

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
SISWA KELAS IX DI MTs.S AN-NUR TEMPURSARI  
LUMAJANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
ZAHROTUL AWALIYAH  
NIM. T20191313  
J E M B E R

**UNIVERSITAS NEGERI ISLAM  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
APRIL 2023**

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
SISWA KELAS IX DI MTs.S'AN-NUR  
TEMPURSARI LUMAJANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Zahrotul Awaliyah

NIM: T20191313

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B È R

Disetujui Pembimbing:

Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I

NIP. 198306222015031001

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
SISWA KELAS IX DI MTs.S AN-NUR  
TEMPURSARI LUMAJANG**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Senin

Tanggal : 03 April 2023

Tim Penguji

Ketua

Dr. Indah Wahyuni, M.Pd  
NIP. 198003062011012009

Sekretaris

Ach. Barocky Zaimina, S.Pd.I., M.Si.  
NUP. 201603114

Anggota:

1. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd
2. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

NIP.196405111999032001

## MOTTO

لَا يَتَّبِعِ الْجَاهِلُ أَنْ يَسْكُنَ عَلَى جَهْلِهِ وَلَا لِلْعَالِمِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَى عِلْمِهِ

Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya." (HR. Ath-Thabrani)<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Al-Mu'jam Ash-Shaghir, Abu Al easim Sulaiman binAhrnadAth-Thabarani (Jakarta: Pustaka A 2010) 145.

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrohim* saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku aba dan umi tersayang yang selalu memberi semangat dan selalu mendo'akan serta selalu mendukung saya untuk terus dan maju dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada adekku tercinta yang selalu menghibur dan mendukung penuh dalam menyelesaikan skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahannya dalam program perkuliahan yang kami tempuh.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk melaksanakan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan serta motivasi sekaligus memberikan banyak ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Bapak Ibu Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis
7. Bapak Agus Bianto, S.Ag selaku Kepala Madrasah MTs.S An-Nur Tempursari yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Bapak Prayitno, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang telah memberikan banyak informasi dan data terkait skripsi ini

9. Segenap guru dan tenaga kependidikan MTs.S An-Nur Tempursari yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah ikut serta dalam memberikan bantuan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

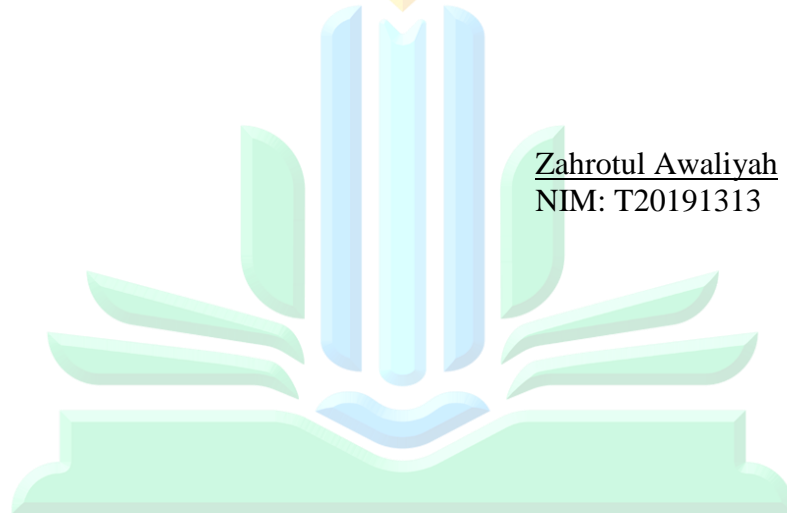
Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada Penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.



Jember, 10 Februari 2023

Penulis,

Zahrotul Awaliyah  
NIM: T20191313



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

Zahrotul Awaliyah, 2023: Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran Teams Games Tournament dan Keaktifan Siswa.

Hasil belajar siswa akan bagus manakala siswa bisa aktif dalam pembelajaran didalam kelas. Keaktifan siswa merupakan hal penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat diantara metode pembelajaran itu adalah metode pembelajaran Teams Games Tournament. Sehingga harapannya dengan metode pembelajaran Teams Games Tournament bisa membuat siswa menjadi lebih aktif.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang? 2) Apa Saja Kendala Yang Dihadapi Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang?

Tujuan penelitian ini 1) Untuk mendiskripsikan Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang. 2) Untuk mendiskripsikan Kendala Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yaitu penelitian lapangan. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan model miles dan huberman keabsahan dalam mengecek data yang digunakan yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik serta melakukan member check.

Penelitian ini sampai pada simpulan bahwa 1) Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang. Keaktifan siswa dari melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT, kerjasama ketika tournament kelompok, dan aktif dalam menjawab pertanyaan. 2) Kendala yang dihadapi dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari adalah terkendala dalam mengkondisikan waktu, terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok dan terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah .....	8
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori.....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37

B. Lokasi Penelitian .....	38
C. Subyek Penelitian .....	38
D. Teknik Pengumpulan Data .....	39
E. Analisis Data .....	44
F. Keabsahan Data .....	46
G. Tahap-tahap Penelitian .....	48
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>50</b>
A. Gambaran Objek Penelitian.....	50
B. Penyajian Data dan Analisis.....	57
C. Pembahasan Temuan.....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>96</b>
A. Simpulan.....	96
B. Saran-saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
3.1	Instrumen Observasi .....	40
3.2	Instrumen Wawancara .....	42
4.1	Data Kepemimpinan MTs.S An-Nur Tempursari.....	53
4.2	Daftar Guru dan Karyawan MTs.S An-Nur Tempursari .....	55
4.3	Jumlah Siswa MTs.S An-Nur Tempursari.....	56
4.4	Data Sarana dan Prasarana.....	56
4.5	Data Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di Mts.S An-Nur Tempursari .....	80
4.6	Temuan Hasil .....	82
4.7	Fokus penelitian, Data Empiris dan Data Teoritis .....	93



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

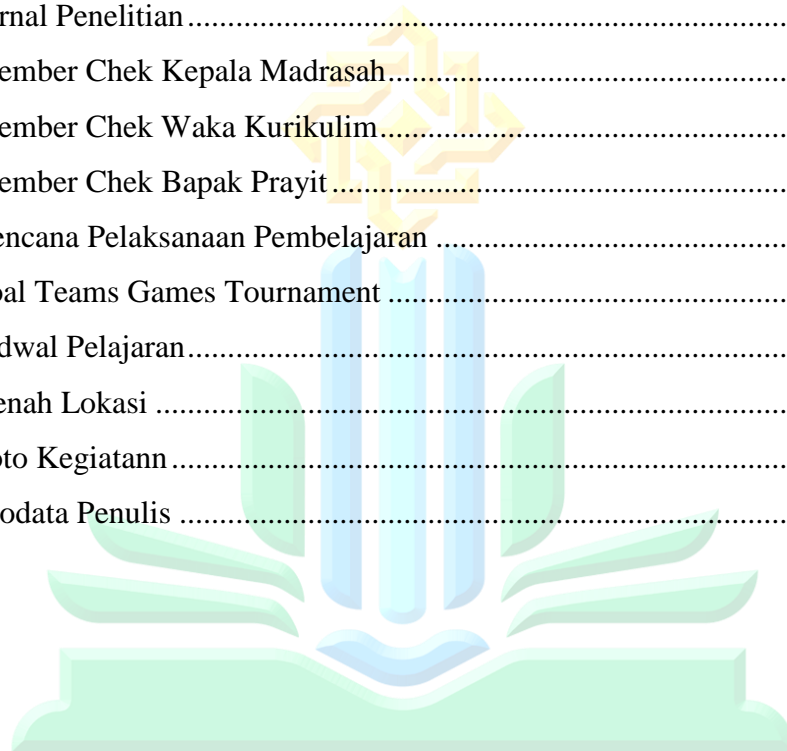
No	Uraian	Hal
2.1	Metode Pembelajaran Teams Games Tournament .....	25
3.1	Analisis Data Miles Dan Huberman .....	45
4.1	Struktur Organisasi Mts.S An-Nur Tempursari .....	54
4.2	Guru Mengabsen Siswa .....	64
4.3	Siswa Melaksanakan Diskusi Kelompok.....	65
4.4	Siswa Melaksanakan Permainan Games Tepuk Pagi,Siang, Malam	67
4.5	Siswa Sedang Melaksanakan Tournament Kelompok.....	69
4.6	Guru Menjelaskan Materi Qada Dan Qadar .....	71
4.7	Siswa Belajar Dalam Kelompok Dan Mengerjakan Soal Tgt .....	72
4.8	Siswa Melaksanakan Games Atau Permainan .....	73
4.9	Siswa Melakukan Tournament Kelompok.....	74
4.10	Penghargaan Kepada Kelompok Yang Memiliki Skor Tinggi .....	74



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Matriks Penelitian .....	104
2. Pendoman Penelitian .....	105
3. Surat Izin Penelitian .....	117
4. Surat Sudah Melaksanakan Penelitian .....	118
5. Jurnal Penelitian .....	119
6. Member Chek Kepala Madrasah .....	122
7. Member Chek Waka Kurikulum .....	123
8. Member Chek Bapak Prayit .....	124
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	125
10. Soal Teams Games Tournament .....	128
11. Jadwal Pelajaran .....	131
12. Denah Lokasi .....	132
13. Foto Kegiatann .....	133
14. Biodata Penulis .....	136



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Dalam proses pembelajaran pada dasarnya dilakukan bertujuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pada proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru, siswa, dan materi ajar. Kedudukan guru di dalam proses pembelajaran sangatlah penting sebab guru sebagai pembimbing yang menyampaikan bahan ajar berupa ilmu pengetahuan begitu juga dengan siswa yang berperan sebagai penimba ilmu, sedangkan materi ajar yang disampaikan oleh guru merupakan informasi dan pesan yang harus dipelajari oleh siswa.<sup>1</sup>

Identiknya pembelajaran yaitu dimana guru mengajar dan membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri. Pembelajaran adalah sebuah proses perubahan yang dilakukan secara sengaja dan sadar yang menunjuk pada adanya kegiatan dengan sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju hal yang lebih baik.<sup>2</sup>

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan terdapat pada pasal 19, ayat 1 menyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa,

---

<sup>1</sup> Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2016): 35.

<sup>2</sup> M. Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 21.

keaktivitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>3</sup>

Kutipan diatas secara jelas menjelaskan bahwa satuan pendidikan pada proses pembelajaran manapun secara hukum formal dituntut hendaknya secara aktif, inovatif, kreatif, dialogis, demokrasi serta dalam suasana yang mengesankan dan bermakna bagi siswa. Selanjutnya dengan kata lain bahwa peraturan tersebut, menunjukkan pentingnya pembelajaran dengan menggunakan metode yang melibatkan siswa di kelas.<sup>4</sup>

Peran guru dalam pembelajaran begitu penting sebab didalam proses pembelajaran terdapat siswa yang menjadi subyek sedang belajar dan guru yang mengatur kelas. Kemampuan guru dalam membuat suatu rancangan pembelajaran pastinya diawali dari persiapan mengajar yang matang.<sup>5</sup> Tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dirancang dan disajikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Prayit<sup>6</sup> selaku guru mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Swasta An-Nur Tempursari beliau menyatakan bahwa pembelajaran pascapandemic dampak bagi siswa mulai dari semangat siswa, keaktifan siswa hingga hasil belajar siswa menurun. Saat ini sudah diberlakukan pembelajaran tatap muka dan pada saat

---

<sup>3</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: Deepublish, 2018), 17.

<sup>4</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: Deepublish, 2018), 18.

<sup>5</sup> Noni Triowathi dan Astuti Wijayanti, "Implementasi Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar," *J. Pijar MIPA* 13, No. 2 (September, 2018): 110.

<sup>6</sup> Prayit, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 29 Agustus 2022.

proses pembelajaran berlangsung di kelas 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.

Keaktifan siswa adalah hal penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Rousseau sebagaimana dikutip dari buku Sinar menyatakan bahwa orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa adanya aktivitas, maka tidak akan terjadinya proses pembelajaran.<sup>7</sup> Dalam proses pembelajaran dengan adanya keaktifan siswa terjadi interaksi antara siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa. Ketika interaksi tersebut akan membangun suasana dikelas menjadi lebih efektif. Keaktifan siswa adalah dimana keadaan siswa berpartisipasi secara aktif yang terlihat dari mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, merespon pertanyaan dan perintah dari guru, berani mengemukakan pendapat, serta aktif mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran berlangsung.<sup>8</sup>

Proses pembelajaran yang dilakukan agar berjalan dengan baik maka guru dituntut untuk kreatif, inovatif dan harus mampu menarik daya tarik siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Melihat keaktifan dalam pembelajaran yang kurang maka harus membuat suatu metode pembelajaran yang tepat dan menarik serta menyenangkan di dalam kelas. Dari permasalahan tersebut Bapak Prayit memiliki inisiatif untuk menggunakan

---

<sup>7</sup> Sinar, Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa (deepublish), 10.

<sup>8</sup> Fitria Khasanah, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Students Teams Achievement division)," *Likhitapraja* 18, no. 2 (2016): 52-53.



metode pembelajaran Teams Games Tournament pada pembelajaran akidah akhlak di kelas IX tujuannya agar meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajarannya.

Seperti yang sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ أَحْسَنُ  
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”<sup>9</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa, Allah SWT menyeru kepada Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah supaya memberikan hikmah dan pengajaran atau menggunakan metode dengan penuh kelembutan dan tutur kata yang halus, pengajaran yang baik, penyampaian dengan cara yang sopan tidak dengan cara berkata kasar dan mencaci maki. Kemudian dengan kepandaian dan kemampuan dari umatnya untuk menyesuaikan apa yang diberikan dan diajarkan supaya berdampak positif.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa guru harus menyesuaikan dengan kemampuan siswa dalam menggunakan metode pembelajaran supaya apa yang disampaikan kepada siswa dapat dipahami. Oleh karena itu, bagi

<sup>9</sup> Al-Qur'an 16:125.

seorang guru harus memperhatikan dalam menggunakan metode pembelajaran karena akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Metode pembelajaran Teams Games Tournament memfokuskan adanya kerjasama antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan belajar dimana metode ini salah satu metode pembelajaran kooperatif.<sup>10</sup> Dalam metode pembelajaran TGT terdapat tim belajar siswa yang terdiri dari empat sampai lima orang yang berbeda-beda mulai dari jenis kelamin, latar belakang etniknya sampai tingkat kemampuan. 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.<sup>11</sup>

Penggunaan permainan dalam metode pembelajaran TGT akan menghasilkan dimensi kerjasama dan kegembiraan karena teman satu tim akan saling membantu dan mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lainnya.<sup>12</sup>

Metode pembelajaran Teams Games Tournament yang dilakukan oleh Bapak Prayit saat mengajar di dalam kelas sangat menyenangkan dan unik

---

<sup>10</sup> Ivana, "Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Mandarin," *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)* 2, no. 2 (2020): 99.

<sup>11</sup> Hadi Apriyanto Wananda, "Perangkat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Edukasi Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, no. 3 (2020): 562.

<sup>12</sup> Mohammad Umar, "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 5, no. 2 (Desember, 2021): 145.

dimana saat peneliti melakukan observasi<sup>13</sup> ketika kegiatan pembelajaran beliau mengajar materi bab adab kepada saudara, teman dan tetangga, games tournamentnya berbentuk babak poin dimana kelompok yang memiliki poin tertinggi kelompok itu yang menang dan cara mainnya dengan menggunakan botol plastik yang di pukulkan ke meja. Jadi antara kelompok saling berebut dan menjawab pertanyaan dari Bapak Prayit alhasil siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi aktif.

Kondisi ideal keaktifan dilihat dari keadaan dimana siswa dapat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan kondisi dilapangan penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Prayit. Peneliti tertarik dan ingin meneliti lebih lanjut lagi terkait dengan penggunaan metode pembelajan TGT. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.**

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang?

---

<sup>13</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari, 1 September 2022.

2. Apa Kendala Yang Dihadapi Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.
2. Mendeskripsikan Kendala Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini secara teoritis maupun praktis diharapkan berguna untuk semua pihak yang membaca. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan memberi manfaat yang signifikan serta menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran yang menarik dan tepat yaitu metode

pembelajaran Teams Games Tournament, serta dapat menggunakan metode pembelajaran tersebut dalam menuangkan ilmu.

**b. Bagi MTs.S An-Nur Tempursari**

Diharapkan bisa menjadi referensi dan masukan tentang metode pembelajaran serta digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran dan menyempurnakan proses pembelajaran selanjutnya.

**c. Bagi UIN Kiai Achmad Siddiq Jember**

Diharapkan bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat dijadikan referensi kepada mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.

**d. Bagi Pembaca**

Diharapkan menjadi bacaan dan sebagai referensi untuk memilih metode yang tepat serta dapat menambah wawasan dan kesadaran pembaca mengenai pentingnya metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.

**E. Definisi Istilah**

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian di dalam judul penelitian. Tujuan agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021), 93.

## 1. Metode Pembelajaran Teams Games Tournament

Metode pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dengan permainan antar kelompok siswa. Metode pembelajaran TGT menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dan ketika turnamen akan menggunakan soal-soal kuis dimana para siswa dalam tim akan berlomba dengan anggota tim lain untuk merebut skor.

## 2. Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Keaktifan siswa ialah dimana siswa membuat tingkah laku menjadi lebih baik dan terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Keaktifan siswa biasanya diamati ketika proses pembelajaran berlangsung dalam mata pelajaran akidah akhlak. Dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournamen siswa aktif secara berkelompok disebabkan metode ini bersifat kooperatif, seperti melakukan diskusi dalam kelompok, kerjasama ketika tournament kelompok serta aktif menjawab ketika guru memberi pertanyaan.

Maksud dari penelitian yang saya teliti adalah bagaimana penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dari melakukan diskusi dalam kelompok, kerjasama ketika tournament kelompok serta aktif menjawab ketika guru memberi pertanyaan.

## F. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan berisi tentang alur deskripsi yang akan dibahas dimulai bab satu pendahuluan sampai dengan bab lima yakni penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.<sup>15</sup>

Bab satu pendahuluan berisi beberapa hal, yakni yang pertama Konteks penelitian yang berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan mengemukakan alasan peneliti dalam melakukan penelitian ini, yang kedua menentukan fokus penelitian, yang ketiga tujuan penelitian, yang ke empat menentukan manfaat penelitian, yang kelima yakni menjelaskan definisi istilah serta diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab dua berisi tentang kajian kepustakaan yang dimulai kajian terdahulu untuk menemukan perbedaan dan persamaan terhadap penelitian yang akan diteliti, yang kedua membahas mengenai kajian teori agar penelitian ini terarah dan tidak meluas.

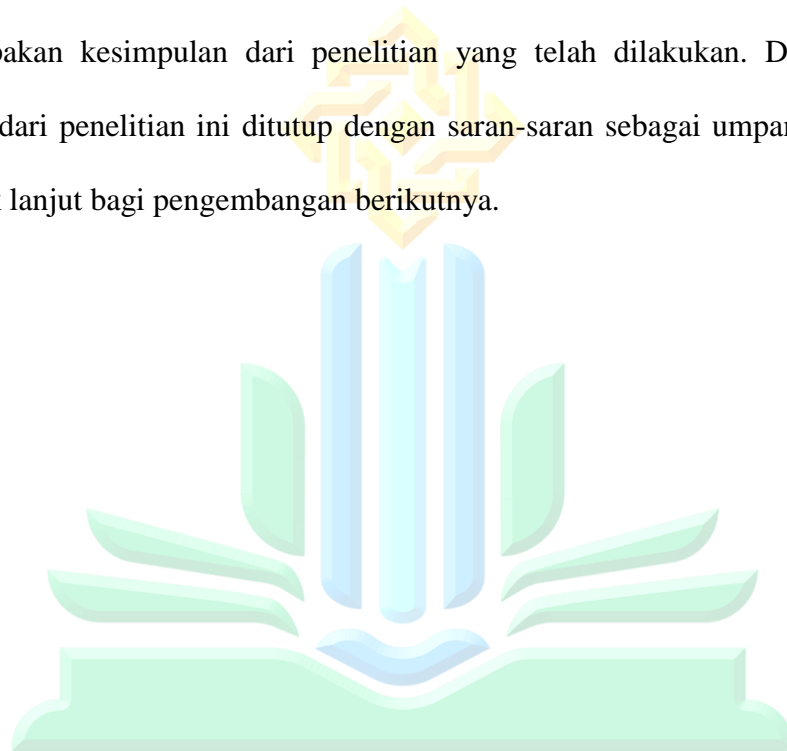
Bab tiga berisikan yang pertama tentang metode penelitian yang digunakan dan pendekatan serta jenis penelitian, yang kedua lokasi penelitian, yang ketiga subyek penelitian, yang ke empat teknik pengumpulan data, yang kelima analisis data, kemudian membahas keabsahan data serta tahap-tahap yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian.

---

<sup>15</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021), 93.

Bab empat membahas tentang penyajian data dan analisis yang tersusun dari gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan.

Bab lima merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan serta saran. Dalam bab ini merupakan akhir dari penulisan dari karya ilmiah dan merupakan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Dan sebagai akhir dari penelitian ini ditutup dengan saran-saran sebagai umpan balik dan tindak lanjut bagi pengembangan berikutnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Di dalam penelitian terdahulu membahas tentang letak perbedaan dan persamaan terkait penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Berikut beberapa relevansi terkait penelitian ini dengan penelitian sebelumnya antara lain:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sutriani Inda Lestari<sup>16</sup> 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.118 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar”

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen semu (True Experimental Design). Fokus penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams game Tournament? (2) Bagaimana hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori? (3)

Apakah hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun

---

<sup>16</sup> Sutriani Inda Lestari, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.118 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019).

ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams game Tournament lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori?. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa ada pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas kontrl sebesar 70,80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada murid kelas V SD Inpres.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Dessy Amanah<sup>17</sup> 2018 dengan judul “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018”

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus penelitian ini adalah Apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Metro tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian dapat diketahui bahwa dengan penerapan metode Team Game Tournament (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Siklus I hasil belajar peserta didik mencapai ketuntaan 65% pada siklus II

---

<sup>17</sup> Dessy Amanah, “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018” (Skripsi, IAIN Metro, 2018).

mencapai 82,75%. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Fittratun Nafisah<sup>18</sup> 2020 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi”

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus penelitian ini adalah 1) Apakah dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi?. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model Pembelajaran Teams Games Tournament dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan aktifitas belajar siswa dapat di ukur dari evaluasi siklus I dan Siklus II. Dengan nilai aktifitas belajar siswa pada siklus I sebesar 63% dan siklus II 77,5%. Sedangkan peningkatan hasil keaktifan siswa dapat di ukur dari setiap siklusnya, keaktifan siswa pada siklus I sebesar 3,1 dengan kategori “mendekati aktif” dan keaktifan siswa siklus II sebesar 4,1 dengan kategori “mendekati aktif”. Dengan demikian hasil penelitian di Sekolah

---

<sup>18</sup>Fittratun Nafisah, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi” (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020).

Dasar Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi telah tercapai dengan baik.

4. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Yusma Yarni Pohan<sup>19</sup> 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIs Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020”

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen jenis Quasi Eksperimental. Fokus penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika di MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020? (2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika di MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020? (3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020?. Berdasarkan hasil Nilai rata-rata post test pada kelas eksperimen sebesar 83,148 dan kelas kontrol sebesar 73,0435; 2) Hasil uji hipotesis diperoleh bahwa harga thitung > ttabel yaitu  $6,993 > 1,679$ . Berdasarkan kriteria pengujian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan

---

<sup>19</sup> Yusma Yarni Pohan, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIs Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).

demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rifa T.A 2019/2020.

5. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Nur Afwa Milawati<sup>20</sup> 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan”

Penelitian ini menggunakan kuantitatif berupa Quasi Eksperimen design dan instrument yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar, kemudian angket dan lembar observasi untuk mengetahui self confidence. Dan analisis data pengujian hipotesis menggunakan analisis varians dua jalan. Fokus penelitian ini adalah (1) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA peserta didik di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan?

(2) Apakah terdapat pengaruh Self-Confidence tinggi, sedang dan rendah terhadap hasil belajar IPA peserta didik di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan? (3) Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Self-Confidence terhadap hasil belajar IPA peserta didik di SMP Amal Bakti Jati Agung

---

<sup>20</sup> Nur Afwa Milawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

Lampung Selatan?. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis variasi dua jalan, dengan taraf signifikan 0,05, diperoleh nilai yang sig (0,036), dimana  $0,036 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memberikan hasil belajar yang baik, kemudian diperoleh nilai yang sig (0,001), dimana  $0,001 < 0,05$ ; sehingga disimpulkan bahwa self confidence tinggi, sedang dan rendah berpengaruh terhadap hasil belajar, serta diperoleh nilai sig (0,728), dimana  $0,728 > 0,05$  sehingga tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan self confidence terhadap hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa, model Times Games Tournaments (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar dan self confidence tinggi, sedang maupun rendah dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan self confidence terhadap hasil belajar dan model TGT lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar.

**Tabel 2.1**

**Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul yang diangkat oleh peneliti**

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Sutriani Inda Lestari, Model Pembelajaran Kooperatif Dampak Team Game Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa V SD Inpres No.118 Pattopacanga Kecamatan Mangarabomban,	1. Sama-sama membahas mengenai metode pembelajaran Teams Games Tournament	1. Fokus penelitian. Penelitian sebelumnya lebih memfokuskan kepada hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini memfokuskan kepada keaktifan siswa 2. Metode penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen semu (true eksperimental design) sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif 3. Lokasi penelitian berbeda

	Kabupaten Takalar		
2.	Dessy Amanah, Penggunaan Metode Pembelajaran Cooperative Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018	1. Sama-sama membahas mengenai metode pembelajaran Tames Games Tournament	1. Fokus penelitian. Pada penelitian sebelumnya fokus terhadap meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada meningkatkan keaktifan siswa. 2. Jenis penelitian yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif 3. Lokasi penelitian berbeda
3.	Fittratun Nafisah, Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi	1. Sama-sama mengkaji tentang penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dan keaktifan siswa	1. Jenis penelitian berbeda Penelitian sebelumnya menggunakan PTK sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. 2. Jenjang penelitian yang diteliti berbeda. 3. Lokasi penelitian berbeda 4. Perbedaan pada mata pelajaran
4.	Yusma Yarni Pohan, Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas	1. Sama-sama mengkaji tentang metode pembelajaran Teams Games Tournament	1. Fokus penelitian. Penelitian sebelumnya fokus terhadap penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar sedangkan pada penelitian ini fokus terhadap penggunaan metode pembelajaran TGT dalam meningkatkan keaktifan siswa. 2. Metode penelitian. Pada penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif

	IV MI Bidayatul Hidayah Rifa Tahun Pelajaran 2019/2020		eksperimen jenis Quasi Eksperimental sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis deskriptif 3. Jenjang penelitian yang diteliti 4. Lokasi penelitian berbeda
5.	Nur Afwa Milawati, Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan	1. Sama-sama mengkaji tentang metode pembelajaran Teams Games Tournament	1. Fokus penelitian. Penelitian sebelumnya memfokuskan kepada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA Sedangkan penelitian ini adalah memfokuskan kepada penggunaan metode pembelajaran TGT terhadap keaktifan siswa. 2. Metode penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis Quasi Eksperimen design dan instrument yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Sedangkan penelitian ini menggunakan kualitatif jenis deskriptif. 3. Lokasi penelitian berbeda

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu yang sudah dicantumkan di atas terdapat kesamaan membahas mengenai metode pembelajaran Teams Games Tournament akan tetapi penelitian saya masih sangat relevan alasannya terdapat perbedaan dari segi fokus penelitiannya, materi ajar, lokasi penelitian, jenjang pendidikan, serta subyek penelitian yang berbeda. Kemudian penelitian saya meskipun ada kesamaan dari skripsi Fitriatun Nafisah yaitu dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Game Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa tetapi terdapat perbedaan



dari jenis penelitian yang digunakan, pembahasan materi pembelajaran, jenjang penelitian dan lokasi penelitian yang berbeda.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Metode Pembelajaran Teams Games Tournament**

#### **a. Pengertian Metode Pembelajaran Teams Games Tournament**

Metode pembelajaran Team Games Tournament adalah metode pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran kooperatif merupakan metode yang berpusat pada siswa dalam pengajaran dan pembelajaran didalam kelas secara berkelompok.<sup>21</sup> Metode pembelajaran TGT merupakan model kooperatif yang melibatkan aktivitas semua siswa dalam pembelajaran tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa menjadi tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta mudah diterapkan.<sup>22</sup> Metode TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar dengan santai disamping menumbuhkan kerja sama, persaingan sehat, tanggung jawab, dan keterlibatan belajar.<sup>23</sup>

Dalam metode pembelajaran Teams games tournament proses pembelajaran menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi sebab dalam metode pembelajaran ini siswa memberi kesempatan bagi rekan atau siswa yang lain dalam kelompoknya untuk

---

<sup>21</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournament (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 22.

<sup>22</sup> Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, dan E. Hamzah Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 200.

<sup>23</sup> Andi Sulistio dan Nik haryati, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*(Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), 38.

saling membantu dan menghindari kesalahan dalam permainan. Dan andaikan dalam satu kelompok berisikan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda akan memiliki peluang bagus untuk berhasil dalam sebuah permainan.<sup>24</sup>

Sejarah Metode pembelajaran Teams Games Tournament awalmulanya pada tahun 1978 yang dikembangkan di Universitas John Hopkins oleh David DeVries dan Keith Edwards karena metode pembelajaran ini yang pertama.<sup>25</sup> Lalu metode ini dikembangkan lagi oleh Robert Slavin pada tahun 1995 guna membantu siswa untuk mereviu dan menguasai materi.<sup>26</sup>

Beberapa ahli memiliki pandangan mengenai definisi metode pembelajaran Teams Games Tournament antara lain:

- 1) Saco: Dalam metode pembelajaran Teams Games Tournament siswa melaksanakan permainan secara berkelompok melawan anggota kelompok lain dengan tujuan memperoleh skor.

Permainannya disusun oleh guru berupa kuis berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.<sup>27</sup>

- 2) Borich: Menyatakan bahwa format umum TGT dalam setiap kelompok berjumlah 4 sampai 5 siswa. Ketika siswa bermain game

---

<sup>24</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 30.

<sup>25</sup> Nini Febrianti, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Al-Bahtsu* 5, no. 2 (Desember, 2020): 109.

<sup>26</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 30.

<sup>27</sup> Nini Febrianti, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Al-Bahtsu* 5, no. 2 (Desember, 2020): 109.

diberikan kuis untuk mengukur penguasaan materi yang telah dipelajari.<sup>28</sup>

- 3) Robert Slavin: TGT merupakan sebuah aktivitas siswa untuk bekerja dalam satu tim kemudian melakukan tournament akademik yang menggunakan kuis-kuis, dan para siswa berlomba untuk merebut skor.<sup>29</sup>

#### **b. Ciri-ciri metode Teams Games Tournament**

Metode pembelajaran teams Games Tournament memiliki ciri-ciri adapun sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja di dalam kelompok

Siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik atau kemampuannya, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Dengan adanya didalam kelompok terdapat heterogenitas diharuskan siswa yang berkemampuan lebih dapat memotivasi siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

- 2) Games tournament

Dalam game atau permainan setiap kelompok akan bersaing dengan kelompok lainnya. Disetiap kelompok terdapat siswa yang

<sup>28</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournament (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 30.

<sup>29</sup> Vina Rohmatul Ummah dan Nazilatil Maghviroh, "Efektifitas Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keberhasilan Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Kambingan Saronggi Sumenep," *Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (Mei, 2022): 107.

mewakili kelompoknya untuk merebut dan mengumpulkan skor di meja tournament pada saat games tournament.

### 3) Penghargaan Kelompok

Setelah games tournament selesai dan menghitung jumlah skor yang didapatkan, kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan sebuah penghargaan.<sup>30</sup>

## c. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Teams Games Tournament<sup>31</sup>

- 1) Tahap penyajian dalam kelas (class presentation)
- 2) Belajar dalam kelompok (teams)
- 3) Permainan (games)
- 4) Pertandingan (tournament)
- 5) Penghargaan kelompok (teams recognition).<sup>32</sup>

Dalam metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat penyajian dalam kelas atau menyaikan materi dan difokuskan pada materi yang dibahas saja. Setelah itu siswa dikelompokkan beranggota 4 sampai 5 orang secara heterogen baik kemampuan, jenis kelamin, suku, agama gunanya dalam pengelompokan itu siswa belajar bersama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

<sup>30</sup> Yuni Gayatri, "Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi," *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 9, no. 3 (2016), 61.

<sup>31</sup> I Putu Yogik Suwara Mahardi, I Nyoman Murda, dan I Gede Astawan, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Local Trikarya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, no. 1 (2019): 102.

<sup>32</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournament (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 30.

Setelah anggota kelompok belajar bersama kemudian anggota kelompok akan berlomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Lalu Penilaian diambil pada jumlah nilai atau skor yang didapatkan oleh setiap masing-masing kelompok. Kemudian kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi akan memperoleh penghargaan dari guru.<sup>33</sup>

#### **d. Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament**

Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament menurut doantara yasa terdiri dari tahap persiapan, tahap pembelajaran, tahap games tournament, tahap penghargaan kelompok sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

##### **1) Persiapan**

Persiapan yang dimaksud dalam pembelajaran seorang guru perlu sedianya meyiapkan materi ajar serta menetapkan siswa ke dalam kelompok secara heterogen selanjutnya mengarahkan siswa untuk belajar secara kelompok yang sudah ditetapkan dan agar mereka bekerja sama serta tidak pasif dalam proses pembelajaran.

##### **2) Pembelajaran**

Tahap pembelajaran dimulai dengan pendahuluan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk semangat belajar. Setelah itu guru menyampaikan materi pelajaran kemudian dilanjutkan dengan pembentukan tim/kelompok yang

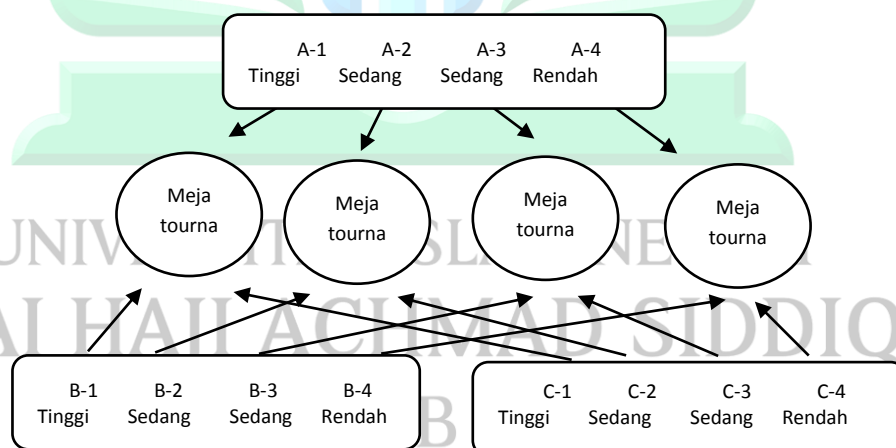
---

<sup>33</sup> Agus Hariyanto, 31.

beranggotakan 4 sampai 6 orang secara heterogen. Dari pembagian kelompok tersebut berfungsi agar semua anggota kelompok untuk belajar, mengkaji materi yang telah dijelaskan oleh guru serta berdiskusi dan membantu anggota kelompok yang belum mengerti akan materi tersebut.<sup>34</sup>

### 3) Games Tournament

Selanjutnya dalam games tournament terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor yang sudah dibuat untuk menguji pemahaman siswa dalam materi yang sudah dijelaskan maupun yang didapat ketika belajar kelompok. Tournament disini menggunakan pembagian meja tournament. Dan ketika tournament akan dibacakan soal dan siswa dalam kelompok akan menjawab. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor.<sup>35</sup>



Gambar 2.1 Metode pembelajaran Teams Games Tournament .<sup>36</sup>

<sup>34</sup> Sastra Project, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)," *Mediafunia.Blogspot*. 31 Oktober 2020, <http://mediafunia.blogspot.com/2020/10/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>.

<sup>35</sup> Nasruddin, Dedi Kuswandi, Sulthoni, "Sintax Model Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Kolaborasi Tipe TGT Dengan Inquiry Base Learning," di Prosiding Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya, (2016), 354.

<sup>36</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 31.

#### 4) Penghargaan kelompok

Setelah tournament selesai dan para kelompok mendapatkan skor masing-masing. Kepada anggota kelompok yang mendapatkan skor tertinggi maka penghargaan diberikan kepada kelompok tersebut.<sup>37</sup>

### e. Kelebihan Dan Kelemahan Dalam Metode Pembelajaran Teams Games Tournament

#### 1) Kelebihan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament

- a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b) Rasa percaya diri siswa akan menjadi lebih tinggi.
- c) Perilaku siswa untuk mengganggu siswa lainnya menjadi lebih kecil.
- d) Motivasi belajar siswa bertambah.
- e) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- f) Meningkatkan toleransi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, meningkatkan kebaikan budi, dan meningkatkan kepekaan,
- g) Suasana belajar didalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan disebabkan adanya kerjasama antar siswa ketika membuat interaksi belajar

---

<sup>37</sup> Agus Hariyanto, 30.

## 2) Kelemahan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament

- a) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- b) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- c) Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.<sup>38</sup>

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwasanya metode pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan metode ini berguna untuk memaksimalkan pembelajaran sedangkan kelemahannya tentu dapat di minimalisir agar tujuan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang di harapkan.

### f. Keterkaitan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Kurikulum 2013

Dalam Metode pembelajaran Teams Games Tournament yang merupakan metode pembelajaran kooperatif dimana membuat siswa

lebih aktif didalam pembelajaran sebab siswa secara kelompok dituntut untuk berkompetisi dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dengan jawaban yang benar.<sup>39</sup>

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menyatukan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Dalam kurikulum 2013 menurut Hosman bahwa guru harus lebih memperhatikan kompetensi

<sup>38</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 32.

<sup>39</sup> Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, dan Metty Liesdiani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (Oktober, 2020): 105.



yang terkait dengan sikap kerja sama, toleransi, jujur, disiplin, teliti, tata aturan, menghargai pendapat orang lain yang tercantum didalam silabus dan RPP.<sup>40</sup>

Kurikulum 2013 diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 mengenai standar proses pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, memotivasi siswa, interaktif, inspiratif, dan menantang untuk berpartisipasi aktif memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, prakarsa, perkembangan fisik dan psikologis siswa serta kemandirian sesuai dengan bakat dan minat.<sup>41</sup>

Pada kurikulum 2013 menekankan terhadap keaktifan siswa dalam menemukan pemahaman akan materi. Oleh karena itu guru dalam proses belajar mengajar dituntut untuk memiliki keterampilan yang tinggi dalam menerapkan metode pembelajaran yang akan digunakan.<sup>42</sup>

Dapat dipahami dalam Kurikulum 2013 menuntut adanya keaktifan siswa dengan kata lain keaktifan siswa merupakan salah satu kunci keberhasilan implementasi kurikulum 2013. Jadi guru harus

---

<sup>40</sup> Rini Mulyani, Nana djumhana, dan Tatang syaripudin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar* 3, No. 2 (Agustus, 2018): 39.

<sup>41</sup> Neta Dian Lestari, "Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri Se-Kota Palembang," *Jurnal Neraca* 2, no. 1 (Juni, 2018): 70.

<sup>42</sup> Mislinawati dan Nurmasiyah, "Kendala Guru Dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada SD Negeri 62 Banda Aceh," *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 2 (Oktober, 2018): 23.

selalu kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran untuk mengaktifkan siswa. Salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Keaktifan Siswa

### a. Pengertian Keaktifan Siswa

Kata aktif mempunyai arti giat atau sibuk, kemudian aktif mendapat awalan ke dan akhiran an menjadi keaktifan yang memiliki arti kegiatan atau kesibukan. Jadi maksud keaktifan disini adalah kegiatan atau aktifitas yang dilakukan oleh siswa ketika mengikuti proses belajar dikelas.<sup>43</sup>

Salah satu indikator keaktifan siswa selama proses belajar yaitu adanya motivasi atau keinginan siswa untuk belajar. Siswa dikatakan aktif apabila ditemukannya ciri-ciri seperti: mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, senang diberi tugas, sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, dan lain sebagainya.<sup>44</sup>

Beberapa ahli memiliki pandangan mengenai keaktifan siswa sebagai berikut:

<sup>43</sup> Suarni, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T.A. 2014/2015," *Jurnal of physics and science Learning (PASCAL)* 1, no. 2 (Desember, 2017): 130.

<sup>44</sup> Zaeni Johara Aulia dan Hidayah Fitria Fatichatul, "Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di SMA N 15 Semarang," (Jurnal disajikan pada seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Semarang.): 417.

- 1) Hamalik mempunyai pandangan mengenai keaktifan siswa dimana keadaan siswa dapat aktif dalam pembelajaran di kelas adapun bentuk keaktifan siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari keterlibatan siswa dalam diskusi, mendengarkan penjelasan, aktif mengerjakan tugas, memecahkan masalah dan mampu mempresentasikan tugas dalam proses pembelajaran.<sup>45</sup>
- 2) Sardiman mempunyai pandangan mengenai keaktifan siswa yaitu kegiatan yang bersifat fisik maupun psikis seperti berbuat dan berfikir merupakan suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, kegiatan belajar dikatakan berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas seperti aktifitas fisik dan psikis. Aktifitas fisik merupakan kegiatan siswa yang aktif dengan anggota badan dengan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, serta siswa tidak hanya mendengarkan, melihat dan duduk saja. Selanjutnya mengenai aktivitas psikis atau kejiwaan adalah dimana aktifitas jiwanya yang bekerja atau berfungsi dalam rangka proses pembelajaran.<sup>46</sup>

Jadi tujuan pembelajaran akan tercapai jika adanya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Dan jika siswa aktif maka materi yang disampaikan oleh guru akan dipahami oleh siswa dengan baik.

---

<sup>45</sup> Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020): 147.

<sup>46</sup> Iswadi dan Herwani, "Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Era Pandemic Covid-19," *Chalim Journal Of Teaching And Learning* 1, no. 1 (2021): 38.

## b. Bentuk-Bentuk Keaktifan Siswa

Dalam bentuk keaktifan siswa terdapat 2 pembagian yakni keaktifan fisik dan keaktifan psikis.

- 1) Adapun keaktifan fisik seperti membaca, mendengar, mencatat dan berdiskusi.
- 2) Adapun keaktifan psikis seperti keaktifan emosi (senang, gembira, berani, tenang), Keaktifan indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan lainnya), Keaktifan akal (dapat merumuskan mengenai pengertian, kesimpulan, sintesis), Dan keaktifan ingatan (menerima materi yang disampaikan oleh guru dan berusaha menyimpannya dalam otak, kemudian dapat menyampaikan kembali materi tersebut).<sup>47</sup>

## c. Indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran

Terdapat beberapa para ahli yang mengemukakan indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran seperti yang pertama menurut Mc

Keachie dan JJ Hasibuan sebagai berikut:

- 1) Siswa aktif membaca materi pelajaran.
- 2) Siswa aktif mendengarkan guru ketika menyampaikan materi.
- 3) Siswa aktif mengajukan pertanyaan.
- 4) Siswa aktif memecahkan masalah
- 5) Siswa aktif mengemukakan pendapat.

---

<sup>47</sup> Muchlisin Riadi, "Keaktifan Belajar (Pengertian, Bentuk, Indikator dan Faktor yang Mempengaruhi)", *kajianpustaka.com*, 22 Desember 2020, <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html>.

- 6) Siswa disiplin terhadap kegiatan pembelajaran.
- 7) Siswa aktif memperhatikan ketika kegiatan pembelajaran.
- 8) Adanya kerjasama serta hubungan sosial ketika kegiatan pembelajaran.<sup>48</sup>

Yang kedua menurut Nana Sudjana menyatakan bahwa keaktifan siswa dilihat dari:

- 1) Siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajar.
- 2) Siswa terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 4) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 5) Jika tidak memahami materi akan bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain.
- 6) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 7) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 8) Dapat menerapkan apa yang telah diperoleh dalam proses pembelajaran untuk menyelesaikan persoalan atau tugas yang dihadapi.<sup>49</sup>

Yang ketiga didalam buku yang ditulis oleh Sinar bahwa terdapat indikator keaktifan seperti:

---

<sup>48</sup> Zaratusar, Zainal Abidin, dan Nani Endri Santi, "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTsS An-Nur Bugeng," *Al-Ikhtibar Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2017): 600.

<sup>49</sup> Nugroho Wibowo, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari," *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational education (ELINVO)* 1, no. 2 (Mei, 2016): 130.

- 1) Terlibatnya siswa dalam keikutsertaan memecahkan sebuah masalah.
- 2) Memecahkan masalah dengan berusaha mencari informasi.
- 3) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
- 4) Apabila terdapat materi yang belum dipahami akan bertanya kepada guru atau kepada siswa lain.
- 5) Menilai kemampuan diri sendiri dan hasil yang diperoleh.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara individu<sup>50</sup>

#### **d. Ciri-ciri keaktifan siswa**

Menurut Rosalia dalam jurnal yang ditulis oleh Herman Alimuddin menyatakan bahwa salah satu indikator keaktifan siswa selama proses belajar yaitu adanya motivasi atau keinginan siswa untuk belajar. Adapun ciri-ciri perilaku siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan seperti:

- 1) Mampu menjawab pertanyaan
- 2) Sering bertanya kepada guru atau siswa lain
- 3) Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru
- 4) Senang jika diberi tugas, dan lain sebagainya.<sup>51</sup>

<sup>50</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: Deepublish, 2018), 12.

<sup>51</sup> Herman Alimuddin, "Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Satap Bungoro," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017): 62.

#### e. Penggunaan Metode Teams Games Tournament terhadap keaktifan siswa

Salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran<sup>52</sup> seperti Metode pembelajaran Teams Games Tournament karena dapat menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan penghargaan serta melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status.<sup>53</sup>

Sehingga dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament pembelajaran yang dilaksanakan sambil bermain akan membuat suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan serta siswa akan menjadi lebih aktif.

Hal ini sesuai dengan Teori dari Dosen Universitas Negeri Medan yang bernama Ridwan Abdullah Sani menjelaskan bahwa metode TGT dalam pelaksanaannya haruslah melibatkan aktivitas seluruh kegiatan siswa secara aktif tanpa adanya perbedaan status, siswa melakukan diskusi secara kelompok dan melibatkan peran siswa

---

<sup>52</sup> Jossapat Hendra Prijanto dan Firelia de Kock, "Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 11, no. 3 (September, 2021): 241.

<sup>53</sup> Zakiyatu Maulidina, Nuriman dan Fajar Surya Utama, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Tts Terhadap Hasil Belajar Siswa," *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 2 (2018): 141.

sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan penguatan.<sup>54</sup>

Hal tersebut didukung oleh 2 penelitian yang pertama oleh Ina Kristiana dan Almira Rachma Thalita dalam jurnal mengatakan bahwa Metode pembelajaran Teams Games Tournament ini akan membuat siswa menjadi aktif sehingga tidak ada siswa yang tidak aktif<sup>55</sup> sebab dalam Teams Games Tournament merupakan pembelajaran menarik dan menyenangkan yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil dan keaktifan siswa terdapat peningkatan.<sup>56</sup>

Yang kedua dalam jurnal yang ditulis oleh Almira Rachma Thalita mengatakan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa. Sebab metode TGT sesuai dengan karakteristik siswa yang senang akan tantangan, senang bermain, dan senang belajar dalam kelompok.<sup>57</sup>

Jadi dari kedua jurnal diatas dapat dipahami bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament cukup

<sup>54</sup>Nini Febrianti, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Al-Bahtsu* 5, no. 2 (Desember, 2020): 114.

<sup>55</sup> Ratieh Widhiastuti, dan Fachrurrozie, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 9, no. 1 (Juni, 2014): 49.

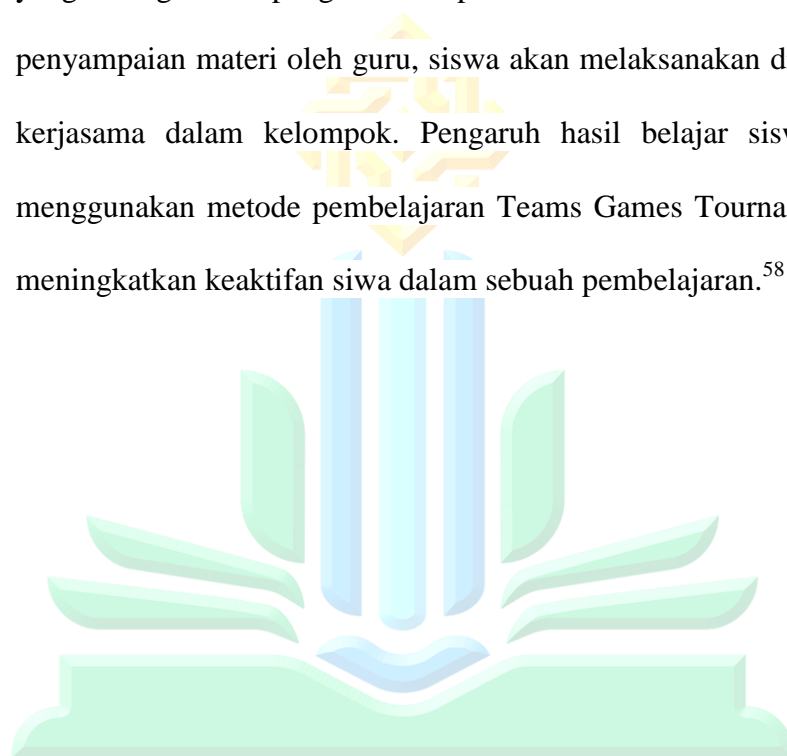
<sup>56</sup> Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulistya Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi System Ekskresi," *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi* 6, no. 2 (2017): 90.

<sup>57</sup> Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, dan Pupum Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (Agustus, 2019): 55.



efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Metode pembelajaran Teams Games Touranment merupakan pembelajaran metode kooperatif menggunakan sistem berkelompok yang sangat berpengaruh kepada siswa dikarenakan dalam penyampaian materi oleh guru, siswa akan melaksanakan diskusi serta kerjasama dalam kelompok. Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siwa dalam sebuah pembelajaran.<sup>58</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>58</sup> Mohammad Rifqi, Hamda Kharisma Putra, dan Walimin, “Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022,” *Edukikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (Maret, 2022): 31.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian Pendekatan kualitatif adalah pengumpulan data berupa gambar-gambar, kata-kata, dan bukan angka. Data tersebut dihasilkan dari hasil catatan lapangan, wawancara, catatan atau memo, dokumentasi pribadi, foto, video, dan lainnya.<sup>59</sup> Menurut Strauss dan Corbin mengemukakan pendapat bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah jenis penelitian yang temuannya bukan diperoleh melalui data hitungan sebab penelitian kualitatif kekuatannya terdapat pada deskripsi.<sup>60</sup>

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian untuk kemudian digambarkan sebagaimana apa adanya.<sup>61</sup>

Adapun penggunaan pendekatan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan tentang penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam

---

<sup>59</sup> Revita Yanuarsari, Ella Dewi Latifah, dan Lisnawati, "Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Metode Bernyanyi Dengan Media Flash Cards (Studi Deskriptif di RA Al-Furqon Kabupaten Ciamis)," *Jurnal jurdikbud* 2, no.2 (Juli, 2022): 131.

<sup>60</sup> Puji Riyanto, *modul metode penelitian kualitatif*, (Yogyakarta: Komunikasi UII, 2020), 3.

<sup>61</sup> Ezik Firman Syah, "Analisis Paragraf pada laporan perjalanan siswa kelas VIII SMPN 13 Kota Tangerang," *Jurnal Eduscience* 4, No. 1, (Agustus, 2018): 16.

meningkatkan keaktifan siswa kelas IX data yang dihasilkan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan fenomena yang diamati.

Jadi setelah memperoleh data mengenai penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament yang diterapkan di dalam pembelajaran akidah akhlak di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang maka data itu akan di deskripsikan oleh peneliti.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah dimana tempat peneliti melakukan penelitian yang berlokasi di MTs.S An-Nur, Jl. Arjuno No 03 Kec. Tempursari, Kab. Lumajang, Jawa timur. Alasan peneliti melakukan penelitian di MTs.S An-Nur karena dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada sekolah tersebut sudah menerapkan metode pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai proses penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa yang diterapkan oleh guru di MTs.S An-Nur.

## **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian berarti informan yang merupakan orang yang dimanfaatkan guna memberikan informasi mengenai latar dan situasi kondisi penelitian.<sup>62</sup> Subyek penelitian ini menggunakan teknik purposive. Teknik Purposive merupakan pertimbangan tertentu dalam pengambilan informan<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Nuning Indah Pratiwi, "Penggunaan Media Vidio Call Dalam Teknologi Komunikasi," *Jurnal ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (Agustus, 2017): 212.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 133.

seperti orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan. Berikut ini merupakan subyek penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti:

1. Agus Bianto, S.Ag. (Kepala Madrasah MTs.S An-Nur Tempursari)
2. Siti Khoiriyah, M.Pd. (Waka Kurikulum)
3. Suprayitno, S.Pd. (Guru mata pelajaran akidah akhlak)
4. Siswa kelas IX MTs.S An-Nur Tempursari

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati, melihat, meninjau. Dalam penelitian kualitatif observasi diartikan sebagai pengamatan langsung kepada objek untuk mengetahui situasi, kondisi, konteks, kebenaran, ruang serta usaha pengumpulan data pada suatu penelitian.<sup>64</sup> Peneliti menggunakan jenis observasi non-partisipan dimana peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang diamati dan hanya sebagai pengamat independen<sup>65</sup> jadi peneliti hanya mengamati proses pembelajaran di dalam kelas dan tidak turut ambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang di observasi. Dalam penelitian ini memperoleh data observasi tentang:

---

<sup>64</sup> Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif* (Pontianak: Perpustakaan Nasional, 2015), 83.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 204.

- a. Proses kegiatan belajar mengajar dengan Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.
- b. Langkah-langkah dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament.

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Observasi**

No	Langkah dan aktivitas siswa yang diamati	Ya	Tidak	Komentar
<b>A. PENYAJIAN KELAS</b>				
1	Antusiasme siswa dalam menerima materi	✓		Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi qada dan qadar serta siswa mencatat apa yang di sampaikan oleh guru.
2	Memperhatikan penjelasan dari guru	✓		
<b>B. KELOMPOK ATAU TIM</b>				
3	Kepatuhan dalam pembentukan tim secara heterogen	✓		Siswa menerima ketika pembagian kelompok.
4	Diskusi dalam mengerjakan soal TGT dalam kelompok	✓		Siswa berdiskusi dalam kelompok mengerjakan soal TGT.
<b>C. GAME</b>				
5	Mengikuti game atau permainan sesuai arahan guru	✓		Siswa antusias mengikuti permainan tepuk pagi siang dan malam.
<b>D. TURNAMEN</b>				

6	Keterampilan menyusun strategi dalam permainan	✓		Para kelompok bersiap agar memukul botol lebih dulu ketika tournament.
7	Kecepatan memberikan jawaban	✓		Kelompok saling berebut poin.
<b>E. REKOGNISI</b>				
8	Kelompok yang memperoleh penghargaan memiliki kelayakan memperolehnya	✓		Kelompok yang memenangkan tournament diberikan penghargaan kelompok oleh guru sebuah makanan ringan.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.<sup>66</sup> Dengan kata lain wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan kepercayaan, fakta, perasaan, keinginan, dan sebagainya yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian.<sup>67</sup>

<sup>66</sup> Ibrahim, 90.

<sup>67</sup> Mita Rosaliza, "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal ilmu budaya* 11, no. 2 (Februari, 2015): 71.

Terdapat 3 jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi-terstruktur, wawancara tak-terstruktur.<sup>68</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara semi-terstruktur karena pelaksanaannya lebih bebas serta bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan juga ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti hanya perlu mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh informan.<sup>69</sup> Adapun data yang diperoleh melalui wawancara adalah:

- a. Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.
- b. Kendala dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament.
- c. Keadaan siswa sesudah menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament.

**Tabel 32.2**  
**Instrumen Wawancara**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa pendapat bapak mengenai metode pembelajaran Teams Games Tournament?	Metode teams games tournament atau TGT saya artikan dari tiga kata yaitu teams artinya bertim atau berkelompok sedangkan games ini diartikan sebagai sebuah permainan dan tournament bisa diartikan seperti ajang perlombaan atau pertandingan jadi dari ketiga kata ini disambung menjadi sebuah metode pembelajaran yang dimana terdapat sebuah kelompok yang bermain dan bertournament.

<sup>68</sup> Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif* (Pontianak: Perpustakaan Nasional, 2015), 91.

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 320.

2	Bagaimana langkah-langkah dalam metode pembelajaran Teams Games Tournament?	Saya mulai pelajaran dengan menjelaskan materi terlebih dahulu, kemudian saya mulai bentuk kelompok, saya suruh diskusi dan mempelajari tentang materi yang sudah dijelaskan dan mengerjakan soal, setelah itu saya kasih game, selanjutnya turnamen kelompok dimana nanti antar kelompok berebut poin, setelah turnamen pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang turnamen
3	Menurut bapak apakah ada kendala dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament? Jika ada apa saja?	Menurut saya kendalanya yang saya rasakan itu pertama ketika diskusi dan mengerjakan tugas ketika berkelompok yang memakan banyak waktu kalau kelompoknya serius berdiskusi ya pasti cepat selesai mengerjakan, kalau hanya bercanda lama untuk selesainya. Jadi hal ini waktu yang dihabiskan untuk diskusi cukup banyak
4	Menurut bapak apakah terdapat perubahan dari siswa ketika setelah menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam proses pembelajaran?	Saya rasa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament cukup baik dan ada peningkatan juga untuk anak-anak, yang awalnya merasa jenuh ketika pembelajaran akidah akhlak dikarenakan metode ini ada gamesnya jadi anak-anak merasa senang. Dan keaktifan anak-anak dilihat dari setelah menggunakan metode ini siswa yang ngomong sendiri dan bercanda dengan teman sebangkunya dan yang suka tidur di kelas jadi lebih memperhatikan temannya berdiskusi dalam mengerjakan soal dan ketika turnamen itu mereka saling bekerjasama dalam menjawab pertanyaan yang saya berikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal yang berupa buku, transkrip, catatan, majalah, surat kabar, agenda, prasasti, notulen rapat, legger, dan sebagainya yang ada hubungannya dengan masalah



dalam penelitian.<sup>70</sup> Adapun data yang ingin diperoleh melalui teknik dokumentasi antara lain:

- a. Profil MTs.S An-Nur Tempursari beserta visi misi dan tujuan MTs.S An-Nur Tempursari
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament.
- c. Jumlah guru dan karyawan, peserta didik serta sarana prasarana dan dokumen terkait penelitian ini.
- d. Dokumentasi aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament di kelas.

#### **E. Analisis Data**

Analisis data merupakan sebuah kegiatan yang memahami dan membahas data untuk menemukan tafsiran, makna dan kesimpulan dari keseluruhan data dalam penelitian.<sup>71</sup> Dengan kata lain analisis data dalam penelitian adalah kegiatan yang terkait dengan upaya memahami, menjelaskan, menafsirkan dan mencari hubungan diantara data-data yang diperoleh.<sup>72</sup> Data yang dianalisis pada saat penelitian dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi.

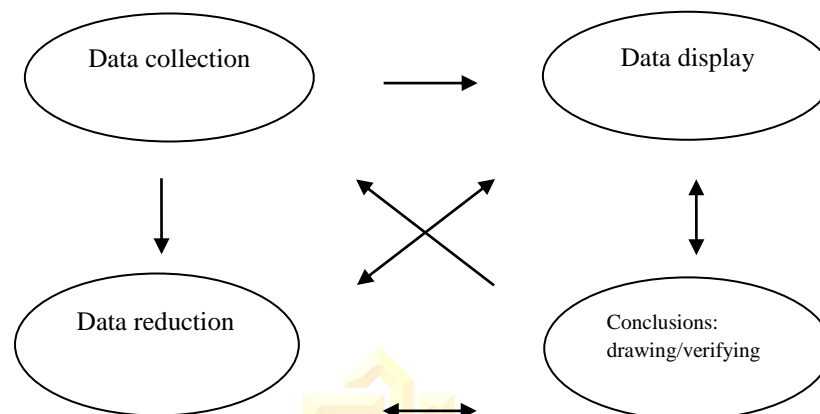
Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang dijelaskan sebagai berikut:

---

<sup>70</sup> Samsu, *Metode Penelitian, Teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & Development* (Jambi: Pusaka, 2017), 99.

<sup>71</sup> Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif*, (Pontianak: Perpustakaan Nasional, 2015), 105.

<sup>72</sup> Ibrahim, 106.



Gambar 3.1 analisis data model Miles dan Huberman.<sup>73</sup>

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi serta data yang diperoleh dicatat dalam catatan lapangan.<sup>74</sup>

### 2. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan meringkas dicari tema serta polanya. Nantinya hasil data yang telah direduksi akan mempermudah peneliti dan memberikan gambaran yang lebih jelas untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.<sup>75</sup>

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2019), 322.

<sup>74</sup> Margaretha Lisabella, "Model Analisis Interaktif Miles dan Huberman, Program Pasca Sarjana Universitas Bina Darma Palembang," *eprints.binadarma.ac.id*. Juli 2013, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.binadarma.ac.id/9012/1/TUGAS%25206.pdf&ved=2ahUKEwjvstax1439AhUrU2wGHAcYQFnoECAoQAQ&usg=AOvVaw3Yyjsvtqpgs64b3JYo1Se0>.

<sup>75</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2019), 323.

### 3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, selanjutnya adalah menyajikan data. Bentuk data yang disajikan dapat berupa catatan lapangan, matriks, bagan, uraian singkat, grafik, chart atau tabel. Bentuk ini merupakan penggabungan informasi yang disusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diperoleh, sehingga akan mempermudah untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.<sup>76</sup> Dengan menyajikan data, maka akan mempermudah dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan tugas berdasarkan apa yang telah difahami.

### 4. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Selanjutnya yaitu menarik kesimpulan atau verifikasi. Kesimpulan awal yang masih bersifat sementara dan bisa berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal jika didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan hasil yang terbukti.<sup>77</sup>

## F. Keabsahan data

Keabsahan data merupakan suatu teknik yang penting dalam menentukan realibilitas dan validitas data yang diperoleh dalam penelitian ini.

<sup>76</sup> Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (Januari-Juni, 2018): 94.

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 330.

Penelitian ini menggunakan Keabsahan data dengan model triangulasi. Triangulasi merupakan pengecekan suatu data dari berbagai sumber dengan cara dan berbagai waktu.<sup>78</sup> Triangulasi adalah teknik atau metode pemeriksaan data dalam penelitian kualitatif secara sederhana dan dapat disimpulkan sebagai upaya untuk mengecek suatu kebenaran data dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, serta melakukan member check.

#### 1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah proses pengujian keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber data.<sup>79</sup> Dengan kata lain triangulasi sumber mengecek dan membandingkan data informasi dari informan yang berbeda.<sup>80</sup> Dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan data informasi dari Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, Guru Akidah Akhlak, dan siswa.

#### 2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik merupakan pengecekan data dengan teknik yang berbeda kepada sumber yang sama.<sup>81</sup> Misal data yang diperoleh melalui

KLAH HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>78</sup> Sugiyono, 368.

<sup>79</sup> Sapto Haryoko, Bahartiar, dan Fajar arwandi, *Analisis data penelitian kualitatif (konsep, teknik, & prosedur analisis)*(Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020), 414.

<sup>80</sup> Mudjia Rahardjo, "Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif," *uin-malang.ac.id*, 15 Oktober 2010, <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>.

<sup>81</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 369.

wawancara maka akan dilakukan pengecekan kembali melalui observasi dan dokumentasi.<sup>82</sup>

### 3. Member check

Member check merupakan proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuannya adalah agar informasi yang diperoleh digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.<sup>83</sup>

Jadi didalam member check, data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara kepada informan kemudian data itu dibawa kembali untuk dilakukannya pengecekan apa benar yang dikatakan oleh si pemberi data atau informan tersebut sesuai dengan hasil yang ditulis oleh peneliti. Jika sudah terdapat kesesuaian maka dilakukannya tanda tangan diatas dokumen yang sudah di sepakati.

## G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap yang akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

### 1. Tahap Pra Penelitian

#### a. Penyusunan rancangan penelitian

KL

Pada tahap ini dimulai melakukan observasi dan wawancara di MTs.S An-Nur Tempursari dan menyusun rencana penelitian, dengan mengajukan judul di halaman SISTER, kemudian setelah judul di

---

<sup>82</sup> Arnild Augina Mekarisce, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* 12, no.3 (2020): 148.

<sup>83</sup> Umar sidiq dan moh. Miftachul choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: Nata Karya, 2019), 97.

ACC dan dikonsultasikan terhadap dosen pembimbing yang kemudian dilanjutkan untuk menyusun laporan yang akan diseminarkan.

b. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Pada tahap ini peneliti menyiapkan perlengkapan seperti alat perekam, tulis menulis, buku, dan lain-lain.

2. Tahap penelitian

- a. Memahami konteks penelitian serta tujuan penelitian.
- b. Memasuki lokasi penelitian yakni di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.
- c. Mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian.

3. Tahap pasca penelitian

- a. Menganalisis data yang telah diperoleh
- b. Menyajikan data yang telah diperoleh dalam bentuk laporan
- c. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun data yang diperoleh dalam bentuk laporan

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

Penelitian dengan judul penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang. Maka peneliti akan memaparkan data mengenai MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang, sebagai berikut:

##### 1. Profil MTs.S An-Nur Tempursari.<sup>84</sup>

###### a. Identitas Madrasah

- 1) Nama Madrasah : MTs.S An-Nur Tempursari
- 2) NSM : 121235080065
- 3) NPSN : 69881671
- 4) Propinsi : Jawa Timur
- 5) Otonomi Daerah : Lumajang
- 6) Kecamatan : Tempursari
- 7) Desa/Kelurahan : Tempursari
- 8) Jalan dan Nomor : Arjuno Nomor 03 Tempursari
- 9) Kode Pos : 67375
- 10) Telephone : 085336910320
- 11) E-mail : ngra\_wan@yahoo.com.
- 12) Status Akreditasi : B
- 13) Tahun Berdiri : 1991

---

<sup>84</sup> MTs.S An-Nur Tempursari, "Profil MTs.S An-Nur Tempursari," 16 Agustus 2022.

**b. Visi, Misi dan Tujuan MTs.S An-Nur Tempursari.<sup>85</sup>**

## 1) Visi

Bertaqwa, berakhlakul karimah, unggul prestasi dalam ke-ilmuan, berhaluan ahlussunah wal jama'ah.

## 2) Misi

a) Melatih siswa untuk memahami ajaran islam dan mengamalkannya.

b) Melatih siswa untuk berprestasi baik.

c) Melatih siswa untuk berfikir rasional dan cerdas.

d) Melatih siswa siap berkompetensi dan berprestasi.

e) Melatih siswa ber-organisasi sebagai bekal dalam masyarakat.

## 3) Tujuan

a) Menguasai dan menerapkan nilai agama dalam kehidupan sehari-hari dengan tolak ukur mampu membaca Al-qur'an selama kurun waktu 3 tahun di MTs An-Nur.

b) Memiliki kesadaran mengamalkan ajaran islam secara baik dan benar.

c) Terwujudnya perilaku dan berbudi luhur.

d) Mewujudkan tercapainya kompetensi akademik disetiap mata pelajaran dengan standar ketuntasan minimal 7.50.

e) Mewujudkan kemampuan berkompetensi dan berprestasi.

---

<sup>85</sup> MTs.S An-Nur Tempursari, "Visi, Misi, dan Tujuan MTs.S An-Nur Tempursari," 16 Agustus 2022.



- f) Membangun komunikasi interaktif dengan masyarakat melalui kerja sama berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan sosial.

## 2. Sejarah singkat berdirinya MTs.S An-Nur Tempursai.<sup>86</sup>

Sejarah singkat mengenai MTs.S An-Nur Tempursari awal berdiri madrasah tsanawiyah pada tanggal 15 Juli 1991. Nama-nama yang berjasa membangun Madrasah tersebut adalah Pak Mas'ud, Pak Imron Rosadi, Pak Eko Susilo, Pak Hasan Aris, dan Kiai Roihan. Dulu MTs.S An-Nur Tempursari dibawah naungan yayasan pertama yaitu YPIKM (Yayasan Islam Pendidikan Kesahteraan Mataram), Madrasah ini ikut fillial MTs An-Nur Bululawang Malang. Kemudian setelah sekolah berjalan 3 tahun MTs.S An-Nur Tempursari mampu berdiri sendiri dan melakukan akreditasi.

MTs.S An-Nur Tempursari resmi menerima murid baru pada tahun ajaran 1991-1992. Dan ditahun 2018 Yayasan Pendidikan Islam Kesejahteraan Mataram (YPIKM) diganti dengan yayasan LP.Ma'arif NU Lumajang.

Masa kepemimpinan di MTs.S An-Nur dari tahun 1991-sekarang sebagai berikut:

---

<sup>86</sup> Tarwiyadi, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang 19 Desember 2022.

**Tabel 4.1**  
**Data kepemimpinan MTs.S An-Nur Tempursari.<sup>87</sup>**

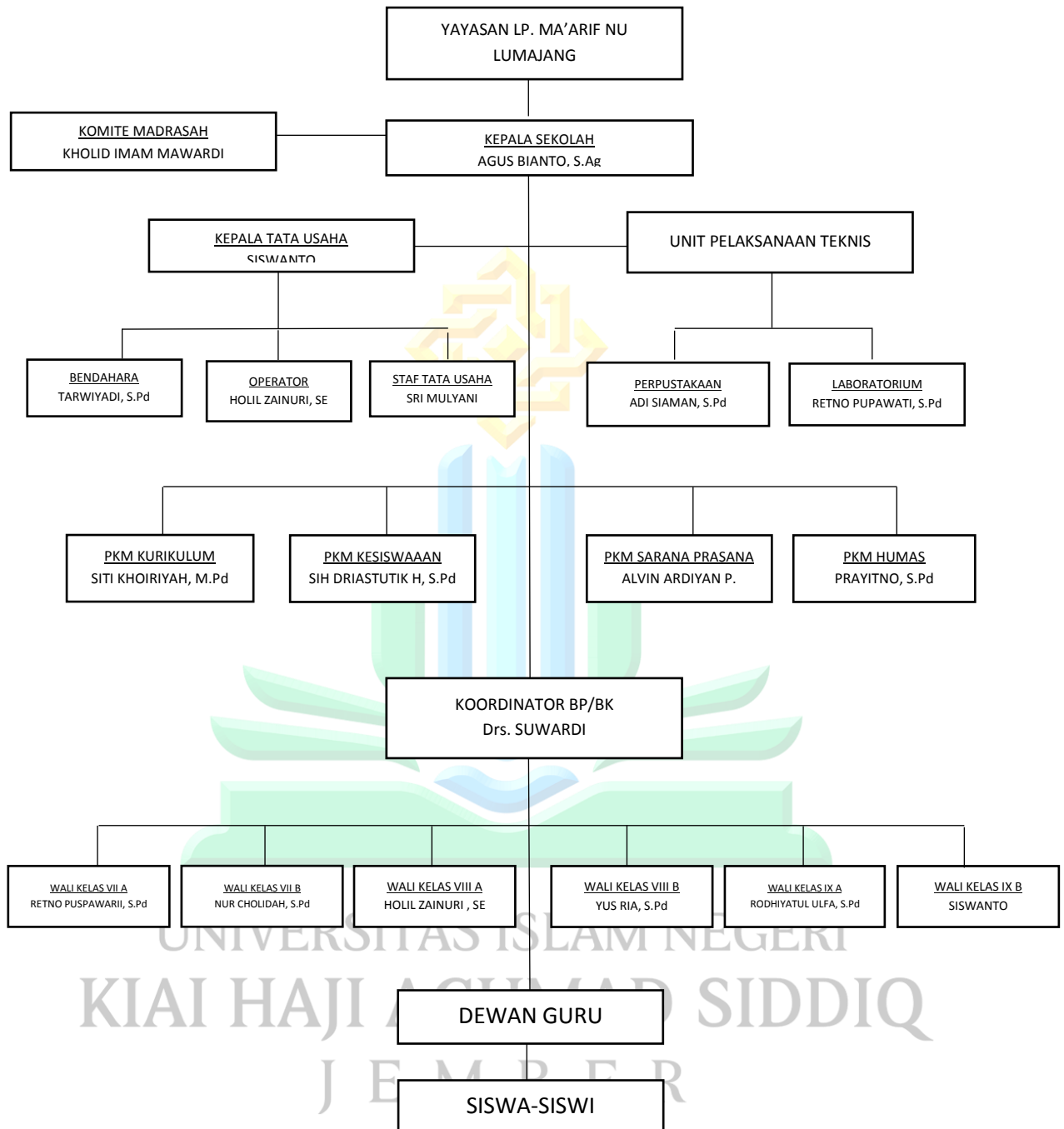
No	Nama	Tahun
1	Jamil	1991-1992
2	Imron Rosadi, BA	1992-1993
3	Drs. Kuswari	1993-1996
4	Drs. M. Hakki	1996-2000
5	Riyanto	2000-2004
6	Ir. Sunaryo	2004-2006
7	Tarwiyadi, S.Pd	2006-2008
8	Drs. M. Hakki	2008-2016
9	Moch Yusuf Hadi, S.SE	2016-2019
10	Agus Bianto, S.Ag	2019-sekarang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

<sup>87</sup> Diolah dari wawancara dengan Tarwiyadi, Lumajang, 19 Desember 2022.

### 3. Struktur Organisasi MTs.S An-Nur Tempursari.<sup>88</sup>



Gambar 4.1

Struktur organisasi MTs.S An-Nur Tempursari

<sup>88</sup> MTs.S An-Nur Tempursari, "Struktur organisasi MTs.S An-Nur Tempursari," 16 Desember 2022.

#### 4. Data Guru dan Karyawan MTs.S An-Nur Tempursari.<sup>89</sup>

Ketenagaan di MTs.S An-Nur Tempursari sebanyak 19 orang. Berikut peneliti akan menyajikan data mengenai jumlah guru serta tenaga karyawan di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.

**Tabel 4.2**  
**Daftar guru dan karyawan MTs.S An-Nur Tempursari**

No	Nama	Jabatan
1	Agus bianto, S.Ag	Kepala Madrasah
2	Sih Driastutik H, S.Pd	Waka Kesiswaan, Guru
3	Drs. Suwardi	Guru
4	Siswanto	Guru, BK, Wali kelas IX B
5	Moch Yusuf Hadi S, SE	Guru
6	Sukri Wibowo, S.Pd	Guru
7	Prayitno, S.Pd	Waka Humas, Guru
8	Rodhiyyah Ulfa A, S.Pd	Guru , Wali kelas IX A
9	Tarwiyadi, S.Pd	Bendahara Madrasah, Guru
10	Siti Khoiriyah, M.Pd	Waka kurikulum, Guru
11	Yus Ria, S.Pd	Wali kelas VIII B, Guru
12	Holil Zainuri, SE	Wali kelas, Operator Madrasah, Wali kelas VIII A
13	Retno Puspawati, S.Pd	Wali kelas VII A, Guru
14	Nur Cholidah, S.Pd	Wali kelas VII B, Guru
15	Sri mulyani	TU
16	Adi Siaman, S.Pd	Guru
17	Alvin Ardidian Prasetyo	Waka Sarpras, Guru
18	M. Sofyan Firmansyah	Keamanan
19	Yovandi Huda	Guru

<sup>89</sup> MTs.S An-Nur Tempursari, "Data guru dan karyawan MTs.S An-Nur Tempursari," 16 Desember 2022.

## 5. Data Siswa MTs.S An-Nur Tempursari.<sup>90</sup>

Tercatat bahwasannya MTs.S An-Nur Tempursari memiliki sebanyak 122 siswa. Berikut data mengenai pembagian jumlah siswa MTs.S An-Nur Tempursari:

**Tabel 4.3**  
**Jumlah siswa MTs.S An-Nur**

VII A	VII B	VIII A	VIII B	IX A	IX B	Jumlah
22	23	19	20	18	20	122

## 6. Sarana Prasarana MTs.S An-Nur Tempursari.<sup>91</sup>

Sarana dan prasarana begitu penting bagi sekolah, dikarenakan dapat membantu melancarkan proses pembelajaran. Sarana dan Prasarana yang terdapat di MTs.S An-Nur Tempursari tertera pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**  
**Data Sarana dan Prasarana**

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kepala Madrasah	1
2	Ruang guru	1
3	Ruang kelas	6
4	Kantor TU	1
5	Ruang Komputer	1
6	Lab bahasa	1
7	Lab Ipa	1
8	Perpustakaan	1
9	Kantin	1
10	Musholla	1
11	Toilet siswa	1
12	Toilet Guru	1
13	UKS	1
14	Gudang sekolah	1

<sup>90</sup> MTs.S An-Nur Tempursari, "Data siswa MTs.S An-Nur Tempursari," Lumajang, 16 Desember 2022.

<sup>91</sup> MTs.S An-Nur Tempursari, "Data sarana dan prasarana MTs.S An-Nur Tempursari," Lumajang, 16 Desember 2022.

## 7. Kurikulum yang digunakan di MTs.S An-Nur Tempursari

Menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional dikatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil wawancara<sup>92</sup> dengan kepala Madrasah dengan Bapak Agus Bianto di MTs.S An-Nur Tempursari menerapkan kurikulum K-13 atau disingkat kurtilas. Masih menggunakan K-13 dikarenakan lembaga ini belum ditunjuk oleh Kemenag untuk menepkan kurikulum merdeka. Jadi menurut beliau hanya ada beberapa lembaga yang ditunjuk untuk menerapkan kurikulum merdeka.

Dari hasil wawancara di atas dengan Bapak Agus bianto selaku Kepala Madrasah selaras dengan wawancara<sup>93</sup> bersama Ibu Siti Khoiriyah selaku Waka Kurikulum mengenai kurikulum yang digunakan di MTs.S An-Nur Tempursari adalah kurikulum K-13.

### B. Penyajian Data dan Analisis

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jadi peneliti akan mendeskripsikan data hasil sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dan disajikan sesuai dengan fokus penelitian.

---

<sup>92</sup> Agus Bianto, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>93</sup> Siti Khoiriyah, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 25 Januari 2023.

## 1. Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Kekatifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang

Penggunaan metode pembelajaran adalah suatu cara penyampaian materi ajar yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Pentingnya menggunakan metode pembelajaran adalah untuk menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, makin baik metode yang digunakan makin efektif juga pencapaian tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Kepala Madrasah MTs.S An-Nur Tempursari dengan Bapak Agus Bianto sebagai berikut:

“Pendapat saya agar memudahkan proses belajar mengajar sehingga apa yang direncanakan bisa terwujud dengan baik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.”<sup>94</sup>

Selaras dengan hasil wawancara dengan Bapak Prayit selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Berikut hasil wawancaranya:

“Menurut saya metode pembelajaran itu penting mbak karena dengan metode pembelajaran anak lebih cepat menangkap dan menarik perhatian anak akan apa yang disampaikan oleh guru, dan juga anak itu biar aktif dikelas.”<sup>95</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dengan Bapak Agus Bianto dan Bapak Prayit menurut keduanya bisa dipahami tujuan dari penggunaan metode pembelajaran yaitu untuk memudahkan siswa memahami materi

<sup>94</sup> Agus Bianto, diwawancari oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>95</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

yang disampaikan oleh guru dan diharapkan agar siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya di MTs.S An-Nur Tempursari tidak ada ketentuan bagi guru dalam penggunaan metode pembelajaran ketika kegiatan proses pembelajaran seperti yang telah dikemukakan oleh Bapak Agus Bianto selaku Kepala Madrasah. Berikut hasil wawancaranya:

“Untuk guru, guru itu bebas mau menggunakan metode pembelajaran yang terpenting metode itu bisa membuat peserta didik paham akan materi yang dijelaskan.”<sup>96</sup>

Kemudian juga diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Siti Khoiriyah selaku Waka Kurikulum sebagai berikut:

“Nggeh untuk dilembaga kami memang dibebaskan karena satu K-13 itu memang metodenya banyak, jadi dibebaskan.”<sup>97</sup>

Selanjutnya Bapak Prayit menjelaskan mengenai metode pembelajaran Teams Games Tournament sebagaimana hasil wawancara yaitu:

“Metode teams games tournament atau TGT saya artikan dari tiga kata yaitu teams artinya bertim atau berkelompok sedangkan games ini diartikan sebagai sebuah permainan dan tournament bisa diartikan seperti ajang perlombaan atau pertandingan jadi dari ketiga kata ini disambung menjadi sebuah metode pembelajaran yang dimana terdapat sebuah kelompok yang bermain dan bertournament.”<sup>98</sup>

Selanjutnya, Bapak Prayit memberikan penjelasan alasan mengapa beliau menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament berikut hasil wawancaranya:

<sup>96</sup> Agus Bianto, diwawancarai oleh Penulis 25 Januari 2023.

<sup>97</sup> Siti Khoiriyah, diwawancarai oleh Penulis 25 Januari 2023.

<sup>98</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.



“Jadi begini mbak kenapa saya memilih metode pembelajaran TGT karena metode ini ada unsur games atau unsur bermain, biar anak anak itu tidak jenuh ketika proses pembelajaran dikelas, karena kalau ada permainannya anak anak itu kan senang dan bisa bermain bersama jadi konsepnya bermain sambil belajar, nantinya akan membuat siswa aktif didalam kelas.”<sup>99</sup>

Berdasarkan wawancara diatas dapat dipahami Bapak Prayit memilih menggunakan metode pembelajaran Teams Games tournament disebabkan metode pembelajaran sambil bermain mampu memancing siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak jenuh saat proses pembelajaran serta mendorong siswa untuk ikut berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

**a. Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.**

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Prayit selaku guru akidah akhlak sebagai berikut:

“Sebelum melaksanakan pembelajaran saya membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau dibidang RPP dulu mbak disesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan dan juga tentunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang akan dipakai, contohnya metode pembelajaran TGT ini.”<sup>100</sup>

Kemudian Bapak Prayit menjelaskan mengenai persiapan selain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament sebagai berikut:

<sup>99</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>100</sup> Prayitno, diwawancarai oleh penulis, Lumajang, 5 Januari 2023

“Dan hal yang perlu dipersiapkan seperti soal TGT, terus alat untuk main game turnamennya sudah itu saja. Botol plastik besar biasanya.”<sup>101</sup>

Pernyataan Bapak Prayit mengenai perencanaan pembelajaran diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Siti Khoiriyah selaku waka kurikulum mengenai RPP. Berikut hasil wawancaranya:

“Diwajibkan semua guru 16 mapel wajib semua. Setiap guru membuat RPP sebelum masuk ke kelas karena semua guru harus membuat administrasi kelas termasuk RPP.”<sup>102</sup>

Selanjutnya, Ibu Siti Khoiriyah menjelaskan mengenai ketentuan dari sekolah untuk guru dalam membuat RPP. Berikut hasil wawancaranya:

“Tidak ada, bebas yang terpenting mengikuti aturan yang sudah ada di RPP. Ketentuan dalam pembuatan RPP bagi guru, bebas untuk setiap guru dalam membuat RPP asalkan sesuai dengan alur pembuatan RPP yang berlaku.”<sup>103</sup>

Kemudian diperkuat dengan hasil wawancara dengan Bapak Agus Bintu selaku Kepala Madrasah sebagai berikut:

“Tidak ada ketentuan, pembuatan RPP boleh yang model 1 lembar atau yang model kurikulum K13 yang lama yang penting guru bisa menerapkannya.”<sup>104</sup>

Selanjutnya Bapak Prayit menjelaskan mengenai RPP dengan metode pembelajaran Teams Games Tournament sebagai berikut:

“Untuk RPP ini mbak, kalau saya menggunakan metode TGT ya langkah-langkahnya yang ditulis didalam RPP harus langkah-langkah metode TGT.”<sup>105</sup>

<sup>101</sup> Prayitno, diwawancarai oleh penulis, Lumajang, 5 Januari 2023

<sup>102</sup> Siti Khoiriyah, diwawancarai oleh penulis 25 Januari 2023

<sup>103</sup> Siti Khoiriyah, diwawancarai oleh penulis 25 Januari 2023

<sup>104</sup> Agus Bianto, diwawancarai oleh Penulis 25 Januari 2023.

<sup>105</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis 5 Januari 2023.

Dalam tahapan perencanaan, perencanaan yang dilakukan oleh guru adalah dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau disebut dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Data ini diperkuat dengan adanya dokumen perangkat pembelajaran yaitu RPP. Pada RPP dengan materi qada dan qadar memang benar menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament .

**b. Pelaksanaan Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang.**

Pada pelaksanaan metode pembelajaran Teams Games Tournament ada beberapa langkah-langkah yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat guru. Pelaksanaan pembelajaran berisikan tentang proses pembelajaran seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Pada kegiatan pendahuluan

Bapak Prayit selaku guru Akidah Akhlak menjelaskan bahwa pada pelaksanaan metode pembelajaran Teams Games Tournament pada kegiatan pendahuluan berikut hasil wawancaranya:

“Ketika awal pembelajaran saya masuk kelas saya minta ketua kelas untuk memimpin do’a sebelum belajar agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, lalu saya

mengabsen siswa, setelah saya mengabsen saya jelaskan tujuan pembelajaran yang akan dibahas.”<sup>106</sup>

Hasil wawancara diatas diperkuat dengan wawancara kepada Muhammad Taufik Rahman selaku siswa kelas IX B sebagai berikut:

“Guru masuk ke kelas lalu mengucapkan salam, menyuruh siswa-siswi untuk duduk dengan posisi siap lalu berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas, mengabsen siswa, lalu guru memulai pembelajaran.”<sup>107</sup>

Hasil wawancara tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Januari 2023 di MTs.S An-Nur Tempursari kegiatan awal pembelajaran diawali guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh siswa dan dilanjutkan dengan menyiapkan siswa duduk dengan keadaan siap selanjutnya membaca doa sebelum belajar yang dipimpin oleh ketua kelas lalu guru mulai memeriksa kehadiran siswa dengan mengabsen siswa satu persatu, setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.<sup>108</sup>

Dari hasil wawancara dengan Bapak Prayit selaku guru Akidah Akhlak dan siswa disertai dengan hasil observasi dikelas terkait kegiatan pendahuluan kemudian diperkuat dengan adanya dokumentasi foto yang tertera:

---

<sup>106</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang 5 Januari 2023.

<sup>107</sup> Muhammad Taufik Rahman, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang 5 Januari 2023.

<sup>108</sup> Observasi, Di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX B, 5 Januari 2023.



**Gambar 4.2**  
**Guru mengabsen siswa**

## 2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournamen Bapak Prayit mengungkapkan:

“Selanjutnya saya mulai pelajaran dengan menjelaskan materi terlebih dahulu mbak agar anak anak paham, Nah kalau anak anak sudah dirasa paham saya lanjut dan saya mulai membentuk kelompok, saya bagi ada empat sampai lima orang di setiap kelompoknya, selanjutnya saya suruh diskusi dan mempelajari tentang materi itu dan saya kasih tugas mengerjakan soal TGT dengan kelompoknya.”<sup>109</sup>

Lebih lanjut lagi Bapak Prayit mengungkapkan dalam pembagian kelompok terhadap siswa, sebagai berikut:

“Ketika saya membagi kelompok itu, saya bagi secara heterogen mbak jadi berdasarkan tingkat kecerdasan dalam satu kelompok ada yang pandai, sedang dan yang kurang pandai. Kenapa harus begitu, ya agar anak anak itu tidak campur yang kurang pandai masa dikelompokkan dengan yang kurang pandai nanti malah ndak bisa apa apa.”<sup>110</sup>

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan

Akmal Taqiyuddin selaku siswa kelas IX A:

<sup>109</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>110</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

“Pak Prayit tadi menjelaskan materi tentang qada dan qadar terus pak Prayit membagi kelompok disuruh diskusi dan mengerjakan soal bersama kelompoknya.”<sup>111</sup>

Hasil wawancara sesuai dengan hasil observasi<sup>112</sup> peneliti, dimana dalam kegiatan inti guru memulai dengan menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi pelajaran yaitu materi qada dan qadar selanjutnya guru membagi kelompok yang terdiri dari empat hingga lima siswa dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok serta mengerjakan soal TGT yang diberikan oleh guru.

Hasil wawancara dan observasi diatas diperkuat dengan hasil dokumentasi. Berikut dokumentasi ketika peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya:



**Gambar 4.3**  
**Siswa melaksanakan diskusi kelompok**

Kemudian setelah siswa melakukan diskusi kelompok dan mengerjakan soal TGT. Bapak Prayit mengajak siswa untuk bermain Game agar peserta didik bisa lebih fokus dalam pembelajaran. Berikut hasil wawancaranya:

<sup>111</sup> Akmal Taqiyuddin, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>112</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX A, 9 Januari 2023.

“Nah setelah anak anak saya beri tugas mengerjakan soal TGT dan berdiskusi dengan kelompoknya, Saya kasih games mbak biar anak anak tidak jenuh, biasanya saya kasih games berhitung atau tepuk tangan gitu. Pokoknya anak itu gerak. Tujuannya dari game ini agar mereka lebih fokus dalam pembelajaran.”<sup>113</sup>

Senada dengan yang disampaikan oleh Adzha Muhandis

Mukhlis siswa kelas IX A:

“Iya mbak tadi sama pak Prayit dikasih games, games nya tadi tepuk pagi, siang, malam. Kalau tepuk pagi jadi tepuk satu kali kalau tepuk siang jadi tepuk dua kali kalau tepuk malam tidak tepuk mbak. Tadi saya sempat salah karna tidak konsentrasi.”<sup>114</sup>

Hal ini sesuai dengan hasil observasi<sup>115</sup> peneliti, setelah siswa berdiskusi dan mengerjakan soal TGT. Bapak Prayit mengajak siswa untuk bermain games dimana games yang dilakukan adalah games tepuk pagi siang malam. Terlihat siswa sangat antusias mengikuti arahan games yang diberikan oleh Bapak Prayit Meskipun terdapat siswa yang masih salah dan kurang konsentrasi dalam melakukan game tepuk pagi, siang, malam.

Hasil wawancara dan observasi diatas diperkuat dengan hasil dokumentasi. Berikut dokumentasi ketika peserta didik melaksanakan game tepuk pagi, siang, malam.

<sup>113</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>114</sup> Adzha Muhandis Mukhlis, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>115</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX A, 9 Januari 2023



**Gambar 4.4**  
**Siswa melaksanakan permainan games tepuk pagi, siang, malam**

Selanjutnya setelah dilakukan games adalah tahap Tournament yang telah dijelaskan melalui wawancara dengan Bapak Prayit, berikut hasil wawancaranya:

“Setelah saya kasih games saya ajak mereka untuk bertournament mbak, kan sudah dibagi kelompok dan sudah berdiskusi juga tentang materinya jadi mereka akan bertournament antar kelompok. Penentuan kelompok tournament menggunakan kertas undian yang sudah ditulisi kelompok satu dua tiga empat lalu digulung dan di kocok, dipilih dua kertas dan kelompok itu yang tournament, contoh angka yang keluar kelompok satu dan dua jadi kelompok satu melawan kelompok dua.”<sup>116</sup>

Pada saat tournament ini setiap kelompok akan bertanding antar kelompok untuk berebut dan mengumpulkan poin tertinggi.

Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Prayit sebagai berikut:

“Saat tournament itu mbak saya suruh maju kedepan maju satu kelompok. Contoh kelompok satu dan kelompok dua tanding dan saya bacakan soal pertanyaan. Sebelumnya saya jelaskan alur permainannya, saya bawakan botol besar mbak digunakan untuk patokannya, siapa yang duluan memukul botolnya ke meja berarti dia yang bisa menjawab

<sup>116</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.



pertanyaan dan jika jawabannya benar dapat poin sebaliknya jika jawabannya salah ya dilempar ke kelompok lawan.”<sup>117</sup>

Pernyataan yang dipaparkan oleh Bapak Prayit diperkuat dengan pernyataan oleh beberapa siswa Kelas IX A diantaranya wawancara dengan Nuril Nabila Khusna:

“Tadi saat tournament kan pakai botol besar itu mbak jadi siapa yang duluan mukul ke meja kelompok itu yang bisa menjawab pertanyaan pak Prayit. Kalau pertanyaannya benar ya dapet poin.”<sup>118</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh Zanaria Akbar:

“Iya mbak tadi kan pak Prayit ngajak main games tournament berkelompok jadi maju perkelompok tanding dengan kelompok lainnya, pemilihan kelompoknya itu makai undian gitu, dan kalau bisa jawab pertanyaan dari pak Prayit dapat poin.”<sup>119</sup>

Kemudian Bapak Prayit menjelaskan mengenai tournament sebagai berikut:

“Ketika saya selesai membacakan soal saat tournament saya memberi waktu kelompok tersebut untuk berdiskusi terlebih dahulu untuk menentukan jawaban yang tepat setelah itu saya hitung mulai dari satu sampai tiga lalu boleh memukul botol. Kalau ga dihitung itu anak anak sembrono mukulnya kadang soal belum selesai sudah mukul dulu. Nah kalau sudah saya hitung mereka mukul botol anak anak yang lain yang masih belum giliran tournament melihat kelompok siapa yang mukul botolnya lebih dulu. Lalu saya beri pertanyaan dan kalau dijawab benar, saya kasih 10 poin dan saya tulis di papan tulis nilai skornya.”<sup>120</sup>

<sup>117</sup> Prayitno diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>118</sup> Nuril Nabila Khusna diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>119</sup> Zanaria Akbar diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>120</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi<sup>121</sup> peneliti dimana ketika Tournament, setiap kelompok akan saling berebut dan mengumpulkan poin terbanyak. Dengan cara menggunakan kertas undian yang dikocok dan maju dua kelompok lalu Bapak Prayit membacakan soal pertanyaan kedua kelompok yang sedang bertournament memukul lebih dulu botol yang dipegang, kelompok yang lebih cepat memukul botol dapat menjawab pertanyaan soal dari bapak Prayit. Namun sebelum memukul botol Bapak Prayit memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi menentukan jawaban yang benar.



**Gambar 4.5**

**Siswa sedang melaksanakan tournament kelompok**

Kemudian tahap selanjutnya setelah melakukan Tournament kelompok adalah Bapak Prayit menghitung skor atau poin yang telah didapat oleh setiap kelompok. Dan selanjutnya memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor atau poin

---

<sup>121</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari Kelas IX A, 9 Januari 2023.

tertinggi. Dan dijelaskan oleh Bapak Prayit mengenai pemberian penghargaan. Berikut hasil wawancaranya:

“Setelah tanding antar kelompok atau tournament itu, sebelumnya itu saya bilang ke anak anak kalau yang menang dalam tournament akan dapat hadiah dari pak guru gitu, jadi anak anak itu senang mbak, jadi setelah tahu kelompok mana yang menang saya kasih hadiah.”<sup>122</sup>

Selaras dengan pernyataan dengan Adzah Muhandis Mukhlis selaku siswa kelas IX A:

“Katanya pak Prayit kalo kelompok yang menang tournament dapet hadiah gitu mbak, hadiahnya rahasia jadi tadi kelompok saya semangat ingin menang dalam tournament tadi.”<sup>123</sup>

Pernyataan tersebut diperkuat dengan pernyataan Akmal Taqiyuddin siswa kelas IX A:

“Iya mbak pak Prayit juga tadi bilang kalo yang menang tournament akan dapet hadiah, ya jadi teman teman itu semangat agar dapat hadiahnya ya meskipun katanya pak Prayit hadiahnya masih dirahasiakan.”<sup>124</sup>

Diperkuat dengan hasil observasi <sup>125</sup> setelah tahap

tournament dan semua kelompok sudah melakukan tournament kelompok selanjutnya Bapak Prayit menghitung skor yang diperoleh dari masing-masing kelompok. Lalu kelompok yang menang dan memiliki skor atau poin tertinggi mendapatkan penghargaan, ketika pemberian penghargaan kepada kelompok

<sup>122</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>123</sup> Adzah Muhandis Mukhlis, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>124</sup> Akmal Taqiyuddin, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>125</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX A, 9 Januari 2023.

yang memiliki skor tertinggi adalah kelompok 1. Berikut hasil wawancara dengan perwakilan kelompok 1:

“Perasaan saya ketika dikasih hadiah itu senang mbak, otomatis kalo dapat hadiah sekelompok senang, jadi targetnya harus dapet juara, harus menang, jadi kalau dapat hadiah itu hatinya senang terus rasa lega tambah menggelegar Alhamdulillah menang gitu mbak.”<sup>126</sup>

Pada kegiatan inti dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat tahap-tahap yang dilakukan oleh guru sesuai dengan hasil wawancara kepada Bapak Prayit dan siswa serta hasil observasi, dan kemudian diperkuat dengan adanya dokumentasi foto. Dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang peneliti ringkas sebagai berikut:

a) Tahap penyajian dalam kelas (*Class presentation*)

Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran yaitu qada dan qadar pada saat yang sama siswa menyimak penjelasan dari guru.<sup>127</sup>



**Gambar 4.6**  
**Guru menjelaskan materi qada dan qadar**

<sup>126</sup> Zanaria Akbar, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 januari 2023.

b) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Setelah menjelaskan materi tentang qada dan qadar guru membagi siswa menjadi berkelompok secara heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Dan dilanjutkan untuk mengerjakan soal TGT yang diberikan dan berdiskusi tentang materi qada dan qadar.



**Gambar 4.7**  
**Siswa belajar dalam kelompok dan mengerjakan soal TGT**

c) Permainan (*Games*)

Dalam permainan atau (*Games*) guru mengajak siswa agar berdiri dan bermain games tepuk tangan pagi, siang dan malam. Tepuk pagi berarti tepuk satu kali, tepuk siang berarti tepuk dua kali dan tepuk malam diartikan diam. Dimana siswa semua berantusias mengikuti games yang diberikan oleh guru.



**Gambar 4.8**  
**Siswa melaksanakan games atau permainan**

d) Pertandingan (*Tournament*)

Setelah bermain games tepuk tangan pagi, siang, dan malam. Dilanjutkan dengan tournament kelompok dimana dalam pemilihan kelompok tournament menggunakan nomor undian yang dikocok. Jika nomor yang keluar adalah kelompok satu dan dua maka kelompok satu melawan kelompok dua, dan sisanya kelompok tiga melawan kelompok empat dan seterusnya. Didalam tournament kelompok diminta untuk

berebut poin dengan cara siapa dulu yang bisa menjawab pertanyaan dari guru dengan cepat-cepat memukul botol. Soal atau pertanyaan yang dibacakan oleh Bapak Prayit adalah soal TGT yang sebelumnya sudah didiskusikan oleh peserta didik.

Jika kelompok yang memukul botol terlebih dahulu bisa menjawab maka mendapat poin dan jika tidak maka pertanyaan dilemparkan kepada kelompok lawannya.



**Gambar 4.9**  
**Siswa melaksanakan tournament antar kelompok**

e) Penghargaan (*Teams recognition*)

Setelah dilakukannya tournament dan menghitung poin dari semua kelompok yang sudah bertanding. Kelompok yang memenangkan tournament dan mendapatkan poin tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru.



**Gambar 4.10**  
**Penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tinggi**

3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup ini merupakan kegiatan akhir dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament. Berdasarkan wawancara

dengan Bapak Prayit mengenai kegiatan penutup. Berikut hasil wawancaranya:

“Untuk kegiatan akhir itu saya menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama mbak dengan cara melakukan tanya jawab sedikit sedikit. Dan saya lanjutkan bertanya kepada mereka apakah ada yang belum paham mengenai materi yang telah diajarkan hari ini, kalo tidak ada saya pancing gini mbak, kalau tidak ada yang tanya pak guru wes seng tanya. Dan setelah itu saya bilang ke anak anak untuk mempelajari materi berikutnya, kemudian pembelajaran selesai ditutup dengan membaca do’a bersama-sama.”<sup>128</sup>

Hal tersebut dikuatkan dengan pernyataan oleh Akmal Taqiyuddin siswa kelas IX A melalui wawancara yaitu:

“Pak Prayit mau meninggalkan kelas setelah pembelajaran itu seperti ditanyai ada yang mau ditanyakan untuk materi pembelajaran mana yang belum paham, terus jika ada yang tanya dijawab. Terus habis itu pembelajaran diakhiri dengan membaca do’a bareng-bareng mbak.”<sup>129</sup>

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Januari 2023<sup>130</sup> setelah kegiatan inti selesai guru memberikan penguatan materi dan melakukan tanya jawab mengenai materi

yang selesai disampaikan kepada siswa, kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai pembahasan materi yang belum dipahami. Lalu guru menyampaikan rencana pembelajaran dalam pertemuan selanjutnya, dan pembelajaran berakhir ditutup dengan bacaan doa penutup yaitu surah al-asr bersama-sama dan diakhiri oleh salam.

<sup>128</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 5 Januari 2023.

<sup>129</sup> Akmal taqiyuddin, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>130</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX A, 9 Januari 2023.



### c. Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa

Metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran yang dilihat dari pandangan Bapak Prayit selaku guru Akidah Akhlak. Berikut hasil wawancaranya:

“Saya biasanya melihat siswa aktif itu ketika pembelajaran seperti mau mengerjakan tugas, lalu mau menjawab pertanyaan, tidak malu bertanya, mau berdiskusi dengan teman-temannya, dan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.”<sup>131</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IX A pada tanggal 9 Januari 2023 bahwa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament keaktifan siswa yang ditemukan:

- 1) Melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT

Ketika proses pembelajaran di dalam kelas siswa aktif melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan dan menyelesaikan soal TGT yang diberikan oleh Bapak Prayit. Ketika

diskusi terdapat kelompok yang belum paham mengenai soal tersebut dan mereka bertanya kepada Bapak Prayit mengenai:

“Apa fatalisme itu pak”

Lalu Bapak Prayit mengarahkan atas pertanyaan tersebut dan

kelompok lain juga memperhatikan penjelasan dari Bapak Prayit.

---

<sup>131</sup> Prayitno, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Zanaria Akbar selaku siswa kelas IX A mengenai diskusi dalam kelompok sebagai berikut:

“Ya tentu saja lebih aktif mbak, karna otomatis kalau diskusi kelompok sama-sama belajar bareng dan sama-sama mikir bareng-bareng. Jadi pak guru dalam memilih kelompok itu sudah benar aslinya ada yang berapa aktif dan ada yang tidak aktif. Jadinya murid yang tidak aktif itu ikut berdiskusi juga.”<sup>132</sup>

Dari hasil observasi<sup>133</sup> dan wawancara diatas bisa dipahami para siswa dalam melakukan diskusi kelompok dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru siswa yang kurang aktif akan ikut aktif juga.

## 2) Kerjasama ketika tournament kelompok

Ketika proses pembelajaran di dalam kelas siswa terlihat aktif ketika ketika tournament kelompok serta adanya kerjasama dan hubungan sosial terhadap kegiatan pembelajaran hal ini dibuktikan dengan observasi<sup>134</sup> peneliti di dalam kelas, siswa membantu sesama anggota dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan saat tournament kelompok, dilihat dari setelah guru membacakan soal dan siswa diberikan waktu diskusi untuk memilih jawaban yang benar.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Akmal Taqiyuddin selaku siswa kelas IX A sebagai berikut:

<sup>132</sup> Zanaria Akbar, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang 31 Januari 2023.

<sup>133</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX A, 9 Januari 2023.

<sup>134</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX A, 9 Januari 2023.

“Saat tournament yang memegang botol saya jadi setelah pak Prayit selesai membacakan soal, kelompok kita berdiskusi memilih jawaban yang benar, waktu tournament sangat deg-degan takut keduluan tim lawan yang mukul botolnya.”<sup>135</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara diatas bisa dipahami bahwa dengan melakukan tournament yang dapat membuat siswa untuk lebih aktif berdiskusi, daya kompetisi siswa juga akan terasah dalam kegiatan tournament dimana siswa akan bersaing untuk mendapatkan nilai atau skor yang tertinggi.

### 3) Aktif dalam menjawab pertanyaan

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan bisa dilihat dari hasil observasi<sup>136</sup> peneliti di dalam kelas, siswa aktif dalam menjawab pertanyaan ketika tournament kelompok, saat tournament kelompok siswa dituntut untuk berebut poin dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Maka siswa merasa bahwa harus cepat-cepat memukul botol dan menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru.

Hasil observasi tersebut dikuatkan oleh hasil wawancara Zanaria Akbar sebagai berikut:

“Kelompok saya memang benar bersungguh-sungguh dan memahami soal-soal yang dibacakan sama pak Prayit, supaya menang dan mendapatkan hadiah.”<sup>137</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara diatas bisa dipahami bahwa keaktifan siswa dilihat dari aktif menjawab pertanyaan yang

<sup>135</sup> Akmal Taqiyuddin, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang 31 Januari 2023.

<sup>136</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari kelas IX A, 9 Januari 2023.

<sup>137</sup> Zanaria Akbar, diwawancarai oleh Penulis, Lumajang 31 Januari 2023.

diberikan oleh guru ketika tournament kelompok. Dimana siswa memiliki keinginan menjawab pertanyaan dari guru untuk mendapatkan skor tertinggi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan hasil wawancara terhadap siswa bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa dilihat dari melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT, kerjasama ketika tournament kelompok, dan aktif dalam menjawab pertanyaan.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil ketika setelah menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament mengenai keaktifan siswa. Berdasarkan pada hasil wawancara dengan Bapak Prayit selaku guru mata pelajaran akidah akhlak sebagai berikut:

“Saya rasa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament cukup baik dan ada peningkatan juga untuk anak anak, yang awalnya merasa jenuh ketika pembelajaran akidah akhlak dikarenakan metode ini ada gamesnya jadi anak anak merasa senang. Dan keaktifan anak anak dilihat dari setelah menggunakan metode ini siswa yang ngomong sendiri dan bercanda dengan teman sebangkunya dan yang suka tidur dikelas jadi lebih memperhatikan temannya berdiskusi dalam mengerjakan soal dan ketika tournament itu mereka saling bekerjasama dalam menjawab pertanyaan yang saya berikan.”<sup>138</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Prayit selaku guru Akidah Akhlak bahwasanya dalam penggunaan metode

---

<sup>138</sup> Prayitno, diwawancarai oleh penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang awalnya siswa merasa jenuh menjadi tidak jenuh lagi dan merasa senang sebab metode pembelajaran TGT terdapat permainan atau games dan keaktifan siswa dilihat dari memperhatikan temannya ketika berdiskusi dan mengerjakan soal secara berkelompok dan juga ada rasa bekerjasama dalam menjawab pertanyaan ketika tournament kelompok.

**Tabel 4.5**

**Data sebelum dan sesudah penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang**

Sebelum menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament	Sesudah menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tidur dikelas</li> <li>2. Kurangnya siswa aktif dalam pembelajaran</li> <li>3. Siswa kurang mampu menjawab pertanyaan dari guru</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa tertarik dan merasa senang dikarenakan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat unsur permainannya</li> <li>2. Suasana kelas menjadi hidup</li> <li>3. Siswa aktif berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal TGT</li> <li>4. Ketika tournament siswa dilatih untuk menjawab pertanyaan atau soal soal dari guru</li> </ol>

**2. Kendala Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang**

Disamping terlaksananya proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat beberapa

kendala yang dialami oleh guru. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Prayit selaku guru Akidah Akhlak mengenai kendala yang dihadapi guru saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TGT sebagai berikut:

“Untuk kendalanya menurut saya dalam metode pembelajaran TGT ini yang saya rasakan yang pertama itu saat berdiskusi dan mengerjakan tugas ketika berkelompok yang memakan banyak waktu ya mbak kalau kelompoknya serius berdiskusi ya pasti cepet selesai mengerjakan, ya kalau yang hanya guyon ya lama selesainya. Jadi hal seperti ini waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh anak-anak cukup banyak. Ada juga ketika diskusi itu anak-anak guyon, ngusilin kelompok lain gitu mbak”<sup>139</sup>

Dari observasi<sup>140</sup> yang peneliti amati saat kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat kendala seperti kurangnya waktu sebab terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan secara berurutan mulai dari penyajian kelas, diskusi kelompok untuk siswa, games dan tournament, saat tournament juga banyak menyita waktu karena disetiap kelompok ketika tournament guru memberi jeda kepada setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan. Hal ini dari segi waktu yang dibutuhkan masih kurang, karena metode pembelajaran TGT memerlukan waktu yang lama tidak bisa dilaksanakan dalam waktu singkat, sehingga alokasi waktu yang kurang maksimal. Ketika diskusi terdapat siswa yang bercanda dan tidak ikut berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya terdapat siswa yang masih belum terbiasa dalam kegiatan berdiskusi kelompok disebabkan dalam satu

---

<sup>139</sup> Prayitno, diwawancarai oleh penulis, Lumajang, 9 Januari 2023.

<sup>140</sup> Observasi di MTs.S An-Nur Tempursari, 9 Januari 2023.

kelompok sudah dibagi secara heterogen dimana terdapat siswa yang kepiintarannya ada yang tinggi, sedang dan rendah, yang kepiintarannya tinggi masih enggan untuk menjelaskan materi kepada siswa yang kepiintarannya masih dibawahnya.

Bisa dipahami bahwa dari pernyataan Bapak Prayit dan hasil observasi peneliti mengenai kendala dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament adalah sebagai berikut:

- a. Terkendala dalam mengkondisikan waktu
- b. Terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok.
- c. Terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok.

**Tabel 4.6**  
**Temuan Penelitian**

Fokus penelitian	Temuan
1. Bagaimana Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan Soal TGT.</li> <li>2. Pelaksanaan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kegiatan pendahuluan Salam, menyiapkan siswa duduk dengan keadaan siap, membaca doa sebelum belajar, guru mulai memeriksa kehadiran siswa, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan</li> <li>b. Kegiatan inti Tahap penyajian kelas (<i>class precentation</i>), belajar dalam kelompok (<i>teams</i>), permainan (<i>games</i>), pertandingan (<i>Tournament</i>), penghargaan kelompok(<i>teams recognition</i>)</li> <li>c. Kegiatan penutup Guru memberikan penguatan materi</li> </ol> </li> </ol>

	<p>dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang selesai disampaikan kepada siswa, kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai pembahasan materi yang belum dipahami. Lalu guru menyampaikan rencana pembelajaran dalam pertemuan selanjutnya, dan pembelajaran berakhir ditutup dengan bacaan doa penutup yaitu surah al-asr bersama-sama dan diakhiri oleh salam.</p> <p>3. Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan Keaktifan siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT</li> <li>Kerjasama ketika tournament kelompok</li> <li>Aktif dalam menjawab pertanyaan.</li> </ol>
<p>2. Apa Kendala Yang Dihadapi Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Terkendala dalam mengkondisikan waktu</li> <li>Terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok.</li> <li>Terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok.</li> </ol>

### C. Pembahasan Temuan

#### 1. Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang

##### a. Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa sebelum melaksanakan pembelajaran dengan metode



pembelajaran Teams Games Tournament perlu adanya perencanaan terlebih dahulu. Dalam perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah menyusun perangkat pembelajaran, Perangkat pembelajaran merupakan persiapan pembelajaran yang disusun oleh guru secara individu ataupun secara kelompok (KKG atau MGMP) dengan tujuan pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis serta memperoleh hasil yang diinginkan.<sup>141</sup>

Perangkat pembelajaran yang disiapkan oleh Bapak Prayit yakni berupa menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal tersebut sesuai dengan teori Nurdin dan Andriantoni:

“Rencana Pelaksanaa Pembelajaran adalah sebuah perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran dan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.”<sup>142</sup>

Selain RPP hal yang di siapkan oleh Bapak Prayit adalah membuat soal TGT. hal ini sesuai dengan Teori Saco:

“Dalam TGT Permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, lalu siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.”<sup>143</sup>

<sup>141</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012), 185.

<sup>142</sup> Dwi Puspita Sari, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Posing Berbasis Soal Superitem Terbimbing untuk menunjang Keterampilan Berfikir Kritis Siswa,” (Skripsi, Universitas Peradaban, 2022), 4.

<sup>143</sup> Nurdyansyah, dan Eni Fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016), 77.

Pernyataan dari teori Saco membuktikan bahwa dalam TGT terdapat kuis-kuis atau pertanyaan, jadi guru mempersiapkan soal TGT dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament.

**b. Pelaksanaan Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari**

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode pembelajaran Teams Games Tournament yang dilakukan oleh guru sebagai berikut:

- 1) Bapak Prayit menjelaskan materi pembelajaran yaitu qada dan qadar. Setelah menjelaskan materi tersebut dilanjutkan bertanya terkait materi tersebut kepada peserta didik.
- 2) Bapak Prayit membagi siswa menjadi berkelompok secara heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Dan dilanjutkan untuk mengerjakan soal TGT yang diberikan dan berdiskusi tentang materi qada dan qada.
- 3) Bapak Prayit mengajak siswa untuk bermain game dimana gamennya berupa tepuk tangan pagi, siang, dan malam gunanya untuk melatih konsentrasi siswa dan agar tidak jenuh ketika pembelajaran.
- 4) Bapak Prayit mengajak siswa untuk tournament kelompok. Saat tournament kelompok diminta untuk berebut poin dengan cara siapa dulu yang bisa menjawab pertanyaan dari guru dengan cepat-

cepat memukul botol. Soal atau pertanyaan yang dibacakan oleh guru adalah soal TGT yang sebelumnya sudah didiskusikan oleh peserta didik dalam kelompoknya.

- 5) Setelah dilakukannya tournament dan menghitung poin dari semua kelompok yang sudah bertanding. Kelompok yang memenangkan tournament dan mendapatkan poin tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru.

Termuan tersebut sesuai dengan teori Slavin dalam Sintaks metode pembelajaran Teams Games Tournament yaitu:<sup>144</sup>

- 1) Tahap penyajian kelas (*Class precentation*)

Di tahap penyajian kelas guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran awal.

- 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin dan etnis.

- 3) Permainan (*Games*)

Ketika games guru memiliki peran penting misalnya melakukan permainan yang menyenangkan seperti memberi pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik.

---

<sup>144</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 30.

#### 4) Pertandingan (*Tournament*)

Tournament disini terdiri dari beberapa kelompok untuk bertanding namun tujuannya untuk mengetahui dan memahami sejauh mana materi yang telah mereka pahami. Materi yang perlu dipahami adalah materi yang telah di diskusikan oleh masing-masing kelompok.

#### 5) Penghargaan kelompok (*Teams recognition*)

Tim yang menunjukkan kinerja yang paling baik akan mendapatkan sebuah penghargaan. Maka pemberian penghargaan terhadap kelompok yang mengumpulkan skor/nilai yang tertinggi. Pemberian penghargaan ini diharapkan agar memicu semangat yang lebih tinggi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.<sup>145</sup>

Dari hasil temuan dan teori, dapat dipahami adanya kesamaan antara temuan dilapangan dengan teori milik Slavin pada sintaks-sintaks metode pembelajaran Teams Games Tournament.

### **c. Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa**

Dalam temuan dilapangan bahwa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa sebagai berikut:

---

<sup>145</sup> Eva Maghfiroh dan Syamsul Arifin, "Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (Oktober, 2021): 225.

1) Melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT

Data yang ditemukan bahwa metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan diskusi kelompok hal ini dibuktikan dengan siswa dalam kelompok melaksanakan tugas belajar yang berupa mengerjakan soal TGT secara berdiskusi.

Hal ini sesuai dengan teori dari Nana Sudjana yang menjelaskan bahwa yang termasuk keaktifan siswa yaitu siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru dan siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajar.<sup>146</sup>

Dan dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa saat melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT. Hal ini bisa dipahami dari metode pembelajaran Teams Games Tournament merupakan metode kooperatif yang bersifat kelompok dan siswa

diharapkan untuk saling membantu, berdiskusi, bertukar pendapat, saling menilai pengetahuan terbaru dan saling mengisi kelemahan dalam pemahamana masing-masing.<sup>147</sup>

2) Kerjasama ketika tournament kelompok

Data yang ditemukan bahwa metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa dilihat ketika

---

<sup>146</sup> Nugroho Wibowo, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari," *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational education (ELINVO)* 1, no. 2 (Mei, 2016): 130.

<sup>147</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 23.

siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan saat tournament kelompok, dilihat dari setelah guru membacakan soal dan siswa diberikan waktu diskusi untuk memilih jawaban yang benar.

Hal ini sesuai dengan teori dari Mc Keachie dan JJ Hasibuan yang menjelaskan bahwa indikator keaktifan siswa yaitu adanya kerjasama serta hubungan sosial ketika kegiatan pembelajaran.<sup>148</sup>

Dan dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa saat kerjasama ketika tournament kelompok. Hal tersebut bisa dipahami bahwa kelebihan dari penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament adalah suasana belajar didalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan disebabkan adanya kerjasama antar siswa ketika membuat interaksi belajar.<sup>149</sup>

### 3) Aktif dalam menjawab pertanyaan

Data yang ditemukan bahwa metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan ketika tournament kelompok, saat tournament kelompok siswa dituntut untuk berebut poin dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Maka

---

<sup>148</sup> Zaratzar, Zainal Abidin, dan Nani Endri Santi, "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTsS An-Nur Bugeng," *Al-Ikhtibar Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2017): 600.

<sup>149</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournament (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 31.

siswa merasa bahwa harus cepat-cepat memukul botol dan menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru.

Hal ini sesuai ini sesuai dengan teori Rosalia bahwa keaktifan siswa dilihat dari mampu menjawab pertanyaan.<sup>150</sup>

Dan dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa saat aktif dalam menjawab pertanyaan. Hal ini dapat dipahami bahwa kelebihan dari penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament adalah proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa<sup>151</sup> dari aktif menjawab pertanyaan dari guru.

## **2. Kendala Dalam Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang**

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games

Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terdapat sebuah kendala.

Kendalanya antara lain:

---

<sup>150</sup> Herman Alimuddin, "Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Satap Bungoro," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017): 62.

<sup>151</sup> I Wayan Widayana, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PMKR Siswa SMK," *Jurnal Ika Undiksha* 19, no. 1 (Maret, 2021): 13.

a. Terkendala dalam mengkondisikan waktu

Temuan pertama pada kendala penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament adalah terdapat kendala seperti kurangnya waktu sebab terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan secara berurutan mulai dari penyajian kelas, diskusi kelompok untuk siswa, games dan tournament, tahap yang memakan banyak waktu adalah ketika berdiskusi kelompok dan tournament karna disetiap kelompok ketika tournament guru memberi jeda kepada setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan sehingga waktu yang dibutuhkan masih kurang. Dalam penggunaan metode pembelajaran TGT tidak bisa dilaksanakan dalam waktu singkat.

Hal tersebut sesuai dengan teori dari Tukiran Tandierja bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat kendala seperti kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.<sup>152</sup>

Solusi terhadap kendala ini adalah dengan guru harus memperhatikan lagi alokasi waktu disetiap tahap metode pembelajaran Teams Games Tournament. Solusi ini didukung oleh jurnal yang ditulis oleh Della Putri Fransisca mengutip dari penelitian oleh Ismail dan Hendikawati bahwa pada penerapan metode pembelajaran TGT disarankan untuk memperhatikan hal seperti pengelolaan waktu secara maksimal karena terdapat tahapan dalam metode tersebut yang perlu

---

<sup>152</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournament (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 32.



dirancang alokasi waktunya dengan cermat, harus membimbing siswa tahap demi tahap sehingga membutuhkan kesabaran ekstra keras dari guru, dan disarankan metode pembelajaran Teams Games Tournament diterapkan pada kelas kecil (maksimal 20 siswa).<sup>153</sup>

b. Terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok.

Temuan selanjutnya mengenai kendala penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament adalah ketika diskusi terdapat siswa yang bercanda dan tidak ikut berdiskusi dalam kelompok.

Hal ini sesuai dengan teori dari Tukiran Tandierja bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran TGT terdapat kendala seperti tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.<sup>154</sup>

Solusi terhadap kendala ini adalah dengan guru harus bisa mengawasi siswa yang tidak ikut dalam diskusi kelompok lalu ditegur dan diarahkan.

c. Terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok.

Temuan selanjutnya adalah terdapat siswa yang masih belum terbiasa dalam kegiatan berdiskusi seperti siswa yang merasa dirinya pintar masih enggan untuk berdiskusi kelompok dengan siswa yang berkemampuan kurang jadi soal TGT tersebut dikerjakan bersama

---

<sup>153</sup> Della Putri Fransisca, Naniek Kusumawati, dan Maya Kartika Sari, "Analisi penerapan model teams games tournament disertai media permainan jenga pada materi volume bangun ruang kelas V SDN Patihan kota Madiun," *Prosiding konferensi ilmiah dasar 2*, (2020):163.

<sup>154</sup> Agus Hariyanto, *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 32.

teman akrabnya yang kebetulan satu kelompok jadi teman yang lainnya dibiarkan tidak dimintai berdiskusi bersama.

Hal ini sesuai dengan teori dari Suarjana<sup>155</sup> bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat kendala seperti masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain.

Solusi terhadap kendala ini adalah dengan guru harus memberikan pembiasaan kepada siswa untuk bisa bekerja secara kelompok, karena dengan belajar secara kelompok dapat meningkatkan rasa kebersamaan, tanggung jawab dan kekompakan. Solusi ini didukung dari jurnal Ega Sandra untuk mengatasi permasalahan tersebut tugas guru membimbing dengan baik siswa mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lainnya.<sup>156</sup>

**Tabel 4.7**  
**Fokus penelitian, Data Empiris dan Data Teoritis**

No	Fokus Penelitian	Data empiris	Data teoritis
1	Penggunaan metode pembelajaran Teams games tournament Dalam meningkatkan keaktifan	1. Perencanaan a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yakni berupa penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) b. Mempersiapkan soal TGT	a. Teori Nurdin dan Andriantoni menyatakan bahwa Rencana Pelaksanaa Pembelajaran adalah sebuah perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran dan upaya untuk memperkirakan

<sup>155</sup> Muhammad Surya Hamdani, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 443.

<sup>156</sup> Ega Sandra, Monica Theresia, dan Nurbaiti, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan," *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 2, no. 2 (Mei, 2022): 24.

	siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang		tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. b. Teori Saco dalam TGT Permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, lalu siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.
		<p>2. Pelaksanaan</p> <p>a. Menjelaskan materi pembelajaran yaitu mengenai qada dan qadar</p> <p>b. Membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Dan dilanjutkan untuk mengerjakan soal TGT yang diberikan dan berdiskusi tentang materi qada dan qada.</p> <p>c. Bermain game tepuk tangan pagi,siang, dan malam gunanya untuk melatih konsentrasi siswa dan agar tidak jenuh ketika pembelajaran</p> <p>d. Tournament kelompok. Saat tournament kelompok diminta untuk berebut poin dengan cara siapa dulu yang bisa menjawab pertanyaan dari guru dengan cepat-cepat memukul botol. Soal atau pertanyaan yang dibacakan oleh guru adalah soal TGT yang sebelumnya sudah didiskusikan oleh peserta didik dalam</p>	<p>Teori Slavin dalam Sintaks metode pembelajaran Teams Games Tournament yaitu:</p> <p>1) Tahap penyajian kelas (<i>Class precentation</i>) Di tahap penyajian kelas guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran awal.</p> <p>2) Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>) Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin dan etnis.</p> <p>3) Permainan (<i>Games</i>) Ketika games guru memiliki peran penting misalnya melakukan permainan yang menyenangkan misalnya memberi pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik.</p> <p>4) Pertandingan (<i>Tournament</i>) Tournament disini terdiri dari beberapa kelompok untuk bertanding namun tujuannya untuk mengetahui dan memahami sejauh mana materi yang telah mereka pahami. Materi yang perlu dipahami adalah materi yang telah di diskusikan oleh masing-masing kelompok.</p> <p>5) Penghargaan kelompok (<i>Teams recognition</i>) Tim yang menunjukkan kinerja yang paling baik akan mendapatkan sebuah penghargaan. Maka pemberian</p>

		kelompoknya. e. Setelah dilakukannya tournament dan menghitung poin dari semua kelompok yang sudah bertanding. Kelompok yang memenangkan tournament dan mendapatkan poin tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru.	penghargaan terhadap kelompok yang mengumpulkan skor/nilai yang tertinggi. Pemberian penghargaan ini diharapkan agar memicu semangat yang lebih tinggi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.
		3. Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan Keaktifan siswa a. Melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT b. Kerjasama ketika tournament kelompok c. Aktif dalam menjawab pertanyaan	a. Teori dari Nana Sudjana bahwa indikator keaktifan siswa adalah melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. b. Teori Mc Keachie dan JJ Hasibuan bahwa indikator keaktifan siswa adalah kerjasama dan hubungan sosial terhadap kegiatan pembelajaran. c. Teori Rosalia bahwa keaktifan siswa dilihat dari mampu menjawab pertanyaan dari guru.
2.	Apa kendala yang dihadapi dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang	1. Terkendala dalam mengkondisikan waktu 2. Terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok. 3. Terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok.	1) Teori dari Tukiran Tandierja bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat kendala seperti kekurangan waktu untuk proses pembelajaran. 2) Teori dari Tukiran Tandierja bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat kendala seperti tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya. 3) Teori dari Suarjana bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament Seperti masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain dan belum terbiasa dalam berkelompok.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan dari fokus penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang. Keaktifan siswa dari melakukan diskusi kelompok dalam mengerjakan soal TGT, kerjasama ketika tournament kelompok, dan aktif dalam menjawab pertanyaan.
2. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari adalah terkendala dalam mengkondisikan waktu, terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok dan terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok.

#### **B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian beserta kesimpulan mengenai penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang, maka beberapa saran peneliti kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah MTs.S An-Nur Tempursari

Diharapkan kepada Kepala Madrasah MTs.S An-Nur Tempursari untuk memperhatikan dan menilai kualitas guru ketika mengajar dalam

proses pembelajaran didalam kelas agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan serta pembelajaran terlaksana dengan baik.

2. Guru mata pelajaran akidah akhlak

Diharapkan kepada guru mata pelajaran akidah akhlak untuk selalu memberikan arahan serta motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif serta dapat mengamalkan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

3. Siswa MTs.S An-Nur Tempursari

Diharapkan kepada siswa MTs.S An-Nur Tempursari dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas untuk semangat dan aktif lagi, aktif secara individu maupun secara berkelompok sehingga materi yang diajarkan oleh guru bisa tersampaikan dengan baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2016): 35-49.
- Alimuddin, Herman. "Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Satap Bungoro." *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017): 61-74.
- Al-Qur'an 16:125.
- Amanah, Dessy. "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMO Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018." Skripsi, IAIN Metro, 2018.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, dan E. Hamzah Suaidi. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195-218.
- Aulia, Zaeni Johara dan Hidayah Fitria Fatichatul. "Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di 1 SMA N 15 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*. 2017.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Febrianti, Nini. "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2020): 106-118.
- Gayatri, Yuni. "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 9, no. 3 (2016): 59-67.
- Guzman, Kurniawan Candra, dan Nina Oktarina. "Strategi Komunikasi Eksternal Untuk Menunjang Citra Lembaga." *Economic Education Analysis Journal* 7, no. 1 (2018): 301-315.
- Hamdani, Muhammad Surya, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Kolaborasi,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 441-447
- Hariyanto, Agus. *Teams Games Tournament (Tgt) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Sleman: Deepublish, 2019.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar dan Fajar Arwandi. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Makassar: Badan Penerbit Unm, 2020.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, Dan Metty Liesdiani. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (Oktober, 2020): 104-111.
- Ibrahim. *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif*. Pontianak: Perpustakaan Nasional, 2015.
- Iswadi dan Herwani. “Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19: Active Learning Method Efforts To Improve Student Activity And Learning Outcomes In The Covid-19 Pandemic Era.” *Chalim Journal Of Teaching And Learning (Cjotl)* 1, no. 1 (2021): 35-44.
- Ivana. “Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Mandarin.” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)* 2, no. 2 (2020): 223-227.
- Jaya, Farida. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Uin Sumatra Utara, 2019.
- Khasanah, Fitria. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Students Teams Achievement Division).” *Likhitapraja* 18, no. 2 (2016): 48-57.
- Kristiana, Ina, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulistya Dewi. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang.” *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi* 6, no. 2 (2017): 78-92
- Kusumawati, Naniek, dan Maya Kartika Sari. “Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament Disertai Media Permainan Jenga Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 2 (2020): 157-164.
- Lestari, Neta Dian. “Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri Se-Kota Palembang.” *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 2, no. 1 (Juni, 2018): 68-79.



- Lestari, Sutriani Inda. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.118 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019.
- Lisabella, Margaretha. "Model Analisis Interaktif Miles dan Huberman, Program Pasca Sarjana Universitas Bina Darma Palembang." eprints.binadarma.ac.id. Juli 2013. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.binadarma.ac.id/9012/1/TUGAS%25206.pdf&ved=2ahUKEwjvstax1439AhUrU2wGHaXGAcYQFnoECAoQAQ&usq=AOvVaw3Yyjsvtqpgs64b3JYolSe0>.
- Maghfiroh, Eva, dan Syamsul Arifin. "Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran Ipa Terhadap Peserta Didik." *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2021): 213-231.
- Mahardi, I. Putu Yogik Suwara, I. Nyoman Murda, dan I. Gede Astawan. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (2019): 98-107.
- Maulidina, Zakiyatu, Nuriman dan Fajar Surya Utama. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Tts Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 2 (2018): 141-147.
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145-151.
- Milawati, Nur Afwa. "Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Mislinawati dan Nurmasiyah. "Kendala Guru Dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada SD Negeri 62 Banda Aceh." *Jurnal Pesona Dasar* 6, no. 2 (2018): 22-32.
- Mulyani, Rini, Nana Djumhana, dan Tatang Syaripudin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (Agustus, 2018): 38-45.

- Nasruddin, Dedi Kuswandi, Sulthoni. "Syntax Model Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Kolaborasi Tipe TGT Dengan Inquiry Base Learning," di Prosiding Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya, 2016.
- Nurdyansyah, dan Eni Fariyarul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016.
- Nurhayati, Erlis. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020): 145-150.
- Pohan, Yusma Yarni. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIs Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020.
- Pratiwi, Nuning Indah. "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi." *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017): 202-224.
- Prijanto, Jossapat Hendra, dan Firelia De Kock. "Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 11, no. 3 (2021): 238-251.
- Projeck, Sastra. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)." *Mediafunia.blogspot*. 31 Oktober 2020. <http://mediafunia.blogspot.com/2020/10/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>.
- Rahardjo, Mudjia, "Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif." *uin-malang.ac.id*, 15 Oktober 2010. <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>.
- Riadi, Muchlisin, "Keaktifan Belajar (Pengertian, Bentuk, Indikator, Dan Faktor Yang Mempengaruhi)." *kajianpustaka.com*, 22 Desember 2020. <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html>.
- Rifqi, Mohammad, Hamda Kharisma Putra, dan Walimin. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik." *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2022): 26-32.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (Januari-Juni, 2018): 94.
- Riyanto, Puji. *Modul Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Komunikasi Uii, 2020.

- Rosaliza, Mita. "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya* 11, no. 2 (2015): 71-79.
- Samsu. *Metode Penelitian, Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Jambi: Pusaka, 2017.
- Sandra, Ega, Monica Theresia, dan Nurbaiti. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan." *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 2, no. 2 (Mei, 2022): 22-28.
- Sari, Dwi Puspita. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Posing Berbasis Soal Superitem Terbimbing untuk menunjang Keterampilan Berfikir Kritis Siswa." Skripsi, Universitas Peradaban, 2022.
- Setiawan, M. Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Sinar. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish, 2018.
- Suarni. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T.A 2014/2015." *Pascal (Journal Of Physics And Science Learning)* 1, no. 2 (2017): 129-140.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulistio, Andi dan Nik Haryati. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022.
- Supandi. "Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di MA Muslimat NU Palangka Raya." Skripsi, IAIN Palangkaraya, 2016.
- Syah, Ezik Firman. "Analisis Paragraf pada laporan perjalanan siswa kelas VIII SMPN 13 Kota Tangerang." *Jurnal Eduscience* 4, No. 1, (Agustus, 2018): 16.
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, dan Pupun Nuryani. "Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2019): 147-156.

- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Uin Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Triowathi, Noni, Dan Astuti Wijayanti. "Implementasi Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 13, No. 2 (2018): 110-118.
- Umar, Mohammad. "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* 5, No. 2 (2021): 140-147.
- Wahyuni, Indah. "Eksplorasi Etnomatematika Masyarakat Pesisir Selatan Kecamatan Puger Kabupaten Jember." *Fenomena* 15, No.2 (Oktober, 2016): 225-238.
- Wanto, Alfi Haris. "Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep Smart City." *Jpsi (Journal Of Public Sector Innovations)* 2, no. 1 (November, 2017): 39-43.
- Wibowo, Nugroho. "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari." *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)* 1, No. 2 (2016): 128-139.
- Widayana, I. Wayan. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PMKR Siswa SMK." *Jurnal IKA* 19, no. 1 (2021): 11-21.
- Widhiastuti, Ratieh, dan Fachrurrozie. "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 9, no. 1 (2014): 48-56.
- Yanuarsari, Revita, dan Ella Dewi Latifah. "Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Metode Bernyanyi Dengan Media Flash Cards (Studi Deskriptif Di Ra Al-Furqon Kabupaten Ciamis)." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)* 2, no. 2 (2022): 128-133.
- Zaratuszar, Zainal Abidin, dan Nani Endri Santi. "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTsS An-Nur Bugeng." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2017): 597-608.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Zahrotul Awaliyah  
NIM : T20191313  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 9 Februari 2023  
Saya yang menyatakan,



Zahrotul Awaliyah  
NIM T20191313

## Lampiran 1

## Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament</li> <li>Keaktifan Siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament</li> <li>Pelaksanaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament</li> <li>Keaktifan siswa dalam pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menyusun perangkat pembelajaran           <ol style="list-style-type: none"> <li>Tahap penyajian dalam kelas (class presentation)</li> <li>Belajar dalam kelompok (teams)</li> <li>Permainan (games)</li> <li>Pertandingan (tournament)</li> <li>Penghargaan kelompok (teams recognition).</li> </ol> </li> <li>Sering bertanya kepada guru atau siswa lain</li> <li>Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru</li> <li>Mampu menjawab pertanyaan,</li> <li>Senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.</li> </ol>	<p><b>Data Primer:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Madrasah MTs.S An-Nur Tempursari</li> <li>Waka Kurikulum MTs.S An-Nur Tempursari</li> <li>Guru Akidah Akhlak MTs.S An-Nur Tempursari</li> <li>Siswa kelas IX</li> </ol> <p><b>Data skunder:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dokumentasi</li> <li>Observasi</li> </ol>	<p><b>Pendekatan penelitian:</b> kualitatif</p> <p><b>Jenis penelitian:</b> Penelitian Deskriptif</p> <p><b>Teknik pengumpulan data:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> <li>Dokumentasi</li> </ol> <p><b>Analisis data:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengumpulan data</li> <li>Reduksi data</li> <li>Penyajian data</li> <li>Penarikan kesimpulan/verifikasi</li> </ol> <p><b>Keabsahan data:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Triangulasi sumber</li> <li>Triangulasi teknik</li> <li>Member check</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang?</li> <li>Apa Kendala Yang Dihadapi Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang?</li> </ol>

*Lampiran 2***PEDOMAN PENELITIAN****A. Pedoman Observasi**

1. Mengamati Aktivitas Belajar Siswa Kelas Ix Dalam Mengikuti Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen.
2. Mengamati Aktivitas Guru Akidah Akhlak Dalam Mengajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen.
3. Mengamati Proses Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen.

**B. Pedoman Wawancara****1. Kepala Madrasah Mts.S An-Nur Tempursari**

- a. Bagaimana Kurikulum Yang Digunakan Di Mts.S An-Nur Tempursari?
- b. Apa Yang Bapak Ketahui Tentang Metode Pembelajaran?
- c. Apakah Guru Dibebaskan Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran?
- d. Apakah Ada Ketentuan Dari Sekolah Untuk Guru Dalam Membuat Rpp?

**2. Waka Kurikulum**

- a. Bagaimana Kurikulum Yang Digunakan Di Mts.S An-Nur Tempursari?
- b. Apakah Guru Dibebaskan Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran?
- c. Apakah Guru Wajib Dalam Membuat Rpp?
- d. Apakah Ada Ketentuan Dari Sekolah Untuk Guru Dalam Membuat Rpp?

### 3. Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

- a. Apa Yang Bapak Ketahui Tentang Metode Pembelajaran?
- b. Bagaimana Pendapat Bapak Mengenai Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen?
- c. Mengapa Memilih Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen?
- d. Bagaimana Perencanaan Yang Bapak Lakukan Sebelum Langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen?
- e. Bagaimana Menurut Bapak Mengenai Rpp Yang Baik?
- f. Bagaimana Pelaksanaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen?
- g. Apa Yang Bapak Lakukan Disaat Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti Dan Kegiatan Penutup?
- h. Bapak Melihat Siswa Aktif Dikelas Itu Pada Saat Pembelajaran Ketika Apa?
- i. Bagaimana Hasil Ketika Setelah Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen?
- j. Apakah Terdapat Kendala Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournamen Dalam Proses Pembelajaran Didalam Kelas?

### 4. Siswa Kelas IX MTs.S An-Nur

- a. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Di Dalam Kelas Ketika Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament?
- b. Bagaimana Perasaan Kalian Ketika Melakukan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament?

### C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil Dan Sejarah Mts.S An-Nur Tempursari
2. Foto-Foto Yang Berkaitan Dengan Dokumentasi.
3. Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament.



### HASIL WAWANCARA

**Nama : Agus Bianto, S.Ag**

**Jabatan : Kepala Madrasah**

**Hari/Tanggal : Kamis, 5 Januari 2023**

<p><b>1. Bagaimana kurikulum yang digunakan di MTs.S An-Nur Tempursari?</b></p>	<p>MTs.S An-Nur Tempursari masih menerapkan Kurikulum K-13 atau bisa disebut kurtilas. Masih menggunakan kurikulum K-13 karena lembaga ini belum ditunjuk oleh Kemenag untuk menerapkan kurikulum merdeka.</p>
<p><b>2. Apa yang bapak ketahui tentang metode pembelajaran?</b></p>	<p>Pendapat saya agar memudahkan proses belajar mengajar sehingga apa yang direncanakan bisa terwujud dengan baik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.</p>

**Hari/Tanggal : Rabu, 25 Januari 2023**

<p><b>1. Apakah guru dibebaskan dalam menggunakan metode pembelajaran?</b></p>	<p>Untuk guru, guru itu bebas mau menggunakan metode pembelajaran yang terpenting metode itu bisa membuat peserta didik paham akan materi yang dijelaskan.</p>
<p><b>2. Apakah ada ketentuan dari sekolah untuk guru dalam membuat RPP?</b></p>	<p>Tidak ada ketentuan, pembuatan RPP boleh yang model 1 lembar atau yang model kurikulum K13 yang lama yang penting guru bisa menerapkannya.</p>

Jadi dapat dipahami dari hasil wawancara diatas dengan kepala madrasah bahwa kurikulum yang digunakan di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang adalah Kurikulum 13/ K-13, dan di MTs.S tersebut tidak ada ketentuan guru mengajar

dengan menggunakan metode pembelajaran apa, dibebaskan asalkan membuat siswa paham akan materi yang disampaikan.

**Nama : Siti Khoiriyah, M.Pd**

**Jabatan : Waka Kurikulum**

**Hari/Tanggal : Rabu, 25 Januari 2023**

1. Bagaimana kurikulum yang digunakan di MTs.S An-Nur Tempursari?	Untuk dilembaga kami ini menggunakan kurikulum K-13 belum menggunakan kurikulum merdeka masih belajar insya Allah tahun ajaran baru sudah.
2. Apakah guru dibebaskan dalam menggunakan metode pembelajaran?	Nggeh untuk dilembaga kami memang dibebaskan karena satu K-13 itu memang metodenya banyak, jadi dibebaskan.
3. Apakah guru wajib dalam membuat RPP?	Diwajibkan semua guru 16 mapel wajib semua. setiap guru membuat RPP sebelum masuk ke kelas karena semua guru harus membuat administrasi kelas termasuk RPP.
4. Apakah ada ketentuan dari sekolah untuk guru dalam membuat RPP?	Tidak ada, bebas yang terpenting mengikuti aturan yang sudah ada di RPP. Ketentuan dalam pembuatan RPP bagi guru, bebas untuk setiap guru dalam membuat RPP asalkan sesuai dengan alur pembuatan RPP yang berlaku.

Jadi dapat dipahami dari hasil wawancara diatas dengan waka kurikulum bahwa kurikulum yang digunakan di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang adalah Kurikulum 13/ K-13, dan di MTs.S tersebut tidak ada ketentuan guru mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran apa, dibebaskan.

**Nama : Prayitno, S.Pd**

**Jabatan : Guru Akidah Akhlak**

**Hari/Tanggal : Kamis, 5 Januari 2023**

<p><b>1. Apa yang bapak ketahui tentang metode pembelajaran?</b></p>	<p>Menurut saya metode pembelajaran itu penting mbak karena dengan metode pembelajaran anak lebih cepat menangkap dan menarik perhatian anak akan apa yang disampaikan oleh guru, dan juga anak itu biar aktif dikelas.</p>
<p><b>2. Bagaimana pendapat bapak mengenai metode pembelajaran Teams Games Tournamen?</b></p>	<p>Metode teams games tournament atau TGT saya artikan dari tiga kata yaitu teams artinya bertim atau berkelompok sedangkan games ini diartikan sebagai sebuah permainan dan tournament bisa diartikan seperti ajang perlombaan atau pertandingan jadi dari ketiga kata ini disambung menjadi sebuah metode pembelajaran yang dimana terdapat sebuah kelompok yang bermain dan bertournament.</p>
<p><b>3. Mengapa memilih menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournamen?</b></p>	<p>Jadi begini mbak kenapa saya memilih metode pembelajaran TGT karena metode ini ada unsur games atau unsur bermain, biar anak anak itu tidak jenuh ketika proses pembelajaran dikelas, karena kalau ada permainannya anak anak itu kan senang dan bisa bermain bersama jadi konsepnya bermain sambil belajar, nantinya akan membuat siswa aktif didalam kelas.</p>
<p><b>4. Bagaimana perencanaan yang bapak lakukan sebelum langkah pelaksanaan metode pembelajaran Teams Games Tournamen ?</b></p>	<p>Sebelum melaksanakan pembelajaran saya membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau dibilang RPP dulu mbak disesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan dan juga tentunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang akan dipakai, contohnya metode pembelajaran TGT ini. Dan hal yang perlu dipersiapkan seperti soal TGT, terus alat untuk main game turnamennya sudah itu saja. Botol plastik besar biasanya.</p>

<p><b>5. Bagaimana menurut bapak mengenai RPP yang baik?</b></p>	<p>Untuk RPP ini mbak, kalau saya menggunakan metode TGT ya langkah-langkahnya yang ditulis didalam RPP harus langkah-langkah metode TGT.</p>
<p><b>6. Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran Teams Games Tournamen?</b></p>	<p>Ketika awal pembelajaran saya masuk kelas saya minta ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum belajar agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, lalu saya mengabsen siswa, setelah saya mengabsen saya jelaskan tujuan pembelajaran yang akan dibahas.</p> <p>Selanjutnya saya mulai pelajaran dengan menjelaskan materi terlebih dahulu mbak agar anak anak paham, Nah kalau anak anak sudah dirasa paham saya lanjut dan saya mulai membentuk kelompok, saya bagi ada empat sampai lima orang di setiap kelompoknya, selanjutnya saya suruh diskusi dan mempelajari tentang materi itu dan saya kasih tugas mengerjakan soal TGT dengan kelompoknya.</p> <p>Ketika saya membagi kelompok itu, saya bagi secara heterogen mbak jadi berdasarkan tingkat kecerdasan dalam satu kelompok ada yang pandai, sedang dan yang kurang pandai. Kenapa harus begitu, ya agar anak anak itu tidak campur yang kurang pandai masa dikelompokkan dengan yang kurang pandai nanti malah ndak bisa apa apa.</p> <p>Nah setelah anak anak saya beri tugas mengerjakan soal TGT dan berdiskusi dengan kelompoknya, Saya kasih games mbak biar anak anak tidak jenuh, biasanya saya kasih games berhitung atau tepuk tangan gitu. Pokoknya anak itu gerak. Tujuannya dari game ini agar mereka lebih fokus dalam pembelajaran.</p> <p>Setelah saya kasih games saya ajak mereka untuk bertournament mbak, kan sudah dibagi kelompok dan sudah berdiskusi juga tentang materinya jadi mereka akan bertournament antar kelompok. Penentuan kelompok tournament menggunakan kertas undian</p>

yang sudah ditulisi kelompok satu dua tiga empat lalu digulung dan di kocok, dipilih dua kertas dan kelompok itu yang tournament, contoh angka yang keluar kelompok satu dan dua jadi kelompok satu melawan kelompok dua.

Saat tournament itu mbak saya suruh maju kedepan maju satu kelompok. Contoh kelompok satu dan kelompok dua tanding dan saya bacakan soal pertanyaan. Sebelumnya saya jelaskan alur permainannya, saya bawakan botol besar mbak digunakan untuk patokannya, siapa yang duluan memukul botolnya ke meja berarti dia yang bisa menjawab pertanyaan dan jika jawabannya benar dapat poin sebaliknya jika jawabannya salah ya dilempar ke kelompok lawan.

Ketika saya selesai membacakan soal saat tournament saya memberi waktu kelompok tersebut untuk berdiskusi terlebih dahulu untuk menentukan jawaban yang tepat setelah itu saya hitung mulai dari satu sampai tiga lalu boleh memukul botol. Kalau ga dihitung itu anak anak sembrono mukulnya kadang soal belum selesai sudah mukul dulu. Nah kalau sudah saya hitung mereka mukul botol anak anak yang lain yang masih belum giliran tournament melihat kelompok siapa yang mukul botolnya lebih dulu. Lalu saya beri pertanyaan dan kalau dijawab benar, saya kasih 10 poin dan saya tulis di papan tulis nilai skornya.

Setelah tanding antar kelompok atau tournament itu, sebelumnya itu saya bilang ke anak anak kalau yang menang dalam tournament akan dapat hadiah dari pak guru gitu, jadi anak anak itu senang mbak, jadi setelah tahu kelompok mana yang menang saya kasih hadiah.

Untuk kegiatan akhir itu saya menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama mbak dengan cara melakukan tanya jawab sedikit sedikit. Dan saya lanjutkan bertanya kepada mereka apakah ada yang

	<p>belum paham mengenai materi yang telah diajarkan hari ini, kalo tidak ada saya pancing gini mbak kalau tidak ada yang tanya pak guru wes seng tanya. Dan setelah itu saya bilang ke anak anak untuk mempelajari materi berikutnya, kemudian pembelajaran selesai ditutup dengan membaca do'a bersama-sama.</p>
--	---

Jadi dapat dipahami dari hasil wawancara diatas dengan guru akidah akhlak didalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament adalah yang sudah dicantumkan didalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran / RPP dimana terdapat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Kegiatan inti ini dimana guru mengajar langkah-langkahnya yang sesuai dengan metode pembelajaran Teams Games Tournament mulai dari guru menjelaskan materi, kemudian guru membagi siswa menjadi kelompok heterogen, lalu guru mengajak siswa bermain game permainan, dan melakukan tournament kelompok untuk mengumpulkan poin/ skor, bagi yang mendapatkan poin tertinggi maka akan memperoleh sebuah penghargaan.

**Hari/Tanggal : Senin, 9 Januari 2023**

<p><b>1. Bapak melihat siswa aktif dikelas itu pada saat pembelajaran ketika apa?</b></p>	<p>Saya biasanya melihat siswa aktif itu ketika pembelajaran seperti mau mengerjakan tugas, lalu mau menjawab pertanyaan, tidak malu bertanya, mau berdiskusi dengan teman-temannya, dan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.</p>
<p><b>2. Bagaimana hasil ketika setelah menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournamen?</b></p>	<p>Saya rasa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament cukup baik dan ada peningkatan juga untuk anak anak, yang awalnya merasa jenuh ketika pembelajaran akidah akhlak dikarenakan metode ini ada gamesnya jadi anak anak merasa senang. Dan keaktifan anak anak dilihat dari setelah menggunakan</p>

	metode ini siswa yang ngomong sendiri dan bercanda dengan teman sebangkunya dan yang suka tidur dikelas jadi lebih memperhatikan temannya berdiskusi dalam mengerjakan soal dan ketika tournament itu mereka saling bekerjasama dalam menjawab pertanyaan yang saya berikan.
<b>3. Apakah terdapat kendala dalam menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournamen dalam proses pembelajaran didalam kelas?</b>	Untuk kendalanya menurut saya dalam metode pembelajaran TGT ini yang saya rasakan yang pertama itu saat berdiskusi dan mengerjakan tugas ketika berkelompok yang memakan banyak waktu ya mbak kalau kelompoknya serius berdiskusi ya pasti cepet selesai mengerjakan, ya kalau yang hanya guyon ya lama selesainya. Jadi hal seperti ini waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh anak-anak cukup banyak. Ada juga ketika diskusi itu anak-anak guyon, ngusilin kelompok lain gitu mbak.

Jadi dapat dipahami dari hasil wawancara di atas dengan guru akidah akhlak bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament terdapat peningkatan terhadap keaktifan siswa yang awalnya siswa merasa jenuh dikarenakan metode pembelajaran ini terdapat sebuah game maka siswa merasa senang. Kemudian mengenai kendala jika siswa aktif berdiskusi, tugas yang diberikan akan cepat terselesaikan sebaliknya jika siswa hanya bercanda dan tidak mengerjakan maka tugas tidak akan cepat terselesaikan.

<b>Muhammad Taufik Rahman</b>	<b>1. Pada pembelajaran Akidah akhlak tadi awal masuk guru melakukan apa?</b>	Guru masuk ke kelas lalu mengucapkan salam, menyuruh siswa-siswi untuk duduk dengan posisi siap lalu berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas, mengabsen siswa, lalu guru memulai pembelajaran.
<b>Adza Muhandis</b>	<b>1. Tadi Bapak Prayit kan mengajak main game, game seperti</b>	Iya mbak tadi sama pak Prayit dikasih games, games nya tadi tepuk pagi, siang, malam. Kalau

<p><b>Mukhlis</b></p>	<p><b>apa?</b></p> <p><b>2. Apa benar tadi sama Bapak Prayit jika menang dalam tournament dapat hadiah?</b></p>	<p>tepek pagi jadi tepek satu kali kalau tepek siang jadi tepek dua kali kalau tepek malam tidak tepek mbak. Tadi saya sempat salah karna tidak konsentrasi.</p> <p>Katanya pak Prayit kalo kelompok yang menang tournament dapet hadiah gitu mbak, hadiahnya rahasia jadi tadi kelompok saya semangat ingin menang dalam tournament tadi.</p>
<p><b>Akmal Taqiyuddin</b></p>	<p><b>1. Pembelajaran Akidah Akhlak tadi Bapak Prayit menjelaskan materi apa dan apa yang dilakukan setelah menjelaskan materi?</b></p> <p><b>2. Apa benar tadi sama Bapak Prayit jika menang dalam tournament dapat hadiah?</b></p> <p><b>3. Pada saat pembelajaran Akidah Akhlak selesai Apa yang dilakukan Bapak Prayit?</b></p>	<p>Pak Prayit tadi menjelaskan materi tentang qada dan qadar terus pak Prayit membagi kelompok disuruh diskusi dan mengerjakan soal bersama kelompoknya.</p> <p>Iya mbak pak Prayit juga tadi bilang kalo yang menang tournament akan dapet hadiah, ya jadi teman teman itu semangat agar dapat hadiahnya ya meskipun katanya pak Prayit hadiahnya masih dirahasiakan.</p> <p>Pak Prayit mau meninggalkan kelas setelah pembelajaran itu seperti ditanyai ada yang mau ditanyakan untuk materi pembelajaran mana yang belum paham, terus jika ada yang tanya dijawab. Terus habis itu</p>



	<p><b>4. Dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak Teams Games Tournament terdapat tahap tournament. Menurut kamu dengan adanya tournament ini apa yang kamu rasakan?</b></p>	<p>pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a bareng-bareng mbak.</p> <p>Saat tournament yang memegang botol saya jadi setelah pak Prayit selesai membacakan soal, kelompok kita berdiskusi memilih jawaban yang benar, waktu tournament sangat deg-degan takut keduluan tim lawan yang mukul botolnya.</p>
<p><b>Nuril Nabila Khusna</b></p>	<p><b>1. Apa yang dilakukan dalam pembelajaran Akidah Akhlak tadi saat tournament kelompok?</b></p>	<p>Tadi saat tournament kan pakai botol besar itu mbak jadi siapa yang duluan mukul ke meja kelompok itu yang bisa menjawab pertanyaan pak Prayit. Kalau pertanyaannya benar ya dapat poin.</p>
<p><b>Zanaria Akbar</b></p>	<p><b>1. Pembelajaran Akidah Akhlak tadi kan ada tournamentnya coba jelaskan tournament tadi seperti apa?</b></p>	<p>Iya mbak tadi kan pak Prayit ngajak main games tournament berkelompok jadi maju berkelompok tanding dengan kelompok lainnya, pemilihan kelompoknya itu makai undian gitu, dan kalau bisa jawab pertanyaan dari pak Prayit dapat poin.</p>

	<p>2. Bagaimana perasaan ketika menang tournament kelompok dan mendapat hadiah dari Bapak Prayit?</p> <p>3. Dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak Teams Games Tournament terdapat tahap diskusi kelompok. Menurut kamu apakah dengan diskusi kelompok dapat meningkatkan keaktifan siswa dari melihat teman-teman kelompok kamu?</p> <p>4. Menurut kamu apakah kelompok kamu aktif dalam menjawab pertanyaan ketika tournament?</p>	<p>Perasaan saya ketika dikasih hadiah itu senang mbak, otomatis kalo dapat hadiah sekelompok senang, jadi targetnya harus dapet juara, harus menang, jadi kalau dapat hadiah itu hatinya senang terus rasa lega tambah menggelegar Alhamdulillah menang gitu mbak.</p> <p>Ya tentu saja lebih aktif mbak, karna otomatis kalau diskusi kelompok sama-sama belajar bareng dan sama-sama mikir bareng-bareng. Jadi pak guru dalam memilih kelompok itu sudah benar aslinya ada yang berapa aktif dan ada yang tidak aktif. Jadinya murid yang tidak aktif itu ikut berdiskusi juga.</p> <p>Kelompok saya memang benar bersungguh-sungguh dan memahami soal-soal yang dibacakan sama pak Prayit, supaya menang dan mendapatkan hadiah.</p>
--	---	--

## Lampiran 3



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-5897/ln.20/3.a/PP.009/12/2022  
 Sifat : Biasa  
 Perihal : **Pemohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs.S An-Nur Tempursari  
 Jl Arjuno no.3 kec.Tempursari-kab.Lumajang

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20191313  
 Nama : ZAHROTUL AWALIYAH  
 Semester : Semester Tujuh  
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX di MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang selama 50 ( lima puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Agus Bianto, S.Ag

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Desember  
 2022an. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**

## Lampiran 4



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN LUMAJANG**  
**MTs.S. AN – NUR TEMPURSARI**  
**STATUS TERAKREDITASI “ B ”**

**BHP. Nahdlatul Ulama – AHU.119.AH.01.08 Tahun 2013**

Alamat Kantor : Jalan Arjuno Nomor 03 Telp. ( 0335 ) 591125 Tempursari – Lumajang 67375  
 NSM : 121235080065 NPSN : 69881671 e-Mail : mtsannurtempursari@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : MTs.S.A/552/134 /I/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta An-Nur Tempursari:

Nama : Agus Bianto, S.Ag

Jabatan : Kepala Madrasah

Unit Kerja : MTs.S.An Nur Tempursari

Menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama : Zahrotul Awaliyah

NIM : T20191313

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di MTs.S AN-NUR TEMPURSARI, pada tanggal 16 Desember 2022 sampai dengan 03 Februari 2023, dengan judul penelitian:

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IX DI MTs.S AN-NUR TEMPURSARI LUMAJANG**

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Lumajang, 04 Februari 2023

Kepala MTs.S An-Nur Tempursari



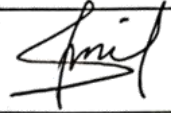

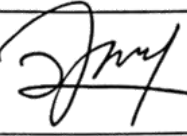




Agus Bianto, S.Ag









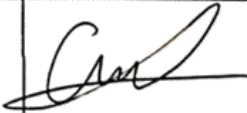

## Lampiran 5


## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IX DI MTs.S AN-NUR  
TEMPURSARI**

Lokasi: MTs.S An-Nur, Jl. Arjuno No.,3 Kecamatan Tempursari, Kabupaten Lumajang

No	Hari tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda tangan
1	Kamis, 15 Desember 2022	Menyerahkan surat izin penelitian	Sri Mulyani	
2	Jumat, 16 Desember 2022	Meminta data-data sekolah	Holil Zainuri, SE	
3	Kamis, 19 Desember 2022	Wawancara terkait sejarah singkat MTs.S An-Nur	Tarwiyadi, S.Pd	
4	Kamis, 5 Januari 2023	Wawancara dengan Kepala Madrasah	Agus bianto S.Ag	
5	Kamis, 5 Januari 2023	Wawancara dengan Guru Akidah Akhlak terkait Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	Prayitno, S.Pd	
6	Kamis, 5 Januari 2023	Observasi pelaksanaan pembelajaran dikelas IX B	Prayitno, S.Pd	
7	Kamis, 5 Januari 2023	Wawancara kepada siswa kelas IX B	Muhammad Taufik Rahman	

8	Senin, 9 Januari 2023	Observasi pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	Prayitno, S.Pd	
9	Senin, 9 Januari 2023	Wawancara dengan siswa kelas IX MTs.S An-Nur Tempursari Lumajang	Akmal Taqiyuddin	
			Zanaria Akbar	
			Adzah Muhandis M.	
			Nuril Nabila Khusna	
10	Senin, 9 Januari 2023	Wawancara dengan Guru Akidah Akhlak terkait hasil dan kendala dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	Prayitno, S.Pd	
11	Rabu, 25 Januari 2023	Wawancara dengan Waka Kurikulum	Siti Khoiriyah, M.Pd	
12	Rabu, 25 Januari 2023	Wawancara dengan Kepala Madrasah	Agus Bianto, S.Ag	
13	Selasa, 31 Januari 2023	Wawancara dengan siswa kelas IX	Zanaria Akbar	
			Akmal Taqiyuddin	

14	Sabtu, 4 Februari 2023	Meminta surat keterangan selesai penelitian	Siswanto	
----	------------------------	---	----------	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

*Lampiran 6***MEMBER CHECK**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Agus Bianto,S.Ag

Jenis kelamin : Laki-laki

Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan benar bahwa telah dilaksanakan wawancara untuk keperluan penelitian skripsi yang dilakukan oleh sebagaimana disebut dibawah ini :

Nama : Zahrotul Awaliyah

Nim : T20191313

Fakultas : FTIK / Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Progam Studi : PAI / Pendidikan Agama Islam

Dan saya tidak keberatan apabila nama yang ada dalam penelitian ini dicantumkan guna keperluan keabsahan data dalam penelitian ini.

Demikian semoga data ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya untuk bahan penelitian.

Lumajang, 02 Februari 2023



AGUS BIANTO,S.Ag

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



*Lampiran 7***MEMBER CHECK**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Siti Khoiriyah,M.Pd

Jenis kelamin : Perempuan

Jabatan : Waka Kurikulum

Menyatakan benar bahwa telah dilaksanakan wawancara untuk keperluan penelitian skripsi yang dilakukan oleh sebagaimana disebut dibawah ini :

Nama : Zahrotul Awaliyah

Nim : T20191313

Fakultas : FTIK / Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Progam Studi : PAI / Pendidikan Agama Islam

Dan saya tidak keberatan apabila nama yang ada dalam penelitian ini dicantumkan guna keperluan keabsahan data dalam penelitian ini.

Demikian semoga data ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya untuk bahan penelitian.

Lumajang, 03 Februari 2023



SITI KHOIRIYAH,M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

*Lampiran 8***MEMBER CHECK**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : PRAYITNO,S.Pd  
 Jenis kelamin : Laki-laki  
 Jabatan : Guru Aqidah Akhlak

Menyatakan benar bahwa telah dilaksanakan wawancara untuk keperluan penelitian skripsi yang dilakukan oleh sebagaimana disebut dibawah ini :

Nama : Zahrotul Awaliyah  
 Nim : T20191313  
 Fakultas : FTIK / Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
 Progam Studi : PAI / Pendidikan Agama Islam

Dan saya tidak keberatan apabila nama yang ada dalam penelitian ini dicantumkan guna keperluan keabsahan data dalam penelitian ini.

Demikian semoga data ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya untuk bahan penelitian.

Lumajang, 02 Februari 2023

  
 PRAYITNO,S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 9

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
RPP 5**

Sekolah : MTs.S AN-NUR TEMPURSARI  
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak  
 Kelas/Semester : IX/ 2  
 Materi Pokok : Qada dan Qadar  
 Alokasi Waktu : 2x 45 Menit

**A. Kompetensi Inti :**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.6 Menghayati adanya qada dan qadar sebagai ketentuan Allah Swt.	1.6.1. Menghayati dan meyakini adanya qada dan qadar sebagai ketentuan Allah Swt.
2.6 Menunjukkan perilaku tawakal sebagai implementasi beriman kepada qada dan qadar Allah Swt.	2.6.1. Menunjukkan perilaku tawakal sebagai implementasi beriman kepada qada dan qadar Allah Swt.
3.6 Menganalisis pengertian, dalil/ bukti, macam-macam, dan hikmah beriman kepada qada dan qadar	3.6.1. Menjelaskan pengertian qada dan qadar 3.6.2. Menunjukkan dalil tentang qada dan qadar 3.6.3. Mengidentifikasi macam-macam takdir 3.6.4. Mengidentifikasi contoh-contoh takdir 3.6.5. Menganalisis perilaku beriman kepada qada dan qadar

4.6 Mengomunikasikan hasil analisis contoh dan ciri-ciri perilaku beriman kepada qada dan qadar.	4.6.1. Mengomunikasikan contoh-contoh perilaku beriman kepada qada dan qadar 4.6.2. Mengomunikasikan ciri-ciri perilaku beriman kepada qada dan qadar

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dapat menjelaskan pengertian beriman kepada qada dan qadar dengan benar.
2. Menunjukkan dalil iman kepada qada dan qadar dengan benar.
3. Menyebutkan macam-macam takdir dengan benar.
4. Menjelaskan contoh takdir muallaq dengan benar.
5. Menjelaskan contoh takdir mubram dengan benar.
6. Menjelaskan manfaat beriman kepada qada dan qadar dengan benar.
7. Menunjukkan contoh perilaku beriman kepada qada dan qadar dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
8. Berperilaku tawakal kepada Allah Swt. sebagai implementasi dari pemahaman iman kepada qada dan qadar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian qada dan qadar
2. Dalil tentang qada dan qadar
3. Macam-macam takdir
4. Contoh-contoh qada dan qadar
5. Perilaku beriman kepada qada dan qadar

### E. Media, Alat, Sumber belajar

1. Media: LKS
2. Alat : Papan Tulis, Spidol, Kertas, Bolpoint, Botol Aqua Besar
3. Sumber belajar : Buku siswa Akidah Akhlak kelas IX, Buku LKS Akidah Akhlak kelas IX, Sumber pendukung lainnya

### F. Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Kooperatif Tipe TGT
2. Metode pembelajaran: Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi

### G. Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Pendahuluan

- Guru memberi salam.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

## 2. Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi tentang qada dan qadar dan menjelaskan macam-macam qada dan qadar.
- Guru mengajak siswa bermain dan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament.
- Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran Teams Games Tournament yang akan dipakai.
- Guru membagi siswa dan membentuk kelompok 4 sampai 5 secara heterogen.
- Masing – masing kelompok diberi soal TGT dan berdiskusi bersama kelompoknya
- Setelah siswa berdiskusi guru mengajak masing-masing kelompok untuk bermain games.
- Setelah bermain games siswa melakukan tournament.
- Setelah dilakukan tournament dan menghitung poin, kelompok yang menang mendapatkan penghargaan kelompok.

## 3. Penutup

- Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran.
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa dan diakhiri dengan salam.

## H. PENILAIAN

### 1. Penilaian pengetahuan :

- Teknik : Tes tulis
- Bentuk : Pilihan ganda
- Penugasan kelompok soal TGT

### 2. Penilaian ketrampilan : penilaian kinerja

Mengetahui,

Kepala MTs.S. An-Nur Tempursari

Guru Akidah Akhlak



Agus Bianto, S.Ag

Prayitno, S.Pd

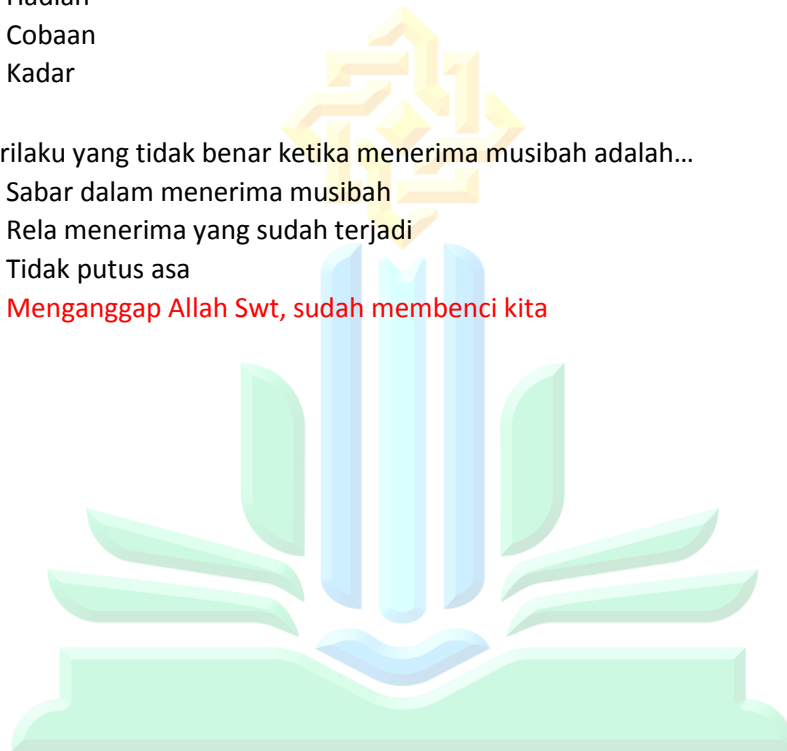
*Lampiran 10*

**SOAL TGT**

1. Setiap makhluk yang bernyawa pasti akan mengalami sesuatu yang disebut ajal. Hal ini merupakan suatu....
  - a. Hidayah dari Allah
  - b. Iradah Allah
  - c. Qadrat Allah
  - d. **Qada Allah**
  
2. Apabila suatu keinginan belum terpenuhi dalam hidup, maka sikap menghadapinya ialah....
  - a. **Bersabar**
  - b. Husnuzan
  - c. Suuzan
  - d. Terserah
  
3. Sesuai dengan isi surat Al Ahzab [33]: 38 bahwa apa yang sudah menjadi ketetapan Allah itu merupakan suatu ketetapan....
  - a. **Yang pasti berlaku**
  - b. Yang akan berlaku
  - c. Yang sudah berlaku
  - d. Kadang-kadang berlaku
  
4. Sikap menyerahkan nasib sepenuhnya kepada Allah swt., tanpa melalui suatu usaha disebut ....
  - a. **Fatalisme**
  - b. Imperialisme
  - c. Atheisme
  - d. Animisme
  
5. Alam semesta ini diciptakan oleh Allah swt. Tidak ada satu pun yang sia-sia dan sudah di atur menurut....
  - a. **Ketetapan dan ketentuan-Nya**
  - b. Hukum alam
  - c. Iptek
  - d. Aturan yang berlaku
  
6. Apabila Allah swt. Hendak menetapkan segala sesuatu, maka Allah swt. Hanya cukup berkata....
  - a. **Kun fayakun**
  - b. Kun 'aliman

- c. Kun muta'alliman
  - d. Wala takun khamisan
7. Beriman kepada qada dan qadar sebaiknya kita pelajari dengan cara ...
    - a. Menggunakan alat-alat peraga
    - b. Jangan banyak bertanya
    - c. Bertanya pada ulama yang memahaminya
    - d. Tidak dipelajari terlalu mendalam
  8. Qada adalah ketetapan Allah yang tercantum di Lauhul Mahfuz sejak zaman ....
    - a. Dulu
    - b. Prasejarah
    - c. Azali
    - d. Nabi Adam as.
  9. Qadar atau takdir adalah ketetapan-ketetapan Allah yang ...
    - a. Telah terjadi setelah qada
    - b. Terjadi bersamaan dengan qada
    - c. Terjadi sebelum qada
    - d. Tercantum di Arsy
  10. Berikut ini yang termasuk takdir muallaq adalah ....
    - a. Ahmad siswa yang pandai
    - b. Ahmad adalah anaknya Zaid
    - c. Rambut Ahmad keriting
    - d. Ahmad anak ke-4 dari 5 bersaudara
  11. Takdir mubram adalah ....
    - a. Takdir yang tidak dapat diubah
    - b. Takdir yang dapat diubah
    - c. Takdir yang dapat diubah jika manusia menghendaki
    - d. Takdir yang sesuai dengan keinginan manusia
  12. Pernyataan yang termasuk dalam contoh ketentuan dari takdir mubram adalah....
    - a. Hidup yang benar, beriman atau kafir, sukses atau gagal, sedih atau gembira
    - b. Karier yang bagus, rumah tangga yang sejahtera, anak-anak yang salih
    - c. Kaya dan miskin, cerdas dan bodoh, sehat dan sakit, sejahtera dan sengsara
    - d. Saat kematian datang, kelahiran, jenis kelamin, siapa orang tua kita

13. Berikut yang tidak termasuk hikmah beriman kepada qada dan qadar adalah...
- Menambah pandai dalam segala hal
  - Melatih diri untuk senantiasa bersyukur dan bersadar
  - Memupuk sikap optimis dan giat bekerja
  - Menenangkan jiwa
14. Segala ketentuan atau keputusan Allah Swt, sejak zaman azali disebut...
- Qada
  - Hadiah
  - Cobaan
  - Kadar
15. Perilaku yang tidak benar ketika menerima musibah adalah...
- Sabar dalam menerima musibah
  - Rela menerima yang sudah terjadi
  - Tidak putus asa
  - Menganggap Allah Swt, sudah membenci kita



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 11

JADUAL MENGAJAR SEMESTER GENAP  
MTs.S. AN - NUR TEMPURSARI  
TAPEL. 2022 - 2023

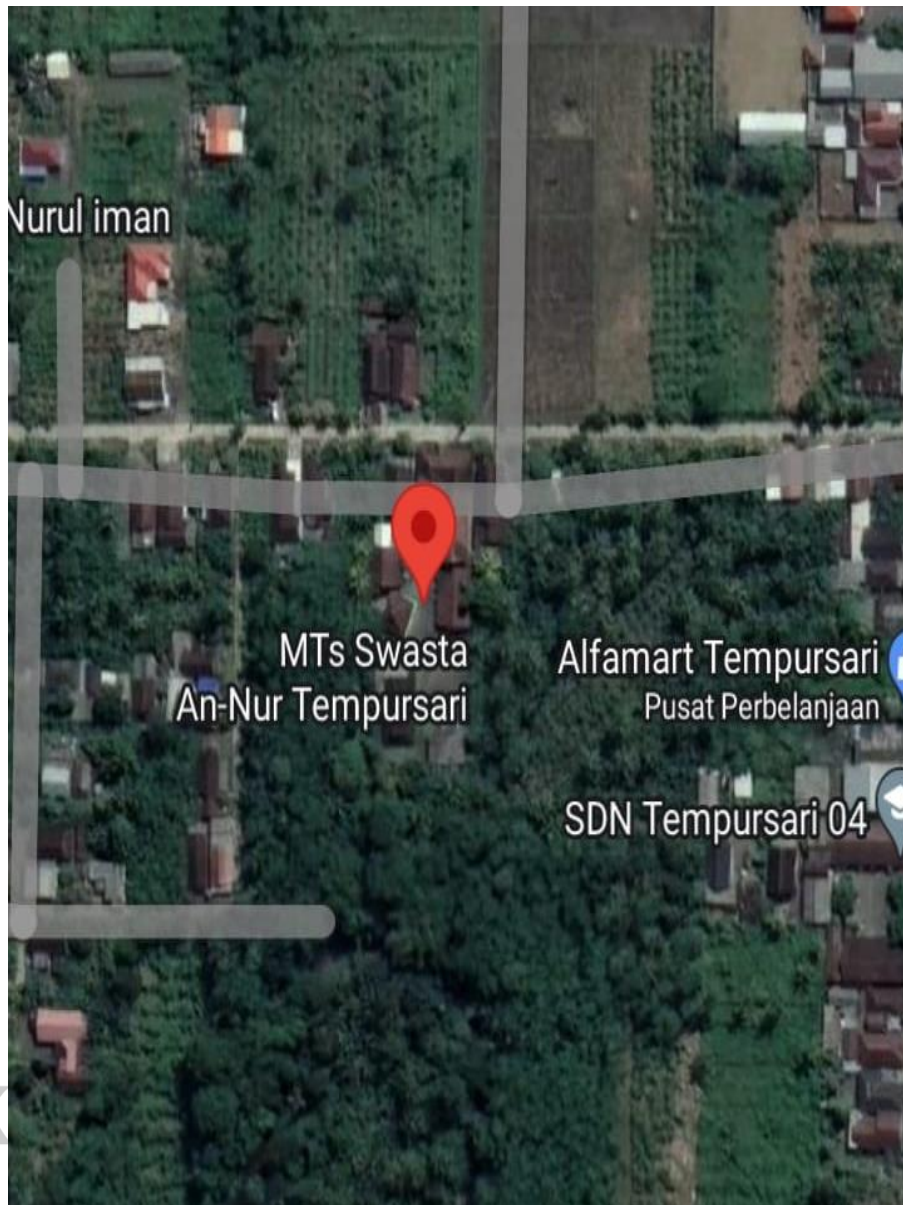
jam ke	waktu	SENIN					SELASA					RABU					KAMIS					JUMAT					SABTU																			
		VII-a	VII-b	VIII-a	VIII-b	IX-a	IX-b	VII-a	VII-b	VIII-a	VIII-b	IX-a	IX-b	VII-a	VII-b	VIII-a	VIII-b	IX-a	IX-b	VII-a	VII-b	VIII-a	VIII-b	IX-a	IX-b	VII-a	VII-b	VIII-a	VIII-b	IX-a	IX-b															
	07.00-07.30	APEL					MADIN					MADIN					MADIN					ISTIGHOTSAH					BACA TIBA'YAH																			
1	07.30-08.00	3	11	2	7a	12	15	13	16b	6a	15	7c	12	18	3	11	14	8	2	15	7b	3	18	11	12	7b	10	18	17	2	14	2	7a	15	10	11	17									
2	08.00-08.30	3	11	2	7a	12	15	13	16b	6b	15	7c	12	18	3	11	14	8	2	15	7b	3	18	11	12	7b	10	18	17	2	14	2	7a	15	10	11	17									
3	08.30-09.00	2	3	12	11	4b	15	13	16b	6b	15	7c	12	4a	11	3	2	16a	8	3	12	14	11	5	5	10	11	7b	2	17	16a	17	15	7a	11	2	10									
4	09.00-09.30	2	3	12	11	4b	7c	16b	6a	15	4a	12	11	4a	11	3	2	16a	8	3	12	14	11	5	5	10	11	7b	2	17	16a	17	15	7a	11	2	10									
	09.30-10.00	istirahat					istirahat					istirahat					istirahat					istirahat					istirahat																			
5	10.00-10.30	12	2	11	3	15	7c	16b	6b	15	4a	12	11	4a	14	2	12	11	16a	7a	18	11	3	14	15	11	17	10	7b	16a	2	11	2	17	15	10	4b									
6	10.30-11.00	12	2	11	3	15	7c	16b	6b	15	4a	12	11	14	14	2	12	11	16a	7a	18	11	3	14	15	11	17	10	7b	16a	2	11	2	17	15	10	4b									
7	11.00-11.30	15	4a	13	12	6a	11	12	13	4a	9	1	6a	14	12	9	6a	15	4a	6a	15	12	13	4a	1																					
	11.30-12.00	istirahat					istirahat					istirahat					istirahat					SHOLAT JUM'AT					PRAMUKA																			
8	12.00-12.30	15	4a	13	12	6b	11	12	13	4a	9	1	6b	11	12	9	6b	15	4a	6b	15											12	13	4a	1											
9	12.30-13.00	15	4a	13	12	6b	11	12	13	4a	9	1	6b	11	12	9	6b	15	4a	6b	15											12	13	4a	1											
GURU PIKET																																														

## Keterangan :

Kode Guru	N a m a	Bidang Studi	Kelas						Jumlah
			VII-a	VII-b	VIII-a	VIII-b	IX-a	IX-b	
1	AGUS BIANTO, S.Ag	Bahasa Arab	-	-	-	-	3	3	6
2	SIH DRIASTUTIK H, S.Pd	Bahasa Inggris	4	4	4	4	4	4	24
3	Drs. SUWARDI	IPS	4	4	4	4	-	-	16
4	S I S W A N T O	a. SBK	3	3	3	3	3	3	
		b. Bahasa Daerah/Jawa	-	-	-	-	2	2	22
5	TARWIYADI, S.Pd	Penjaskes	-	-	-	-	2	2	4
6	PRAYITNO, S.Pd	a. Aswaja	1	1	1	1	1	1	
		b. Aqidah Akhlak	2	2	2	2	2	2	18
		a. Prakarya	2	2	2	2	-	-	
7	ADI SIAMAN, S.Pd	b. Bahasa Daerah	2	2	2	2	-	-	22
		c. PKN	-	-	-	-	3	3	
			-	-	-	-	2	2	4
8	MOCH. YUSUF HADI S, SE	Prakarya	-	-	-	-	2	2	4
9	HOLIL ZAINURI, SE	PKN	-	-	3	3	-	-	6
10	NUR CHOLIDAH	SKI	2	2	2	2	2	2	12
11	SITI KHOIRIYAH, M.Pd	Bahasa Indonesia	6	6	6	6	6	6	36
12	RETNO PUSPAWATI, S.Pd	IPA	5	5	5	5	5	5	30
13	ALVIN ARDIYAN P.	Bahasa Arab	3	3	3	3	-	-	12
14	FATIMATUS ZAHROH	Fiqh	2	2	2	2	2	2	12
15	YUS RIA, S.Pd	Matematika	5	5	5	5	5	5	30
		a. IPS	-	-	-	-	4	4	14
16	RODIYYAH ULFA ALYUSRI, S.Pd	b. PKN	3	3	-	-	-	-	
17	YOVANDI HUDA	Al-Qur'an Hadist	2	2	2	2	2	2	12
18	M. SHOFIYAN FIRMANSYAH	Penjaskes	2	2	2	2	-	-	8

Lampiran 12

**DENAH LOKASI MTs.S AN-NUR TEMPURSARI**



**DOKUMENTASI**



Gambar MTs.S An-Nur Tempursari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Wawancara dengan Kepala Madrasah MTs.S An-Nur Tempursari



Wawancara dengan waka kurikulum MTs.S An-Nur Tempursari



Wawancara dengan guru akidah akhlak



Wawancara dengan siswa kelas IX



Buku penunjang pembelajaran siswa pada mata pelajaran akidah akhlak



Proses kegiatan belajar mengajar

## BIODATA PENULIS



Nama : Zahrotul Awaliyah  
NIM : T20191313  
TTL : Lumajang, 10 April 2001  
Jenis kelamin : Perempuan  
Alamat : Dusun Umbulsari RT.004 RW.002 Desa Bulurejo,  
Kecamatan Tempursari, Kabupaten Lumajang  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
No. HP : 081335004066  
Alamat Email : [ohzahra26@gmail.com](mailto:ohzahra26@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan : - TK Azzainiyah II Paiton Probolinggo  
- SDN Bulurejo 01 Tempursari Lumajang  
- MTsN Paiton Probolinggo  
- MA Nurul Hidayah Paiton Probolinggo

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R