

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAME TOURNAMENT MENGGUNAKAN MEDIA DADU
PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS VIII
DI SMP NEGERI 3 BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI



Oleh:
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Mega Yulianti Hartini
NIM. T20191064
J E M B E R

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

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAME TOURNAMENT MENGGUNAKAN MEDIA DADU
PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS VIII
DI SMP NEGERI 3 BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

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
Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



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

Oleh:

Mega Yulianti Hartini
NIM. T20191064

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

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAME TOURNAMENT MENGGUNAKAN MEDIA DADU
PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS VIII
DI SMP NEGERI 3 BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

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
Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Mega Yulianti Hartini

NIM. T20191064

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

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. Umi Farihah, M.M, M.Pd.

NIP. 196806011992032001

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAME TOURNAMENT MENGGUNAKAN MEDIA DADU
PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS VIII
DI SMP NEGERI 3 BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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

Hari: Senin

Tanggal: 10 Juli 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Prof. Dr. Hj. Mukni'ah M.Pd.I
NIP. 196405111999032001


Akhmad Munir, S.Pd.I, M.Pd.I.
NIP. 20160377

Anggota:


1. Dr. Khotibul Umam, MA

2. Dr. Hj. Umi Farihah, M.M, M.Pd

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. Hj. Mukni'ah M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجْلِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S Al-Mujadilah:11)*



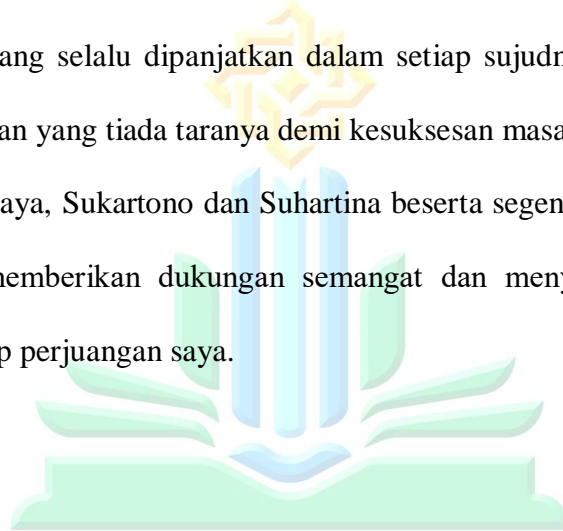
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Mushaf Aisyah, *Al-Qur'an dan Terjemah Untuk Wanita* (Jabal), 543.

PERSEMBAHAN

Rasa syukur ini kusembahkan kepada Allah Swt, Tuhan Maha Esa dan Maha Agung. Terimakasih engkau telah menyimpan sejuta makna dalam doa dan perjuanganku, atas terselesainya karya sederhana ini dengan penuh semangat perjuangan dalam penyusunannya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Wirto dan Ibu Kartini. Terimakasih atas kasih dan sayang yang selama ini kalian berikan kepadaku. Terimakasih atas segala nasehat, doa yang selalu dipanjatkan dalam setiap sujudnya, serta dukungan dan pengorbanan yang tiada taranya demi kesuksesan masa depanku.
2. Kedua kakak saya, Sukartono dan Suhartina beserta segenap keluarga lainnya yang selalu memberikan dukungan semangat dan menyertai dengan do'a terbaik di setiap perjuangan saya.



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

ABSTRAK

Mega Yulianti Hartini, 2023 : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Menggunakan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Menggunakan Media Dadu Pintar, Keaktifan Belajar Siswa, Materi makanan halal dan haram.

Kelas VIII D di SMP Negeri 3 Bondowoso memiliki masalah rendahnya keaktifan belajar siswa yang diakibatkan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang dipakai kurang menarik perhatian siswa. Penggunaan metode ceramah tersebut tidak sesuai dengan kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum K13 yang seharusnya melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran namun siswa masih cenderung pasif karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merumuskan permasalahan: Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023.

Tujuan penelitian ini adalah : untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D di SMP Negeri 3 Bondowoso. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisisioner. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuisisioner dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif secara presentase. Keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi teknik.

Hasil penelitian: Pada siklus I keaktifan belajar siswa diketahui sebesar 67,45% dengan kategori sudah baik, kemudian pada siklus II keaktifan belajar siswa meningkat yaitu sebesar 83,97% dengan kategori sangat baik. Perihal ini juga dikuatkan oleh hasil pengisian angket dengan perolehan pada siklus I sebesar 72,11%, kemudian pengisian angket pada siklus II yaitu sebesar 84,18%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya kepada kita, sehingga kita dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan lancar, khususnya dalam melaksanakan penelitian dan dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang yakni ad-dinul Islam.

Selanjutnya sebagai makhluk yang diciptakan dengan keterbatasan oleh sang maha sempurna Allah SWT, maka begitu pula dalam penulisan skripsi ini tentu masih banyak kesalahan-kesalahan yang disebabkan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang ada dalam diri penulis.

Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

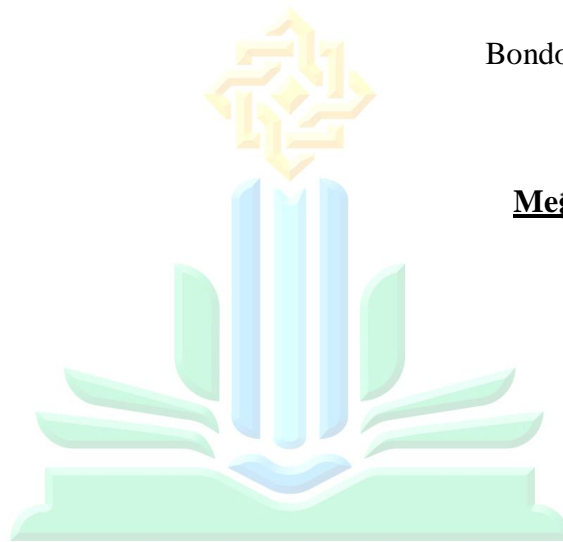
1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E, MM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan layanan terbaik kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M. Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan persetujuan kepada peneliti untuk melakukan penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Hj. Umi Fariyah, M.M, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta karyawan yang telah membantu dan memberikan arahan kepada peneliti untuk terselesainya skripsi ini.
7. Ibu Elok Riskiyah, S.Ag, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Bondowoso yang telah memberikan ijin penelitian di SMP Negeri 3 Bondowoso.
8. Ibu Aisyatul Azizah, S.Pd selaku Guru Kolaborator yang telah membantu dan menyediakan waktu selama pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh Siswa kelas VIII D di SMP Negeri 3 Bondowoso yang telah berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian.
10. Teman seperjuangan, Antis Inis, Martatilawati, Linda Triana, M. Haqiqi, Febriyanto, M. Sutra, Adi Permana yang telah memberikan motivasi, semangat dan dukunagan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi, arahan, semangat, dan doa kepada peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tiada balasan yang dapat penulis ungkapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah Swt, senantiasa mempermudah dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada saya. Peneliti sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini dapat memberi manfaat pada para pembaca. Amiiin.

Bondowoso, 01 Juni 2023


Mega Yulianti Hartini
T20191064



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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	9
C. Cara Pemecahan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional.....	11
G. Hipotesis Tindakan.....	12
H. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu.....	14

B. Kajian Teori	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian.....	41
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Instrumen Penelitian.....	48
G. Teknik Analisis Data	57
H. Keabsahan Data.....	59
I. Indikator Kinerja	60
J. Tim Peneliti.....	60
K. Jadwal Penelitian.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambar Obyek Penelitian.....	62
B. Hasil Penelitian	66
C. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
2.1 Kajian Terdahulu	18
3.1 Pelaksanaan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	44
3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	49
3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa	50
3.4 Kisi-Kisi Angket Keaktifan	51
3.5 Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Belajar Siswa	51
3.6 Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar Siswa	54
3.7 Hasil Validitas Instrumen	55
3.8 Kriteria Koefisiensi Korelasi Reliabilitas Instrumen	57
3.9 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas	57
3.10 Kriteria Pencapaian Observasi Keaktifan	59
3.11 Kriteria Pencapaian Angket Keaktifan	59
3.12 Jadwal Penelitian	61
4.1 Data Ruang Belajar	65
4.2 Data Ruang Kantor	66
4.3 Data Ruang Penunjang	66
4.4 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I	70
4.5 Presentase Rata-rata Keaktifan Per Indikator Siklus I	71
4.6 Hasil Pengisian Angket Siklus I	73
4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	74
4.8 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II	80

4.9 Hasil Pengisian Angket Siklus II	81
4.10 Presentase Rata-rata Keaktifan Per Indikator Siklus II.....	83
4.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	84



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
1. Model Penelitian Tindakan Kelas	37



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

DAFTAR LAMPIRAN

No uraian

- Lampiran 1. Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 2. Matriks Penelitian
- Lampiran 3. Surat Keterangan Ijin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 5. Jurnal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 6. Hasil Wawancara Siswa
- Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 8. Instrumen Observasi Guru
- Lampiran 9. Instrumen Observasi Siswa
- Lampiran 10. Pedoman Observasi Siswa
- Lampiran 11. Hasil Perhitungan Observasi Siswa Siklus I
- Lampiran 12. Hasil Perhitungan Observasi Siswa Siklus II
- Lampiran 13. Instrumen Angket Uji Coba
- Lampiran 14. Hasil Pengisian Angket Uji Coba
- Lampiran 15. Instrumen Angket Penelitian
- Lampiran 16. Pengisian Angket Penelitian
- Lampiran 17. Hasil Pengisian Angket Penelitian Siklus I
- Lampiran 18. Hasil Pengisian Angket Penelitian Siklus II
- Lampiran 19. Silabus
- Lampiran 20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I
- Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

Lampiran 22. Dokumentasi Uji Coba

Lampiran 23. Dokumentasi Pembelajaran Siklus I

Lampiran 24. Dokumentasi Pembelajaran Siklus II

Lampiran 25. Dokumentasi Wawancara

Lampiran 26. Media Dadu Pintar

Lampiran 27. Biodata Penulis



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar di mana individu itu berada. Proses mengubah tingkah laku dilakukan dalam bentuk proses belajar mengajar yang menciptakan pengalaman belajar bagi individu. Pengalaman belajar merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah.¹

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

¹Mardiah Astuti, *Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), 19-21.

²Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 10.

Dengan pendidikan, manusia akan mendapatkan banyak pengetahuan yang luas. Al-Qur'an menjelaskan betapa pentingnya pengetahuan dalam kehidupan kita. Tanpa pengetahuan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam Q.S At-Taubah (9): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi kaum mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”. (Q.S At-Taubah:122)³

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madarat. Tidak hanya itu, bahkan Al-Qur'an memposisikan manusia yang memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi.⁴

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses

³ Mushaf Aisyah, *Al-Qur'an dan Terjemah Untuk Wanita* (Jabal), 190.

⁴ Abd Rahman, “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan,” *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa*, no.1 (Juni 2022), 3.

pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.⁵

Guru memegang peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu peran guru ialah sebagai fasilitator dan mengoptimalkan keaktifan siswa. Keaktifan adalah keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain dan lain sebagainya.⁶

Proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan ikut berperan dalam proses pembelajaran tersebut agar semua aspek dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan pada hasilnya akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Perlu disadari bahwa inti dari kegiatan pendidikan terletak pada proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, oleh sebab itu guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang

⁵Ahdar Djamaluddin, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Kaaffah Learning Center, 2019), 13.

⁶Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 8-9.

kondusif serta aktif agar proses belajar mengajar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan November 2022 saat jam pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 3 Bondowoso. Kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan kegiatan lebih berpusat pada guru. Metode tersebut menimbulkan kebosanan bagi siswa saat menerima pelajaran.

Dari hasil observasi tersebut yang telah peneliti amati dari 28 siswa, hanya 14 siswa atau 50% yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan sisanya 14 siswa atau 50% lainnya masih kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar contohnya seperti tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan kelas, enggan bertanya kepada guru apabila tidak paham materi, berbicara dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, kurang berkonsentrasi bahkan cenderung bosan dan mengantuk dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional. Selain itu, media yang dipakai kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian siswa.⁸

⁷ Sri Hayati, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: 2017), 7, 34.

⁸ Observasi di SMP Negeri 3 Bondowoso, November 2022.

SMP Negeri 3 Bondowoso merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang telah menerapkan Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum K13 diterapkan untuk kelas VIII dan kelas IX sedangkan Kurikulum Merdeka diterapkan untuk kelas VII. Namun pembelajaran yang dilakukan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih berpusat pada guru sedangkan siswa cenderung pasif, akibatnya komunikasi berjalan satu arah dan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran cukup mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Disisi lain, penyebab siswa kurang aktif juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti kebiasaan minat siswa kurang terlihat, kurangnya ketekunan dan keuletan dari siswa itu sendiri. Hal ini bisa diatasi dengan cara guru meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta potensi siswa.⁹

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, perlu adanya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Mengingat bahwa penyebab kurangnya keaktifan belajar siswa dikarenakan metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan media yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa. Maka peneliti menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu mengkondisikan aktivitas siswa yaitu

⁹ Observasi di SMP Negeri 3 Bondowoso, November 2022.

model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar.

Alasan penelitian ini dilakukan karena peneliti ingin meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas VIII SMP Negeri 3 Bondowoso. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar sebelumnya belum pernah diterapkan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan dadu pintar pada siklus I dan siklus II dilakukan sesuai dengan tahapan model kurt lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan dilakukan untuk merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan pada saat tindakan. Proses tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Lalu proses observasi pada setiap siklus dilakukan bersamaan pada saat proses tindakan sehingga dapat diperoleh kendala-kendala dan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu refleksi.

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar, sikap tolong menolong dan perilaku sosial. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat

dikembangkan jika dilatih mengemukakan pendapat atau gagasan melalui kerja kelompok kooperatif.¹⁰

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi untuk mendapatkan skor yang baik dalam tim.¹¹ Selain itu, keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terletak pada game akademiknya, karena faktor menyenangkan dalam kegiatannya dan pembelajaran berpusat pada siswa.¹²

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Budi Asih pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong” ini diketahui bahwa hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMAN 1 Pundong dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui teknik bermain. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Qorik Mei Riana tahun 2019 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik di MI Thoriqul Huda Ngrawan

¹⁰ Ade Herullah dan Said Hasan, *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Lintas Nalar, CV 2017), 134.

¹¹ Yuni Gayatri, “Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi”, *Jurnal Didaktis*, no.3 (Oktober 2009): 60.

¹² Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), 38.

Dalopo Madiun” ini diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini yaitu adanya penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan menggunakan media dadu pintar. Media dadu pintar merupakan media yang termasuk jenis media visual. Jika dilihat dari bentuknya, dadu memiliki 6 sisi yang dapat dilihat sebagai media secara tiga dimensi, yaitu media yang dapat diamati dari arah pandang mana saja. Dalam permainan ini, guru telah menyiapkan pertanyaan- pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa melalui permainan dadu pintar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* melalui dadu pintar ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menyenangkan, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat antar siswa serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan keaktifan belajar siswa.¹³

Berdasarkan paparan mengenai latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* menggunakan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.”

¹³ Dwi Rofiqoh Agustini, “Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B,” *Jurnal Paud Teratai*, no.1 (2020): 4.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, diperoleh permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan belajar siswa di kelas VIII D SMP Negeri 3 Bondowoso, hanya 50% siswa yang aktif dalam pembelajaran dan 50% lainnya masih kurang aktif mengikuti pelajaran.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang dipakai kurang menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan kebosanan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti dapat merumuskan: Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* menggunakan Media Dadu Pintar dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan Media Dadu Pintar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gam Tournament* menggunakan media dadu pintar ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso. Indikator keberhasilan yang diukur adalah meningkatnya keaktifan belajar

siswa yang diukur melalui lembar observasi dan angket untuk melihat keaktifan belajar siswa.

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media Dadu Pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberi semangat dan pengalaman baru melalui proses pembelajaran secara berkelompok dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* sehingga siswa memiliki kesempatan untuk dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran kelompok.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru terkait model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu meningkatkan tingkat keprofesionalisme guru dalam pengelolaan proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan wawasan dan skill guru Pendidikan Agama Islam tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* sebagai salah satu model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memperluas wawasan pengetahuan dan memberikan pengalaman dalam menyusun karya ilmiah secara sistematis. Serta menjadi salah satu rujukan peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang relatif sama.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok dengan kemampuan berbeda-beda, dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT didalamnya menggunakan turnamen akademik atau permainan yang menyenangkan di mana siswa saling berkompetisi dalam kelompok untuk memperoleh skor yang baik.

2. Media Dadu Pintar

Media dadu pintar adalah media yang termasuk dalam jenis media visual. Media dadu pintar adalah media yang memiliki ukuran, panjang, lebar, tinggi yang terbuat dari berbagai bahan seperti kardus

dan lainnya dalam bentuk kubus yang sisinya dilengkapi dengan titik, huruf atau gambar sesuai dengan kebutuhan.

3. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa adalah suatu aktivitas yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai siswa yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep, mengembangkan diri, berpikir kritis dan mampu mengembangkan interaksi sosial.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan Media Dadu Pintar yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Makanan Halal dan Haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.

H. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini tidak keluar dari yang telah ditentukan dan agar lebih berarti susunannya, maka perlu memberikan gambaran sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB Satu Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari tujuh sub bab yaitu: latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, dan sistematika

penulisan. Fungsi bab ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai pembahasan penelitian dalam skripsi.

BAB Dua Kajian Pustaka, bagian ini terdiri dari dua sub bab yaitu: penelitian terdahulu dan kajian teori. Fungsi bab ini adalah untuk mendeskripsikan tentang penelitian yang pernah dilakukan oleh seseorang yang berkaitan dengan penelitian yang sekarang dan juga menyajikan teori-teori yang didapat peneliti dari penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB Tiga Metode Penelitian, bab ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi waktu dan subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, keabsahan data, indicator kinerja, tim peneliti dan jadwal penelitian.

BAB Empat Hasil dan Pembahasan, pada bab ini penulis mengemukakan gambaran obyek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB Lima Penutup, yaitu berisi tentang inti dari penelitian berupa kesimpulan dan dilanjutkan dengan saran atas konsep yang telah dikemukakan dalam penelitian.

Selanjutnya Skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung penemuan kelengkapan data skripsi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berisi tentang berbagai kumpulan hasil penelitian yang dilakukan terdahulu dimana penelitian tersebut berkaitan dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, kemudian peneliti mewujudkan ringkasan, baik penelitian yang sudah terpublikasikan ataupun yang belum terpublikasikan seperti skripsi, disertasi, tesis, dan lain sebagainya. Dengan melaksanakan langkah-langkah tersebut, maka akan terlihat sejauh mana orisinalitas dan wadah penelitian yang hendak dilaksanakan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dessy Amanah pada tahun 2018 dari Institut Agama Islam Negeri Metro dengan skripsinya yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Metode pengumpulan data menggunakan tes tertulis, lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan metode dokumentasi serta wawancara. Analisis data

menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.¹⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh Budi Asih pada tahun 2018 dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong.” Penelitian termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan angket. Teknik analisis data yaitu menggunakan analisis deskriptif secara presentase.¹⁵
3. Penelitian yang dilakukan oleh Qorik Mei Riana pada tahun 2019 dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik di MI Thoriqul Huda Ngrawan Dalopo Madiun”. Penelitian dirancang melalui penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin. Penelitian menggunakan 2 siklus. Teknik

¹⁴ Dessy Amanah, “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018” (Skripsi, IAIN Metro, 2018), 74.

¹⁵ Budi Asih, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 43.

pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.¹⁶

4. Penelitian yang dilakukan oleh Shofia Barkah Simatupang pada tahun 2018 dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V MIN Medan T.A 2017/2018. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Instrumen pengumpulan data yaitu tes, observasi dan wawancara. Teknik analisis data yaitu reduksi data, memaparkan data, verifikasi, penarikan kesimpulan.¹⁷
5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Harkat Habibi pada tahun 2020 dari Universitas Islam Riau Pekanbaru dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe (TGT) Team Games Tournament* Terhadap Passing Sepak Bola Siswa SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai”. Penelitian merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembaran observasi aktivitas siswa dan lembaran untuk kerja. Teknik

¹⁶ Qorik Mei Riana, “Penerapan Model Pembelajaran team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik di MI Thoqul Huda Ngrawan Dalopo Madiun” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2019), 40.

¹⁷ Shofia Barkah Simatupang, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di kelas V MIN Medan”,47.

pengumpulan data menggunakan observasi, pengukuran. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif.¹⁸

6. Penelitian yang dilakukan Maria Fransiska Jesi, Ni Putu Yurianika Partawi, dan I Wayan Suana dari Universitas PGRI Mahadewa Indonesia pada tahun 2022 dengan jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Tb 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.¹⁹
7. Penelitian yang dilakukan oleh Raehanah, Ahmad Hudari, dan Warni Djuwita dari Universitas Islam Negeri Mataram pada tahun 2018 dengan jurnal yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa”. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut dilakukan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes.

¹⁸ Muhammad Harkat Habibi, “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT Terhadap Passing Sepak Bola SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai” (Skripsi, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2020),22.

¹⁹ Maria Fransiska Jesi, Ni Putu Yurianika Partawi, dan I Wayan Suana, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Tb 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022”

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif secara presentase.²⁰

Tabel 2.1
Tabel Orisinalitas Penelitian

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Dessy Amanah	Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian menggunakan PTK 2. Penelitian dilakukan pada tingkat SMP kelas VIII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. 3. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif 4. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instrumen penelitian tersebut menggunakan tes tertulis sedangkan penelitian ini menggunakan angket dan lembar observasi 2. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar.
2	Budi Asih	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian menggunakan PTK 2. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus 3. Teknik pengumpulan data menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Fisika sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PAI. 2. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan

²⁰ Raahanah, Ahmad Hudari, dan Warni Djuwita, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa".

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		1 Pundong.	<p>observasi dan angket.</p> <p>4. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif secara presentase.</p>	<p>minat dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.</p> <p>3. Penelitian dilakukan pada tingkat SMA sedangkan penelitian ini dilakukan pada tingkat SMP.</p> <p>4. Penelitian dilakukan menggunakan teknik bermain sedangkan penelitian ini menggunakan dadu pintar.</p>
3	Qorik Mei Riana	Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik di MI Thoriqul Huda Ngrawan Dalopo Madiun.	<p>1. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)</p> <p>2. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus</p> <p>3. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif</p> <p>4. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa</p>	<p>1. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes sedangkan penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan angket.</p> <p>2. Penelitian dilakukan pada pembelajaran Tematik sedangkan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran PAI.</p>

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>3. Penelitian dilakukan pada tingkat MI sedangkan penelitian ini dilakukan pada tingkat SMP.</p> <p>4. Penelitian selain untuk meningkatkan keaktifan belajar juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini hanya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.</p>
4	Shofia Barkah Simatupang	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V MIN Medan T.A 2017/2018.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian menggunakan PTK. 2. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus 3. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instrument penelitian ini menggunakan tes hasil belajar sedangkan penelitian ini menggunakan angket. 2. Teknik analisis data yaitu reduksi data, memaparkan data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. 3. Penelitian dilakukan pada pembelajaran IPA sedangkan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran PAI. 4. Penelitian

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>dilakukan di tingkat MI sedangkan penelitian ini dilakukan pada tingkat SMP</p> <p>6. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.</p>
5	Muhammad Harkat Habibi	Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe (TGT) Teams Game Tournament terhadap Passing Sepak Bola Siswa SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian menggunakan PTK. 2. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus 3. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. 4. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, pengukuran. 2. Penelitian dilakukan pada pembelajaran PJOK sedangkan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran PAI 3. Penelitian dilakukan di tingkat SMA sedangkan penelitian ini dilakukan di tingkat SMP.
6	Maria Fransiska Jesi, Ni Putu Yurianika Partawi, dan I	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Untuk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian menggunakan PTK 2. Penelitian dilakukan sebanyak 2 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pengumpulan data menggunakan tes observasi dan dokumentasi sedangkan

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Wayan Suana	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Tb 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022n	siklus	<p>penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisisioner</p> <p>2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran sejarah kelas X sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PAI kelas VIII</p> <p>3. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini untuk mengetahui keaktifan belajar siswa</p>
7	Raehanah, Ahmad Hudari, dan Warni Djuwita	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian menggunakan PTK 2. Penelitian menggunakan 2 siklus 3. Analisis data menggunakan analisis deskriptif presentase 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes sedangkan penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisisioner 2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PAI

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa 4. Penelitian dilakukan menggunakan media kokami sedangkan penelitian ini menggunakan media dadu pintar.

Adapun kebaruan dalam penelitian ini yaitu adanya penggabungan antara model pembelajaran dengan media yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament dengan menggunakan media dadu pintar. Selain itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat dari segi lokasi penelitian dan materi yang digunakan saat penelitian. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang terjadi didalam kelas dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Bondowoso sebelumnya belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament menggunakan media dadu pintar.

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

a. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran *Cooperative learning* atau pembelajaran berkelompok dalam bahasa Inggris *cooperative* berarti bekerja sama, *learning* artinya pengetahuan. Jadi *cooperative learning* dapat diartikan belajar bekerja sama meraih keberhasilan dalam ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu setiap siswa harus mempunyai kemampuan atau keterampilan berpikir yang bagus atau baik (*thinking skill*).²¹

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda-beda. Model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*rewards*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan yang positif.²²

²¹ Dameria Sinaga, *Strategy Cooperative Learning* (Jakarta Timur: UKI PRESS, 2019), 8.

²² Ade Haerullah dan Said Hasan, *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Lintas Nalar, CV 2017), 110-111.

Menurut Isjoni dalam buku yang ditulis oleh Muhammad Afandi, pada model pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Sedangkan Sunal dan Hans mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu. Tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang yang anggotanya bersifat heterogen (kemampuan, gender, karakter).²³

b. Definisi *Teams Game Tournament*

Teams Game Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries Dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pembelajaran Kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada

²³ Muhammad Afandi, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang:Unnisulla Press, 2013),51-52.

perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).²⁴

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, selain itu mampu menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.²⁵ TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.²⁶

Guru menyajikan materi, lalu siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok mereka masing-masing untuk mendeskripsikan pertanyaan-pertanyaan/ masalah-masalah yang diberikan guru. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS pada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok yang telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-

²⁴ Andi Sulistio dan Nik haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, 2022),38.

²⁵ Lia Marlina dan Suhertuti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018),63.

²⁶ Sitti Ratna Dewi, Arifin dan Heriyanti Ramlia Fua, “Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna”. *Jurnal Al-Ta'dib*, no.2 (Desember 2016): 6.

meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang merupakan wakil dari kelompok masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan diusahakan setara. Skor yang diperoleh oleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat dalam lembar pencatat skor. Skor ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat atau hadiah.²⁷

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Shoimin dalam jurnal yang ditulis oleh Thalita, yaitu:

1. Tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan bagi kelompok terbaik.

²⁷ Yuni Gayati, "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi." *Jurnal Didaktis*, no.3 (Oktober 2009):61.

4. Membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.²⁸

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT Menurut Suarjana dalam buku yang ditulis oleh Nasruddin, yaitu:

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2. Bagi Siswa

Dimungkinkan terjadinya kegaduhan apabila guru tidak mampu mengelola kelas, masih adanya siswa kurang terbiasa dan sulit memberikan pendapat saat kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa tersebut agar ia mampu menyampaikan pendapatnya.

Kelemahan-kelemahan yang ada dapat diatasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok dengan cara menguasai kelas secara menyeluruh. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan

²⁸ Thalita, Fitriyani dan Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa kelas IV." *Jurnal JPGSD*, no.2 (Agustus 2019): 149.

model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadikan siswa lebih aktif dan efektif.²⁹

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

Menurut Slavin dalam jurnal yang ditulis oleh Yuni Gayatri, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah yaitu: tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), penghargaan kelompok (*teams recognition*).

Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain memiliki kesetaraan dalam kemampuan akademik. Dalam TGT ada tahap game (permainan) sehingga menimbulkan suasana kegembiraan. Pada kegiatan kelompok siswa saling membantu menyiapkan LKS serta saling menjelaskan masalah-masalah yang muncul, namun ketika siswa sedang bertanding, teman sesama kelompok tidak dapat membantunya dan merupakan tanggung jawab individual. Berikut ini akan dijabarkan lebih rinci masing-masing tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

1. Penyajian kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran guru mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan

²⁹ Nasruddin, "Penerapan Metode TGT Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru." *Jurnal Sains Riset*, no.1 (April 2019): 60.

yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat game akan menentukan skor kelompok. Materi pembelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan game/turnamen. Materi ini dapat dibuat dengan cara mempersiapkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

2. Belajar dalam kelompok (*teams study*)

Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 siswa yang anggotanya heterogen secara akademik, jenis kelamin dan ras. Masing-masing kelompok diberi kode, misalnya I, II, III IV, dan seterusnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada kelompok yang salah dalam menjawab. Perlu disampaikan kepada siswa bahwa mereka akan saling bekerja sama dalam kelompok selama beberapa kali pertemuan dan mereka akan memainkan suatu permainan akademik untuk menambah poin kelompok mereka, kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

3. Permainan (*game*)

Game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi, di mana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.

4. Turnamen (*tournament*)

Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Empat tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja A, empat siswa selanjutnya pada meja B dan seterusnya.

Untuk melaksanakan turnamen, perlu diperhatikan:

- 1) Membentuk meja turnamen, disesuaikan dengan banyaknya siswa pada setiap kelompok.
- 2) Menentukan ranking (berdasarkan kemampuan) setiap siswa kelompok.
- 3) Menempatkan siswa yang memiliki kemampuan yang sama pada meja yang sama, misalnya siswa pandai (IA, IIA, IIIA, ditempatkan pada meja A dan seterusnya.

- 4) Masing- masing siswa pada meja turnamen bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya.
 - 5) Skor siswa dari setiap kelompok yang punya jumlah komulatif tertinggi ditentukan sebagai pemenang.
5. Penghargaan kelompok (*teams recognition*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Tujuannya adalah untuk memberikan semangat belajar pada siswa.³⁰

2. Media Dadu Pintar

a. Definisi Media Dadu Pintar

Menurut Olfix dalam jurnal yang ditulis oleh Yuni Gayatri, kata dadu berasal dari bahasa latin yaitu *datum* yang artinya sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu ini berbentuk sebuah kubus, setiap sisinya terdapat simbol berupa angka dan memiliki ukuran yang sama setiap sisinya. Jadi ketika dadu dilempar, maka salah satu sisinya akan menunjukkan sebuah angka atau titik.³¹

Dalam kamus besar bahasa Indonesia dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, kardus, atau plastik),

³⁰ Yuni Gayati, "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi", 63-65.

³¹ Kurniati, "Pengembangan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022), 13.

dimana keenam sisinya diberi angka 1 sampai 6, memiliki titik dengan jumlah yang berbeda dan diatur sedemikian mungkin untuk digunakan dalam permainan atau yang lainnya.³²

Media dadu pintar merupakan media yang termasuk dalam jenis media visual. Media ini dapat dilihat dan dipegang dari berbagai arah, meskipun tidak semua media memperhitungkan daya pandang demikian, seperti patung yang hanya bagus dilihat dari arah depan saja. Jadi media dadu pintar adalah media yang memiliki ukuran, panjang, lebar, tinggi yang terbuat dari berbagai bahan seperti kayu, tulang, kardus atau plastik dengan bentuk kubus yang sisinya dilengkapi dengan titik, huruf, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini media dadu pintar digunakan sebagai alat bantu pada saat melakukan sebuah game dan turnamen. Cara penggunaan media dadu yaitu dilemparkan dan kemudian muncul angka atau huruf yang telah ditentukan di media.³³

b. Manfaat Media Dadu Pintar

Beberapa manfaat dari proses pembelajaran menggunakan media dadu pintar, antara lain:

1. Proses pembelajaran menggunakan media permainan atau dadu pintar akan menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat memiliki motivasi belajar.

³² Dwi Rofiqoh Agustini, "Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B," *Jurnal Paud Teratai*, no.1 (2020): 4.

³³ Nazla Umami Solekha, "Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di TK Panti Puruhita Semarang" (Skripsi, UIN Semarang, 2019), 25-26.

2. Peralatan pengajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan memungkinkan siswa untuk dengan mudah memahami materi yang disajikan.
3. Permainan yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar, dalam permainan.
4. Metode mengajar yang digunakan pendidik akan lebih bervariasi dengan adanya tambahan media pembelajaran dadu yang dirancang sebagai permainan.

Berdasarkan dari uraian tersebut, peneliti memandang bahwa pembelajaran media dadu memiliki manfaat yang sangat luas untuk mengembangkan potensi belajar dengan metode bermain untuk melatih kerjasama yang ada pada diri siswa, dan menumbuhkan interaksi dengan teman dalam kelompoknya.³⁴

3. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Menurut Sardiman, keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai

³⁴ Kurniati, "Pengembangan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar", 14-15.

macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.³⁵

Menurut Riswanil dan Widayati dalam buku yang ditulis oleh Sinar. Keaktifan belajar siswa aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.³⁶

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar dan lain sebagainya.³⁷

Jadi, berdasarkan paparan tentang keaktifan belajar siswa menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan

³⁵ Sinar, "Metode Active Learning",9.

³⁶ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples non Examples," *Jurnal Jupendas*, no.1 (Maret 2015): 46.

³⁷ Winarti, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktivitas Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, no.2 (Desember 2013): 125.

belajar siswa adalah suatu aktivitas yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya. Serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, mengembangkan diri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta mampu mengembangkan interaksi sosial. Di samping itu juga, keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati.³⁸

b. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Dalam keaktifan belajar siswa, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang terlibat yang disebutkan oleh Paul D. Dierech dalam skripsi yang ditulis oleh Sinar. Siswa di sekolah tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi turut mengemukakan pendapatnya saat diskusi, mengerjakan tugas yang diberikan guru, ikut terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Paul D. Dierech membagi 7 aktivitas belajar sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yaitu aktivitas visual, yang termasuk didalamnya misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

³⁸ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples non Examples," 47.

2. *Oral activities*, yaitu aktivitas oral atau pengucapan, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
3. *Listening activities*, yaitu aktivitas mendengarkan: seperti mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan musik dan mendengarkan pidato.
4. *Writing activities*, yaitu aktivitas menulis, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, dan menyalin.
5. *Motor activities*, yaitu aktivitas gerak, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, dan bermain.
6. *Mental activities*, yaitu aktivitas mental, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
7. *Emotional activities*, yaitu aktivitas emosi, seperti misalnya menaruh minat, merasa tidak bosan, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.³⁹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Nana Sudjana menyatakan ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu:

1. Stimulus belajar, yaitu suatu cara yang dilakukan seorang guru dalam mengatasi suatu masalah dalam proses belajar mengajar

³⁹ Rahmadania Rizka, "Pengaruh Model Pembelajaran TTW Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Hikmah Bandar Lampung" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018), 110.

sehingga dapat menyelesaikan permasalahan tersebut pada proses belajar mengajar di kelas.

2. Perhatian dan motivasi, yaitu pemusatan pada materi yang sedang di sampaikan oleh guru sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran yang disampaikan.
3. Respon yang dipelajarinya, yaitu aktivitas yang dilakukan siswa setelah memperoleh rangsangan dari guru maupun teman belajarnya.
4. Penguatan, yaitu respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan perilaku positif dalam proses belajar siswa di kelas sehingga motivasi belajar siswa lebih besar.
5. Pemakaian dan pemindahan, yaitu respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan siswa lebih giat berpartisipasi dalam interaksi belajar di dalam kelas.⁴⁰

Gagne dan Briggs dalam skripsi yang ditulis oleh Ella Savriani menyebutkan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, yaitu:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari
3. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya

⁴⁰ Zuriatun Hasanah dan Ahmad Shofiyatul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Irsyaduna*, no.1 (April,2021): 11.

4. Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
5. Memberikan umpan balik (*feedback*)
6. Melakukan pelatihan-pelatihan terhadap siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur
7. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pembelajaran.⁴¹



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

⁴¹ Ella Savriani, "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020" (Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2020), 21.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) sedangkan pendekatannya menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.⁴²

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Artinya, dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun peneliti berkolaborasi dan bekerja sama dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Bondowoso. Peneliti bekerja sama mengenai pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan dadu pintar.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Peneliti menggunakan model PTK yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. PTK Model Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral yang

⁴² Mu'alim, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Pasuruan: 2014): 6.

meliputi empat tahapan yaitu: a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), d) refleksi (*reflecting*).⁴³

B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih yaitu SMP Negeri 3 Bondowoso. Peneliti menentukan lokasi ini dari pengalaman mengajar atau biasa dianggap dengan acara PLP (Pengenalan Lingkungan Pendidikan). Saat proses PLP peneliti juga mengamati proses pembelajaran PAI yang dilakukan oleh salah satu guru. Peneliti mendapatkan suatu masalah yang ada ketika tahap belajar berlangsung. Maka dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII di SMPN 3 Bondowoso mata pelajaran PAI.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu, siklus I pada tanggal 9 Mei 2023, siklus II pada tanggal 16 Mei 2023.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D yang berjumlah 27 orang dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan.

⁴³ Jalaludin, *Penelitian Tindakan Kelas* (Surabaya: CV Pustaka Media Guru, 2021), 6.

C. Prosedur Penelitian

Dalam setiap siklus atau putaran PTK dilakukan 4 kegiatan pokok yang akan dilakukan selama penelitian, peneliti menggunakan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini kegiatan yang harus dilakukan adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan fasilitas dari sarana pendukung yang diperlukan di kelas, menyusun soal-soal yang akan diberikan kepada siswa pada saat game dan turnamen, menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS), dan mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

2. Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan-tindakan yang telah dirancang/direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3. Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mengamati prosedur pelaksanaan pembelajaran, yang terdiri dari aktivitas guru dan siswa serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran

berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk dijadikan bahan masukan sebagai penyempurnaan pada siklus-siklus berikutnya.

4. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mencatat hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya, sampai tujuan PTK tercapai. Peneliti dan guru melakukan diskusi mengenai solusi dari kendala atau hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung untuk dijadikan perbaikan pada siklus berikutnya.⁴⁴

Keempat tahapan model PTK Kurt Lewin di atas, jika digambarkan maka akan terlihat seperti gambar dibawah ini:



⁴⁴ Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, Oktober 2016), 120.

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 2 siklus untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Makanan Halal dan Haram pada kelas VIII dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media dadu pintar. Dalam setiap siklus dilakukan melalui empat tahapan sesuai dengan prosedur penelitian. Berikut ini adalah tabel 3.1 pelaksanaan siklus penelitian tindakan kelas :

Tabel 3.1
Pelaksanaan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I	Perencanaan	Merencanakan pembelajaran (menyusun RPP) Mengembangkan skenario pembelajaran Menyusun lembar kerja siswa (LKS) Menyusun soal-soal game dan turnamen Menyiapkan media pembelajaran Menyiapkan instrumen untuk pengumpulan data saat pembelajaran
	Tindakan	Melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP dan skenario pembelajaran
	Pengamatan	Melakukan pengamatan sesuai dengan format yang telah disiapkan Menilai hasil tindakan sesuai format yang telah disiapkan
	Refleksi	Mencatat kendala yang terjadi saat pembelajaran dari hasil pengamatan Mengevaluasi hasil pengamatan Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya
Siklus II	Perencanaan	Pengembangan program tindakan kedua
	Tindakan	Pelaksanaan tindakan kedua
	Pengamatan	Pengumpulan dan analisis data tindakan kedua
	Refleksi	Evaluasi tindakan kedua

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dalam PTK, observasi menjadi instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini disebabkan observasi sebagai proses pengamatan langsung, merupakan instrumen yang cocok untuk memantau kegiatan pembelajaran baik perilaku guru maupun siswa.⁴⁵ Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, yaitu suatu bentuk observasi yang dilakukan peneliti dengan cara terlibat langsung dengan kehidupan dan aktivitas orang-orang yang diamati.⁴⁶

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Pengisian lembar observasi guru dilakukan dengan dibubuhi tanda centang sedangkan lembar observasi siswa dinilai dalam bentuk skor pada kolom yang telah disediakan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru PAI. Observasi dilakukan untuk mencari tahu data mengenai peningkatan aktivitas guru dalam mengajar dan peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*)

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media Group, Maret 2011), 86.

⁴⁶ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), 81.

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya.⁴⁷

Wawancara yang dilakukan menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu wawancara hanya berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.⁴⁸ Hasil dari wawancara adalah untuk mengetahui:

- a. Tanggapan guru mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar dan kendala yang dihadapi selama proses tindakan siklus I dan II.
- b. Tanggapan siswa kelas VIII D mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar

⁴⁷ Asrori dan Rusman, *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru* (Banyumas: CV Pena Persada Redaksi, 2020), 75.

⁴⁸ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 75.

3. Dokumentasi

Teknik dokumenter atau disebut juga teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen tertulis maupun dokumen terekam. Dokumen tertulis dapat berupa arsip, catatan harian, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping dan sebagainya. Sementara dokumen terekam dapat berupa film, kaset rekaman, mikrofilm, foto dan sebagainya.⁴⁹

Berikut dokumentasi yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Silabus sebagai bahan membuat RPP,
 2. Profil sekolah, data pendidik, peserta didik, sarana dan prasana dan juga data penunjang lainnya,
 3. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media dadu pintar di kelas VIII D.
4. Kuisisioner/Angket

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau dilakukan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵⁰ Dalam penelitian ini, kuisisioner/angket digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*).

⁴⁹ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 83.

⁵⁰ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), 83.

F. Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data, instrumen sangat penting dalam penelitian, karena instrumen merupakan alat ukur dan akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti. Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar dalam melaksanakan penelitian lebih mudah dan memperoleh hasil yang baik.⁵¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dikelas dan menggunakan angket untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan media dadu pintar.

1. Instrumen Observasi

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam mengajar dan bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui penerapan model Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan media dadu pintar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi makanan halal dan haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso.

Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dalam mengajar dan lembar observasi keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel 3.2 dan tabel 3.3 dibawah ini:

⁵¹ Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020), 1.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang di Amati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
A.	Persiapan pembelajaran		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan RPP, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran 2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa 3. Guru memeriksa kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi 5. Guru memberikan tujuan pembelajaran 6. Guru memberikan motivasi belajar 		
B	Kemampuan Membimbing Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif tipe Teams Game Tournament		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pelajaran 2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen 3. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan 4. Guru menjelaskan dan membimbing dalam mengerjakan tugas kelompok 5. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sebuah permainan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan dadu pintar 6. Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok 7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi 		
C	Kemampuan Menutup Pembelajaran		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan materi 2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya 3. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam 		

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa

No	Aspek	Indikator	No Item
1	<i>Visual Activities</i>	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas	1
		Siswa membaca materi pelajaran mengenai makanan halal dan haram	2
2	<i>Oral Activities</i>	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru atau saat diskusi kelompok	3
		Keaktifan siswa dalam memberi jawaban, saran komentar terhadap guru atau teman	4
3	<i>Listening Activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi kelas	5
		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok dan <i>games tournament</i>	6
		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	7
4	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi kelas	8
		Siswa mengerjakan lembar kerja atau soal-soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	9
5	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan <i>teams game tournament</i>	10
		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	11
6	<i>Mental Activities</i>	Kemampuan siswa memecahkan soal-soal saat diskusi kelompok	12
7	<i>Emotional Activities</i>	Antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>teams game tournament</i>	13

2. Instrumen Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau dilakukan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Adapun kisi-kisi angket keaktifan belajar yang digunakan sesuai dengan indikator keaktifan belajar teori Paul Diendrick sebagaimana table 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Nomor Item Instrumen	Jumlah item
Keaktifan Belajar Siswa	<i>Visual activities</i>	1,2,3,4	4
	<i>Oral activities</i>	5,6,7,8,9	5
	<i>Listening activities</i>	10,11,12,13	4
	<i>Writing activities</i>	14,15,16,17	4
	<i>Motor activities</i>	18,19,20,21,22,23,24	7
	<i>Mental activities</i>	25,26,27,28	4
	<i>Emotional activities</i>	29,30,31,32,33,34,35	7
Jumlah Keseluruhan Item			35

Pernyataan angket diberi skor sesuai jawaban responden dengan kriteria penskoran angket sebagaimana table 3.5 dibawah ini:

Tabel 3.5
Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Belajar Siswa

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-Kadang (KK)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

a) Uji Validitas

Uji Validitas merupakan suatu alat ukur yaitu sejauhmana alat ukur itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dikelompokkan menjadi 3 tipe yaitu validitas kriteria, validitas isi dan validitas kontruks.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas kontruks. Uji validitas konstruk bertujuan untuk menentukan tingkat validitas butir angket dengan menggunakan korelasi product moment pearson dengan mengkorelasikan antara skor yang didapat siswa pada suatu butir angket dengan skor total yang didapat.⁵²

Tingkat validitas butir soal dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2) (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = banyaknya peserta tes

x = nilai hasil uji coba

y = nilai rata-rata harian

Tingkat butir angket dapat dihitung menggunakan *SPSS Statistics versi 25* menggunakan *Corrected Item Total Correlation*. Pengambilan keputusan untuk menyatakan valid atau tidak valid

⁵² Heni Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Parama Publisshing, 2016), 16.

didasarkan pada r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, maka item tersebut dikatakan valid. Namun, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item pernyataan tidak valid.

Butir angket dan soal yang digunakan dalam penelitian hanya butir angket dan soal yang dinyatakan valid dalam uji validitas ini, untuk soal dan butir angket yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak digunakan lebih lanjut. Sebelum instrument digunakan peneliti terlebih dahulu mengujicobakan kepada siswa lain selain siswa yang digunakan peneliti sebagai penelitian, dalam hal ini peneliti memilih kelas VIII B dengan jumlah siswa 30 orang, uji coba instrument ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Angket yang diuji cobakan terdiri dari 35 butir pernyataan.

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan *Corecction Item Total Correlation* diperoleh 25 item pernyataan angket valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, 25 pernyataan angket valid tersebut akan digunakan untuk penelitian. Adapun hasil validitas angket keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada table 3.6 sebagaimana berikut:

Tabel 3.6
Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar

<i>Item Total-Statistic</i>			
Item	r tabel	<i>Corrected item-total correlation</i>	Keterangan
1	0,361	0,545	Valid
2	0,361	0,658	Valid
3	0,361	0,399	Valid
4	0,361	0,651	Valid
5	0,361	0,193	Tidak Valid
6	0,361	0,610	Valid
7	0,361	0,624	Valid
8	0,361	0,585	Valid
9	0,361	0,49	Valid
10	0,361	0,545	Valid
11	0,361	0,153	Tidak valid
12	0,361	0,583	Valid
13	0,361	0,536	Valid
14	0,361	0,518	Valid
15	0,361	0,539	Valid
16	0,361	0,436	Valid
17	0,361	0,594	Valid
18	0,361	0,538	Valid
19	0,361	0,521	Valid
20	0,361	0,357	Tidak valid
21	0,361	0,230	Tidak valid
22	0,361	0,13	Tidak valid
23	0,361	0,274	Tidak valid
24	0,361	0,274	Tidak valid
25	0,361	0,441	Valid
26	0,361	0,179	Tidak Valid
27	0,361	0,441	Valid
28	0,361	0,478	Valid
29	0,361	0,376	Valid
30	0,361	0,376	Valid
31	0,361	0,219	Tidak Valid
32	0,361	0,424	Valid
33	0,361	0,41	Valid
34	0,361	0,274	Tidak valid
35	0,361	0,81	Valid

Hasil uji validitas angket keaktifan belajar sebagaimana terlihat pada tabel menunjukkan dari 35 item pernyataan ada 10 soal yang

tidak valid atau memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu soal nomor 5, 11, 21, 22, 23, 24, 25 26, 31 dan 34. Untuk soal selain nomor tersebut memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang menunjukkan bahwa item pernyataan pada angket tersebut valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian keaktifan belajar. Total pernyataan angket yang dapat digunakan sebanyak 25 item pernyataan karena terdapat 10 item pernyataan yang tidak valid. Dari 25 pernyataan tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar meliputi: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *motor activities*, *mental activities* dan *emotional activities*.

Pada indikator *visual activities* terdapat 4 pernyataan, *oral activities* terdapat 4 pernyataan, *listening activities* terdapat 3 pernyataan, *writing activities* terdapat 4 pernyataan, *motor activities* terdapat 2 pernyataan, *mental activities* terdapat 3 pernyataan dan *emotional activities* terdapat 5 pernyataan. Rincian untuk setiap indikator sebagaimana tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3.7
Hasil Validitas Instumen Angket Keaktifan Belajar

Variabel	Indikator	Item Valid	Item gugur
Keaktifan Belajar Siswa	<i>Visual activites</i>	1,2,3,4	-
	<i>Oral activities</i>	6,7,8,9	5
	<i>Listening activities</i>	10,12,13	11
	<i>Writing activities</i>	14,15,16,17	-
	<i>Motor activities</i>	18,19	20,21,22,23,24
	<i>Mental activities</i>	25,27,28	26
	<i>Emotional activities</i>	29,30,32,33,35	31,34
Jumlah		25	10

b) Uji Reliabilitas

Kata reliabilitas dalam Bahasa Indonesia diambil dari kata reability dalam bahasa Inggris, berasal dari kata reliable yang artinya dapat dipercaya. Uji reliabilitas adalah uji yang dapat dilakukan untuk mengukur tingkat kekonsistenan suatu soal tes. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama.

Untuk mengukur reliabilitas pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Alpha Crombach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum o_b^2}{o_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas instrument

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum o_b^2$ = Jumlah varians butir

o_t^2 = Varians total

Suatu instrument dikatakan reliabel jika memberikan nilai $r_{11} > 0,60$, jika konstruk atau variable memiliki nilai $r_{11} < 0,60$ maka dikatakan tidak reliable.

Hasil jawaban responden penelitian ini diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic* versi 25. Untuk mengetahui tingkat keandalan *Alpha Crombach* dapat dilihat pada tabel 3.8 dibawah ini:

Tabel 3.8
Kriteria Koefisiensi Korelasi Reliabilitas Instrumen

Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Baik
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Revita, dkk, 2018:13)

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas yaitu Cronbach's Alpha dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic* versi 25 terlihat angket variable keaktifan belajar siswa sebesar 0,827 dengan kategori baik.

Tabel hasil perhitungan uji reliabilitas dengan program *IBM SPSS Statistic* versi 25 dapat dilihat pada tabel 3.9 dibawah ini:

Tabel 3.9
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.827	35

G. Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses mengolah data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data dalam

PTK bisa dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.⁵³

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dengan deskriptif kuantitatif, merupakan bentuk analisis non statistik. Analisis deskriptif kuantitatif adalah analisis data yang diperoleh dari perhitungan angka-angka yang mudah dipahami dan kemudian disajikan dalam bentuk presentase.⁵⁴

Dalam analisis ini data diperoleh dari hasil observasi dan hasil kuisisioner yang disajikan dalam bentuk skor, nilai atau angka. Kemudian hasil observasi dan hasil kuisisioner tersebut dicatat dan data yang terkumpul dilakukan analisa kemudian disajikan dalam bentuk presentase.

1. Data Hasil Observasi

Hasil observasi kegiatan guru dan siswa di dapat dari hasil perolehan yang diisi pada lembar observasi lalu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase\ nilai = \frac{Sig\ skor\ perolehan}{Sig\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Lembar observasi merupakan alat untuk mengumpulkan data berisi data aspek-aspek yang akan diamati. Dalam proses observasi pengamat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan aspek yang diamati.

⁵³ Wina Sanjaya, "Penelitian Tindakan Kelas", 106-107.

⁵⁴ Fenti Hikmawati, *Metode Penelitian* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), 92.

Tabel 3.10
Kriteria yang digunakan adalah:

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

2. Data Hasil Angket

Untuk menghitung presentase hasil pengisian angket digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Tabel 3.11
Kriteria yang digunakan adalah:

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

H. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah uji keabsahan data

yang memberikan keyakinan pada peneliti bahwa data telah dikonfirmasi pada sumber, metode, teori, dan antar peneliti lain serta waktu yang berbeda. Menurut Sugiyono, triangulasi dibagi menjadi 3 bagian yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu.⁵⁵

Peneliti menggunakan triangulasi teknik yang bertujuan menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, dan kuisioner.⁵⁶

I. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan keaktifan belajar yang diukur melalui lembar observasi dan angket. Keaktifan belajar dikatakan meningkat apabila terjadi perubahan keaktifan dari sebelumnya ke arah yang lebih baik. Keberhasilan peningkatan tersebut ditandai apabila tercapainya keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ditunjukkan dengan minimal tingkat keaktifan yaitu dengan tingkat pencapaian > 80%.

J. Tim Peneliti

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan bentuk kolaborasi. Dalam hal ini yang menjadi kolaborator adalah Ibu Aisyatul Azizah, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI. Penelitian ini melibatkan kerjasama guru dan peneliti dalam hal apapun yang bersangkutan dengan

⁵⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R and D* (Bandung:IKAPI, 2016), 241.

⁵⁶ Sigit Hermawan dan Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif* (Malang: Media Nusa Creative, 2016), 223.

penelitian tersebut. Peneliti sendiri adalah seorang Mahasiswi Semester 8 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember.

K. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada table 3.12 berikut ini:

Tabel 3.12
Jadwal Penelitian

No	Hari/tgl penelitian	Jam ke-	Pukul	Kelas	Kegiatan
1	Selasa, 5 April 2023	1,2,3	07.25-09-25 WIB	VIII B	Uji Validitas dan Reliabilitas
2	Selasa, 9 Mei 2023	4,5,6	09.25-11.50 WIB	VIII D	Siklus I
3	Selasa, 16 Mei 2023	4,5,6	09.25-11.50 WIB	VIII D	Siklus II

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 3 Bondowoso

SMP Negeri 3 Bondowoso berdiri sejak tanggal 1 Agustus 1960 yang semula bernama SMEP Negeri Bondowoso dengan Nomor Pendirian Sekolah Nomor : 2204/B.3/Kedj, tanggal 28 Desember 1960 dan pada tanggal 23 Mei 1979 mengalami Integrasi menjadi SMP Negeri 3 Bondowoso dengan Nomor : 030/U/1979 dan beroperasi secara resmi pada tanggal 1 Agustus 1960 yang beralamatkan di Jalan Jenderal Ahmad Yani Nomor 123, Bondowoso.

Data kelengkapan SMP Negeri 3 Bondowoso sesuai dengan ketentuan yang ada :

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Bondowoso
- b. Nomor Statistik Sekolah : 201052201003
- c. Nomor DIK : 165919
- d. Luas Tanah : 2.840 M²
- e. Tanggal Pendirian Sekolah : 1 Agustus 1960

Kepala Sekolah yang pernah menjabat sebagai berikut:

- a. 1963 s.d 1983 : Soekatmi
- b. 1983 s.d 1990 : Siswanto, BA Berasal dari SMP Panji Situbondo
- c. 1990 s.d 1990 : Marsudi (Alm) Berasal dari SMP Tegal Ampel Bodowoso

- d. 1990 s.d 1995 : Koesnadi Soedarsono Berasal dari SMPN 4 Bondowoso
- e. 1995 s.d 1998 : Drs. Soenjoto Berasal dari SMPN 1 Wonosari Bondowoso
- f. 1998 s.d 2001 : Soeja'into Berasal dari SMPN 5 Bondowoso
- g. 2001 s.d 2003 : Drs. Moh. Saleh, M.Si
- h. 2003 s.d 2007 : Drs. Sudja'i, M.Si Berasal dari SMPN 01 Grujugan
- i. 2007 s.d 2015 : Drs. Johan Effendi, M.Si Berasal dari SMPN 2 Tenggarang
- j. 2015 s.d 2021 : Endang Pujiastuti, S.Pd, M.Pd Berasal dari SMPN 2 Maesan
- k. 2021 s.d : Elok Riskiyah, S.Ag, M.Pd berasal dari SMPN 2 Maesan⁵⁷

2. Lokasi SMP Negeri 3 Bondowoso

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Bondowoso
- b. No. Statistik Sekolah : 201052201003
- c. Alamat Sekolah : Jl. Ahmad Yani No.123 Kecamatan Bondowoso, Kabupaten Bondowoso, Propinsi Jawa Timur
- d. Telp/Hp/Fax : (0332) 421815
- e. Status Sekolah : Negeri
- f. Nilai Akreditasi Sekolah : A (90)

⁵⁷ SMPN 3 Bondowoso, "Sejarah SMPN 3 Bondowoso," 26 Mei 2023.

g. Luas Lahan : 2.840 m²⁵⁸

3. Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Bondowoso

- a. Kepala Sekolah : Elok Riskiyah, S.Ag, M.Pd
- b. Wakil Kepala Sekolah I : Genduk Rahayu, S.Pd
- c. Wakil Kepala Sekolah II : Anik Rinasih, S.Pd
- d. Wakil Kepala Sekolah III : Anik Andayani, S.Pd⁵⁹

4. Jumlah Guru dan Siswa SMP Negeri 3 Bondowoso

Jumlah guru dapat dilihat pada penjelasan berikut ini:

- e. Guru IPA : 4
- f. Guru Matematika : 4
- g. Guru Bahasa Indonesia : 4
- h. Guru Bahasa Inggris : 3
- i. Guru Pendidikan Agama : 4
- j. Guru IPS : 4
- k. Guru Penjasorkes : 2
- l. Guru Seni Budaya : 1
- m. Guru PKN : 3
- n. Guru TIK : 1
- o. Guru BK : 3
- p. Guru BTQ : 1
- q. Lainnya : 4

⁵⁸ SMPN 3 Bondowoso, "Lokasi SMPN 3 Bondowoso," 26 Mei 2023.

⁵⁹ SMPN 3 Bondowoso, "Struktur Organisasi SMPN 3 Bondowoso," 26 Mei 2023.

Jumlah guru secara keseluruhan adalah 39. Sedangkan jumlah siswa dapat dilihat pada penjelasan berikut ini:

- a. Kelas VII terdiri dari 6 kelas dengan jumlah keseluruhan 192 siswa.
- b. Kelas VIII terdiri dari 7 kelas dengan jumlah keseluruhan 208 siswa.
- c. Kelas IX terdiri dari 7 kelas dengan jumlah keseluruhan 210 siswa.

Jumlah siswa secara keseluruhan dari kelas VII – IX yaitu sebanyak 610 siswa.⁶⁰

5. Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 3 Bondowoso

Sarana dan Prasarana yang ada di SMP Negeri 3 Bondowoso dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a. Data Ruang Belajar

Tabel 4.1
Data Ruang Belajar⁶¹

No.	Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Ukuran (pxl)	Kondisi
1	Ruang Kelas	20		Baik
2	Perpustakaan	1	84 m2	Baik
3	Lab. IPA	1	103 m2	Baik
4	Kesenian	1	80 m2	Baik
5	Lab Komputer	2	76 m2	Baik
6	Serbaguna/Aula	1	64 m2	Baik

⁶⁰ SMPN 3 Bondowoso, "Jumlah Guru dan Siswa SMPN 3 Bondowoso," 26 Mei 2023.

⁶¹ SMPN 3 Bondowoso, "Data Ruang Belajar," 26 Mei 2023.

b. Data Ruang Kantor

Tabel 4.2
Data Ruang Kantor⁶²

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruang	Ukuran (pxl)	Kondisi
1	Kepala Sekolah	1	37,5	Baik
2	Wakil Kepala Sekolah	-	-	-
2	Guru	1	104,5 m2	Baik
3	Tata Usaha	1	21 m2	Baik
4	Tamu	1	9	Baik
Lainnya.....				

c. Data Ruang Penunjang

Tabel 4.3
Data Ruang Penunjang⁶³

No.	Jenis Ruangan	Jumlah Ruang	Ukuran (pxl)	Kondisi
1	Gudang	1	9	Baik
2	Dapur	1	9	Baik
3	Kamar mandi guru	1	3	Baik
4	Kamar mandi siswa	4	32,56	Baik
5	BK	1	18	Baik
6	UKS	1	32,56	Baik
7	Ibadah	1	35	Baik
8	Kantin	1	16	Baik
9	OSIS	1	3,75	Baik
10	Bangsas Kendaraan	2	52	Baik

B. Hasil Penelitian

1. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti melakukan persiapan dan perencanaan pembelajaran menggunakan

⁶² SMPN 3 Bondowoso, "Data Ruang Kantor," 26 Mei 2023.

⁶³ SMPN 3 Bondowoso, "Data Ruang Penunjang," 26 Mei 2023.

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar. Adapun persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai pedoman saat melaksanakan pembelajaran. RPP dibuat oleh peneliti kemudian dikonsultasikan kepada guru.
2. Menyusun Lembar Kerja Siswa mengenai materi makanan halal dan haram sebagai bahan diskusi siswa dalam kelompok.
3. Membuat pengelompokan siswa, satu tim terdiri dari 4-5 orang yang memiliki kemampuan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik.
4. Menyiapkan media pembelajaran yaitu dadu pintar dan membuat soal-soal *games tournament*.
5. Membuat ketentuan dan penilaian *games tournament*.
6. Menyiapkan hadiah atau *rewards* bagi kelompok yang terbaik saat *games tournament*.
7. Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta kuisioner keaktifan belajar siswa untuk mengumpulkan data.

b. Tindakan

Berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran PAI tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (3 x45

menit). Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Mei 2023 jam ke 4 pukul 09.25-10.05 dan dilanjut jam ke 5,6 pukul 10.30-11.50. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah makanan halal dan haram. Berikut penjelasan dari tindakan siklus I:

1. Kegiatan awal

Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian guru memeriksa kehadiran siswa, lalu guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

a) Presentasi Kelas

Guru mempresentasikan atau menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas kurang lebih 30 menit. Materi yang diajarkan mengenai makanan halal dan haram. Saat penyajian materi, guru sesekali memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih belum dipahami dari penyampaian materi tersebut.

b) Belajar Kelompok

Setelah penyampaian materi oleh guru, maka dilanjut dengan pembelajaran secara berkelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen yang

terdiri dari 4-5 orang. Setelah seluruh siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan. Setelah itu, siswa berdiskusi dalam kelompok sesuai dengan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

c) *Games Tournament* dengan Media Dadu Pintar

Permainan pertama adalah game dengan menggunakan media dadu pintar, masing-masing kelompok secara bergantian melempar dadu pintar diatas meja, setelah itu kelompok menjawab kartu soal bernomor yang telah disediakan. Kelompok menjawab kartu soal sesuai dengan nomor dadu yang diperolehnya. Permainan kedua yaitu turnamen, siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan melawan siswa yang juga memiliki kemampuan tinggi dan begitupun sebaliknya.

d) Penghargaan Kelompok

Bagi kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan ditentukan sebagai kelompok terbaik (pemenang). Sebagai apresiasi kepada kelompok pemenang, maka guru memberikan sebuah penghargaan agar siswa bisa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

3. Kegiatan Akhir

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dipahami dari materi yang telah dipelajari, setelah itu siswa diminta menyimpulkan materi pelajaran hari ini, sebagian kecil siswa berani menyimpulkan materi. Lalu pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Pengamatan ini dilakukan terhadap 27 siswa. Pengamatan dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui aktivitas guru dalam mengajar dan untuk mengetahui keaktifan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan media dadu pintar. Pengamatan dilakukan menggunakan instrument lembar observasi yang telah disiapkan.

Adapun hasil observasi keaktifan siswa siklus I yang diperoleh dapat dilihat pada table 4.4 :

Tabel 4.4
HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SIKLUS I

No	Nama Siswa	Skor perolehan	Presentase %	Kriteria
1	Adi	30	57	C
2	Amelia	31	59	C
3	Anisa	44	84	A
4	Arini	42	80	B
5	Ayu	34	65	B
6	Bhisma	31	59	C

7	Bunga	31	59	C
8	Caeza	26	50	C
9	Falih	36	69	B
10	Gaeng	40	76	B
11	Grecea	33	63	B
12	Kenanga	38	73	B
13	Kirana	44	84	A
14	Maulana	30	57	C
15	M.Dafin	35	67	B
16	M.Prasta	42	80	B
17	Nadira	39	75	B
18	Nafis	32	61	B
19	Nasrullah	31	59	C
20	Rafika	37	71	B
21	Randy	35	67	B
22	Safitri	41	78	B
23	Satria Awang	34	65	B
24	Satrya Rengga	27	51	C
25	Tegar	31	59	C
26	Ullina	38	73	B
27	Wike	35	67	B
Rata-rata		947	67,45	B

Keterangan: A= Baik Sekali B=Baik C=Kurang D=Rendah

Rata-rata presentase keaktifan seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus I yaitu sebesar 67,45% dengan kategori sudah “Baik”. Sedangkan presentase rata-rata perindikator dapat dilihat pada table 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5
PRESENTASE RATA-RATA KEAKTIFAN
PERINDIKATOR SIKLUS I

No	Aspek	Indikator yang diamati	% Aktivitas per Indikator	
			%	Kriteria
1	<i>Visual activities</i>	Siswa memperhatikan penjelasan guru	70%	B
2		Siswa membaca materi pelajaran mengenai makanan halal dan haram	58%	C
3	<i>Oral</i>	Siswa mengajukan pertanyaan terhadap guru	50%	C

4	<i>activities</i>	Siswa memberikan jawaban,saran komentar terhadap guru/teman	62%	C
5	<i>Listening activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru	70%	B
6		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok/game turnamen	75%	B
7		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	75%	B
8	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	50%	C
9		Siswa mengerjakan Lembar Kerja dalam kelompok	89%	A
10	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan <i>teams game tournament</i>	71%	B
11		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	55%	C
12	<i>Mental Activites</i>	Siswa mampu memecahkan soal-soal saat kerja kelompok	75%	B
13	<i>Emotional Activities</i>	Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>teams game tournament</i>	72%	B
Rata-rata			67,45%	B

Dari indikator-indikator diatas, dapat dilihat bahwa indikator yang masih memiliki kriteria cukup yaitu pada aktivitas membaca materi pelajaran, mengajukan pertanyaan kepada guru, mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang telah ditentukan. Presentase rata-rata keaktifan belajar siswa perindikator pada siklus I adalah sebesar 67,45% sudah termasuk dalam kategori “Baik”.

Data tambahan untuk memperkuat hasil observasi diatas adalah data dari hasil pengisian angket / *kuisisioner* keaktifan belajar yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun hasil pengisian angket keaktifan belajar siswa siklus I dapat dilihat pada table 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
HASIL PENGISIAN ANGKET SIKLUS I

No	Nama Siswa	Skor perolehan	Presentase
1	Adi	62	62%
2	Amelia	62	62%
3	Anisa	82	82%
4	Arini	84	84%
5	Ayu	78	78%
6	Bhisma	65	65%
7	Bunga	75	75%
8	Caeza	58	58%
9	Falih	77	77%
10	Gaeng	81	81%
11	Grecea	72	72%
12	Kenanga	73	73%
13	Kirana	83	83%
14	Maulana	56	56%
15	M.Dafin	72	72%
16	M.Prasta	83	83%
17	Nadira	72	72%
18	Nafis	75	75%
19	Nasrullah	66	66%
20	Rafika	76	76%
21	Randy	75	75%
22	Safitri	77	77%
23	Satria Awang	74	74%
24	Satrya Rengga	63	63%
25	Tegar	67	67%
26	Ullina	69	69%
27	Wike	70	70%
Jumlah		1947	
Rata-rata%		72,11%	

Dari hasil perolehan pengisian angket siklus I hampir senada dengan perolehan hasil observasi keaktifan belajar siklus I, rata-rata presentase yang diperoleh dari hasil pengisian angket siklus I yaitu sebesar 72,11% termasuk dalam kategori “Baik”.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa hasil observasi keaktifan siswa siklus 1 dan hasil pengisian angket siklus I sudah dikatakan baik, namun masih belum mencapai kriteria minimal keaktifan yaitu >80%. Untuk meyakinkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II.

Sedangkan, observasi aktivitas guru siklus I pada saat mengajar menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat dilihat pada table 4.7 berikut ini :

Tabel 4.7
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
a. Kegiatan awal			
1	Guru menyiapkan RPP, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran	√	
2	Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa	√	
3	Guru memeriksa kehadiran siswa	√	
4	Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi		√
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
6	Guru memberikan motivasi belajar		√
b. Kegiatan inti			
7	Guru menyampaikan materi pembelajaran	√	
8	Guru membagi siswa kedalam beberapa	√	

	kelompok secara heterogen		
9	Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan	√	
10	Guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok	√	
11	Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media dadu pintar	√	
12	Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok	√	
13	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi	√	
c. Kegiatan akhir			
14	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		√
15	Guru menyimpulkan materi	√	
16	Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam	√	
Jumlah		12	4
Total skor		12	
Skor maksimal		16	

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas guru pada tabel diatas total skor dibagi skor maksimal yaitu $\frac{12}{16} \times 100\% = 75\%$. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran siklus I termasuk dalam kategori “B” yaitu “Baik”.

d. Refleksi

Dari hasil observasi pada proses tindakan siklus I dan hasil wawancara bersama guru PAI selaku observer. Diperoleh beberapa kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran siklus I yaitu:

- 1) Peserta didik tidak mengumpulkan tugas kelompok tepat waktu sehingga cukup menguras waktu pelajaran.
- 2) Peserta didik masih sulit dikondisikan agar suasana pembelajaran kondusif.

- 3) Peserta didik masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.
- 4) Peserta didik banyak yang tidak mencatat atau merangkum materi pelajaran.
- 5) Kerjasama dalam kelompok masih kurang karena terdapat beberapa siswa yang tidak aktif dalam kelompok.

Berdasarkan kendala-kendala di atas, peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan beberapa refleksi sebagai bahan perbaikan di siklus berikutnya, antara lain:

- 1) Peserta didik ditekankan lebih memanfaatkan waktu saat mengerjakan tugas kelompok.
- 2) Peserta didik dikondisikan sampai benar-benar kondusif terlebih dahulu dan siap mengikuti pembelajaran.
- 3) Saat presentasi kelas, guru lebih banyak memberi motivasi dan kesempatan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.
- 4) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru.
- 5) Guru harus lebih sering memantau aktivitas siswa saat kerja kelompok supaya siswa tidak bermain-main saat diskusi.

2. Laporan Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan siklus II sama halnya dengan perencanaan siklus sebelumnya, peneliti melakukan persiapan dan

perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media dadu pintar. Adapun persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai pedoman saat melaksanakan pembelajaran. RPP dibuat oleh peneliti kemudian dikonsultasikan kepada guru.
2. Menyusun Lembar Kerja Siswa mengenai materi makanan halal dan haram sebagai bahan diskusi siswa dalam kelompok.
3. Membuat pengelompokan siswa, satu tim terdiri dari 4-5 orang secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik.
4. Menyiapkan media pembelajaran yaitu dadu pintar dan membuat soal-soal *games tournament*.
5. Membuat ketentuan dan penilaian *games tournament*.
6. Menyiapkan hadiah atau rewards bagi kelompok terbaik saat *games tournament*.
7. Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta kuisioner keaktifan belajar siswa untuk mengumpulkan data.

b. Tindakan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (3 x45 menit). Tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Mei 2023 jam ke 4 pukul 09.25-10.05 dan dilanjut jam ke 5,6 pukul 10.30-11.50. Adapun materi yang

dipelajari pada pertemuan ini masih sama dengan materi sebelumnya yaitu materi makanan halal dan haram. Berikut penjelasan dari tindakan siklus II:

1. Kegiatan awal

Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian guru memeriksa kehadiran siswa, lalu guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

a) Presentasi Kelas

Guru mempresentasikan atau menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas kurang lebih 30 menit. Materi yang diajarkan mengenai makanan halal dan haram. Saat penyajian materi, guru sesekali memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami dari penyampaian materi tersebut.

b) Belajar Kelompok

Setelah penyampaian materi oleh guru, maka dilanjut dengan pembelajaran secara berkelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4-5 orang. Setelah seluruh siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, guru membagikan

Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan. Dan siswa berdiskusi dalam kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

c) *Games Tournament* dengan Media Dadu Pintar

Permainan pertama adalah game menggunakan media dadu pintar, masing-masing kelompok secara bergantian melempar dadu pintar diatas meja, setelah itu kelompok menjawab kartu soal bernomor yang telah disediakan. Kelompok menjawab kartu soal sesuai dengan nomor dadu yang diperolehnya. Permainan kedua yaitu turnamen, siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan melawan siswa yang juga memiliki kemampuan tinggi dan begitupun sebaliknya.

d) Penghargaan Kelompok

Bagi kelompok yang mendapatkan skor/poin terbanyak akan ditentukan sebagai kelompok terbaik (pemenang). Sebagai apresiasi kepada kelompok pemenang, maka guru memberikan sebuah penghargaan agar siswa bisa lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pelajaran.

3. Kegiatan Akhir

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dipahami dari materi yang telah dipelajari, setelah itu siswa diminta menyimpulkan materi

pelajaran hari ini, sebagian kecil siswa berani menyimpulkan materi. Lalu pembelajaran diakhiri dengan hamdalah dan salam.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Pengamatan ini dilakukan terhadap 27 siswa. Pengamatan dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui aktivitas guru dalam mengajar dan keaktifan belajar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan media dadu pintar. Pengamatan dilakukan menggunakan instrument lembar observasi yang telah disiapkan.

Adapun hasil observasi keaktifan siswa siklus II dapat dilihat pada table 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SIKLUS II

No	Nama Siswa	Skor perolehan	Presentase %	Kriteria
1	Adi	41	78	B
2	Amelia	39	75	B
3	Anisa	48	92	A
4	Arini	49	94	A
5	Ayu	40	76	B
6	Bhisma	42	80	B
7	Bunga	41	78	B
8	Caeza	44	84	A
9	Falih	49	94	A
10	Gaeng	49	94	A
11	Grecea	42	80	B
12	Kenanga	45	86	A
13	Kirana	48	92	A

14	Maulana	41	78	B
15	M.Dafin	42	80	B
16	M.Prasta	48	92	A
17	Nadira	44	84	A
18	Nafis	42	80	B
19	Nasrullah	39	75	B
20	Rafika	41	78	B
21	Randy	43	82	A
22	Safitri	48	92	A
23	Satria Awang	47	90	A
24	Satrya Rengga	38	73	B
25	Tegar	40	76	B
26	Ullina	43	82	A
27	Wike	46	88	A
Rata-rata		1179	83,97	A

Keterangan: A= Baik Sekali B=Baik C=Kurang D=Rendah

Presentase rata-rata keaktifan belajar seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus II sebesar 83,97% dengan kategori “ Sangat Baik”. Prsentase keaktifan belajar siswa siklus II telah mencapai minimal keaktifan belajar yaitu >80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Sedangkan presentase rata-rata perindikator dapat dilihat pada table 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9
PRESENTASE RATA-RATA KEAKTIFAN
PERINDIKATOR SIKLUS II

No	Aspek	Indikator yang diamati	% Aktivitas per Indikator	
			%	Kriteria
1	<i>Visual activities</i>	Siswa memperhatikan penjelasan guru	80%	B
2		Siswa membaca materi pelajaran mengenai makanan	75%	B

		halal dan haram		
3	<i>Oral activities</i>	Siswa mengajukan pertanyaan terhadap guru	74%	B
4		Siswa memberikan jawaban,saran komentar terhadap guru/teman	80%	B
5	<i>Listening activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru	85%	A
6		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok/game turnamen	83%	A
7		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	93%	A
8	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	76%	B
9		Siswa mengerjakan Lembar Kerja dalam kelompok	100%	A
10	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan <i>teams game tournament</i>	83%	A
11		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	84%	A
12	<i>Mental Activites</i>	Siswa mampu memecahkan soal-soal saat kerja kelompok	83%	A
13	<i>Emotional Activities</i>	Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>teams game tournament</i>	90%	A
		Rata-rata	83,97	A

Presentase rata-rata keaktifan belajar perindikator secara keseluruhan pada pertemuan siklus II yaitu sebesar 83,97% dengan kategori “ Sangat Baik” dan telah mencapai minimal keaktifan belajar belajar yaitu >80%. Dan menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa perindikator dari siklus I ke siklus II.

Data tambahan untuk memperkuat hasil observasi siklus II diatas diperoleh dari data hasil pengisian angket keaktifan belajar yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun hasil pengisian angket keaktifan belajar siklus II dapat dilihat pada table 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10
HASIL PENGISIAN ANGKET SIKLUS II

No	Nama siswa	Skor perolehan	Presentase
1	Adi	83	83%
2	Amelia	80	80%
3	Anisa	94	94%
4	Arini	94	94%
5	Ayu	90	90%
6	Bhisma	80	80%
7	Bunga	84	84%
8	Caeza	80	80%
9	Falih	91	91%
10	Gaeng	94	94%
11	Grecea	78	78%
12	Kenanga	84	84%
13	Kirana	94	94%
14	Maulana	73	73%
15	M.Dafin	81	81%
16	M.Prasta	93	93%
17	Nadira	82	82%
18	Nafis	88	88%
19	Nasrullah	75	75%
20	Rafika	84	84%
21	Randy	84	84%
22	Safitri	91	91%
23	Satria Awang	80	80%
24	Satrya Rengga	75	75%
25	Tegar	73	73%
26	Ullina	82	82%
27	Wike	86	86%
Jumlah		2273	
Presentase		84,18%	

Rata-rata presentase yang diperoleh dari pengisian angket siklus II yaitu sebesar 84,18% termasuk dalam kategori “ Sangat Baik”. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa presentase keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dan telah mencapai minimal keaktifan belajar yaitu dengan tingkat pencapaian >80%.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dibuktikan bahwa keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil pengisian angket telah mengalami peningkatan dari pertemuan siklus I ke siklus II.

Adapun hasil observasi aktivitas guru siklus II dapat dilihat pada table 4.11 berikut ini :

Tabel 4.11
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
a. Kegiatan awal			
1	Guru menyiapkan RPP, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran	√	
2	Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa	√	
3	Guru memeriksa kehadiran siswa	√	
4	Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi		√
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
6	Guru memberikan motivasi belajar		√
b. Kegiatan inti			
7	Guru menyampaikan materi pembelajaran	√	
8	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen	√	
9	Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan	√	
10	Guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok	√	
11	Guru menjelaskan kepada siswa untuk	√	

	melakukan sebuah permainan menggunakan model kooperatif tipe teams game tournament dengan media dadu pintar		
12	Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok	√	
13	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi	√	
c. Kegiatan akhir			
14	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	√	
15	Guru menyimpulkan materi	√	
16	Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam	√	
Jumlah		14	2
Total skor		14	
Skor maksimal		16	

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas guru pada table diatas total skor dibagi skor maksimal yaitu $\frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$.

Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas guru pada pembelajaran siklus II termasuk dalam kategori “SB” yaitu “Sangat Baik”.

d. Refleksi

Pada pembelajaran siklus II dapat dilihat dari hasil observasi dan hasil pengisian angket yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah semakin membaik dari siklus sebelumnya dan kendala-kendala yang terjadi pada siklus I sudah mampu dikondisikan pada siklus II. Berdasarkan hasil wawancara juga guru mengatakan bahwa pembelajaran pada siklus II jauh lebih baik dari

sebelumnya artinya pembelajaran pada siklus II telah berhasil. Pada pembelajaran siklus II terlihat bahwa keaktifan belajar siswa semakin meningkat dan telah memenuhi kriteria minimal keaktifan belajar yaitu $>80\%$. Sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai. Jadi, penelitian ini sudah bisa dikatakan berhasil dan pembelajaran cukup dihentikan pada siklus II saja atau tidak lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 3 Bondowoso dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan instrument lembar observasi dan instrument angket untuk mengetahui keaktifan belajar siswa. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, secara umum keaktifan belajar siswa semakin meningkat pada setiap siklus. Peningkatan keaktifan belajar siswa ini dapat dilihat dari pertemuan siklus I ke siklus II.

Peningkatan yang terjadi dikarenakan adanya perbaikan dari refleksi yang dilakukan pada siklus berikutnya sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai. Namun, yang menjadi dasar peningkatan keaktifan tersebut tentunya adalah penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) menggunakan media dadu pintar. Faktor yang sangat memengaruhi dalam penerapan model pembelajaran

tersebut terletak pada game akademiknya atau turnamen. Kelebihan dari game akademik atau turnamen yang dilakukan mampu meningkatkan keaktifan siswa, memberikan motivasi belajar dan memberikan efek semangat, antusias serta serius dalam belajar, baik dalam hal mendengarkan penjelasan guru, bertanya dan menjawab pertanyaan, interaksi dalam kerja kelompok dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu, dengan adanya penghargaan atau *rewards* yang dilakukan untuk kelompok terbaik juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga siswa dalam kelompok saling berlomba-lomba atau bersaing untuk menjadi pemenang. Hal tersebut juga dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas.

Rata-rata keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus I sebesar 67,45%. Sedangkan rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II sebesar 83,97%. Peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,52%. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat dari lembar observasi, tetapi juga dibuktikan dengan hasil pengisian angket yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Rata-rata pengisian angket keaktifan belajar siklus I yaitu sebesar 72,11%. Sedangkan rata-rata pengisian angket pada siklus II sebesar 84,18%. Peningkatan keaktifan belajar melalui pengisian angket dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 12,07%. Selain itu, peneliti juga melakukan pembuktian melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII D, dari hasil wawancara dengan beberapa siswa tersebut, mereka kompak

mengatakan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar sangat menyenangkan, karena terdapat unsur permainan didalamnya sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan, selain itu adanya persaingan dalam kelompok serta pemberian rewards bagi kelompok pemenang mampu membangkitkan semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sedangkan, untuk rata-rata aktivitas mengajar guru pada siklus I yaitu sebesar 75%. Sedangkan rata-rata aktivitas mengajar guru pada siklus II sebesar 87,5%. Peningkatan aktivitas mengajar guru dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 12,5%. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat dari lembar observasi, tetapi juga dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku observer yaitu Ibu Aisyatul Azizah, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar sudah baik dan sangat efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, model pembelajaran ini pun bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa, selain itu dengan adanya tambahan media pembelajaran berupa media dadu pintar mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa begitu antusias saat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa peneliti telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar dengan cukup baik.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII D di SMP Negeri 3 Bondowoso semester genap tahun pelajaran 2022/2023 sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Artinya, keaktifan belajar siswa mampu ditingkatkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat pada angka-angka hasil observasi, tetapi juga diperkuat oleh hasil pengisian angket (*kuisisioner*) dan juga diperkuat oleh hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku observer dan wawancara terhadap beberapa siswa kelas VIII D selaku subyek dalam penelitian. Peningkatan tersebut terlihat pada pertemuan siklus II. Sehingga penelitian tindakan kelas ini cukup dilakukan dengan 2 siklus karena tujuan dari penelitian ini telah berhasil.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media dadu pintar. Pada saat tindakan siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai presentase sebesar 67,45%. Tidak berhenti pada siklus I, tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai presentase sebesar 83,97%. Rata-rata peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,52%. Perihal ini juga dikuatkan oleh hasil pengisian Angket dengan perolehan pada siklus I sebesar 72,11%, kemudian pengisian angket pada siklus II yaitu sebesar 84,18%. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

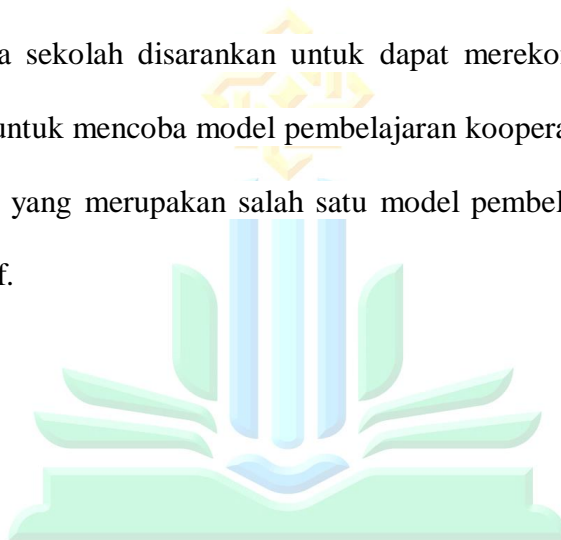
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam upaya meningkatkan keaktifan

belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan model pembelajaran ini dapat menghindari kebosanan siswa saat mengikuti pembelajaran.

2. Bagi siswa, melalui penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat yaitu siswa bisa semakin aktif di dalam kelas. Tidak hanya itu, penerapan model pembelajaran ini bisa memacu siswa agar bersemangat lagi dalam mengikuti pelajaran.
3. Bagi kepala sekolah disarankan untuk dapat merekomendasikan kepada guru-guru untuk mencoba model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament yang merupakan salah satu model pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Mardiah. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022.
- Afandi, Muhammad. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unnisulla Press, 2013.
- Ahmad Shofiyatul Himami, Zuariatun Hasanah. "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Jurnal Irsyaduna*, no.1 (April 2021): 11.
- Amanah, Dessy. "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018." Skripsi, IAIN Metro, 2018.
- Asih Budi. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong." Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.
- Agustini, Dwi Rofiqoh. "Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B." *Jurnal Paud Teratai*, no.1 (2020): 4.
- Amirullah dan Sigit Hermawan. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang: Media Nusa Creative, 2016.
- Dewi, Sitti Ratna. "Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna". *Jurnal Al-Ta'dib*, no.2 (Juli-Desember 2016):6.
- Djamaluddin, Ahdar. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Kaaffah Learning Center, 2019.
- Gayatri, Yuni. "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi". *Jurnal Didaktis*, no.3 (Oktober, 2009):161.
- Hayati, Sri. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: 2017.
- Habibi, Muhammad Harkat. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT Terhadap Passing Sepak Bola SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai." Skripsi, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2020.

- Hasanah, Zuriatun. "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Irsyaduna*, no.1 (April,2021): 3.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Jalaludin. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru, 2021.
- Juanda, Anda. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish: 2016.
- Kurniati. "Pengembangan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022.
- Mu'alim. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: 2014.
- Nasruddin. "Sintax Model Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Kolaborasi Tipe TGT dengan Inquiry Base Learning." *Jurnal Prosiding* (2016):60.
- Nik Haryanti, Andi Sulistio. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022.
- Rahman, Abd. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa*, no.1 (2022): 3.
- Riana, Qorik Mei. "Penerapan Model Pembelajaran team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik di MI Thoqul Huda Ngrawan Dalopo Madiun." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2019..
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Revita, Rena, Annisa Kurniati dan Lies Andriani. "Analisis Instrumen Tes Akhir Kemampuan Komunikasi Matematika untuk Siswa SMP pada materi Fungsi dan Relasi." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, No.2 (2018):13.
- Retnawati, Heni. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publissing, 2016.
- Rizka, Rahmadania. "Pengaruh Model Pembelajaran TTW Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Hikmah Bandar Lampung." Skripsi, UIN Raden Intan Lampung,2018.
- Rusman, Asrori. *Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Banyumas: CV Pena Persada Redaksi, 2020.

- Savriani, Ella. "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020." Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2020.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R and D*. Bandung: IKAPI, 2016.
- Simatupang, Shofia Barkah. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di kelas V MIN Medan." Skripsi UIN Sumatera Utara, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Solekha, Nazla Umami. "Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di TK Panti Puruhita Semarang." Skripsi, UIN Semarang, 2019.
- Sinaga Dameria. *Strategy Cooperative Learning*. Jakarta Timur: UKI PRESS, 2019.
- Suhertuti, Lia Marlia. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018.
- Sukendra, Komang. *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press, 2020.
- Sinar. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Tazminar. "Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples non Examples." *Jurnal Jupendas*, no.1 (Maret 2015): 46-47.
- Thalita, Fitriyani dan Nuryani. "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal PGSD*, no.2 (Agustus 2019): 149.
- Winarti. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktivitas Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, no.2 (Desember 2013): 125.
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Yulianti Hartini
NIM : T20191064
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”, adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 01 Juni 2023

Saya yang menyatakan



Mega Yulianti Hartini

T20191064

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABLE	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament menggunakan media dadu pintar Keaktifan Belajar 	<ol style="list-style-type: none"> Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament <ol style="list-style-type: none"> Presentasi kelas Kerja kelompok Permainan Turnamen Penghargaan Keaktifan Belajar <ol style="list-style-type: none"> <i>Visual activities</i> <i>Oral activities</i> <i>Listening activities</i> <i>Writing activities</i> <i>Motor activities</i> <i>Mental activities</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Informan Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> Kepala Sekolah SMPN 3 Bondowoso Guru Pendidikan Agama Islam Peserta didik kelas VIII D 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Lokasi Penelitian: SMP Negeri 3 Bondowoso Subyek Penelitian: Peserta didik kelas VIII D Pelaksanaan Siklus Penelitian: dilaksanakan dengan 2 siklus Teknik Pengumpulan Data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Kuisisioner Analisis Data: Analisis Deskriptif Kuantitatif Keabsahan Data: Triangulasi Teknik 	Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso?

Lampiran 3

SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN



**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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1960/ln.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala UPTD SPF SMP Negeri 3 Bondowoso

Jln. Ahmad Yani No. 123, Dabasah, Kecamatan Bondowoso, Kabupaten Bondowoso

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

NIM : T20191064

Nama : MEGA YULIANTI HARTINI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Elok Riskiyah, S. Ag. M. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 Mei 2023

Dekan,

wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SPF SMP NEGERI 3 BONDOWOSO
Website : <http://www.smpn3bws.sch.id> Email : smpn3bondowoso@gmail.com
Jalan Jenderal Ahmad Yani Nomor 123 Telp (0332) 421815
KECAMATAN BONDOWOSO
BONDOWOSO

Kode POS 68211

Bondowoso, 3 Juni 2023

Nomor : 421.5/202/430.9.9.3.003/2023
Lampiran : -
Perihal : Pemberitahuan telah menyelesaikan Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan surat permohonan saudara Wakil Ketua 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Nomor: B-1960/In.20/3.a/PP.009/05/2023, maka yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ELOK RISKIYAH, S.Ag, M.Pd
NIP : 19740904 199903 2 007
Jabatan : Kepala UPTD SPF SMP Negeri 3 Bondowoso

Memberitahukan bahwa mahasiswa :

Nama : Mega Yulianti Hartini
NIM : T20191064
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah selesai melaksanakan Penelitian dalam mengumpulkan data untuk tugas akhir yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Makanan Halal dan Haram kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023"** selama 1 bulan (30 hari) di Lembaga UPTD SPF SMP Negeri 3 Bondowoso.

Demikian surat pemberian ijin ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

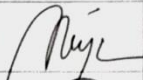




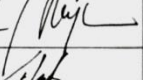
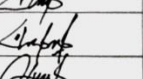
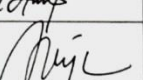
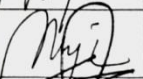



Kepala UPTD SPF SMP Negeri 3 Bondowoso

ELOK RISKIYAH, S.Ag, M.Pd
NIP. 19740904 199903 2 007



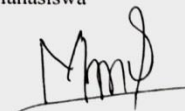
Lampiran 5

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	TTD
1	November 2023	Observasi Awal	Ibu Aisyatul Azizah, S.Pd.	
2	05 April 2023	Uji Validitas dan Reliabilitas sebelum penelitian tindakan kelas	Ibu Aisyatul Azizah, S.Pd.	
3	04 Mei 2023	Menyerahkan surat ijin penelitian	Ibu Elok Riskiyah, S.Ag, M.Pd.	
4	04 Mei 2023	Diterima penelitian	Ibu Elok Riskiyah, S.Ag, M.Pd.	
5	09 Mei 2023	Penelitian tindakan siklus I kelas VIII D	Aisyatul Azizah, S.Pd.	
6	16 Mei 2023	Penelitian tindakan siklus II kelas VIII D	Aisyatul Azizah, S.Pd.	
7	16 Mei 2023	Wawancara siswa	Kirana Putri Salsabila	
8	16 Mei 2023	Wawancara siswa	Kenanga Tri Maharani	
9	16 Mei 2023	Wawancara siswa	Satria Awang D.P	
10	19 Mei 2023	Wawancara guru PAI	Ibu Aisyatul Azizah, S.Pd.	
11	3 Juni 2023	Melengkapi data yang masih kurang	Ibu Aisyatul Azizah, S.Pd.	
12	3 Juni 2023	Meminta surat pernyataan izin selesai penelitian	Ibu Elok Riskiyah, S.Ag, M.Pd.	

Bondowoso, 3 Juni 2023

Mahasiswa



Mega Yulianti Hartini

NIM.T20191064

Lampiran 6

HASIL WAWANCARA SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Kirana Putri S	Kenanga Tri M	Satria Awang D.P
1	Bagaimana tanggapan anda mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament?	Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe teams game tournament sangat menyenangkan karena terdapat sebuah permainan didalamnya sehingga pembelajaran menjadi hidup dan tidak monoton	Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe teams game tournament sangat seru dan menyenangkan, karena kita akan bersaing dengan masing-masing kelompok untuk menjadi pemenang	Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament sangat menyenangkan, dan bisa membuat kami lebih aktif dalam pembelajaran
2	Bagaimana kerja sama kalian saat melakukan kerja kelompok?	Kerjasama dalam kelompok III sudah cukup baik, namun ada beberapa anggota yang tidak membantu menyelesaikan tugas	Kerjasama dalam kelompok II sudah cukup baik, walaupun terdapat anggota yang kurang serius dalam berdiskusi	Kerjasama dalam kelompok V sudah baik, semua anggota kelompok saling bertukar pikiran dan berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas
3	Menurut anda, bagaimana	Dikelompokkan berdasarkan	Dikelompokkan berdasarkan	Pengelompokan ditentukan

	cara mengelompokkan siswa secara adil ?	tingkat kepandaian siswa	tingkat kepandaian siswa	oleh guru
4	Bagaimana tanggapan anda mengenai media dadu pintar yang dipakai saat pelaksanaan pembelajaran?	Bagus dan menarik, media ini sangat membantu dalam melaksanakan sebuah permainan	Bagus dan menarik, media ini sangat membantu dalam melaksanakan sebuah permainan	Media dadu cukup bermanfaat saat melaksanakan permainan, tiap kelompok bisa mendapatkan kartu soal dengan adil
5	Apakah anda mengalami kesulitan saat pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe teams game tournament menggunakan media dadu pintar?	Saya rasa tidak ada kesulitan, saya sendiri sangat enjoy dalam mengikuti pembelajaran	Tidak sama sekali, saya menyukai pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe teams game tournament	Tidak ada
6	Apa saja yang membuat anda terlihat semangat dalam pembelajaran?	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran karena adanya sebuah penghargaan bagi kelompok terbaik	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran karena sebelumnya belum pernah menerapkan permainan ini	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran karena sistemnya yang tidak membosankan dan tidak membuat ngantuk

Lampiran 7

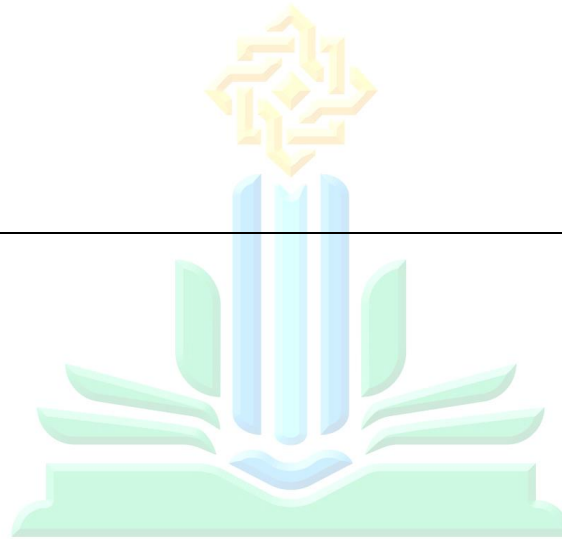
HASIL WAWANCARA GURU

Nama Pendidik : Aisyatul Azizah, S.Pd

Hari/Tanggal : Jum'at, 09 Mei 2023

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pendapat Ibu mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) menggunakan media dadu pintar yang saya bawaan?	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) yang kamu bawaan sudah baik dan luar biasa. Model pembelajaran ini juga cocok dan efektif diterapkan pada mata pelajaran PAI. Namun, tidak semua materi cocok menggunakan model pembelajaran tersebut tergantung materi yang akan disampaikan. Selain itu tambahan media dadu pintar ini sangat membantu pelaksanaan game dan turnamen sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada pembelajaran siklus I pembagian waktu yang kurang efektif sehingga pembelajaran kurang maksimal. Namun pada pembelajaran siklus II sudah semakin membaik.
2	Menurut Ibu adakah perubahan yang terjadi pada siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe teams game tournament?	Tentu ada, saya rasa perubahan yang terjadi pada siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT sangatlah baik, siswa terlihat semakin percaya diri dan aktif. Saya sangat takjub ketika ada beberapa siswa yang dia pendiam ternyata bisa ikut berpartisipasi aktif dan menyampaikan pendapatnya dikelas.
3	Tindak lanjut apa yang akan Ibu	Model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament ini bagus sekali. Media yang

<p>lakukan setelah adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament menggunakan media dadu pintar dalam pelajaran PAI ini? Apakah akan diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya?</p>	<p>dibuat juga cukup menarik. Ibu rasa akan mencoba menerapkan model pembelajaran ini pada pembelajaran selanjutnya. Menurut Ibu juga dengan model pembelajaran ini siswa mulai percaya diri untuk tampil dan siswa terpacu untuk belajar menghadapi persaingan.</p>
--	--



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

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

No	Aspek yang diamati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
a. Kegiatan awal			
1	Guru menyiapkan RPP, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran		
2	Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa		
3	Guru memeriksa kehadiran siswa		
4	Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi		
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
6	Guru memberikan motivasi belajar		
b. Kegiatan inti			
7	Guru menyampaikan materi pembelajaran		
8	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen		
9	Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan		
10	Guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok		
11	Guru menjelaskan kepada siswa untuk melakukan sebuah permainan menggunakan model kooperatif tipe teams game tournament dengan media dadu pintar		
12	Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok		
13	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi		
c. Kegiatan akhir			
14	Guru menyimpulkan materi		
15	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		
16	Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam		
Jumlah			
Jumlah Keseluruhan			
Presentase			

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

No	Kode Siswa	Pernyataan													Jumlah
		a	B	C	D	e	f	g	H	I	j	k	L	M	
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															
25															
26															
Jumlah															
Rata-rata (%)															

Keterangan:

Skor 1: tidak pernah

Skor 2: jarang

Skor 3: sering

Skor 4: selalu

Lampiran 10

PEDOMAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA

- a. Siswa memperhatikan guru yang sedang memperhatikan materi di depan kelas
- b. Siswa membaca materi pelajaran mengenai makanan halal dan haram
- c. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan guru
- d. Keaktifan siswa dalam memberi jawaban, saran komentar terhadap guru atau teman
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi materi
- f. Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok dan *games tournament*
- g. Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok
- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi kelas
- i. Siswa mengerjakan lembar kerja atau soal-soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan *teams game tournament*
- k. Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan
- l. Kemampuan siswa memecahkan permasalahan dalam diskusi kelompok
- m. Antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams game tournament*

Lampiran 11

**HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SIKLUS I**

No	Kode Siswa	No Item													Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Adi	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	30	57%
2	Amel	2	2	1	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2	31	59%
3	Anisa	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	44	84%
4	Arini	4	3	2	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	42	80%
5	Ayu	3	2	1	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	34	65%
6	Bisma	3	2	1	2	3	3	2	1	3	2	3	3	3	31	59%
7	Bunga	2	2	1	2	3	3	3	2	4	2	2	3	2	31	59%
8	Caeza	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	26	50%
9	Falih	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	36	69%
10	Gaeng	3	2	3	4	3	3	3	2	4	4	2	3	4	40	76%
11	Grecea	3	2	1	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	33	63%
12	Kenanga	3	2	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	4	38	73%
13	Kirana	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	44	84%
14	Maulana	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	30	57%
15	M.Dafin	2	2	3	3	2	2	3	1	3	4	3	3	4	35	67%
16	M.Prasta	3	3	3	4	3	4	3	1	4	4	3	3	4	42	80%
17	Nadira	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	39	75%
18	Nafis	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	32	61%
19	Nasrul	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	3	3	31	59%
20	Rafika	3	2	2	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	37	71%
21	Randy	4	4	1	1	4	3	3	2	4	2	3	3	1	35	67%
22	Safitri	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	41	78%
23	Satria A	2	2	2	4	2	2	3	1	3	4	2	3	4	34	65%
24	Satrya R	2	2	1	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	27	51%
25	Tegar	2	2	2	2	2	3	2	1	3	4	1	3	4	31	59%
26	Ullina	4	2	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	38	73%
27	Wike	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	35	67%
Jumlah		76	63	54	68	76	82	81	54	97	77	60	81	78	947	
Rata-rata (%)		70	58	50	62	70	75	75	50	89	71	55	75	72	67,45	
Kriteria		C	C	D	C	C	B	B	D	A	B	D	B	C	B	

Keterangan: A= Baik Sekali B= Baik C= Cukup D= Kurang

Lampiran 12

**HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SIKLUS II**

No	Kode Siswa	No Item													Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Adi	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	41	78%
2	Amel	3	3	2	2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	39	75%
3	Anisa	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	48	92%
4	Arini	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	49	94%
5	Ayu	3	3	2	2	3	3	4	3	4	2	4	3	4	40	76%
6	Bisma	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	42	80%
7	Bunga	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	41	78%
8	Caeza	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	44	84%
9	Falih	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	49	94%
10	Gaeng	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	49	94%
11	Grecea	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	42	80%
12	Kenanga	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	45	86%
13	Kirana	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	48	92%
14	Maulana	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	41	78%
15	M.Dafin	2	3	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3	4	42	80%
16	M.Prasta	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	48	92%
17	Nadira	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	44	84%
18	Nafis	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	42	80%
19	Nasrul	3	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	39	75%
20	Rafika	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	41	78%
21	Randy	4	4	3	2	4	4	4	3	4	2	3	3	3	43	82%
22	Safitri	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	48	92%
23	Satria A	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	47	90%
24	Satrya R	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	38	73%
25	Tegar	3	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	40	76%
26	Ullina	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	43	82%
27	Wike	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	46	88%
Jumlah		87	82	80	87	92	90	101	83	108	90	91	90	98	1179	
Rata-rata (%)		80	75	74	80	85	83	93	76	100	83	84	83	90	83,97	
Kriteria		B	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B	B	A	A	

Keterangan: A= Baik Sekali B= Baik C= Cukup D= Kurang

Lampiran 13

INSTRUMEN ANGKET UJI COBA

Nama Siswa :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk pengisian Angket:

1. Berilah tanda centang (√) pada pilihan yang kalian anggap paling tepat
2. Baca setiap nomor dengan teliti
3. Berilah jawaban sejujurnya dan apa adanya

Keterangan pilihan jawaban:

SL : Selalu

KK: Kadang-Kadang

SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas				
2	Saya membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
3	Saya cenderung mengobrol dengan teman dari pada memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru				
4	Saya tidak membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
5	Saya bertanya kepada teman mengenai materi yang belum dipahami pada saat diskusi kelompok				
6	Saya aktif mengungkapkan pendapat ketika melakukan kerja kelompok				
7	Saya tidak memberikan pendapat saat melaksanakan kerja kelompok				
8	Saya bertanya kepada guru apabila tidak				

	paham mengenai materi yang disampaikan				
9	Saya enggan bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan				
10	Saya mendengarkan secara seksama penjelasan dari guru				
11	Saya merasa tidak perlu mendengarkan penjelasan dari guru				
12	Saya mendengarkan pendapat teman pada saat kerja kelompok				
13	Saya tidak mendengarkan teman pada saat menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok				
14	Saat kerja kelompok saya mencatat hal-hal penting ketika mencari materi pelajaran				
15	Saya membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
16	Saya tidak mencatat hal-hal penting pada saat mencari materi pelajaran dalam kerja kelompok				
17	Saya tidak membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
18	Saya melakukan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru				
19	Saya mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik				
20	Saya tidak mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik				

21	Saya aktif terlibat dalam kegiatan team game dan turnamen				
22	Saya terdorong untuk berpikir lebih cepat saat game dan turnamen berlangsung				
23	Saya berkonsentrasi pada saat mengikuti game dan turnamen				
24	Saya kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dengan game dan turnamen				
25	Saya mampu memecahkan permasalahan dengan teman pada saat kerja kelompok				
26	Saya mengabaikan permasalahan yang muncul pada saat kerja kelompok				
27	Saya tidak bisa memecahkan permasalahan dari materi yang dipelajari saat kerja kelompok				
28	Saat kerja kelompok saya cenderung diam ketika mencari materi pelajaran				
29	Saya berani menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen				
30	Saya tidak menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen				
31	Saya senang mempelajari materi pembelajaran secara berkelompok				
32	Saya sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan game dan turnamen				
33	Saya lebih bersemangat dalam				

	mengikuti pembelajaran karena adanya sebuah penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi				
34	Saya tidak berminat mempelajari materi secara berkelompok				
35	Saya merasa gugup dalam mengikuti game dan turnamen pada saat pembelajaran				



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

Lampiran 14

HASIL PENGISIAN ANGGKET UJI COBA

No	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Skor	
1	Afifah	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	130	
2	Al Rizal	4	2	4	2	4	2	2	2	1	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	116	
3	Arjuna	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	123	
4	Aryasatya	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	2	2	2	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	3	3	3	3	4	107	
5	Chika	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	132	
6	Daffa R	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	124
7	Denta	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	124
8	Erlin	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	127
9	Feryal	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	117	
10	Gendis	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	133	
11	Ivan	4	2	4	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	114	
12	Jaizah	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	126	
13	Kamelia	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4	3	125
14	Zalfa	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	129
15	Zulfa	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	133
16	Mirza	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	108
17	Moh.Alif	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	116
18	Nabila	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135
19	Nafilla	4	2	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	121	
20	Oktia	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	124
21	Pradifta	3	1	3	1	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	111
22	Rasya	3	2	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	121	
23	Rendra	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	121	
24	Rizki	4	3	4	3	4	2	2	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	120	
25	Safia	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	125	
26	Sultan	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	115

27	Yulia	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	131	
28	Dani	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	115	
29	Shiva	4	2	4	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	114
30	Daffa Adit	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	129



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

Lampiran 15

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk pengisian Angket:

1. Berilah tanda centang (√) pada pilihan yang kalian anggap paling tepat
2. Baca setiap nomor dengan teliti
3. Berilah jawaban sejujurnya dan apa adanya

Keterangan pilihan jawaban:

SL : Selalu

KK: Kadang-Kadang

SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas				
2	Saya membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
3	Saya cenderung mengobrol dengan teman dari pada memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru				
4	Saya tidak membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
5	Saya aktif mengungkapkan pendapat ketika melakukan kerja kelompok				
6	Saya tidak memberikan pendapat saat melaksanakan kerja kelompok				
7	Saya bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan				
8	Saya enggan bertanya kepada guru				

	apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan				
9	Saya mendengarkan secara seksama penjelasan dari guru				
10	Saya mendengarkan pendapat teman pada saat kerja kelompok				
11	Saya tidak mendengarkan teman pada saat menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok				
12	Saat kerja kelompok saya mencatat hal-hal penting ketika mencari materi pelajaran				
13	Saya membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
14	Saya tidak mencatat hal-hal penting pada saat mencari materi pelajaran dalam kerja kelompok				
15	Saya tidak membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
16	Saya melakukan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru				
17	Saya mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik				
18	Saya mampu memecahkan permasalahan dengan teman pada saat kerja kelompok				
19	Saya tidak bisa memecahkan permasalahan dari materi yang dipelajari saat kerja kelompok				
20	Saat kerja kelompok saya cenderung				

	diam ketika mencari materi pelajaran				
21	Saya berani menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen				
22	Saya tidak menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen				
23	Saya sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan game dan turnamen				
24	Saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya sebuah penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi				
25	Saya merasa gugup dalam mengikuti game dan turnamen pada saat pembelajaran				



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

Pengisian Angket Penelitian

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa : Kirana Putri Salsabila

Kelas : VIII D

No. Absen : 13

Petunjuk pengisian Angket:

1. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan yang kalian anggap paling tepat
2. Baca setiap nomor dengan teliti
3. Berilah jawaban sejujurnya dan apa adanya

Keterangan pilihan jawaban:

SL : Selalu

KK: Kadang-Kadang

SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas	✓			
2	Saya membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari	✓			
3	Saya cenderung mengobrol dengan teman dari pada memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru			✓	
4	Saya tidak membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari			✓	
5	Saya aktif mengungkapkan pendapat ketika melakukan kerja kelompok	✓			
6	Saya tidak memberikan pendapat saat melaksanakan kerja kelompok				✓
7	Saya bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang		✓		

	disampaikan				
8	Saya enggan bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan			✓	
9	Saya mendengarkan secara seksama penjelasan dari guru	✓			
10	Saya mendengarkan pendapat teman pada saat kerja kelompok				✓
11	Saya tidak mendengarkan teman pada saat menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok				✓
12	Saat kerja kelompok saya mencatat hal-hal penting ketika mencari materi pelajaran			✓	
13	Saya membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran	✓			
14	Saya tidak mencatat hal-hal penting pada saat mencari materi pelajaran dalam kerja kelompok		✓		
15	Saya tidak membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				✓
16	Saya melakukan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru	✓			
17	Saya mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik	✓			
18	Saya mampu memecahkan	✓			

	permasalahan dengan teman pada saat kerja kelompok				
19	Saya tidak bisa memecahkan permasalahan dari materi yang dipelajari saat kerja kelompok			✓	
20	Saat kerja kelompok saya cenderung diam ketika mencari materi pelajaran			✓	
21	Saya berani menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen		✓		
22	Saya tidak menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen			✓	
23	Saya sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan game dan turnamen	✓			
24	Saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya sebuah penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi	✓			
25	Saya merasa gugup dalam mengikuti game dan turnamen pada saat pembelajaran			✓	

HASIL PENGISIAN ANGKET PENELITIAN SIKLUS I

No	Nama Siswa	No Item																									Skor	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	Adi	3	1	3	1	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	2	3	62	62%		
2	Amelia	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	62	62%	
3	Anisa	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	82	82%	
4	Arini	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	84	84%	
5	Ayu	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	4	1	78	78%	
6	Bhisma	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	2	3	3	3	2	3	1	65	65%	
7	Bunga	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	4	2	2	2	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	75	75%	
8	Caeza	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	1	1	1	1	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	58	58%	
9	Falih	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	77	77%	
10	Gaeng	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	81	81%	
11	Grecea	4	2	3	3	2	3	2	2	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	2	72	72%	
12	Kenanga	4	2	3	3	2	3	2	2	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	73	73%	
13	Kirana	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	2	83	83%	
14	Maulana	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	56	56%	
15	M.Dafin	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	4	2	2	2	3	4	3	4	72	72%	
16	M.Prasta	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	83	83%	
17	Nadira	3	1	3	2	2	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	1	72	72%	
18	Nafis	4	3	3	3	2	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	2	75	75%	
19	Nasrul	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	66	66%	
20	Rafika	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	76	76%
21	Randhy	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	4	2	2	2	3	4	2	75	75%	
22	Safitri	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	2	3	77	77%	
23	Satria A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	74	74%	
24	Satrya R	3	1	3	3	2	4	1	2	3	4	4	1	2	1	3	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	63	63%	
25	Tegar	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	1	2	1	3	2	4	4	4	2	2	2	3	2	3	67	67%	
26	Ullina	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	3	2	4	2	3	2	2	2	69	69%	
27	Wike	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	70	70%	
Jumlah		85	62	76	74	69	86	68	73	84	96	97	55	66	67	78	98	101	87	85	78	65	75	82	79	61	1947	72,11 %	

HASIL PENGISIAN ANGKET PENELITIAN SIKLUS II

No	Nama Siswa	No Item																									Skor	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	Adi	4	2	3	2	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	83	83%	
2	Amelia	4	2	2	2	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	80	80%	
3	Anisa	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	94%	
4	Arini	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	94	94%	
5	Ayu	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	90	90%	
6	Bhisma	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	80	80%	
7	Bunga	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	84	84%	
8	Caeza	4	2	2	2	3	3	2	2	4	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	80	80%	
9	Falih	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91	91%	
10	Gaeng	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	94%	
11	Grecea	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	78	78%	
12	Kenanga	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	84	84%	
13	Kirana	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	94	94%	
14	Maulana	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	73	73%	
15	M.Dafin	3	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	81	81%	
16	M.Prasta	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	93	93%	
17	Nadira	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	82	82%	
18	Nafis	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	88	88%	
19	Nasrul	4	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	2	2	2	3	3	3	75	75%
20	Rafika	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	84	84%	
21	Randhy	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	4	3	84	84%	
22	Safitri	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91	91%	
23	Satria A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	80	80%	
24	Satrya R	4	3	3	3	3	4	2	2	4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	2	75	75%	
25	Tegar	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	73	73%	
26	Ullina	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	82	82%	
27	Wike	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	86	86%	
	Jumlah	97	79	77	78	86	91	77	77	97	101	102	78	84	82	89	108	105	108	108	83	87	88	101	98	92	2273	84,14%	

SILABUS

Satuan Pendidikan : UPTD SPF SMP Negeri 3 Bondowoso
Kelas/Semester : VIII/Ganjil-Genap
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Tahun Pelajaran : 2022/2023

Kompetensi Inti :

- KI1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI2:** Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
1.1. Terbiasa membaca al-qur'an dengan meyakini bahwa rendah hati, hemat, dan hidup sederhana adalah perintah agama	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27</i> dan Hadis tentang rendah hati, hemat dan hidup sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak bacaan <i>Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27</i> • Mencermati arti <i>Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27</i>. • Menyimak penjelasan tentang hukum bacaan mad. • Mengajukan pertanyaan tentang pentingnya belajar al-Qur'an, apa manfaat belajar ilmu tajwid, atau pertanyaan lain yang relevan. • Mengajukan pertanyaan mengenai hukum bacaan mad. • Secara berkelompok mencari dan mengumpulkan lafal yang mengandung hukum bacaan mad di dalam mushaf al-Qur'an. • Diskusi menyusun arti kata <i>Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27</i> menjadi terjemah secara utuh. • Secara berpasangan membaca dan menghafalkan <i>Q.S. al-</i>
2.1. Menunjukkan perilaku rendah hati, hemat, dan hidup sederhana sebagai implementasi pemahaman q.s. al-furqan/25: 63, q.s. al-		

<p>isra'/17: 26-27 dan hadis terkait</p>		<p>Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27.</p>
<p>3.1. Memahami q.s. al-furqan/25: 63, q.s. al-isra'/17: 26-27 dan hadis terkait tentang rendah hati, hemat, dan hidup sederhana</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan koreksi secara berkelompok terhadap hasil pengumpulan lafal yang mengandung bacaan mad. • Merumuskan, mengoreksi, dan memperbaiki hasil penterjemahan. • Mengidentifikasi dan mengklasifikasi lafal yang mengandung hukum bacaan madyang terdapat pada Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27.
<p>4.1.1. Membaca q.s. al-furqan/25: 63, q.s. al-isra'/17: 26-27 dengan tartil</p> <p>4.1.2. Menunjukkan hafalan q.s. al-furqan/25: 63, q.s. al-isra'/17: 26-27 serta hadis terkait dengan lancar</p> <p>4.1.3. Menyajikan keterkaitan rendah hati, hemat, dan hidup sederhana dengan pesan q.s. al-furqan/25: 63, q.s. al-isra'/17: 26-27</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan hafalan Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27. • Menyajikan paparan hasil pencarian hukum bacaan mad dalam Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27. • Menunjukkan / memaparkan hasil diskusi makna Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27. • Menanggapi paparan makna Q.S. al-Furqān/25: 63, Q.S. al-Isrā'/17: 26-27. • Menyusun kesimpulan makna ayat dengan bimbingan guru.
<p>1.2. Terbiasa membaca al-qur'an dengan meyakini bahwa Allah memerintahkan untuk mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan bergizi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Q.S. an-Nahl/16: 114 dan Hadis terkait tentang perilaku perilaku mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan bergizi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati bacaan Q.S. an-Nahl/16: 114. • Menyimak Q.S. an-Nahl/16: 114 serta Hadis tentang mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan bergizi. • Menyimak penjelasan tentang hukum bacaan tafkhim dan tarqiq pada lam jalalah dan ra. • Mengajukan pertanyaan tentang pentingnya belajar al-Qur'an, apa manfaat belajar ilmu tajwid, atau pertanyaan lain yang relevan.
<p>2.2. Terbiasa mengonsumsi makanan dan minuman yang</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan mengenai hukum bacaan tafkhim dan

<p>halal dan bergizi dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi pemahaman q.s. an-nahl/16: 114 dan hadis terkait</p>		<p>tarqiq pada lam jalalah dan ra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok mencari dan mengumpulkan lafaz yang mengandung hukum bacaan tafkhim dan tarqiq pada lam jalalah dan ra di dalam mushaf al-Qur'an.
<p>3.2. Memahami q.s. an-nahl/16: 114 dan hadis terkait tentang mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan bergizi dalam kehidupan sehari-hari</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi menyusun arti kata Q.S. an-Nahl/ 16: 114. menjadi terjemah secara utuh. • Secara berpasangan membaca dan menghafalkan Q.S. an-Nahl/ 16: 114. • Melakukan koreksi secara berkelompok terhadap hasil pengumpulan lafaz yang mengandung bacaan tafkhim dan tarqiq pada lam jalalah dan ra. • Merumuskan, mengoreksi, dan memperbaiki hasil penerjemahan.
<p>4.2.1. Membaca q.s. an-nahl/16: 114 terkait dengan tartil</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan mengklasifikasi lafal yang mengandung hukum bacaan mim sukun yang terdapat pada Q.S. an-Nahl/ 16: 114.
<p>4.2.2. Menunjukkan hafalan q.s. an-nahl/16: 114 serta hadis terkait dengan lancar</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan hafalan Q.S. an-Nahl/ 16: 114. • Menyajikan paparan hasil pencarian hukum bacaan tafkhim dan tarqiq pada lam jalalah dan radalam Q.S. an-Nahl/ 16: 114. • Menunjukkan / memaparkan hasil diskusi makna Q.S. an-Nahl/ 16: 114.
<p>4.2.3. Menyajikan keterkaitan mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan bergizi dalam kehidupan sehari-hari dengan pesan q.s. an-nahl/16: 114</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menanggapi paparan makna Q.S. an-Nahl/ 16: 114. • Menyusun kesimpulan makna ayat dengan bimbingan guru.
<p>1.3. Beriman kepada kitab-kitab suci yang diturunkan Allah SWT.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Iman Kepada Kitab-kitab Allah 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan mencermati gambar atau tayangan yang terkait dengan iman kepada kitab-kitab Allah. • Menyimak dan membaca penjelasan iman kepada kitab-kitab Allah.
<p>2.3. Menunjukkan perilaku toleran sebagai implementasi</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Membaca <i>dalil naqli</i> tentang iman kepada kitab-kitab Allah

beriman kepada kitab-kitab allah swt.		beserta artinya
3.3. Memahami makna beriman kepada kitab-kitab allah swt.		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai perbedaan/persamaan kitab-kitab Allah yang diturunkan kepada para nabi dan rasul-Nya.
4.3. Menyajikan dalil naqli tentang beriman kepada kitab-kitab allah swt.		<ul style="list-style-type: none"> • Menggali pengetahuan tentang kitab-kitab Allah melalui berbagai media yang ada. • Mencari dan menelaah <i>dalil naqli</i> tentang keberadaan kitab-kitab Allah selain <i>al-Qur'an</i>. • Mengumpulkan informasi dari media mengenai bukti-bukti yang relevan terkait dengan keberadaan kitab-kitab Allah. • Mengumpulkan contoh-contoh nyata perilaku yang mencerminkan beriman kepada kitab-kitab Allah. • Menghubungkan makna <i>dalil naqli</i> tentang kitab-kitab Allah dengan bukti-bukti yang relevan terkait dengan keberadaan kitab-kitab Allah. • Merumuskan ciri-ciri orang yang beriman kepada kitab-kitab Allah. • Menyajikan paparan makna dalil naqli tentang kitab-kitab Allah disertai bukti-bukti lain yang relevan terkait dengan keberadaan kitab-kitab Allah mulai <i>Taurat, Zabur, Injil, dan al-Qur'an</i>. • Memaparkan rumusan ciri-ciri orang yang beriman kepada kitab-kitab Allah.
1.4. Beriman kepada rasul allah swt.	Iman kepada Nabi dan Rasul	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mencermati teks bacaan tentang materi iman kepada nabi dan rasul.
2.4. Menunjukkan perilaku amanah sebagai implementasi iman kepada rasul allah swt.		<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar atau tayangan yang terkait dengan iman kepada nabi dan rasul. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai iman kepada nabi dan rasul.
3.4. Memahami makna beriman kepada rasul allah swt.		<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati <i>dalil naqli</i> tentang nabi dan rasul sebagai utusan Allah Swt.
4.4. Menyajikan dalil naqli		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal tentang iman kepada nabi dan rasul.

<p>tentang iman kepada rasul allah swt.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan fungsi nabi dan rasul diutus ke muka bumi. • Menggali informasi sejarah perjuangan dan ajaran para nabi dan rasul melalui berbagai sumber. • Secara berkelompok mendiskusikan tugas para nabi dan rasul. • Secara berkelompok mendiskusikan keberadaan para rasul yang mendapat gelar <i>ulul 'azmi</i>. • Menghubungkan sejarah perjuangan dan ajaran antara satu nabi dengan nabi yang lainnya. • Merumuskan tugas para nabi dan rasul serta perubahan yang dialami oleh umatnya. • Menyimpulkan keberadaan para rasul yang mendapat gelar <i>ulul 'azmi</i>. • Menyajikan paparan mengenai hubungan sejarah perjuangan dan ajaran antara satu nabi dengan nabi yang lainnya. • Memaparkan rumusan tugas para nabi dan rasul serta perubahan yang dialami oleh umatnya. • Memaparkan keberadaan para rasul yang mendapat gelar <i>ulul 'azmi</i>.
<p>1.5. Meyakini bahwa minuman keras, judi, dan pertengkaran adalah dilarang oleh allah swt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. • Membaca <i>Q.S. al-Mā'idah/5: 90–91 dan 32</i> serta Hadis terkait beserta artinya. • Mengajukan pertanyaan tentang bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran atau pertanyaan lain yang relevan dan aktual. • Mendiskusikan makna <i>Q.S. al-Mā'idah/5: 90–91 dan 32</i> serta Hadis terkait. • Secara berkelompok mencari contoh-contoh nyata bahaya
<p>2.5. Menunjukkan perilaku menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari</p>		
<p>3.5. Memahami bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran</p>		
<p>4.5. Menyajikan dampak bahaya</p>		

<p>mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran</p>		<p>mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai sumber.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan makna <i>Q.S. al-Māidah/5: 90–91 dan 32</i> serta Hadis terkait. • Menghubungkan bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dengan makna <i>Q.S. al-Māidah/5: 90–91 dan 32</i> serta Hadis terkait. • Menyajikan rumusan makna <i>Q.S. al-Māidah/5: 90–91 dan 32</i> serta hadis terkait. • Memaparkan hubungan antara bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dengan makna <i>Q.S. al-Māidah/5: 90–91 dan 32</i> serta Hadis terkait. • Menanggapi pertanyaan dan memperbaiki paparan. • Menyusun kesimpulan.
<p>1.6. Meyakini bahwa perilaku jujur dan adil adalah ajaran pokok agama</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur dan adil 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan jujur dan adil. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai jujur dan adil. • Membaca <i>Q.S.al-Māidah/5: 8</i> dan Hadis terkait. • Mengajukan pertanyaan tentang cara menumbuhkan jujur dan adil. • Mengajukan pertanyaan tentang manfaat perilaku jujur dan adil atau pertanyaan lain yang relevan dan aktual. • Mendiskusikan makna <i>Q.S.al-Māidah /5: 8</i> dan Hadis terkait. • Secara berkelompok mencari contoh-contoh nyata jujur dan adil dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai sumber. • Mencari data dan informasi tentang kesuksesan yang diawali dari sikap jujur dan adil. • Merumuskan makna <i>Q.S.al-Māidah /5: 8</i> dan Hadis terkait. • Menghubungkan perilaku jujur dan adil dalam kehidupan sehari-hari dengan makna <i>Q.S.al-Māidah /5: 8</i> dan Hadis terkait. • Menghubungkan perilaku jujur dan adil dengan kesuksesan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. • Memaparkan makna <i>Q.S.al-Māidah /5: 8</i> dan Hadis terkait.
<p>2.6. Menunjukkan perilaku jujur dan adil dalam kehidupan sehari-hari</p>		
<p>3.6. Memahami cara menerapkan perilaku jujur dan adil</p>		
<p>4.6. Menyajikan cara menerapkan perilaku jujur dan adil</p>		

		<ul style="list-style-type: none"> • Memaparkan hubungan antara jujur dan adil dalam kehidupan sehari-hari dengan makna <i>Q.S.al-Māidah /5: 8</i> dan Hadis terkait. • Memaparkan hubungan perilaku jujur dan adil dengan kesuksesan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. • Menanggapi pertanyaan dan memperbaiki paparan. • Menyusun kesimpulan.
1.7. Menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama	<ul style="list-style-type: none"> • Perilaku berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru. • Membaca <i>Q.S. an-Nisā/4: 36</i> dan Hadis terkait. • Mengajukan pertanyaan tentang cara menumbuhkan berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru. • Mengajukan pertanyaan tentang manfaat perilaku berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru atau pertanyaan lain yang relevan dan aktual. • Mendiskusikan makna <i>Q.S. an-Nisā/4: 36</i> dan Hadis terkait. • Secara berkelompok mencari contoh-contoh nyata berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai sumber. • Mencari data dan informasi tentang kesuksesan yang diawali dari sikap berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru. • Menghubungkan perilaku berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari dengan makna <i>Q.S. an-Nisā/4: 36</i> dan Hadis terkait. • Memaparkan hubungan antara berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari dengan makna <i>Q.S. an-Nisā/4: 36</i> dan Hadis terkait. • Mendemonstrasikan/mensosiodramakan contoh perilaku berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru. • Menanggapi pertanyaan dan memperbaiki paparan.
2.7. Menunjukkan perilaku berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari		
3.7. Memahami cara berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru		
4.7. Menyajikan cara berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru		

1.8. Meyakini bahwa beramal saleh dan berbaik sangka adalah ajaran pokok agama	<ul style="list-style-type: none"> • Gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kesimpulan. • Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari. • Membaca <i>Q.S. al- 'Asr/ 103: 2-3, Q.S. al-Hujurāt/ 49: 12</i> dan Hadis terkait • Mengajukan pertanyaan tentang cara menumbuhkan sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama. • Mengajukan pertanyaan mengenai manfaat sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama. • Mendiskusikan makna <i>Q.S. al- 'Asr/ 103: 2-3, Q.S. al-Hujurāt/ 49: 12</i> dan hadis terkait. • Secara berkelompok mencari contoh-contoh nyata sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama di sekolah dan di masyarakat. • Mendiskusikan manfaat yang ditimbulkan oleh sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari. • Mendiskusikan dan merumuskan makna <i>Q.S. al- 'Asr/ 103: 2-3, Q.S. al-Hujurāt/ 49: 12</i> dan hadis terkait. • Menghubungkan sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari dengan makna <i>Q.S. al- 'Asr/ 103: 2-3, Q.S. al-Hujurāt/ 49: 12</i> dan Hadis terkait. • Merumuskan manfaat yang ditimbulkan oleh sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari. • Memaparkan rumusan makna <i>Q.S. al- 'Asr/ 103: 2-3, Q.S. al-Hujurāt/ 49: 12</i> dan Hadis terkait. • Memaparkan hubungan sikap gemar beramal saleh dan berbaik
2.8. Memiliki sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama		
3.8. Memahami makna perilaku gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama		
4.8. Menyajikan contoh perilaku gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama		

		<p>sangka kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari dengan makna <i>Q.S. al- 'Asr/ 103: 2-3, Q.S. al-Hujurāt/ 49: 12</i> dan Hadis terkait.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memaparkan pentingnya perilaku gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama. • Memaparkan manfaat yang ditimbulkan oleh sikap gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari. • Menanggapi pertanyaan dan memperbaiki paparan. • Menyusun kesimpulan.
1.9. Melaksanakan salat sunah berjamaah dan munfarid sebagai perintah agama	<ul style="list-style-type: none"> • Salat Sunah berjamaah dan <i>munfarid</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan salat sunah berjamaah dan munfarid. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai tata cara salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i>. • Membaca dan mencermati <i>dalil naqli</i> tentang tatacara salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i> beserta artinya. • Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang terkait dengan ibadah salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i>. • Mengajukan pertanyaan tentang tatacara salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i> beserta artinya. • Mengajukan pertanyaan mengenai pentingnya salat sunah yang dilakukan baik secara berjamaah maupun <i>munfarid</i>. • Secara berkelompok mencari data dan informasi tentang <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, dan manfaat salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i> dari berbagai media/literatur. • Mengumpulkan dan mengelompokkan macam-macam salat sunah yang dikerjakan secara berjamaah maupun <i>munfarid</i>. • Mendiskusikan dalil naqli, ketentuan, tata cara, dan manfaat salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i>. • Berlatih mempraktikkan salat sunah berjamaah dan munfarid. • Mengolah informasi mengenai <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, dan manfaat salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i> menjadi paparan yang menarik.
2.9. Menunjukkan perilaku peduli dan gotong royong sebagai implementasi pemahaman salat sunah berjamaah dan munfarid		
3.9. Memahami tata cara salat sunah berjamaah dan munfarid		
4.9. Mempraktikkan salat sunah berjamaah dan munfarid		

		<ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan prosedur praktik salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i>. • Menyajikan paparan mengenai <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, dan manfaat salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i>. • Mendemonstrasikan praktik salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i>. • Menanggapi pertanyaan dalam diskusi. • Merumuskan kesimpulan.
1.10. Melaksanakan sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwi sebagai perintah agama	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam Sujud 	<ul style="list-style-type: none"> • Menonton dan mencermati gambar atau tayangan yang terkait dengan tatacara <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>. • Mengamati secara langsung praktik tatacara pelaksanaan <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>.
2.10. Menunjukkan perilaku tertib sebagai implementasi dari sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwi		<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati, menyimak, dan membaca kembali penjelasan tentang tatacara pelaksanaan <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>. • Mencermati dan membaca <i>dalil naqli</i> mengenai <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>.
3.10. Memahami tata cara sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>. • Mengajukan pertanyaan terkait dengan tatacara pelaksanaan <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>.
4.10. mempraktikkan sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah		<ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok menggali informasi tentang tatacara pelaksanaan <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i> dari berbagai sumber. • Mendiskusikan <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, dan manfaat <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>. • Berlatih mempraktikkan <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>. • Mengolah informasi mengenai dalil naqli, ketentuan, tata cara, dan manfaat <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i> menjadi paparan yang menarik. • Merumuskan prosedur praktik pelaksanaan <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahwi</i>.

		<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan paparan mengenai <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, dan manfaat <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahw</i>. • Mendemonstrasikan praktik pelaksanaan <i>sujud syukur</i>, <i>sujud tilawah</i>, dan <i>sujud sahw</i>. • Menanggapi pertanyaan dalam diskusi. • Merumuskan kesimpulan.
1.11. Menjalankan puasa wajib dan sunah sebagai perintah agama	<ul style="list-style-type: none"> • Puasa Sunah dan Puasa Wajib 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca literatur yang menyajikan materi tentang puasa sunah dan puasa wajib. • Mengamati gambar atau tayangan yang terkait puasa wajib dan puasa sunah melalui berbagai sumber dan media. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai ketentuan puasa wajib dan puasa sunah. • Mencermati dan membaca dalil naqli puasa wajib dan puasa sunah. • Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal tentang puasa wajib. • Mengajukan pertanyaan tentang puasa sunah. • Secara berkelompok mencari data dan informasi tentang <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, manfaat, dan halangan puasa wajib dan puasa sunah. • Mendiskusikan <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, manfaat, dan halangan puasa wajib dan puasa sunah. • Mendiskusikan hikmah puasa wajib dan puasa sunah. • Mengolah informasi mengenai <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, manfaat, dan halangan puasa wajib dan puasa sunah menjadi paparan yang menarik. • Merumuskan hikmah pelaksanaan puasa wajib dan puasa sunah. • Merumuskan hubungan antara ibadah puasa dengan manfaat dan hikmahnya. • Menyajikan paparan mengenai <i>dalil naqli</i>, ketentuan, tata cara, manfaat, dan halangan puasa wajib dan puasa sunah. • Memaparkan hikmah pelaksanaan puasa wajib dan puasa sunah. • Memaparkan hubungan antara ibadah puasa dengan manfaat dan
2.11. Menunjukkan perilaku empati sebagai implementasi puasa wajib dan sunah		
3.11. Memahami tata cara puasa wajib dan sunah		
4.11. Menyajikan hikmah pelaksanaan puasa wajib dan puasa sunah		

		<p>hikmahnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanggapi pertanyaan dalam diskusi. • Merumuskan kesimpulan.
1.12. Meyakini ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadis	<ul style="list-style-type: none"> • Makanan dan minuman yang halal dan haram 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang makanan dan minuman yang halal dan haram. • Mencermati gambar atau tayangan yang terkait makanan dan minuman yang halal dan haram. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai makanan dan minuman yang halal dan haram. • Mencermati dan membaca dalil naqli tentang makanan dan minuman yang halal dan haram. • Mengajukan pertanyaan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram. • Mengajukan pertanyaan tentang kriteria dan jenis makanan yang diharamkan. • Mengajukan pertanyaan tentang kriteria dan jenis minuman yang diharamkan. • Secara berkelompok mencari data dan informasi tentang <i>dalil naqli</i> dan ketentuan mengenai makanan dan minuman yang halal dan yang diharamkan. • Mendiskusikan skema tentang jenis-jenis makanan dan minuman yang halal dan yang diharamkan. • Mendiskusikan manfaat dari mengonsumsi makanan dan minuman yang halal. • Mendiskusikan bahaya dari mengonsumsi makanan dan minuman yang diharamkan. • Mengolah data dan informasi tentang <i>dalil naqli</i> dan ketentuan mengenai makanan dan minuman yang halal dan yang diharamkan menjadi paparan yang menarik. • Merumuskan skema tentang jenis-jenis makanan dan minuman yang halal dan yang diharamkan. • Merumuskan manfaat dari mengonsumsi makanan dan minuman
2.12. Menunjukkan perilaku hidup sehat dengan mengonsumsi makanan dan minuman halal		
3.12. Memahami ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadis		
4.12. Menyajikan hikmah mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan dengan al-qur'an dan hadis		


		<p>yang halal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan bahaya dari mengonsumsi makanan dan minuman yang diharamkan. • Memaparkan data dan informasi tentang <i>dalil naqli</i> dan ketentuan mengenai makanan dan minuman yang halal dan yang diharamkan. • Memaparkan skema tentang jenis-jenis makanan dan minuman yang halal dan yang diharamkan. • Memaparkan manfaat dari mengonsumsi makanan dan minuman yang halal. • Memaparkan bahaya dari mengonsumsi makanan dan minuman yang diharamkan. • Menanggapi pertanyaan dalam diskusi. • Merumuskan kesimpulan.
1.13. Meyakini bahwa pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa bani umayah sebagai bukti nyata agama islam dilaksanakan dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada masa Umayyah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mencermati teks atau bacaan tentang sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. • Menyaksikan film atau tayangan yang terkait dengan sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai sejarah sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. • Mengajukan pertanyaan tentang sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. • Mengajukan pertanyaan tentang faktor-faktor yang mendukung terjadinya pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. • Secara berkelompok mengumpulkan data dan informasi mengenai bukti-bukti sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. • Mendiskusikan karya dan kiprah tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Umayyah. • Mengolah data dan informasi mengenai bukti-bukti sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah menjadi paparan yang menarik.
2.13. Menunjukkan perilaku tekun sebagai implementasi dalam meneladani ilmuwan pada masa bani umayyah		
3.13. Memahami sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa bani umayah		
4.13. Menyajikan rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu		

<p>pengetahuan pada masa bani umayah</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan karyadan kiprah tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Umayyah. • Memaparkan data dan informasi mengenai bukti-bukti sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. • Memaparkan karya dan kiprah tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Umayyah. • Menanggapi pertanyaan dalam diskusi. • Merumuskan kesimpulan.
<p>1.14. Meyakini bahwa pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa abbasiyah sebagai bukti nyata agama islam dilaksanakan dengan benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan masa Abbasiyah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mencermati teks atau bacaan tentang sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah. • Menyaksikan film atau tayangan yang terkait dengan sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah • Mengajukan pertanyaan tentang sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah. • Mengajukan pertanyaan tentang faktor-faktor yang mendukung terjadinya pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah. • Secara berkelompok mengumpulkan data dan informasi mengenai bukti-bukti sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah.
<p>2.14. Menunjukkan perilaku gemar membaca sebagai implementasi dalam meneladani ilmuwan pada masa abbasiyah</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan karya dan kiprah tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Abbasiyah.
<p>3.14. Memahami sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa abbasiyah</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data dan informasi mengenai bukti-bukti sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah menjadi paparan yang menarik.
<p>4.14. Menyajikan rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa abbasiyah</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan karyadan kiprah tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Abbasiyah. • Memaparkan data dan informasi mengenai bukti-bukti sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah. • Memaparkan karyadan kiprah tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Abbasiyah.

		<ul style="list-style-type: none">• Menanggapi pertanyaan dalam diskusi.• Merumuskan kesimpulan.
--	--	---

Bondowoso, 18 Juli 2022

Guru Mata Pelajaran PAI


Aisyatul Azizah, S.Pd
NIP.-

Mengetahui
Kepala UPTD SPH SMP Negeri 3 Bondowoso


ELOK RISKIYAH, S.Ag, M.Pd
NIP.-19740904 199903 2 007



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

Lampiran 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Satuan Pendidikan : UPTD SPF SMP Negeri 3 Bondowoso
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : VIII/Genap
Alokasi Waktu : 3x45 Menit
Materi Pokok : Makanan dan Minuman Halal dan Haram

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.12 Meyakini ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits	1.12.1 Peserta didik membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang makanan dan minuman yang halal dan haram 1.12.2 Peserta didik menyimak penjelasan mengenai materi makanan dan minuman yang halal dan haram
2.12 Menunjukkan perilaku hidup sehat dengan mengonsumsi makanan dan minuman halal	2.12.1 Peserta didik mencermati dan membaca dalil naqli tentang makanan dan minuman yang halal dan haram 2.12.2 Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram
3.12 Memahami ketentuan	3.12.1 Peserta didik mengajukan pertanyaan

makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits	tentang kriteria dan jenis makanan yang dihalalkan 3.12.1 Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang kriteria dan jenis makanan yang diharamkan
4.2 Menyajikan hikmah mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan dengan al-qur'an dan hadits	4.12.1 Secara berkelompok mencari data dan informasi mengenai makanan dan minuman yang halal dan haram 4.12.2 Peserta didik mendiskusikan materi yang diperintahkan oleh guru 4.12.3 Merumuskan kesimpulan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu meyakini ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits
2. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku hidup sehat dengan mengonsumsi makanan dan minuman halal
3. Peserta didik mampu memahami ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits
4. Peserta didik mampu menyajikan hikmah mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan dengan al-qur'an dan hadits

D. Materi Pembelajaran

Makanan dan Minuman Halal dan Haram

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

F. Media Pembelajaran

1. Media : Dadu Pintar
2. Alat : Papan tulis, spidol, lembar kerja siswa

G. Sumber Belajar

1. Muhammad Ahsan dan Sumiyati, 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII/ Buku Siswa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Departemen Agama RI.2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Departemen Agama RI

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. **Pendahuluan (15 menit)**

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan peserta didik menjawab salam dengan serentak
- b. Peserta didik berdoa bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai dipimpin oleh guru
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan peserta didik menjawab langsung kehadiran
- d. Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari
- f. Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar semangat mengikuti pelajaran

2. Kegiatan Inti (105 menit)

- a. Peserta didik membaca teks materi mengenai makanan dan minuman yang halal dan haram
- b. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru
- c. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami dari penjelasan guru
- d. Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang
- e. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan bersama kelompok
- f. Guru menjelaskan dan membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok
- g. Peserta didik diajak untuk melakukan sebuah game dan turnamen menggunakan media dadu pintar
- h. Guru menjelaskan aturan game dan turnamen menggunakan media dadu pintar
- i. Peserta saling berkompetisi dalam kelompok untuk memperoleh skor tertinggi dan menjadi kelompok terbaik dalam permainan ini
- j. Guru memberikan sebuah penghargaan bagi kelompok terbaik yang memperoleh skor tertinggi dalam permainan

3. Penutup (15 menit)

- a. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
- b. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini

- c. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama dan salam

I. Penilaian

1. Aspek Sikap

No	Pernyataan	Kebiasaan			
		Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
		Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1					
2					
3					
4					
Dst					

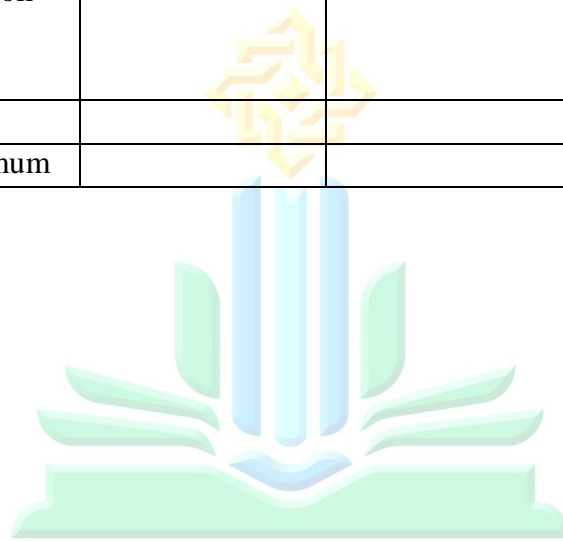
2. Aspek Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assesment for learning</i>)
2	Penugasan	Tugas tertulis	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assesment for learning</i>) dan sebagai pembelajaran (<i>assesment as learning</i>)
3	Tertulis	Soal-soal pilihan ganda dan esei	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian (<i>assesment of learning</i>)

3. Aspek Keterampilan

Nama Kelompok :
 Anggota :
 Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Sangat relevan/ sesuai/baik	Relevan/ sesuai/ baik	Kurang relevan/ sesuai/baik
		Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kerjasama kelompok dalam diskusi			
2	Keaktifan kelompok dalam diskusi			
Jumlah				
Skor maksimum				



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

Lampiran 21

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Satuan Pendidikan : UPTD SPF SMP Negeri 3 Bondowoso
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : VIII/Genap
Alokasi Waktu : 3x45 Menit
Materi Pokok : Makanan dan Minuman Halal dan Haram

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.12 Meyakini ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits	1.12.1 Peserta didik membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang makanan dan minuman yang halal dan haram 1.12.2 Peserta didik menyimak penjelasan mengenai materi makanan dan minuman yang halal dan haram
2.12 Menunjukkan perilaku hidup sehat dengan mengonsumsi makanan dan minuman halal	2.12.1 Peserta didik mencermati dan membaca dalil naqli tentang makanan dan minuman yang halal dan haram 2.12.2 Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram
3.12 Memahami ketentuan	3.12.1 Peserta didik mengajukan pertanyaan

makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits	tentang kriteria dan jenis makanan yang dihalalkan 3.12.1 Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang kriteria dan jenis makanan yang diharamkan
4.2 Menyajikan hikmah mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan dengan al-qur'an dan hadits	4.12.1 Secara berkelompok mencari data dan informasi mengenai makanan dan minuman yang halal dan haram 4.12.2 Peserta didik mendiskusikan materi yang diperintahkan oleh guru 4.12.3 Merumuskan kesimpulan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu meyakini ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits
2. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku hidup sehat dengan mengonsumsi makanan dan minuman halal
3. Peserta didik mampu memahami ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-qur'an dan hadits
4. Peserta didik mampu menyajikan hikmah mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan dengan al-qur'an dan hadits

D. Materi Pembelajaran

Makanan dan Minuman Halal dan Haram

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

F. Media Pembelajaran

1. Media : Dadu Pintar
2. Alat : Papan tulis, spidol, lembar kerja siswa

G. Sumber Belajar

1. Muhammad Ahsan dan Sumiyati, 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII/ Buku Siswa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Departemen Agama RI.2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta:
Departemen Agama RI

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan peserta didik menjawab salam dengan serentak
- b. Peserta didik berdoa bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai dipimpin oleh guru
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan peserta didik menjawab langsung kehadiran
- d. Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari
- f. Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar semangat mengikuti pelajaran

2. Kegiatan Inti (105 menit)

- a. Peserta didik membaca teks materi mengenai makanan dan minuman yang halal dan haram
- b. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru
- c. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami dari penjelasan guru
- d. Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang
- e. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan bersama kelompok
- f. Guru menjelaskan dan membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok

- g. Peserta didik diajak untuk melakukan sebuah game dan turnamen menggunakan media dadu pintar
- h. Guru menjelaskan aturan game dan turnamen menggunakan media dadu pintar
- i. Peserta saling berkompetisi dalam kelompok untuk memperoleh skor tertinggi dan menjadi kelompok terbaik dalam permainan ini
- j. Guru memberikan sebuah penghargaan bagi kelompok terbaik yang memperoleh skor tertinggi dalam permainan

3. Penutup (15 menit)

- a. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
- b. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini
- c. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama dan salam

I. Penilaian

1. Aspek Sikap

No	Pernyataan	Kebiasaan			
		Selalu Skor 4	Sering Skor 3	Jarang Skor 2	Tidak pernah Skor 1
1					
2					
3					
4					
Dst					

2. Aspek Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>)
2	Penugasan	Tugas tertulis	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>) dan sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Tertulis	Soal-soal pilihan ganda dan esei	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian (<i>assessment of learning</i>)

3. Aspek Keterampilan

Nama Kelompok :
 Anggota :
 Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		Sangat relevan/ sesuai/baik	Relevan/ sesuai/ baik	Kurang relevan/ sesuai/baik
		Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kerjasama kelompok dalam diskusi			
2	Keaktifan kelompok dalam diskusi			
Jumlah				
Skor maksimum				

Lampiran 22

DOKUMENTASI UJI COBA



Lampiran 23

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN SIKLUS I



Lampiran 24

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN SIKLUS II



Lampiran 25

Wawancara Guru



Wawancara Siswa



Wawancara Siswa

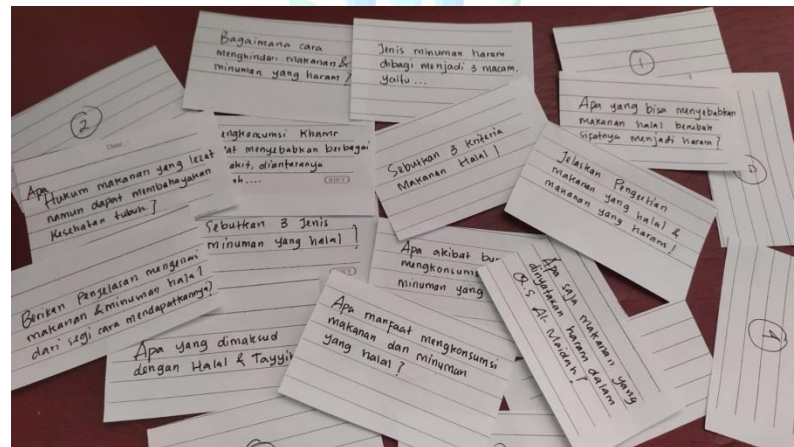


Lampiran 26

Media Dadu Pintar



Soal-soal game



J E M B E R

BIODATA PENULIS



❖ DATA PRIBADI

Nama : Mega Yulianti Hartini
NIM : T20191064
Tempat/Tanggal Lahir : Bondowoso, 08-07-01
Email : megayulianti02@gmail.com
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam

❖ RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tahun 2005 – 2007 : TK Raudhatul Hasan
2. Tahun 2007 – 2013 : SDN Petung 01
3. Tahun 2013 – 2016 : MTsN 2 Bondowoso
4. Tahun 2016 – 2019 : MAN Bondowoso
5. Tahun 2019 – 2023 : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember