

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA *QUESTION CARD* DALAM MENGEMBANGKAN  
MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK  
KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BANYUWANGI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
**Yessi Dianisa**  
NIM: 202101010033

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA *QUESTION CARD* DALAM MENGEMBANGKAN  
MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK  
KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BANYUWANGI**

**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 Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



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

Oleh:

**Yessi Dianisa**  
**NIM: 202101010033**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA *QUESTION CARD* DALAM MENGEMBANGKAN  
MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK  
KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BANYUWANGI**

**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 Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

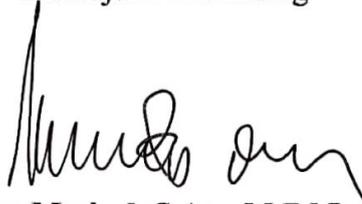
Oleh:

**Yessi Dianisa**

**NIM: 202101010033**

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

Disetujui Pembimbing



**Dr. Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I.**

**NIP. 197212192008011007**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA *QUESTION CARD* DALAM MENGEMBANGKAN  
MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK  
KELAS XI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BANYUWANGI**

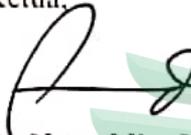
**SKRIPSI**

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

Hari: Jum'at  
Tanggal: 14 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua,

  
Dr. Nuruddin, M.Pd.I  
NIP. 197903042007101002

Sekretaris,

  
Shidiq Ardianta, M.Pd.  
NIP. 198808232019031009

Anggota:

1. Dr. Moh Dasuki, M.Pd.I

2. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag.

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ...

Artinya: “...Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...(QS.Ar-Ra’ad (13): 11)”\*



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

---

\* Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022, ) 250.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT serta ucapan terima kasih atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sholawat serta salam selalu terlimpah curahkan kepada jujungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Atas segala kemudahan serta kelancaran yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dan sebagai tanda terima kasih saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya.

1. Orang tua saya, Ayahanda tercinta Kamaluddin Asmo dan Ibunda Maria Ulfa yang selalu menjadi motivator terbesar dalam hidup saya yang tak pernah berhenti mendo'akan serta menyayangi saya dengan setulus hati, yang memberikan semua pengorbanan dan kesabarannya sehingga mengantarkan saya sampai detik ini.
2. Keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan mendo'akan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Pengasuh Yayasan Pendidikan Islam Al-Musawa yakni Bapak Drs. H. Khotim Ashom, M.Pd.I dan dan Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I yang telah memberikan dukungan serta membimbing selama penulis berada di Al-Musawa.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur kita haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kita, sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. atas segala kemudahan serta kelancaran yang telah diberikan sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan Alhamdulillah tepat pada waktu dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024”. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kami wadah serta fasilitas yang memadai selama menimba ilmu.
2. Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengelola pendidikan dengan baik, sehingga memudahkan mahasiswa menimba ilmu sesuai dengan program pendidikan yang ada di kampus tercinta.
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah melancarkan segala proses persetujuan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Mas`ud, S.Ag., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa sabar dan ikhlas dalam meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan guna menyelesaikan skripsi ini.

6. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing serta memberikan nasihat kepada penulis.
7. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmunya selama penulis berada dibangku perkuliahan.
8. Drs. H. Abd. Hadi Suwito, selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian
9. Bapak Achmad Rizki Maulana, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Saintek 4 yang telah bersedia menjadi responden dan memberikan informasi yang terbaik sehingga mempermudah dalam penulisan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada seluruh peserta didik kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi khususnya informan yang bersedia memberikan informasi mengenai penelitian skripsi.

*Jazakumullah khairan katsiran*, semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat atas segala amal baik yang telah mereka lakukan selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan serta saran dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

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

Jember, 14 Juni 2024  
Penulis

Yessi Dianisa  
NIM. 202101010033

## ABSTRAK

**Yessi Dianisa, 2024:** *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Question Card Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi*  
**Kata kunci:** Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Minat Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi peneliti di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi biasanya guru mengajar hanya menerapkan model pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan saja yang mana dapat menjadikan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak dalam minat belajarnya. Supaya siswa dapat mengembangkan minat belajarnya maka diperlukan model pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran *teams games tournament* sebagai terobosan bagi guru dalam mengembangkan minat belajar siswa.

Fokus penelitian dalam skripsi ini yaitu: 1) Bagaimana Perencanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Man 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024? 2) Bagaimana Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Man 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024? 3) Bagaimana Evaluasi pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Man 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan mengenai perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024.

Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitian di kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Adapun analisis data dengan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan juga kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini adalah 1) Perencanaan model pembelajaran TGT berbantu media *question card* ini meliputi guru mengikuti pelatihan kemudian menyusun perangkat pembelajaran. 2) Pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantu media *question card* ini meliputi 5 tahap yakni penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, c) pembelajaran ditutup dengan kesimpulan dan salam. 3)Evaluasi model pembelajaran TGT berbantu media *question card* di kelas XI Saintek 4 meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Definisi Istilah .....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	26

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>43</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	43
B. Lokasi Penelitian .....	43
C. Subjek Penelitian .....	44
D. Teknik Pengumpulan Data .....	45
E. Analisis Data.....	49
F. Keabsahan Data.....	51
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	53
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b> .....	<b>56</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	56
B. Penyajian Data dan Analisis .....	61
C. Pembahasan Temuan .....	86
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>96</b>
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>100</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>108</b>

## DAFTAR TABEL

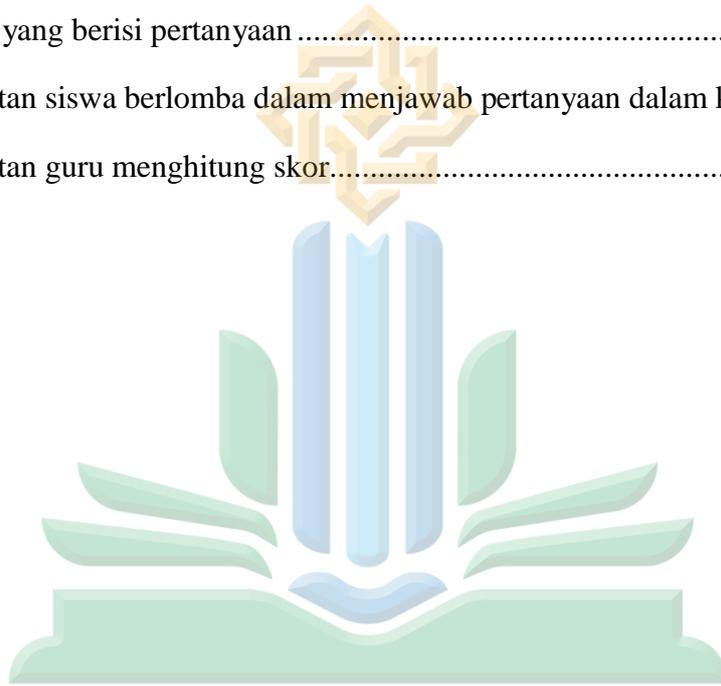
No.	Uraian	Hal.
2.1	Persamaan dan Perbedaan.....	22
4.1	Nama-Nama Kelompok.....	72
4.2	Tabel Hasil Temuan Penelitian.....	85



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

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
4.1	Kurikulum Yang Digunakan MAN 1 Banyuwangi .....	62
4.2	Kegiatan guru dalam Penyajian Kelas .....	69
4.3	Kegiatan peserta didik dalam belajar kelompok.....	70
4.4	Kartu yang berisi pertanyaan .....	73
4.5	Kegiatan siswa berlomba dalam menjawab pertanyaan dalam kartu.....	74
4.6	Kegiatan guru menghitung skor.....	75



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

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian	Hal.
	Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	104
	Lampiran 2. Matriks Penelitian .....	105
	Lampiran 3. Pedoman Penelitian .....	108
	Lampiran 4. Instrumen Wawancara.....	110
	Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	113
	Lampiran 6. Dokumentasi .....	114
	Lampiran 8. Jurnal Kegiatan Penelitian.....	116
	Lampiran 9. Surat Selesai Penelitian .....	118
	Lampiran 10. Surat Keterangan Lulus Cek Turnitin .....	119
	Lampiran 11. Biodata Penulis.....	120



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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pembelajaran akidah akhlak merupakan bagian dari pembelajaran agama Islam yang mampu mengarahkan serta mengantarkan peserta didik ke fitrah yang benar. Seseorang bisa dikatakan mempunyai kesempurnaan iman apabila dia mempunyai akhlak yang mulia. Sehingga masalah akhlak merupakan salah satu pokok ajaran Islam yang harus diutamakan dalam pendidikan agama Islam untuk diajarkan kepada peserta didik karena akan memberikan pengaruh besar terhadap tingkah laku peserta didik, baik dalam kehidupan di sekolah maupun di luar sekolah.

Agar seseorang mempunyai akidah yang kuat serta akhlak yang mulia maka salah satu caranya yaitu dengan mempelajari ilmu akidah akhlak. Dari sinilah pembelajaran akidah akhlak sangat penting, yang mana bertujuan untuk menanamkan dasar-dasar akidah serta syari'at sehingga dapat merubah tingkah laku yang kurang baik menjadi lebih baik.

Pembelajaran akidah akhlak merupakan upaya sadar dan terencana dalam membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai dalam berperilaku dan berinteraksi dengan Tuhan, sesama dan juga lingkungan. Dalam hal ini diharapkan generasi bisa mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan. Peran guru sangatlah penting namun juga perlu adanya kerja sama dengan peserta didik untuk sama-sama belajar dan sadar untuk

membangun pengetahuan dalam menciptakan karakter iman yang kokoh dan akhlak yang baik.<sup>2</sup>

Pembelajaran sampai saat ini tentu diyakini sebagai sarana yang tepat untuk membentuk intelektualitas dan karakter seseorang. Demikian pula pembelajaran akan terus bergerak dan mengalami kemajuan supaya memperoleh penerus yang sesuai dengan harapan bangsa. Pendidikan menjadi salah satu peran penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia menuju arah yang lebih baik. Salah satu cara yang ditempuh dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan melakukan suatu perubahan dan juga pengembangan dalam dunia pendidikan. Seperti yang telah tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

“Pendidikan merupakan 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”<sup>3</sup>

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia ini yaitu lemahnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri, siswa kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan dirinya dalam berfikir. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas kebanyakan masih diarahkan pada kemampuan siswa untuk

---

<sup>2</sup> Jamilatul Jannah, ‘Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember Tahun 2021/2022’ (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 1.

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2012), 3.

menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkan ke dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>4</sup>

Kegiatan belajar mengajar oleh guru dapat direalisasikan dengan berbagai model pembelajaran yang akan diterapkan. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran mengacu kepada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan atau diterapkan, termasuk dalam tujuan pengajaran, lingkungan pembelajaran, dan juga pengelolaan kelas.<sup>5</sup> Setiap model pembelajaran mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran untuk membantu para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

Dalam ayat Al-Qur'an dijelaskan mengenai model pembelajaran:

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

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (QS.An-Nahl (16): 125)<sup>7</sup>

<sup>4</sup> Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, ‘Model Pembelajaran Teams Games Torunament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *Jorunal of Mechanical Engineering Education*, 01.2 (2014), 324 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>>.

<sup>5</sup> Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 42.

<sup>6</sup> Adi F. Mahmud, *Teori Belajar Dan Model Pembelajaran Inovatif Prespektif Teori Dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 18.

<sup>7</sup> Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022, ) 281.

Ayat Al-Qur'an ini memberikan gambaran kepada kita mengenai model pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadikan peserta didiknya lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Semua bahan pelajaran haruslah dikuasai dengan baik oleh guru dan seorang guru juga harus tepat dalam menentukan model pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Torunament*.

Model *Teams Games Torunament* merupakan model pembelajaran tipe kooperatif *learning* yang memberikan kesempatan kepada peserta didiknya untuk bekerja sama dalam tim, dan termasuk jenis pembelajaran yang memanfaatkan tutor sebaya. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokkan tim secara kecil, yang mana dalam tim kelompok tersebut terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan latar belakang kemampuan akademis dan jenis kelamin yang berbeda-beda.<sup>8</sup>

Model *Teams Games Torunament* ini biasanya harus memperhatikan ketersediaan media pembelajaran yang digunakan, semakin sejalan antara media dengan model pembelajaran maka proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik. Media ini haruslah menarik dan juga menyenangkan. Salah satu bentuk penerapan *Teams Games Torunamnet* (TGT) ini bisa menggunakan berbagai macam media visual yang dapat menarik minat siswa dalam belajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan *Question Card* atau kartu soal.

---

<sup>8</sup> Chomaidi and Salamah, *Pendidikan Dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*, ed. by Cindy Kus Untari (Jakarta: PT Grasindo, 2018), 250.

Media yang digunakan ketika proses pembelajaran biasa disebut dengan media pembelajaran.

Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan juga proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa akan termotivasi untuk menyukai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa. Media ini bermanfaat untuk merangsang siswa agar tertarik pada pelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran dinilai efektif ketika digunakan dalam kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa.<sup>9</sup>

Media *Question Card* merupakan media pembelajaran yang berbasis simbol, tulisan ataupun gambar yang di dalamnya menyampaikan informasi atau pesan materi pembelajaran yang mana dapat menumbuhkan minat siswa ketika mengerjakan soal atau pertanyaan yang terdapat di dalamnya, dengan menggunakan media *question card* ini diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain sehingga mereka senang dan dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar serta dapat meningkatkan minat dalam belajarnya.<sup>10</sup>

Minat merupakan sumber motivasi yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang apabila mereka inginkan mereka akan bebas

---

<sup>9</sup> Sundus Maulidina and Yoga Budi Bhakti, 'Pengaruh Media Pembelajaran *Online* Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika', *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6, no.2 (2020), 249, <<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2592>>.

<sup>10</sup> Agitha Anggraeni Putri, Tria Mardiana, and Sukma Wijayanto, 'Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang', *Borobudur Educational Review*, 2, no.2 (2022), 53 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31603/bedr.6793>>.

dalam memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu itu menguntungkan, maka mereka akan merasa berminat. Minat biasanya akan tumbuh ketika peserta didik mendapatkan motivasi untuk dirinya sendiri. Seseorang akan berminat kepada sesuatu apabila para peserta didik itu memilih secara tidak terpaksa dan dapat menguntungkan baginya.

Ketika hati sudah memiliki suatu niat untuk belajar dengan ikhlas dan sungguh-sungguh, maka kita akan mendapatkan keberhasilan, seperti kalam hikmah yang terkenal yaitu barang siapa yang tekun dan bersungguh-sungguh maka akan berhasil dalam usahanya. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan belajar siswa, apabila seorang siswa mempunyai minat dalam belajar maka kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan juga tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran akan dapat tercapai.

Dari beberapa penelitian tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* oleh Ani Sutriati dkk diperoleh kesimpulan bahwa adanya peningkatan minat belajar sejarah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 14,26%<sup>11</sup>. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Doni Sanjaniasih dkk (2021) model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan minat belajar Ipa dari yang 65% menjadi 84,59% dengan kategori tinggi.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ani Sutriati and others, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS GAME EDUKASI ONLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH', *Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, Dan Pembelajaran*, 7.2 (2023) <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/sd.v7i2.2841>>.

<sup>12</sup> Ni Made Doni Sanjaniasih, I Made Sedana, Made Adi Nugraha tristaningrat, "Penerapann Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Bilangan dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, No.1(2021).

Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran yang belum berjalan secara optimal, yang mana pembelajarannya masih bersifat tradisional yakni lebih cenderung kepada guru, sehingga mengakibatkan para peserta didik lebih cepat jenuh dalam mengikuti pembelajaran, masih banyak siswa yang bermain handphone ketika pembelajaran, banyaknya siswa yang masih sering keluar masuk kelas sehingga fokus mereka masih terpecah, serta terdapat beberapa siswa yang tertidur dan bercengkerama sendiri saat pembelajaran berlangsung. Dan ketika diberi tugas oleh gurunya hanya sebagian peserta didik saja yang mengerjakan sedangkan yang lain mencontek ke temannya.<sup>13</sup>

Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar akhirnya materi yang sedang dipelajari kurang dipahami oleh siswa. Hal tersebut dapat menjadikan minat belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu guru haruslah memenuhi tuntutan untuk memilih metode ataupun model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran agar dapat menjadi pembelajaran yang aktif dan juga menyenangkan bagi siswa.<sup>14</sup> Terlebih lagi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi sudah menerapkan kurikulum merdeka yang mana siswa mendapatkan pelajaran mulai pagi hingga sore sehingga apabila model

---

<sup>13</sup> Observasi Pra Penelitian, 06 Oktober 2023

<sup>14</sup> Wahyu Astuti and Firosalia Kristin, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1.3 (2017), 156, <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>>.

pembelajaran yang digunakan hanya ceramah saja maka siswa akan cepat bosan dan mengantuk. Berangkat dari permasalahan di atas menjadikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternatifnya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan oleh Bapak Rizki sebagai guru Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4. Model pembelajaran ini menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, karena dapat menjadikan siswanya lebih aktif dalam belajar.

Selaras dengan pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Achmad Rizki Maulana S.Pd., selaku guru Akidah Akhlak kelas Saintek 4 bahwa: dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Dengan model ini siswa juga akan lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena setiap kelompok akan berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan dengan benar sehingga mendapatkan poin yang bagus. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar akan mendapatkan nilai yang tinggi, dan apabila kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat kedua dan jawabannya juga benar maka akan mendapatkan nilai lebih kecil dari kelompok tercepat pertama, begitupun seterusnya. Dan terbukti dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini siswa lebih antusias dan semangat belajar selama mengikuti proses pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana S.Pd., 04 Maret 2024.

Berdasarkan pernyataan di atas, adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal tersebut terlihat dari semangat dan antusiasnya para peserta didik untuk belajar bersama agar ketika games dimulai mereka dapat menjawab setiap pertanyaan dengan benar. Dan dengan penerapan model pembelajaran ini dapat memberikan kesan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dikarenakan belajar sambil bermain, serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi terutama Akidah Akhlak.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024”

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana Perencanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?

3. Bagaimana Evaluasi pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskann tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Perencanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024
2. Mendeskripsikan Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024
3. Mendeskripsikan Evaluasi pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media *question card* dalam mengembangkan minat belajar siswa pelajaran akidah akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam menerapkan model *teams games tournament* dalam pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini di harapkan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan model pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

### c. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini di harapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan serta pengalaman untuk menyalurkan ilmu yang sudah didapat terkait dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Torunament* dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa.

### d. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai literatur dan sebagai dasar penelitian lanjutan bagi mahasiswa lain yang ingin

meneliti dengan tema yang sama. Serta dapat dijadikan sebagai pemikiran bagi mahasiswa lain untuk melanjutkan penelitian dalam model pembelajaran.

## E. Definisi Istilah

Untuk pemahaman yang lebih terarah mengenai penelitian ini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024”, maka perlu adanya definisi istilah. Definisi istilah sendiri bertujuan untuk menghindari ketidakjelasan dalam penelitian. Adapun definisi istilah yang dibahas yaitu sebagai berikut:

### 1. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Torunament* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bekerja sama dalam tim dan memanfaatkan tutor sebaya. *Teams Games Torunament* ini biasa disebut dengan turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan juga sistem skor kemajuan individu.

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini yakni proses perencanaan, pelaksanaan, dan juga evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model TGT.

Batasan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini meliputi pengertian, kelebihan dan kekurangan, serta tahapan-tahapan

dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini salah satunya yaitu dapat menumbuhkan rasa kebersamaan yang lebih bersemangat dan juga saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang lama. Tahapan-tahapan dari model pembelajaran ini meliputi penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

## 2. *Media Question Card*

*Question Card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas yang di dalamnya berisi mengenai pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah diajarkan. Media tersebut menekankan kepada pemikiran kritis dan juga kreatif siswa dalam memecahkan pertanyaan sesuai yang ada di dalam kartu pertanyaan.

Batasan dari penelitian ini yaitu meliputi pengertian dari media pembelajaran serta pengertian dari media *question card* itu sendiri.

## 3. *Minat Belajar*

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan dan juga keinginan yang tinggi yang dimiliki oleh setiap orang tanpa adanya dorongan dalam belajar. Minat belajar ini akan timbul apabila seorang siswa merasa senang dan juga tertarik pada kegiatan ataupun pembelajaran yang sedang berlangsung.

Batasan dari penelitian ini meliputi faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Selain itu, indikator

minat belajar sendiri yaitu perasaan senang, keterlibatan dan ketertarikan siswa, dan perhatian siswa.

#### 4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah akhlak merupakan suatu sikap yang diwujudkan dalam tindakan atau perbuatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan memegang teguh kepercayaan atau keimanan yang kuat dalam diri seseorang.

Batasan dari penelitian ini meliputi pengertian serta tujuan dari mata pelajaran akidah akhlak. Materi yang disampaikan yakni tentang Kematian dan Kehidupan di Alam Barzah pada kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi.

Berdasarkan dari definisi istilah tersebut, maka yang dituju dari judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024” adalah suatu pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantu media *question card* karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan seru. Dengan adanya kompetensi antar kelompok akan menjadikan para siswa siswi lebih semangat dalam belajarnya. Selain itu, model pembelajaran ini dapat menjadikan suasana belajar lebih asik dan efektif.

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi mengenai deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Oleh karena itu, penulis menjelaskan sistematika pembahasannya yakni sebagai berikut:

**Bagian awal** yang di dalamnya memuat halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

**Bab I** merupakan pendahuluan yang memuat komponen dasar penelitian yaitu konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan. Pada bab ini berfungsi untuk mendapatkan gambaran secara umum mengenai pembahasan dalam skripsi.

**Bab II** merupakan kajian kepustakaan yang berisi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori. Penelitian terdahulu memuat hasil penelitian yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini. Sedangkan kajian teori memuat pembahasan tentang variabel penelitian secara ilmiah.

**Bab III** merupakan metode penelitian yang mana menyajikan tentang cara menggali data. Pada bab ini memuat beberapa bagian yaitu jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

**Bab IV** merupakan penyajian data dan analisis. Yang berisi gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

**Bab V** merupakan penutup yang di dalamnya memaparkan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dan juga saran peneliti berdasarkan hasil temuan selama penelitian.

**Bagian akhir** yang di dalamnya menuat daftar pustaka, pernyataan keaslian tulisan, dan lampiran-lampiran yang berisi tentang matrik penelitian, formulir pengumpulan data, foto-foto, surat keterangan serta biodata penulis.



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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna untuk memperoleh acuan perbedaan serta referensi. Pada bagian ini akan mencantumkan beberapa hasil dari penelitian yang berkaitan atau relevan dengan judul peneliti. Dengan demikian, diharapkan penyajian penelitian terdahulu ini dapat menjadi salah satu bukti untuk menghindari kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan, serta untuk menjaga keaslian penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut ini beberapa pemaparan penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi oleh Fifin Naili Rizqi (UIN KHAS Jember, 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIPA di SMA Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.<sup>16</sup>

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Dan teknik analisis data menggunakan Uji U *Mann-Whitney*

---

<sup>16</sup> Fifin Naili Rizqi, ‘Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas Xi Mipa Di Sma Nuris Jember’ (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), ix.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan diperoleh hasil rata-rata yaitu sebesar 40,13 sedangkan setelah diberi perlakuan diperoleh hasil yakni sebesar 56,90. Sedangkan kelas kontrol rata-rata minat belajar sebelum diberi perlakuan memperoleh hasil 37,32 dan setelah diberi perlakuan memperoleh hasil 48,81 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* terhadap minat belajar.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dan juga perbedaan, yaitu sama-sama mengkaji tentang model atau metode *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card*. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu dalam penelitian ini terletak pada tujuan dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu membahas tentang pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi, sedangkan peneliti membahas tentang penerapan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian terdahulu menggunakan 2 variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan 1 variabel terikat yaitu minat belajar siswa.

2. Skripsi oleh Jentika (UIN Raden Intan Lampung, 2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Berbantuan Permainan *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 01 Tanjung Serupa Kabupaten Way Kanan”.<sup>17</sup>

Penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan *pre test* dan *post test* teknik pengumpulan data yakni menggunakan tes dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan *Multiply Cards* terhadap hasil belajar siswa yang meningkat di kelas III SDN 01 Tanjung Serupa.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu variabel penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan variabel dari penelitian ini yaitu dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian terdahulu diterapkan pada tingkatan SD, sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada tingkatan SMA.

3. Skripsi oleh Afkarina Sofiyatudz Dzikri (UIN KHAS Jember, 2023) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Torunament* (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Jenggawah”.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Jentika, ‘Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tounament* (TGT) Berbantuan Permainan *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sdn 01 Tanjung Serupa Kabupaten Way Kanan’ (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023), iii.

<sup>18</sup> Afkarina Sofiyatudz Dzikri, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa adanya kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran SKI yaitu kurang membangun ketergantungan positif, belajar bersifat individual, kurangnya sumber belajar, kurang kondusif serta kurang percaya diri. Untuk mengatasi kendala tersebut maka solusi yang diambil yaitu mengecek setiap kelompok, membagi tugas dalam kelompok, mencari referensi di internet, belajar sambil bermain, dan mengingatkan para peserta didik untuk tidak mengulang pertanyaan.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dan juga perbedaan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian terdahulu ingin mengetahui dan berfokus pada penerapan, kendala, dan solusi dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* serta kendala-kendala yang dihadapi. Peneliti sekarang ingin mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dalam penerapan model pembelajaran. Penelitian terdahulu diterapkan pada tingkatan SMP, sedangkan penelitian ini diterapkan pada tingkatan SMA.

4. Jurnal oleh Zailani, Tawarni pada tahun 2023, yang berjudul “Pengaruh Metode *Teams Game Torunament* (TGT) Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Meda”.<sup>19</sup>

Penelitian ini menggunakan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian yaitu siswa lebih giat belajar karena guru menjanjikan reward atau penghargaan kepada siswa, siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan juga terhibur, dan juga dapat menumbuhkan rasa saling menghormati dan bertanggung jawab.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu variabel yang ingin diteliti sama-sama mengenai minat belajar siswa. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu subyek penelitiannya siswa kelas VII yang berjumlah 30 orang. Sedangkan penelitian ini menggunakan subjek penelitian kelas XI Saintek 1 yang berjumlah 36 orang.

5. Jurnal oleh Dhia Octariani, Arie Candra Panjaitan, pada tahun 2020, yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Motivasi dan Minat belajar Matematika Siswa”.<sup>20</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus yang setiap siklus terdiri dari empat tahap

<sup>19</sup> Zailani and Tawarni, ‘Pengaruh Metode *Team Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Swasta Nur Adia Medan’, *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.1 (2023), 38, <https://doi.org/10.56114/edu.v2i1.558>.

<sup>20</sup> Dhia Octariani and Arie Candra Panjaitan, ‘Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Matematika Siswa’, *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1.No.2(2020),48 <https://doi.org/10.51179/asimetris.v1i2.142>.

yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan yakni lembar angket dan juga lembarobservasi ketika awal sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan.

Hasil dari penelitian menyatakan bahwa adanya peningkatan motivasi dan juga minat belajar pada pelajaran matematika siswa kelas VII SMP dengan menggunakan model *Teams Games Torunament* (TGT) dalam pembelajaran dari yang awalnya kategori rendah menjadi kategori tinggi atau menjadi lebih baik.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dan perbedaan, yaitu Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan untuk perbedaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan**

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Fifin Naili Rizqi, "Pengaruh Penggunaan Metode Teams games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card	Minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan diperoleh hasil rata-rata sebesar 40,13 sedangkan setelah perlakuan diperoleh hasil sebesar	Penelitian sama-sama menggunakan model atau metode <i>Teams Games Torunament</i> (TGT) berbantu media <i>Question Card</i>	1. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. 2. Penelitian

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIPA di SMA Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023". 2023	56,90. Sedangkan kelas kontrol rata-rata minat belajar sebelum perlakuan diperoleh 37,32 dan setelah perlakuan diperoleh hasil 48,81		terdahulu menggunakan 2 variabel terikat yaitu mootivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan 1 variabel terikat yaitu minat belajar siswa.
2	Jentika, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Permainan Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 01 Tanjung Serupa Kabupaten Way Kanan". 2023	Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan permainan Multiply Cards terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 01 Tanjung Serupa	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. Penelitian Terdahulu variabel terikatnya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan variabel terikat dari penelitian ini yaitu dalam meningkatkan minat belajar siswa. 2. Penelitian terdahulu diterapkan pada tingkatan SD, sedangkan penelitian ini diterapkan pada tingkatan SMA.
3	Afkarina Sofiyatudz	Terdapat kendala-	Sama-sama menggunakan	1. Penelitian terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Dzikri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Torunament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Jenggawah” . 2023	kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAI aspek SKI yaitu kurang membangun, kurangnya sumber belajar, dan kurang kondusif serta kurang percaya diri. Untuk mengatasi kendala tersebut maka solusi yang diambil yaitu mengecek setiap keompok, membagi tugas dalam kelompok, mencari referensi di internet, belajar sambil bermain.	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	ingin mengetahui dan berfokus pada penerapan, kendala, dan solusi dalam pembelajaran Teams Games Torunament serta kendala-kendala yang dihadapi. Peneliti sekarang ingin mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dalam penerapan model pembelajaran. 2. Penelitian terdahulu diterapkan pada tingkatan SMP, sedangkan penelitian ini diterapkan pada tingkatan SMA.
4	Zailani, Tawarni, “Pengaruh Metode Teams Game	Hasil penelitian ini yaitu siswa lebih giat belajar karena guru	Variabel yang ingin diteliti sama-sama mengenai minat belajar siswa.	1. Penelitian terdahulu subyek penelitiannya yaitu siswa kelas VII yang

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Torunament (TGT) Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan”. 2023	menjanjikan reward atau penghargaan kepada siswa, siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan juga terhibur, dan juga dapat menumbuhkan rasa saling menghormati dan bertanggung jawab.		berjumlah 30 orang. Sedangkan peneliti ini menggunakan subjek penelitian kelas XI Saintek 1 yang berjumlah 36 orang.
5	Dhia Octariani, Arie Candra Panjaitan, “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Motivasi dan Minat belajar Matematika Siswa”. 2020	Adanya peningkatan motivasi dan juga minat belajar pada pelajaran matematika siswa kelas VII SMP dengan menggunakan model <i>Teams Games Torunament</i> (TGT) dalam pembelajaran dari yang awalnya kategori rendah menjadi kategori tinggi atau menjadi lebih baik.	Sama-sama menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Berdasarkan tabel di atas dari kelima penelitian terdahulu, menunjukkan perbedaan dengan yang dilakukan oleh peneliti, sehingga penelitian ini memiliki tingkat orisinalitas.

## B. Kajian Teori

### 1. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

#### a. Pengertian Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Trianto, model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai acuan untuk merencanakan pembelajaran di dalam kelas.<sup>21</sup> Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalam tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mana di dalamnya menerapkan unsur permainan serta kompetensi dalam pelaksanaannya. Dan setiap kelompok akan dibentuk secara acak yang mana sifatnya heterogen yaitu seperti bebeda ras, jenis, kelainan, dan juga kemampuan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran, yang mana melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai

---

<sup>21</sup> Trianto, M.Pd, *Model Pembelajaran terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 51

tutor sebaya, yang di dalamnya mengandung unsur permainan yang dapat membuat gairah semangat siswa dalam belajar. Belajar dengan menggunakan rancangan model pembelajaran *Teams Games Torunament* (TGT) dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih santai tetapi juga dapat meunmbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan dalam belajar.<sup>22</sup>

Permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Dengan tiap siswa mengerjakan salah satu kartu yang telah berisi pertanyaan. Dalam tournamentnya memungkinkan semua siswa dapat menyumbangkan point bagi setiap kelompoknya.<sup>23</sup>

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan serta kekurangan masing-masing. Menurut Sholimi dalam buku yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD” mengemukakan mengenai kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan yang lebih bersemangat dan juga saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

<sup>22</sup> Wartono, dkk., *Materi pelatihan terintegrasi Sains* ( Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2004),16

<sup>23</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

- 2) Membuat para peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena pendidikan memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik dengan perolehan nilai yang tinggi.
- 3) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat kegiatan permainan akademis berupa turnamen.<sup>24</sup>

Kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

- 1) Model pembelajaran TGT ini membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang sekiranya cocok untuk model pembelajaran TGT.
- 3) Pendidik harus mempersiapkan model pembelajaran ini dengan baik, seperti membuat soal atau pertanyaan untuk setiap meja turnamen, dan pendidik juga harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

#### c. Tahapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Penerapan suatu model pembelajaran memerlukan langkah-langkah atau tahapan yang telah ditetapkan agar dalam menerapkan model tersebut dalam berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penerapan model pembelajaran biasanya seorang guru melakukan beberapa tahapan di dalamnya yang meliputi tiga tahap yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

<sup>24</sup> Nelly Astuti, Rapani, Dewi Kartini Ningsih, Vivi Triastuti, *Model Pembelajaran Kooperatif; Implementasi Di SD* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), 4-5.

1) Tahap Perencanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Perencanaan pembelajaran merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh seorang guru sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan target pendidikan. Tanpa adanya perencanaan, pelaksanaan pembelajaran akan berlangsung sulit bahkan gagal dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>25</sup>

Mukni'ah mengartikan perencanaan pembelajaran sebagai suatu proses pembuatan keputusan mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pembelajaran, media pembelajaran, serta rancangan evaluasi yang akan digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.<sup>26</sup>

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa tahapan perencanaan ini seorang guru harus menyusun rancangan kegiatan pembelajaran yang di dalamnya meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang hendak dilakukan seperti merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang diajarkan, metode, media, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran, serta rancangan evaluasi yang hendak digunakan guna mengetahui hasil belajar akhir siswanya.

---

<sup>25</sup> Saefullah, *Manajemen Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 14

<sup>26</sup> Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Kurikulum 2013 (K-13)* (Jember: IAIN Jember Press, 2016), 11.

Untuk menyusun perencanaan yang baik dan dapat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang ideal, setiap guru harus mengetahui mengenai unsur-unsur perencanaan pembelajaran yang baik, antara lain mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan yang hendak dicapai.<sup>27</sup>

Model pembelajaran *teams games tournament* ini menuntut peserta didik untuk bersikap aktif selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>28</sup> Agar pembelajaran berjalan dengan baik, maka diperlukan sebuah rencana dalam suatu aktivitas pembelajaran yang biasa disebut dengan perangkat pembelajaran. Penyusunan perangkat pembelajaran ini juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di setiap lembaga. Adapun di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi dalam proses pembelajaran kelas XI dan XII menerapkan kurikulum 2013 sedangkan kelas X menerapkan kurikulum merdeka, sehingga dalam konteks ini perangkat yang disusun yakni Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mana di dalamnya membahas tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, metode atau model yang diterapkan, serta media dan sumber yang digunakan.

Jadi perencanaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan kegiatan menyusun semua hal yang

---

<sup>27</sup> Drs. Sarwan, M.Pd, *Perencanaan Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2010), 79.

<sup>28</sup>Oktaffi Arinna Manasikana And Dkk, *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*, ed. by Andri Wahyu Wijayadi (LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, 2022), 71.

berkaitan dengan komponen pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Adapun tahap perencanaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yakni menyusun perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) karena disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dilembaga.

## 2) Tahap Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* merupakan pelaksanaan dari perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Menurut Rustiyarso dan Wijaya dalam buku yang berjudul “Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Ular Tangga”, terdapat lima tahap dalam melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan juga penghargaan kelompok. Adapun penjelasan dari kelima tahap yakni sebagai berikut:

### a) Penyajian Kelas

Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi yang akan dipelajari. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan metode ceramah atau dengan menggunakan model pembelajaran yang lain yang

dianggap sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Dalam tahapan ini peserta didik diharapkan dapat mendengarkan dengan seksama penjelasan yang disampaikan guru, karena hal ini dapat mempengaruhi hasil skor kuis masing-masing kelompok di akhir pembelajaran.

b) Belajar Kelompok

Pada tahap ini, murid akan dibagi ke dalam beberapa kelompok secara acak. Setiap kelompok akan terdiri dari 5-6 orang sesuai dengan jumlah peserta didik di setiap kelasnya. Pada tahapan ini murid diberikan tugas untuk mempelajari kembali materi pembelajaran bersama dengan anggota kelompoknya serta berdiskusi dan membantu anggota kelompok yang belum mengerti akan materinya.

c) Permainan

Pada tahap ini, murid akan melakukan kegiatan yaitu bermain secara berkelompok. Yang mana dalam permainannya setiap kelompok menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disajikan di dalam kartu. Materi terdiri dari sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan guna mengetahui kemajuan pengetahuan siswa.

d) Turnamen

Pada tahapan ini, murid saling bersaing untuk mendapatkan skor. Murid yang berhasil menjawab pertanyaan

dengan benar maka akan mendapatkan skor untuk dirinya dan juga kelompoknya. Penentuan kemenangan akan ditentukan oleh jumlah skor yang telah dimiliki oleh setiap kelompok dan kelompok yang mempunyai skor paling banyak maka itulah pemenangnya.

e) Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen selesai, guru akan mengumpulkan skor yang telah diperoleh dari masing-masing tim dan yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan, penghargaan tersebut dapat berupa hadiah atau penghargaan lainnya sesuai dengan yang telah disepakati di awal pembelajaran.<sup>29</sup>

Jadi pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* merupakan bentuk dari penerapan aktivitas yang berlandaskan kepada RPP yang telah disusun sebelumnya oleh guru. Terdapat 5 tahapan yang dilewati yakni meliputi penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan juga penghargaan kelompok.

3) Tahap Evaluasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Secara umum, evaluasi pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang sistematis dan terdiri dari pengumpulan

---

<sup>29</sup> Musdalipa, Firda razak, A. jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*, (Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2022), 25-27

informasi yang berupa angka, ataupun penjelasan kata-kata yang kemudian dianalisis dan diinterpretasikan dalam membuat keputusan terkait dengan pencapaian hasil belajar siswa dengan berdasarkan kepada standar yang telah ditetapkan.<sup>30</sup>

Evaluasi dapat dilakukan dengan tes ataupun non tes, yang mana hal tersebut tergantung apa yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. apabila tujuannya ingin mengetahui perubahan sikap peserta didik, maka dapat dilakukan dengan menggunakan pengamatan guru ketika proses pembelajaran berlangsung, apabila ingin mengetahui pengetahuan siswa dapat dilakukan dengan tes baik lisan maupun tulis, dan apabila ingin mengetahui keterampilan maka dapat dilakukan dengan praktek atau lainnya.

Beberapa penilaian di atas sesuai dengan metode pengklasifikasian tujuan pendidikan yang dikembangkan oleh Benyamin S. Bloom yakni taksonomi. Dalam tujuan pembelajaran selalu mengacu kepada tiga jenis ranah, yaitu ranah kognitif (proses berfikir), ranah afektif (sikap), dan juga ranah psikomotor (keterampilan).<sup>31</sup>

## 2. Media Question Card

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jama' dari "mediun". Sedangkan secara harfiah yaitu perantara atau

<sup>30</sup> Moh Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2015), 10.

<sup>31</sup> Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Medan: Citapustaka Media, 2014), 98.

pengantar.<sup>32</sup> Media menurut Gagne dan Briggs merupakan suatu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Sedangkan arti dari pembelajaran sendiri merupakan suatu kegiatan untuk melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Media pembelajaran merupakan benda atau alat yang digunakan untuk menyalurkan proses pembelajaran kepada penerima materi. Sehingga materi pembelajaran akan lebih cepat diterima oleh para peserta didik dengan utuh serta dapat menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar.

b. Media Pembelajaran *Question Card*

Media *Question Card* merupakan media sederhana dan juga termasuk media visual yang berbentuk kartu soal berupa kertas, kartu soal ini nantinya berisi pertanyaan yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Menurut Asryad dalam Bukunya menjelaskan bahwa media kartu digunakan sebagai perantara yang dapat untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan juga

---

<sup>32</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 7 <<https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>>.

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.<sup>33</sup>

*Question Card* adalah pertandingan yang dilakukan oleh kelompok siswa dengan menjawab pertanyaan yang berada di dalam kartu. Kartu ini digunakan sebagai sarana yang mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran, yang mana siswa ditugaskan untuk menjawab pertanyaan atau soal yang terdapat dalam kartu soal kemudian akan mendapatkan poin. Di dalam pembelajaran dengan menggunakan media *question card* ini setelah guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat kemudian siswa dapat lebih mendalami materi dengan menjawab soal-soal yang ada dalam media *question card* tersebut.<sup>34</sup>

### 3. Minat Belajar

#### a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Djaali minat merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh.<sup>35</sup> Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan serta mengenang beberapa kegiatan.

Minat belajar sendiri merupakan salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan

<sup>33</sup> Arsyad, Azhar, Gerlach Ely Gagne, Briggs,. '*Media pembelajaran*' (Jakarta: PT Raja grafi Persada. 2013), 12.

<sup>34</sup> Dewi, N. P. D, A., Wiyasa, I. K. N & Asri. I. G. A. A S. "Pengaruh Model Kooperatif *Talking Stick* Berbantu *Question Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS siswa kelas IV". *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5 no 2 (2017), 7

<sup>35</sup> Djaali, Psikologi Pendidikan. (Jakarta:Bumi Aksara, 2008). 180

jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Singkatnya minat belajar ini yaitu rasa senang seseorang dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat membangkitkan gairah atau semangat seorang siswa untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar.<sup>36</sup>

#### b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat pada hakekatnya adalah sebab akibat dari pengalaman. Minat akan berkembang sebagai hasil dari suatu kegiatan dan menjadi sebab yang akan digunakan lagi dalam kegiatan yang sama. Menurut Rober dalam Kartika dkk menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu sebagai berikut:

1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, diantaranya:

##### a) Perhatian

Perhatian dapat diartikan sebagai konsentrasi atau kegiatan jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lainnya daripada itu.

---

<sup>36</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta:Rineka Cipta 2013), 54.

b) Ketertarikan

Peserta didik yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan mengalami perasaan ketertarikan untuk mempelajarinya.

c) Motivasi

Motivasi merupakan suatu pendorong bagi siswa untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini dapat mendorong seseorang, sehingga orang tersebut menjadi ahli dalam bidang ilmu tertentu. Tidak mungkin seseorang mau berusaha untuk mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya apabila ia tidak mengetahui betapa penting dan bermanfaat hasil yang akan diperoleh dari belajar bagi dirinya.

d) Pengetahuan

Peserta didik yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki pengetahuan yang luas mengenai pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Guru

Seorang guru harus mampu menumbuhkan serta mengembangkan minat belajar dari siswa. Penampilan seorang guru yang tersurat dalam kompetensi guru sangat mempengaruhi sikap guru itu sendiri dan juga siswa.

Kompetensi itu sendiri terdiri dari kompetensi personal yang berarti kompetensi yang berhubungan atau berkaitan dengan kepribadian seorang guru.

b) Faktor Metode

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Menarik atau tidaknya materi pelajaran tergantung pada kemampuan atau kelihaihan seorang guru dalam menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan minat siswa untuk memperhatikan dan tertarik untuk belajar.

c) Materi Pembelajaran

Materi pelajaran yang dipelajari bila bermakna bagi diri siswa, baik itu untuk kehidupan masa sekarang ataupun masa yang akan datang maka dapat menumbuhkan minat yang besar terhadap belajar.

c. Indikator Minat Belajar

Seseorang dapat dikatakan mempunyai minat dalam belajarnya apabila terdapat beberapa indikator dalam dirinya. Indikator digunakan sebagai alat pemantau guna mengetahui minat belajar siswa. Ada beberapa indikator dalam minat belajar menurut Safari yang dikutip oleh Rahmi, yakni:

### 1) Perasaan Senang

Peserta didik yang mempunyai perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, akan dapat diekspresikan dengan semangat ketika siswa mengikuti pelajaran yang ia sukai tersebut. Contohnya yaitu mereka akan senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan selalu hadir saat pelajaran.

### 2) Keterlibatan dan Ketertarikan Siswa

Keaktifan peserta didik dapat didorong oleh guru. Guru berusaha untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif di dalam kelas. Ketertarikan seseorang terhadap suatu obyek dapat mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut seperti semangat dalam mengikuti pelajaran, aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### 3) Perhatian Siswa

Perhatian diartikan sebagai suatu bentuk kefokuskan seseorang terhadap sesuatu dibandingkan dengan hal yang lain. Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dengan penggunaan sehari-hari, perhatian para peserta didik ini adalah konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu obyek maka dengan sendirinya akan lebih memperhatikan obyek tersebut.

Seperti mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi dan bertanya jika kurang paham materi.<sup>37</sup>

#### 4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

##### a. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Secara bahasa, “akidah berasal dari kata al-aqd yang berarti sebuah proses ikatan, menetapkan, menguatkan dengan berpegang teguh kepada keyakinan”. Kemudian berdasarkan etimologi “akidah merupakan suatu hal yang harus dibenarkan oleh hati yang menyebabkan jiwa merasa tentram sehingga sebuah keyakinan tersebut bisa menjadi kokoh tanpa ada sebuah rasa ragu-ragu sedikitpun”.

Akhlak berasal dari kata dalam bahasa Arab yaitu “isim masdar dari kata akhlaq, ya ukhliq, ikhlaqan yang memiliki arti sebuah perangai, kelakuan, tabiat, perilaku, watak, dan juga kebiasaan”.<sup>38</sup>

Umumnya akidah dan akhlak mempunyai hubungan yang kuat dan tidak dapat dipecahkan. Akidah dilandasi dengan kepercayaan individu atas Allah SWT. Kemudian akhlak akan tercipta sesuai dengan akidah yang ada. Kepercayaan yang kokoh dalam diri individu yang dikatakan sebagai iman yang mendukung individu mempunyai akidah dan akhlak yang baik atau juga dikatakan berkepribadian yang ideal.

<sup>37</sup> Imelda Rahmi, Nurmalina, and Moh Fauziddin, ‘Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Journal on Teacher Education*, 2.1 (2020), 200 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>>.

<sup>38</sup> Elfiyatusshoilihah. *Implementasi Pembelajaran Aqidah Akhlaq dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang*. (Skripsi UIN Malang. 2021). 9

b. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah Akhlak mempunyai peranan dalam menyalurkan dorongan kepada para peserta didik untuk memahami dan mengimplementasikan akhlak mulia yang dibiasakan dan menjauhi keburukan dalam lingkungan hidupnya. Akhlak yang baik harus diimplementasikan dan menjadi kebiasaan oleh siswa dalam menjalin hidup bermasyarakat, bangsa dan negara khususnya dalam upaya menghindari pengaruh buruk dari luar yang ada pada bangsa ini.

Tujuan dari pendidikan akidah akhlak kepada peserta didik adalah dibawah ini:

- 1) Menanamkan moral dan ajaran agama sebagai pedoman dalam mendapatkan rasa bahagia di dunia serta akhirat
- 2) Meneguhkan iman dan takwa kepada tuhan dan mengembangkan perilaku baik untuk siswa sebaik mungkin
- 3) Penyesuaian mental dan individu siswa atas suasana sosial dan fisik dengan perbuatan baik.<sup>39</sup>

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

---

<sup>39</sup> Elfiyatussholihah. *Implementasi Pembelajaran Aqidah*. 12

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pemilihan metode kualitatif karena disesuaikan dengan subjek, objek dan juga judul penelitian yang diajukan. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam mengenai suatu data yang mengandung makna.<sup>40</sup>

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti. Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan tujuan menjelaskan suatu keadaan, peristiwa, objek, atau segala sesuatu yang berkaitan atau berhubungan dengan variabel-variabel yang dapat dijelaskan dengan angka maupun kata-kata.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dipilih oleh peneliti yaitu bertempat di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, yang lebih tepatnya berada di Jl. Ikan Tengiri No. 02, RT. 003 RW. 001 Kelurahan Sobo, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi.

Adapun kelas yang diteliti yakni kelas XI Saintek 4 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi. Alasan pemilihan kelas XI Saintek 4 karena

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 8.

telah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournamanet* berbantu Media *Question Card* dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan semua hal yang telah membagikan informasi atau fakta yang diharapkan oleh peneliti. Informasi yang dicari haruslah berpaautan dengan tema penelitian yang dilakukan. Sumber data diperoleh melalui teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan aspek dan maksud tertentu.<sup>41</sup> Oleh karena itu, subjek penelitian dalam penelitian kali ini yaitu seseorang yang dipandang relevan dan paham mengenai tema penelitian yang dilakukan. Adapun Subjek penelitian dan informasi dalam penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi yaitu:

1. Bapak Drs. H. Abd. Hadi Suwito selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi
2. Bapak Achmad Rizki Maulana, S.Pd. sebagai Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi
3. Aisa Bintang Fahrendy sebagai siswa Kelas XI Saintek 4
4. Aiska Nauradine Naswa sebagai siswa Kelas XI Saintek 4
5. Raynaldi sebagai siswa Kelas XI Saintek 4
6. Azriel Rizky Firdaus sebagai siswa Kelas XI Saintek 4

---

<sup>41</sup> Sugiyono, 218.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi salah satu bagian yang penting dalam penelitian, karena mengumpulkan data merupakan inti dari penelitian.<sup>42</sup>

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

### 1. Observasi (Pengamatan)

Dalam penelitian ini, observasi yang digunakan yakni observasi nonpartisipan yang mana peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya menyaksikan serta memperhatikan peristiwa.<sup>43</sup> Peneliti meninjau proses penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* dalam mengembangkan minat belajar siswa pelajaran akidah akhlak di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi yang berjalan dari awal hingga akhir..

Observasi dilaksanakan peneliti dengan memperhatikan secara langsung di kelas XI Saintek 4 saat pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung. Peneliti memperhatikan bagaimana pembelajaran dilaksanakan dari pembukaan hingga penutupan, bagaimana cara guru mengajar, dan bagaimana reaksi para peserta didik. Data yang dihasilkan dari observasi sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu *Media Question Card*
- b. Evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu *Media Question Card*

---

<sup>42</sup> Sugiyono, 137.

<sup>43</sup> Sugiyono, 145.

- c. Rasa senang siswa kelas XI Saintek 4 pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*
- d. Ketertarikan dan keterlibatan kelas XI Saintek 4 pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*
- e. Perhatian siswa kelas XI Saintek 4 pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*

## 2. Wawancara

Wawancara yaitu cara pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang telah dipersiapkan sebelumnya.<sup>44</sup> Wawancara digunakan peneliti untuk mengambil data mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media Question Card Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur. Maksudnya ketika wawancara berlangsung mengacu kepada pertanyaan yang terbuka. Di mana dapat menimbulkan pertanyaan baru karena jawaban yang diberikan oleh informan, sehingga data yang diperoleh lebih mendalam. Data yang diperoleh dari wawancara yaitu:

- a. Wawancara Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 137.

- 1) Sejarah Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi
  - 2) Profil Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi
  - 3) Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi
- b. Wawancara Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak
- 1) Perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*
  - 2) Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*
  - 3) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*
  - 4) Perasaan senang siswa ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*
  - 5) Ketertarikan dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*
  - 6) Perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*

c. Wawancara Siswa Kelas XI Saintek 4

- 1) Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*
- 2) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*
- 3) Perasaan senang siswa ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*
- 4) Ketertarikan dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*
- 5) Perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card*

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mendokumentasikan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Selain itu, dokumen yang berkaitan dengan data

sejarah Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, arsip, dan lain-lain. Data yang diperoleh dari dokumentasi yaitu:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b. Foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Car*
- c. Dokumentasi lain yang relevan

#### E. Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses yang digunakan untuk mencari serta menyusun secara sistematis mengenai data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan juga dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, kemudian menjabarkan ke dalam unit-unit, lalu disusun dalam bentuk pola yang kemudian diseleksi berdasarkan kepentingan topik penelitian yang akan dipelajari. Sehingga akan menghasilkan kesimpulan yang mudah dipahami oleh peneliti sendiri dan orang lain.<sup>45</sup>

Analisis data ini dimulai dengan proses menelaah wawancara, observasi, dan dokumen-dokumen pendukung lainnya yang terkait dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament*.

Model Miles, Huberman dan Saldana yang dipilih oleh peneliti dalam menganalisis data. Menurut model ini, analisis data yang digunakan melalui tiga langkah yakni sebagai berikut:<sup>46</sup>

<sup>45</sup> Sugiono, 244.

<sup>46</sup> Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J, *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. (USA: Sage Publications, 2014), 14-15.

## 1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data merupakan prosedur dalam mengorganisasian, menentukan, memusatkan, serta menyusun kesimpulan dari data yang dihasilkan baik melalui lapangan, tanya jawab, transkrip, ataupun beragam dokumen. Setelah melakukan kondensasi data, maka data yang telah diperoleh menjadi lebih kompleks.

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi maka terkumpul data-data yang didapatkan dari lapangan, selanjutnya dipilah sesuai dengan kebutuhan yang terdapat dalam fokus penelitian yang terkait dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran akidah akhlak kelas XI di MAN 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah kondensasi data, langkah selanjutnya yakni menyajikan data. Penyajian data merupakan serangkaian fakta yang terorganisasi dengan cermat serta memberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan serta mengambil sebuah tindakan.

Sajian data yang berbentuk deskriptif diganti dengan bagan, grafis, jaringan dan juga diagram. Hal ini disusun guna menyajikan fakta yang terorganisir ke dalam bentuk format yang mudah diakses sehingga peneliti dapat memahami kejadian secara nyata untuk menarik kesimpulan.

Selama penelitian, data yang telah didapatkan diproses secara rinci serta dikemukakan ke dalam bentuk format narasi. Peneliti menyajikan datanya yang terkait dengan penerepan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* dalam mengembangkan minat belajar siswa kelas XI pada pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024 yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan juga evaluasi pembelajaran.

### 3. Verifikasi Data/Kesimpulan

Langkah selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Menarik kesimpulan dapat dilakukan dengan mendeskripsikan data pada awal pengumpulan dengan sebuah penjelasan. Penarikan kesimpulan menjadi bukti terhadap penelitian yang telah dilakukan.

Pada tahapan ini, peneliti menverifikasi data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan juga dokumentasi terkait dengan penerepan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* dalam mengembangkan minat belajar siswa kelas XI pada pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024 yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan juga evaluasi pembelajaran.

### F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini akan diverifikasi dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan suatu pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari beberapa teknik pengumpulan data serta

sumber data yang sudah ada. Triangulasi dibagi menjadi tiga yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik serta triangulasi waktu. Namun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan juga triangulasi teknik.

### **1. Triangulasi sumber**

Data yang diperoleh dari berbagai sumber dicek guna menjamin kevalidan data. Dapat dikatakan bahwa triangulasi sumber ini berguna untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan menggunakan teknik yang sama. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti dan disimpulkan. Sumber data kemudian diminta persetujuan (*member check*). Peneliti menggunakan triangulasi sumber dikarenakan untuk mendapatkan dan menggali data dari beragam sumber yang tentunya berbeda-beda guna mendapatkan informasi yang dapat dipercaya. Hal ini sesuai dengan teori Sugiyono yang menjelaskan dalam bukunya bahwa triangulasi sumber digunakan untuk memproduksi kredibilitas informasi yang dilakukan dengan menverifikasi informasi-informasi yang didapatkan dari berbagai sumber.<sup>47</sup>

### **2. Triangulasi Teknik.**

Triangulasi teknik merupakan teknik untuk memeriksa kredibilitas data, data yang dari sumber serupa dibandingkan dengan menggunakan teknik yang lain. Validasi data dapat dilakukan dengan melalui wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Apabila teknik pengujian kredibilitas data menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti akan

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 274.

berdiskusi lebih lanjut dengan sumber data yang bersangkutan guna memastikan data mana yang dianggap akurat.

Peneliti menggunakan triangulasi teknik karena informasi yang didapatkan dari berbagai sumber kemudian dicek kembali dengan teknik yang berbeda, misalnya informasi yang didapatkan dari wawancara kemudian dicek dengan dokumentasi dan observasi. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono dalam bukunya bahwa triangulasi teknik ini untuk menguji kehandalaan data dengan cara mengecek data dari sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda.<sup>48</sup>

## **G. Tahap-Tahap Penelitian**

Pada bagian ini memaparkan tahapan yang dilewati dalam penelitian ini. Terdapat 3 tahap yang dilewati oleh penelliti diantaranya:

### **1. Tahap Pra Penelitian Lapangan**

Pada tahap pra penelitian lapangan mencakup beberapa hal, diantaranya yaitu:

#### **a. Menyusun Rancangan Penelitian**

Di tahap ini, peneliti membuat rancangan awal penelitian yang akan dilaksanakan, yang mana diawali dengan observasi lapangan untuk memahami kondisi lingkungan sekolah. Kemudian akan dilanjutkan dengan melakukan konsultasi bersama dengan dosen pembimbing akademik (DPA) untuk proses penyusunan judul, kemudian peneliti menambahkan judul ke prodi untuk mendapatkan

---

<sup>48</sup> Sugiyono, 274.

SK dosen pembimbing. Selanjutnya peneliti menyusun matrik penelitian serta disambung dengan menyusun proposal penelitian hingga seminar proposal.

b. Menyusun Surat Perizinan

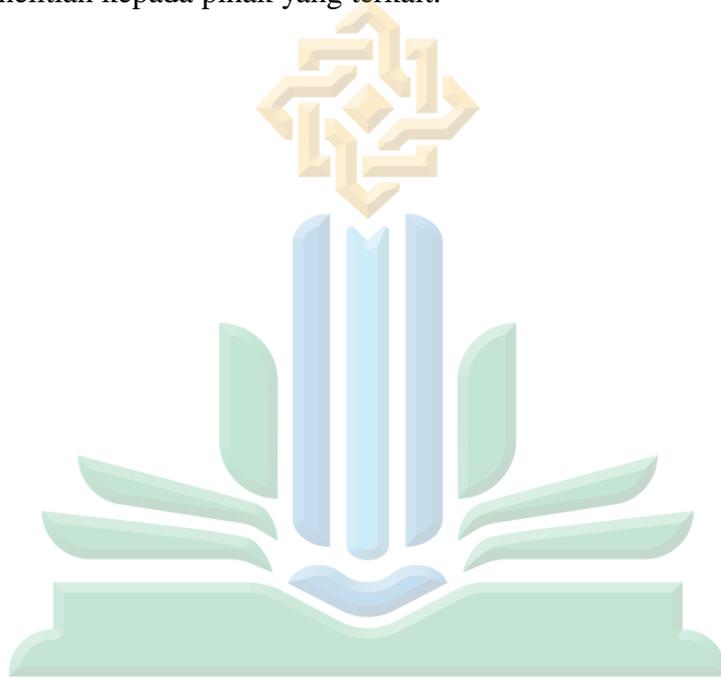
Tahap selanjutnya yaitu mengajukan surat perizinan penelitian ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tanggal 06 Februari 2024, kemudian diserahkan kepada Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi pada tanggal 06 Februari 2024.

**2. Tahap Pelaksanaan**

Setelah mendapatkan persetujuan dari MAN 1 Banyuwangi pada tanggal 19 Februari 2024, peneliti mulai melakukan observasi pada tanggal 26 Februari 2024 di kelas XI Saintek 4 dan juga wawancara kepada subjek penelitian guna mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Pada tanggal 27 Februari 2024 peneliti melakukan wawancara kepada Kepala MAN 1 Banyuwangi. Tanggal 04 Maret 2024 wawancara guru Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4. Tanggal 18 dan 19 Maret wawancara dengan siswa kelas XI Saintek 4. Untuk mengambil data, peneliti menggunakan observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Kemudian data yang diperoleh diolah melalui teknik analisis yang telah ditentukan.

### 3. Tahap Penyelesaian

Tahap selanjutnya yaitu peneliti menyusun laporan hasil penelitian dengan berkonsultasi langsung kepada dosen pembimbing skripsi untuk menyelesaikan skripsi. Setelah itu, peneliti menyerahkan laporan hasil penelitian kepada pihak yang terkait.



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

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi

Madrasah Aliyah Negeri Banyuwangi (MAN Banyuwangi) bermula dari nama Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri (SPIAIN) Situbondo. Dengan Surat Keputusan Menteri Agama No. 27 tahun 1980, tertanggal 31 Mei 1980, SPIAIN Situbondo di relokasikan ke Banyuwangi yang kemudian menjadi Madrasah Aliyah Negeri Banyuwangi.

Awal berdirinya Madrasah Aliyah Negeri Banyuwangi sampai saat ini telah banyak mengalami beberapa periode kepemimpinan. Periode pertama yaitu dijabat oleh Drs. H. Damin Nasar mulai dari tahun 1979 hingga 1981. Periode kedua pimpinan dijabat oleh Drs. H. Anies Malady mulai dari tahun 1981 hingga 1990. Periode berikutnya yaitu mulai tahun 1990 hingga 1995 pimpinan dijabat oleh Drs. H. Dulhalim. Untuk periode keempat pimpinan dijabat oleh Drs. H. Mursidi mulai dari tahun 1995 hingga 2002. Periode berikutnya pimpinan dijabat oleh Drs. H. Sumiran pada tahun 2003 hingga 2008. Pada Tahun 2008 hingga 2010 pimpinan dijabat oleh H. Choirul Anam SH, MPd.I. Tahun 2010 hingga 2011 pimpinan dijabat oleh Drs. H. Kosim, M.Pd.I. Pada Tahun 2011 hingga 2012 pimpinan dijabat oleh H. Hairomi Hasyim, M.Pd.I, Pada Tahun 2012

hingga 2016 pimpinan dijabat oleh Bapak Drs. Moh. Anwar, M.Pd.I. Tahun 2016 dipimpin oleh Drs. Saeroji, M.Ag sampai 07 Maret 2022.

Dengan diterbitkannya Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama (KEMENAG) Provinsi Jawa Timur Nomor : 369/Kw.13.1.3/Kp.07.6/03/2022 tanggal 07 Maret 2022, maka pimpinan dijabat oleh Drs. Abd. Hadi Suwito.<sup>49</sup>

## 2. Profil Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi

- 
- a. Nama Madrasah : MA Negeri 1 Banyuwangi
- b. NSM : 131135100001
- c. NPSN : 20579399
- d. Tahun Berdiri : 1980
- e. Akreditasi Madrasah : Terakreditasi A
- f. SK Akreditasi
- 1) Nomor : 1857/BAN-SM/SK/2022
  - 2) Tanggal : 30 November 2022
- g. Jenjang Pendidikan : SLTA
- h. Status Sekolah : Negeri
- i. Alamat Sekolah
- 1) Jalan : Ikan Tengiri No. 2
  - 2) RT/RW : 003/001
  - 3) Kode Pos : 68418
  - 4) Kelurahan : Sobo

<sup>49</sup> MAN 1 Banyuwangi, "Profil Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi", 03 April 2024.

- 5) Kecamatan : Banyuwangi
- 6) Kabupaten/Kota : Banyuwangi
- 7) Provinsi : Jawa Timur
- 8) Negara : Indonesia
- j. Nama Kepala Madrasah : Drs. H. Abd. Hadi Suwito
- k. SK Kepala Madrasah
  - 1) Nomor : 369/Kw.13.1.3/Kp.07.6/03/2022
  - 2) Tanggal : 07 Maret 2022
- l. Kontak Sekolah
  - 1) Nomor Telepon : 033342461
  - 2) Nomor Fax : 0333424610
  - 3) Email : [man1banyuwangi@gmail.com](mailto:man1banyuwangi@gmail.com)
  - 4) Website : <http://man1banyuwangi.sch.id/>

### 3. Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi

#### a. Visi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi

Adapun visi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi adalah  
 “Unggul dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang dilandasi Iman  
 dan Taqwa serta berwawasan lingkungan.”<sup>50</sup>

#### b. Misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi

Adapun misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi antara  
 lain:<sup>51</sup>

<sup>50</sup> MAN 1 Banyuwangi, “Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi”, 03 April 2024.

<sup>51</sup> MAN 1 Banyuwangi, “Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi”, 03 April 2024.

- 1) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga madrasah baik dalam potensi akademik maupun non akademik.
- 3) Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan bakat dan minatnya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal dan memiliki daya saing yang tinggi.
- 4) Menumbuhkan semangat belajar ilmu keagamaan Islam.
- 5) Menumbuhkembangkan sikap perilaku dan amaliah keagamaan Islam di Madrasah.
- 6) Mengembangkan *life-skills* dalam setiap aktivitas pendidikan.
- 7) Mengembangkan sikap kepekaan terhadap lingkungan.
- 8) Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih, dan indah.
- 9) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga Madrasah, Komite Madrasah dan *stakeholders* dalam pengambilan keputusan.

#### **4. Letak Geografis Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi**

Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi berlokasi di bagian tengah kota Banyuwangi, Tepatnya di Jalan Ikan Tengiri No. 02 RT. 003 RW.001 Kelurahan Sobo, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi,

Provinsi Jawa Timur. Letak Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi ini berdekatan dengan SMK PGRI 1 Banyuwangi atau yang biasa disebut dengan STM Sobo.

#### **5. Data Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dikaji oleh peneliti, bahwasanya Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi memiliki tenaga pendidik dengan keseluruhan jumlahnya terdapat 57 orang yang terdiri dari pendidik PNS sejumlah 48 orang dan pendidik non PNS sejumlah 19 orang.<sup>52</sup>

Adapun guru yang diteliti yakni guru Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 Bapak Achmad Rizki Maulana, S.Pd.

#### **6. Data Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi**

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi didapatkan bahwasanya, secara keseluruhan jumlah siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi terdiri 1200 peserta didik. adapun kelas X jumlah total 403 peserta didik, kelas XI total 428 dan kelas XII total 369 peserta didik. Adapun peserta didik yang dijadikan sebagai objek penelitian yakni kelas XI Saintek 4 dengan jumlah 36 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 24 peserta didik perempuan.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> MAN 1 Banyuwangi, "Data guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi", 03 April 2024

<sup>53</sup> MAN 1 Banyuwangi, "Data Peserta Didik Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi", 03 April 2024.

## B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian dan analisis data disini berisi tentang hasil temuan data yang peneliti dapatkan selama penelitian di lapangan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk menjawab rumusan masalah terkait Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Torunament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun data ini untuk memperjelas serta memudahkan para pembacanya terkait dengan data yang didapatkan oleh peneliti, berikut merupakan beberapa data penelitian yang akan dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut:

### 1. Perencanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrsaha Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024

Perencanaan pembelajaran mmerupakan suatu kegiatan yang harus ditempuh oleh seorang guru untuk menyusun komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran sangatlah berperan dalam membantu seorang guru dalam mengajar serta mentransfer ilmu kepada para peserta didik. perencanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di lembaga tersebut.

Adapun kurikulum yang digunakan oleh Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi untuk proses pembelajarannya yaitu menggunakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka untuk kelas X. Hal ini disampaikan oleh Bapak Drs. H. Abd. Hadi Suwito selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi bahwa: “Di Man 1 Banyuwangi ini sendiri sudah menggunakan Kurikulum Merdeka mbk mulai dari tahun kemaren tapi masih di kelas X kalau kelas XI dan XI menggunakan Kurikulum 2013,”.<sup>54</sup>

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh Kepala Madrasah tersebut, diketahui bahwa Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi telah menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas X dan Kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII. Sehingga untuk perencanaan pembelajarannya disesuaikan dengan kurikulum yang ada.

## F. KURIKULUM

Kurikulum yang digunakan oleh Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi untuk proses pembelajaran saat ini adalah Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka.

### Gambar 4.1 Kurikulum Yang Digunakan Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi<sup>55</sup>

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan kepala Bapak Abd. Hadi Suwito pada hari Selasa tanggal 27 Februari 2024 tentang

<sup>54</sup>Wawancara, Abd. Hadi Suwito, 27 Februari 2024.

<sup>55</sup>Dokumentasi, Kurikulum Yang Digunakan Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, Banyuwangi, 03 April 2024

perencanaan pembelajaran yang melewati 2 tahap yakni mengikuti pelatihan dan penyusunan perangkat pembelajaran.

“Langkah awal yang dilakukan dalam perencanaan pembelajaran yakni guru mengikuti pelatihan yang telah diadakan oleh Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi dan diadakan oleh pemerintah. Hal ini dilakukan agar nantinya guru mampu memahami secara matang baik secara terori maupun teknis mengenai penyusunan perangkat pembelajaran.”<sup>56</sup>

Hal ini senada dengan pernyataan dari Bapak Achmad Rizki Maulana, beliau menyampaikan:

“iya mbk guru di MAN 1 Banyuwangi ini sebelum menyusun perangkat pembelajan akan mengikuti pelatihan terlebih dahulu agar dapat memahami lebih jauh terkait penyusunan perangkat pembelajjaran.”<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti bahwa guru di MAN 1 Bayuwangi mengikuti pelatihan yang diselenggarakan baik dari Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi dan dari Pemerintah atau Kemenag dapat memberikan dampak dan manfaat bagi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran.

Dalam penyusunan perangkat pembelajaran juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Dimana MAN 1 Banyuwangi menerapkan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Adapun perangkat pembelajaran Kurikulum 2013 yaitu KI, KD, RPP. Terkait penyusunan perangkat pembelajaran, guru diberikan kebebasan yang penting harus mengacu ketentuan yang berlaku. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan

---

<sup>56</sup> Wawancara, Abd. Hadi Suwito, 27 Februari Maret 2024.

<sup>57</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

oleh Bapak Abd. Hadi Suwito selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, sebagai berikut:

“Dalam penyusunan perangkat pembelajaran, guru kami beri kebebasan selagi itu sesuai dengan peraturan yang ada. Untuk pelajaran Agama itu mengacu pada Kementerian Agama sedangkan pelajaran umum itu mengacu Pemerintah. Dan untuk penyusunan perangkat pembelajaran biasanya ada forum diskusi yaitu MGMP baik MGMP MAN dan MGMP KKM.”<sup>58</sup>

Hal itu senada dengan pernyataan Bapak Rizki selaku Guru Akidah Akhlak, beliau menyampaikan perencanaan pembelajaran yang dilakukan yaitu menyusun perangkat pembelajaran. Beliau menyampaikan:

“Pada saat liburan semester, guru itu ditugaskan untuk membuat perangkat pembelajaran seperti KI, KD, dan RPP. Dengan cara guru tersebut berkumpul sesuai dengan guru yang serumpun seperti guru PAI ada mapel Akidah Akhlak, Fikih, SKI, dan Al-Qur’an. Khususnya guru Akidah itu berkolaborasi dengan guru Akidah semua dan berdiskusi untuk menyusun perangkat pembelajaran. Kadang dikerjakan bareng-bareng atau dibagi tugas. Jadi kita sudah siap mempunyai perangkat pembelajaran sebelum peserta didik masuk di ajaran baru.”<sup>59</sup>

Dari ungkapan di atas, menjelaskan bahwa bentuk perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak pada kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) serta Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, guru diberikan kebebasan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan yaitu. Hal ini disampaikan oleh Bapak Rizki selaku guru Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Banyuwangi, beliau menyampaikan:

---

<sup>58</sup> Wawancara, Abd. Hadi Suwito, 27 Februari 2024.

<sup>59</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

“Kami diberi kebebasan untuk menyusun perangkat pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian kami juga boleh melakukan copy edit dari platform kurmer ataupun k13 dari kemendikbud. Yang tidak boleh yaitu copy paste. Karena kalau copy edit perangkat pembelajaran itu disesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekolah termasuk kondisi peserta didik, fasilitas di sekolah.”<sup>60</sup>

Dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran ada empat hal yang perlu diperhatikan yakni:

a. Mengembangkan Bahan Ajar

Dengan menyiapkan materi atau bahan ajar diharapkan mampu mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan sangat efektif dan efisien. Sehingga materi dapat dijelaskan oleh guru dengan baik dan dapat dipahami peserta didik dengan mudah.

b. Menentukan Model Pembelajaran

Menentukan model pembelajaran merupakan aktivitas yang juga perlu dipersiapkan karena nanti dalam pelaksanaan dibutuhkan cara agar materi bisa dipahami peserta didik dengan baik. Penentuan model pembelajaran Akidah Akhlak disesuaikan dengan karakteristik di masing-masing kelas XI dan pembelajaran sehingga pembelajaran nantinya akan berjalan efektif dan efisien.

Hal itu senada dengan yang disampaikan oleh Bapak Rizki, menurutnya:

“Biasanya di awal tahun ajaran baru, ada MGMP yang mendiskusikan perangkat pembelajaran yang telah disusun.

<sup>60</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

Kemudian memilah dan memilih materi yang akan didahulukan, entah materi yang paling mudah dulu atau dikombinasikan antara yang mudah dan yang susah. Pastinya hal itu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Terkait Model, strategi itu disesuaikan dengan kelas masing-masing, karena tiap kelas mempunyai cara yang belajar berbeda. Jadi kita tidak menyamakan model dan strategi di tiap kelas. Dan salah satu yang saya terapkan yakni model pembelajaran *teams games tournament*.”

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan untuk menentukan model pembelajaran, disesuaikan dengan karakter, kondisi, dan fasilitas di masing-masing kelas. Dan salah satu yang sering digunakan oleh Bapak Rizki yaitu model *pembelajaran teams games tournament*.

c. Menentukan Media Pembelajaran

Untuk menentukan media pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan fasilitas yang ada di kelas.

d. Merencanakan Penilaian Pembelajaran.

Untuk merencanakan Penilaian pembelajaran harus dilakukan supaya mendapatkan tingkat pemahaman siswa. Ada tiga aspek yang digunakan yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan juga aspek psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, dalam tahap perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak pada Kurikulum 2013 di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024 meliputi: 1) mengikuti pelatihan dan 2) menyusun perangkat

pembelajaran yaitu dengan memahami kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), serta menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran ada beberapa langkah yang harus diperhatikan yaitu mengembangkan materi pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian.

**2. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024**

Setelah dilaksanakan perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024, langkah selanjutnya yakni pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak yang disesuaikan dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai materi dan model ajar yang digunakan. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru Akidah Akhlak yakni dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Question Card*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mana menempatkan peserta didik dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dengan anggota 5 hingga 6 orang sesuai dengan jumlah siswa dalam kelasnya.

Untuk mengetahui lebih dalam mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka pada tanggal 26 Februari 2024 peneliti melakukan observasi untuk melihat secara langsung bagaimana situasi serta kondisi pembelajaran di dalam kelas menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card* tersebut. Materi mata pelajaran Akidah Akhlak yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card* ini yaitu tentang Kematian dan Kehidupan di Alam Barzah. Dalam materi ini terdapat beberapa sub bab yakni tentang Kematian, Keadaan Orang Mati (Husnul Khatimah dan Su'ul Khatimah), serta tentang Alam Barzah.<sup>61</sup>

Dalam melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card* ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu 1) Penyajian Kelas 2) Belajar Kelompok 3) Permainan 4) Turnament 5) Penghargaan Kelompok.

---

<sup>61</sup> Observasi di Kelas XI Saintek 4 Madsah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

a. Penyajian Kelas



**Gambar 4.2**  
**Kegiatan guru dalam Penyajian Kelas<sup>62</sup>**

Hasil dari kegiatan observasi menunjukkan ketika seorang guru sedang menjelaskan materi pelajaran kepada para peserta didiknya. Penyajian kelas dimulai dengan Bapak Rizki mengucapkan salam lalu dilanjutkan dengan berdo'a bersama, kemudian mengecek kehadiran para peserta didik dan dilanjutkan memberi motivasi. Sebelum membahas materi bapak Rizki menyampaikan terlebih dahulu tujuan pembelajaran mengenai materi yang diajarkan baru kemudian membahas materi Akidah Akhlak tentang Kematian dan Kehidupan di Alam Barzah dengan menggunakan metode ceramah. Sedangkan para peserta didik mereka mendengarkan serta memperhatikan dengan seksama penjelasan dari Bapak Rizki.<sup>63</sup> Hal tersebut selaras dengan penjelasan dari Bapak Achmad Rizki Maulana selaku guru Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4, bahwa:

“iya mbk biasanya sebelum masuk kelas, saya akan membaca materi yang akan saya ajarkan terlebih dahulu. Kemudian sebelum pelajaran dimulai saya melakukan kegiatan

<sup>62</sup> Dokumentasi, Kegiatan guru dalam penyajian kelas, Banyuwangi, 26 Februari 2024

<sup>63</sup> Observasi di Kelas XI Saintek 4 Mdrsah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

pendahuluan yakni berdo'a bersama, mengecek kehadiran peserta didik, persepsi, mengulang sekilas materi yang sudah saya jelaskan minggu sebelumnya sebelum memulai kuisnya. Kemudian menanyakan kepada peserta didik barang kali ada yang belum mereka pahami.”<sup>64</sup>

Aisa Bintang Fahrendy salah satu siswa di kelas XI Saintek 4

juga mengatakan hal yang serupa:

“Iya mbk, ustadz Rizki sebelum pembelajaran dimulai itu mesti menanyakan kabarnya kita trus ngasih kayak motivasi-motivasi gitu mbk biar kita semangat belajarnya. Trus baru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.”<sup>65</sup>

#### b. Belajar Kelompok



**Gambar 4.3**

**Kegiatan peserta didik dalam belajar kelompok**<sup>66</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa Bapak Rizki membagi kelompok secara random dengan cara berhitung mulai 1 sampai 6, begitupun seterusnya hingga semua siswa kebagian nomor hitungannya sehingga terdapat 6 kelompok dalam

<sup>64</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

<sup>65</sup> Wawancara, Aisa Bintang Fahrendy, 18 Maret 2024.

<sup>66</sup> Dokumentasi, Kegiatan peserta didik dalam belajar kelompok, Banyuwangi, 26 Februari 2024

kelas tersebut. Dan anggota di setiap kelompok terdiri dari 6 orang siswa.<sup>67</sup>

Setelah terbentuk kelompok, mereka duduk sesuai kelompoknya dan saling berdiskusi bersama antar anggota kelompok. Setelah selesai diskusi, guru menjelaskan langkah-langkah dalam *games tournament* ini. Dari hasil observasi, para peserta didik ada yang membaca buku paket Akidah Akhlak, ada juga yang membaca buku LKS Akidah Akhlak serta ada yang membaca buku catatan Akidah Akhlak. Bapak Rizki selaku guru Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 mengungkapkan bahwa:

“Jadi sebelum kuisnya dimulai, saya memberikan beberapa waktu kepada peserta didik untuk membaca ulang materi dan mendiskusikan kepada kelompoknya apabila masih terdapat materi yang kurang dipahami, baru setelah itu kuisnya akan dimulai.”<sup>68</sup>

Aiska selaku siswi kelas XI Saintek 4 mengungkapkan hal yang serupa bahwa:

“Nanti waktu kelompokan biasanya kita membaca buku paket, lks atau buku catatan akidah mbk. Kalau aku sendiri lebih suka baca buku bacaanku mbk, soalnya selama ustadz Rizki menjelaskan materi pasti aku catat jadi lebih mudah dipahami aja kalau baca di buku catatanku mbk, tapi aku juga tanya kok ke temen kelompokku kalau semisal ada yang kurang aku pahami.”<sup>69</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa selama belajar kelompok, mereka mengulang bacaan materi baik dari buku

<sup>67</sup> Observasi di Kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

<sup>68</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

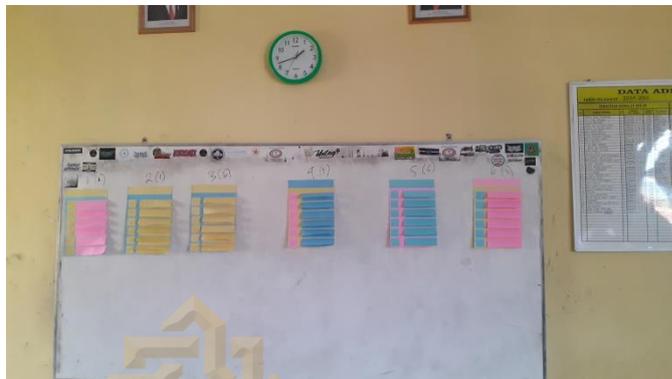
<sup>69</sup> Wawancara, Aiska Nauradine Naswa, 18 Maret 2024.

Paket Akidah Akhlak, LKS Akidah Akhlak, ataupun dari catatan mereka.

**Tabel 4.1**  
**Nama-Nama Kelompok**

<b>Kelompok</b>	<b>Nama Kelompok</b>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arkan Umar Santoso</li> <li>• Ony Zul Habibah</li> <li>• Nadia Siska Aprilia</li> <li>• Inez Rameyza Elya El Zalfa</li> <li>• Nafis Ihda Mutia Hartadi</li> <li>• Shofia Azzahra</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arya Achsan Javier Arif</li> <li>• Laura Meyti Wajadti</li> <li>• Giga Rizkika Sumardi</li> <li>• Rizky Febriyanto</li> <li>• M. Irvan Kurniyawan</li> <li>• Nesa Luviya</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raynaldi</li> <li>• Syahira Rayya Ramadani</li> <li>• Thoriqul Alvine Hermawan</li> <li>• Jihan Aniqoh Dzihniyyah</li> <li>• Naola Zakya Seviq</li> <li>• Alfailah Azzahro</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shofi Fitriany Hidayah</li> <li>• Aisa Bintang Fahrendy</li> <li>• Syakila Ananda Putri</li> <li>• Silvia Dwi Anggraini</li> <li>• Romansyah Ahmad Maulana</li> <li>• Julia Nathania Paramitha Syafiq</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muhammad Riefqi Farhani</li> <li>• Hasby Nafis Irfani</li> <li>• Aiska Nauradine Naswa</li> <li>• Bilgis Icha Ramadhani</li> <li>• Nurfatika Utami</li> <li>• Safira Ryanita Putri</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Azriel Rizky Firdaus</li> <li>• Herlina Setiyorini</li> <li>• Gilang Ramadhan</li> <li>• Bintang Alfauzan</li> <li>• Tsabita Salma Rabbani</li> <li>• Sofia Dwi Maulida</li> </ul>

## c. Permainan



**Gambar 4.4**  
Kartu yang berisi pertanyaan<sup>70</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukakn, setelah belajar bersama kelompok para peserta didik kemudian melaksanakan games dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kertas secara benar sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Disini guru memberikan 6 soal di setiap kelompok dengan 1 soal di setiap kertasnya. Soal yang diberikan ke setiap kelompok sama hanya saja penempatannya yang diacak oleh guru, hal tersebut dilakukan agar

setiap kelompok tidak bisa mencontek jawaban dari kelompok lainnya. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan oleh bapak Rizki. Setelah di pasang di papan tulis, para peserta akan mempersiapkan pulpen masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan tersebut.<sup>71</sup>

<sup>70</sup> Dokumentasi, Kartu yang berisi pertanyaan, Banyuwangi, 26 Februari 2024

<sup>71</sup> Observasi di Kelas XI Saintek 4 Mdrshah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

## d. Turnamen



**Gambar 4.5**  
Kegiatan siswa berlomba dalam menjawab pertanyaan dalam kartu<sup>72</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, setelah kartu pertanyaannya sudah dipasang oleh guru dipapan tulis, barulah kemudian para peserta didik melaksanakan tournament, di mana setiap kelompok berbaris kebelakang sesuai dengan nomor urut kelompoknya. Lalu siswa yang berada diurutan depan mendapatkan kesempatan pertama untuk menjawab pertanyaan yang paling atas, kemudian dilanjutkan oleh barisan dibelakangnya secara bergantian mengerjakan soal yang ada di depan papan tulis hingga semua soal terjawab. Apabila siswa pertama tidak bisa mengerjakan soalnya maka dia bisa mundur kebelakang yang kemudian digantikan oleh siswa kedua.. Begitupun seterusnya hingga semua pertanyaan terjawab.<sup>73</sup>

<sup>72</sup> Dokumentasi, Kegiatan siswa berlomba dalam menjawab pertanyaan dalam kartu, Banyuwangi, 26 Februari 2024

<sup>73</sup> Observasi di Kelas XI Saintek 4 Mdrshah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

e. Penghargaan Kelompok



**Gambar 4.6**  
Kegiatan guru menghitung skor<sup>74</sup>

Bagi setiap kelompok yang sudah menjawab semua pertanyaan dengan cepat dan benar, maka akan diberi skor sesuai dengan jawaban mereka. Bagi setiap kelompok yang sudah menjawab semua pertanyaan dengan cepat dan benar, maka akan diberi skor sesuai dengan jawaban mereka. Setelah *games tournament* dan penskoran poin yang didapatkan oleh setiap kelompok, guru akan membahas dan meluruskan jawaban yang benar. Kemudian guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan di atas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card* kemudian dikuatkan kembali dengan pernyataan dari salah satu siswi kelas XI Saintek 4 yakni Aisa Bintang Fahrendy yang mengatakan bahwa:

<sup>74</sup> Dokumentasi, Kegiatan guru menghitung skor, Banyuwangi, 26 Februari 2024

“iya mbk ustadz rizki itu menerapkann model pembelajaran TGT dengan bantuan kertas, yang mana awalnya ustadz rizki ini menjelaskan materi yang diajarkan, lalu dibentuk kelompok secara acak serta belajar kelompok secara mandiri, kemudian *games torunamentnya* akan dimulai dengan setiap kelompok berbaris kebelakang secara memanjang, setelah semua selesai akan diberi point dari setiap jawaban siswa dan sekaligus akan menjelaskan jawaban yang benar, setelah sudah tau kelompok mana yang menang nanti akan diberi penghargaan oleh ustadz rizki, nah klok kemaren yang menang kelompok 2.”<sup>75</sup>

Bapak Achmad Rizki Maulana, S.Pd., selaku guru Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi juga menanggapi pernyataan dari salah satu siswa tersebut, beliau mengatakan bahwa:

“iya mbk benar saya menggunakan model pembelajaran *teams games torunament* dengan berbantu media *question card*. Jadi, setelah penyampaian materi selesai, saya akan membagi kelompok di dalam kelas secara acak dengan cara berhitung supaya adil. Lalu setiap siswa berkumpul sesuai dengan kelompok dan belajar bersama dengan anggota kelompoknya. Kemudian saya memulai *gamesnya* dengan setiap anggota kelompok berbaris kebelakang dan bergantian menjawab pertanyaan yang sudah saya sediakan di kertas. Apabila siswa pertama tidak bisa menjawab maka berganti dengan siswa dibelakangnya, begitu seterusnya hingga selesai. Setelah semua kelompok selesai menjawab pertanyaan, maka saya akan mengoreksinya bersama agar siswa yang salah menjawab dapat mengerti jawaban yang benar. Selanjutnya kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan reward dari saya.”<sup>76</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut diperkuat kembali dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 Februari 2024. Hasil yang didapatkan yaitu mengenai respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournmanet* berbantu

<sup>75</sup> Wawancara, Aisa Bintang Fahrendy, 18 Maret 2024.

<sup>76</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

media *Question Card* terlihat bahwa siswa sangat semangat serta antusias dalam melakukan kegiatan belajarnya dibuktikan dengan mereka menyiapkan keperluan belajarnya dengan baik dari buku bacaan yang berupa paket ataupun catatan materi yang telah disampaikan oleh guru, kemudian pulpen yang akan digunakan untuk mengerjakan di depan, serta keperluan lainnya.<sup>77</sup>

Selaras dengan penjelasan di atas, sesuai hasil wawancara bersama dengan Bapak Achmad Rizki Maulana, beliau menanggapi sebagai berikut:

“Mereka merespon model pembelajaran ini dengan baik mulai ketika saya menyampaikan materi, menyampaikan tentang peraturan dalam model pembelajaran TGT. Dan ketika games dimulai mereka sangat semangat dan berlomba-lomba untuk mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang telah disajikan didepan papan tulis, ketika siswa bisa menjawab pertanyaan mereka akan merasa bahagia, tetapi jika siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan mereka akan putar kebelakang dengan rasa agak kesal.”<sup>78</sup>

Pernyataan tersebut diperkuat dengan pemaparan dari Raynaldi yang merupakan salah satu siswa di kelas XI Saintek 4, ia mengatakan bahwa:

“Saya senang sekali mbk kalau Ustadz Rizki pakek model pembelajaran kayak kemaren, soalnya lebih seru aja daripada cuma dijelasin materi terus dikasih tugas kayak guru-guru yang lain. Waktu pembelajaran kemaren saya antusias banget soalnya kan diperlombakan jadi lebih menantang gitu. Pokok kalau belajarnya sambil games itu pasti asik mbk gak bikin kita cepet bosen apalagi kan waktunya akidah akhlak ini di jam

<sup>77</sup> Observasi Di Kelas XI Saintek 4 Mdrсах Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

<sup>78</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

rawan mengantuk, jadi kalau pembelajarannya cuma dengan ceramah aja bakal bosan dan bisa aja ketiduran”<sup>79</sup>

Berdasarkan dari pernyataan-pernyataan diatas, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Question Card* mendapatkan respon baik dari para peserta didik kelas XI Saintek 4, hal tersebut dapat dilihat ketika para peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti semua *games tournamennya* mulai awal hingga akhir pembelajaran sehingga minat belajar mereka terhadap pelajaran Akidah Akhlak semakin berkembang yang mana hal tersebut dapat diketahui dari indikator minat belajar yang telah terlihat dari diri peserta didik yakni:

1) Perasaan Senang

Perasaan senang merupakan indikator minat belajar yang sangat bergantung kepada suasana hati setiap orang. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti kepada peserta didik

kelas XI Saintek 4, adanya rasa senang dan antusias siswa ketika model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* ini diterapkan dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Mereka juga bersemangat ketika menjawab pertanyaan yang telah disediakan dalam *question cardnya*.<sup>80</sup>

<sup>79</sup> Wawancara, Raynaldi, 19 Maret 2024.

<sup>80</sup> Observasi Di Kelas XI Saintek 4 Madsah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

Hasil observasi di atas kemudian diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yakni Azriel Rizky salah satu siswa kelas XI Saintek 4 mengatakan:

“Saya senang mbk ketika ustadz Rizki menggunakan pembelajaran kayak kemaren. Saya suka karena kita bisa belajar bereng kelompok dan turnamennya itu membuat kita jadi lebih semangat mbk”<sup>81</sup>

Di sisi lain, Aiska Nauradine Naswa juga mengatakan:

“Biasanya saya sering mengantuk mbk ketika pelajaran Akidah Akhlak ini soalnya Ustadz Rizki seringnya bercerita, tapi kemaren itu pembelajarannya menurut saya seru dan menyenangkan mbk.”<sup>82</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang ketika menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

## 2) Keterlibatan dan ketertarikan siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa siswa mulai tertarik belajar mata pelajaran Akidah Akhlakk dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* yang ditunjukkan dengan adanya rasa antusias dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

<sup>81</sup> Wawancara, Azriel Rizky, 19 Maret 2024.

<sup>82</sup> Wawancara, Aiska Nauradine Naswa, 18 Maret 2024.

Hal ini ditegaskan melalui hasil wawancara bersama dengan Bapak Rizki selaku guru Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4, beliau menyatakan:

“Yang saya rasakan ketika menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media *questin card* ini minat belajar siswa dapat dikatakan berkembang dikarenakan mereka dapat belajar bersama dengan kelompoknya sehingga mereka terlibat dalam pembelajaran. Semua anggota kelompok juga akan berperan aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disajikan di depan. Selain itu, karena diakhir pembelajaran disediakan reward yang berupa nilai tambahan sebagai salah satu penyebab siswa lebih semangat dan tertarik dalam mempelajari materi Akidah Akhlak.”<sup>83</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat dikatakan bahwa adanya keterlibatan serta ketertarikan dalam diri siswa untuk belajar mata pelajaran Akidah Akhlak ketika guru menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

### 3) Perhatian siswa

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, para peserta didik ini memperhatikan setiap penjelasan dari guru selama pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan model pembelajaran TGT ini.<sup>84</sup> Pernyataan di atas diperkuat dengan pernyataan salah satu siswi kelas XI Saintek 4 yakni Aisa Bintang, yang mengatakan bahwa:

“Kalau menurut saya sih iya mbk, dengan menggunakan model pembelajaran ini saya lebih minat dan semangat dalam belajar materi Akidah Akhlak karena kalau cuma

<sup>83</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

<sup>84</sup> Observasi Di Kelas XI Saintek 4 Mdrshah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

dijelaskan materinya saja amat sangat monoton, belum juga kan pelajaran Akidah Akhlak ini di jam siang sehingga banyak anak-anak yang mengantuk. Nah tapi kalau dengan menggunakan model pembelajaran ini semua siswa kerja, semua siswa belajar bareng, semuanya aktif dan yang pasti kita jadi lebih minat dalam belajar Akidah Akhlak.”<sup>85</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* ini dapat mengembangkan minat belajar siswa dalam pelajaran Akidah Akhlak dan dapat memusatkan perhatian siswa terhadap guru di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas mengenai indikator minat belajar maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa XI Saintek 4 pada mata pelajaran Akidah Akhlak mulai berkembang dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* yang ditunjukkan dengan adanya rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan dan ketertarikan siswa untuk belajar mata pelajaran Akidah Akhlak, siswa mampu memusatkan perhatian pada pembelajaran, serta siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan belajar dan diskusi bersama kelompok, serta antusias ketika menjawab pertanyaan yang berada dalam *question card*.

---

<sup>85</sup> Wawancara, Aisa Bintang Fahrendy, 18 Maret 2024.

### **3. Evaluasi pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media Question Card Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024**

Evaluasi dalam proses pembelajaran merupakan tindakan yang harus ada bagi setiap lembaga sekolah agar seorang guru dapat mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan mengetahui apakah proses pembelajaran berjalan dengan baik atau masih ada kendala.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dalam pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan model *teams games tournament* ini siswa mendapatkan nilai pribadi dan juga nilai kelompok, siswa mempersiapkan diri dengan belajar secara berkelompok sebelum *games tournamentnya* dimulai. Dengan begitu mereka akan lebih semangat lagi dalam belajarnya agar mendapatkan nilai yang baik untuk dirinya maupun bagi kelompoknya. Namun, kadang ada yang merasa tidak adil apabila terdapat siswa yang kurang tepat dalam menjawab pertanyaan yang ada, sehingga akan berpengaruh terhadap nilai kelompoknya.<sup>86</sup>

Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Bapak Achmad Maulana Rizki, selaku guru akidah akhlak kelas XI Saintek 4, beliau mengatakan:

“Kalau terkait dengan evaluasi atau penilaiannya saya menggunakan 3 aspek mbk yakni aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Untuk aspek

---

<sup>86</sup> Observasi di Kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, 26 Februari 2024.

kognitif saya menilai siswa dari daftar pertanyaan yang telah saya berikan dan juga keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk aspek afektifnya saya mengamati siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. dan untuk aspek psikomotoriknya sendiri saya menilai keterampilan siswa melalui hasil karya mereka, seperti pada materi ini saya meminta siswa untuk membuat poster tentang mengingat kematian, dari karya itulah nanti yang saya nilai. .<sup>87</sup>

Pernyataan Bapak Rizki di atas kemudian diperkuat dengan pendapat Aisa:

“Untuk materi kematian dan kehidupan di alam barzah ini stadz rizki kemarin memberikan tugas tambahan pada kami untuk membuat poster tentang mengingatkan kepada kematian mbk.”<sup>88</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran teams games tournament berbantu media question card ini terdiri dari 3 aspek penilaian yakni:

a. Penilaian Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rizki diperoleh

hasil bahwa dalam menilai aspek kognitif pada materi kematian dan kehidupan di alam barzah beliau menggunakan pertanyaan yang telah diberikan dalam *question card* sebagai indikator penilaiannya, namun Bapak Rizki juga mengukur aspek kognitif siswa melalui keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran ataupun tanya jawab ketika pembelajaran.

<sup>87</sup> Wawancara, Achmad Rizki Maulana, 04 Maret 2024.

<sup>88</sup> Wawancara, Aisa Bintang Fahrendy, 18 Maret 2024.

➤ Berikut pertanyaan yang terdapat di dalam Question Card.

1. Sebutkan 3 tanda-tanda orang yang meninggal dalam keadaan husnul khotimah?
2.  $\text{أَنَا لِلَّهِ وَإِنَّا إِلَيْهِ رَاجِعُونَ}$  , ayat di atas mempunyai makna arti?
3. Apa saja yang harus kita persiapkan dalam menghadapi kematian?
4. Apa bedanya meninggal dalam keadaan husnul khatimah dengan su'ul khotimah?
5.  $\text{كُلُّ نَفْسٍ ذَائِقَةُ الْمَوْتِ}$  Maksud dari ayat di atas menjelaskan tentang?
6. Apa yang kalian ketahui tentang fitnah (ujian) kubur?

b. Penilaian Aspek Afektif (Sikap)

Penilaian aspek afektif juga tidak kalah penting dengan penilaian kognitif. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa untuk melakukan penilaian afektif guru mengamati secara langsung dalam pembelajaran. Adapun aspek yang diamati pada materi kematian dan kehidupan di alam barzah meliputi tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama.

c. Aspek Psikomotorik (Keterampilan)

Aspek penilaian yang terakhir yakni aspek psikomotorik. Penilaian psikomotorik pada materi kematian dan kehidupan di alam barzah ini guru memberikan siswa tugas berupa membuat poster

tentang mengingat kematian. Adapun aspek yang diamati yakni tema, apresiasi, isi karya, inovasi, dan publikasi.

**Tabel 4.2**  
**Tabel Hasil Temuan Penelitian**

NO	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1	Perencanaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Berbantu Media <i>Question Card</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?	Ditemukan perencanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> (Tgt) berbantu media <i>question card</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran akidah akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024 diantaranya: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengikuti Pelatihan Perangkat Pembelajaran</li> <li>2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memahami Kompetensi Inti (KI)</li> <li>b. Mengembangkan Kompetensi Dasar (KD)</li> <li>c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran</li> </ol> </li> </ol>
2	Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Berbantu Media <i>Question Card</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?	Ditemukan pelaksanaan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> (Tgt) berbantu media <i>question card</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran akidah akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024 diantaranya: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langkah-langkah model <i>teams games tournament</i>: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penyajian Kelas</li> <li>b. Belajar Kelompok</li> <li>c. Permainan</li> <li>d. Turnamen</li> <li>e. Penghargaan Kelompok</li> </ol> </li> </ol>
3	Evaluasi pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Berbantu Media <i>Question Card</i> Dalam	Ditemukan evaluasi model pembelajaran <i>teams games tournament</i> (Tgt) berbantu media <i>question card</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran akidah akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1

<p>Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?</p>	<p>Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024 diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi dilakukan oleh guru Akidah Akhlak pada saat siswa selesai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> berbantu media <i>question card</i> dengan menggunakan 3 aspek, yakni: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Aspek Kognitif Penilaian kognitif melalui kartu pertanyaan terkait materi yang disampaikan serta keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.</li> <li>b. Aspek Afektif Penilaian afektif berupa pengamatan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.</li> <li>c. Aspek Psikomotorik Penilaian psikomotorik berupa pemberian tugas tambahan membuat poster terkait materi kematian dan kehidupan di alam barzah</li> </ol> </li> </ol>
--	--

### C. Pembahasan Temuan

Berikut ini merupakan hasil analisis terhadap temuan yang didapatkan setelah melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi melalui observasi, wawancara serta dokumentasi tentang perencanaan, pelaksanaan dan juga evaluasi penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media *question card* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi.

**1. Perencanaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Question Card Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024**

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, diketahui hasil temuan menunjukkan bahwa dalam perencanaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024 yakni terdiri atas 1) Mengikuti Pelatihan dan juga 2) Menyusun Perangkat pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar dapat mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu dengan menyusun perangkat pembelajaran. penyusunan perangkat pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di lembaga, yang mana di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi ini dalam proses pembelajarannya menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII dan juga kurikulum merdeka untuk kelas X. Selain menyusun perangkat pembelajaran, seorang guru juga harus menentukan model pembelajaran yang cocok diterapkan di dalam kelas ketika sedang mengajar serta menentukan penilaian pembelajaran. Dan model pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, situasi dan juga kondisi siswanya dalam kelas. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru

Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament* berbantu Media *Question Card* dengan materi Kematian dan Kehidupan di Alam Barzah. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini bertujuan agar para siswa belajar secara kelompok sambil bermain quiz *tournament* guna meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan data di atas sesuai dengan makna perencanaan pembelajaran menurut Mukni'ah bahwa perencanaan pembelajaran diartikan sebagai suatu proses pembuatan keputusan mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pembelajaran, media pembelajaran, serta rancangan evaluasi yang akan digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.<sup>89</sup>

## **2. Pelaksanaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Question Card Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madsaha Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa data yang didapatkan mengenai pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media *question card* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024 melewati beberapa langkah yakni mulai dari guru memaparkan materi yang diajarkan, kemudia siswa

---

<sup>89</sup> Mukni'ah, 11.

diarahkan membentuk kelompok secara acak, siswa melanjutkan belajar bersama dengan kelompoknya, lalu siswa melaksanakan games tournamentnya dengan menjawab setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu soal hingga semua pertanyaan terjawab. Guru memberikan skor dan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

Langkah-langkah diatas sesuai dengan teori Rustiyarso dan Wijaya dalam buku yang berjudul “Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Berbasis Media Ular Tangga” yang mana terdapat lima langkah dalam menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament. Adapun langkah-langkah yang terlaksana diantaranya yakni:<sup>90</sup>

a. Penyajian Kelas

Dari hasil temuan menunjukkan bahwa dalam tahap penyajian kelas guru akan mengulang kembali materi yang telah diajarkan pada

pertemuan sebelumnya, kemudian melanjutkan materi yang belum diterangkan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada siswa yang masih kurang paham mengenai materi pelajaran. Sedangkan para peserta didiknya mendengarkan, dan memperhatikan dengan seksama penjelasan yang diberikan oleh guru.

---

<sup>90</sup> Musdalipa, Firda razak, A. jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*, (Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2022), 25-27

b. Belajar Kelompok

Langkah selanjutnya berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, guru akan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota dengan cara berhitung mulai 1 hingga 6. Setelah itu, peserta didik berkumpul dengan anggota kelompoknya dengan saling berhadapan dan berdiskusi bersama membahas materi yang kurang mereka pahami satu sama lain baik melalui buku paket Akidah Akhlak, LKS Akidah Akhlak, maupun buku catatan dari setiap siswa. Setelah belajar bersama dengan anggota kelompoknya, guru menjelaskan tahapan-tahapan mengenai cara bermain kuisnya mulai awal hingga akhir.

c. Permainan

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 guru mempersiapkan kertas pertanyaannya lalu ditempelkan di papan tulis. Kertas tersebut berisi 6 kotak pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kertas dijawab oleh peserta didik secara bergantian dan berlomba-lomba dengan cepat.

d. Turnament

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, ketika turnamen dimulai, para peserta didik berbaris memanjang kebelakang sesuai dengan kelompoknya. Kemudian siswa yang didepan akan menjawab pertanyaan yang paling atas, apabila siswa pertama tidak dapat

menjawab pertanyaannya maka dia dapat mundur kebelakang dan digantikan oleh siswa selanjutnya yang urutan kedua. Begitupun seterusnya hingga semua pertanyaannya terjawab. Disini mereka berlomba-lomba dalam menyelesaikan semua pertanyaan dengan cepat dan benar, karena kelompok yang cepat dan benar semua akan mendapatkan skor yang tinggi. Dengan begitu mereka akan merasa senang dan lebih aktif ketika pertanyaan yang mereka jawab benar dan mendapatkan point.

e. Penghargaan Kelompok

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa guru menghitung skor bersama dengan para peserta didik. Perhitungan skor dimulai secara berurutan dari kelompok pertama hingga kelompok terakhir. Kemudian ketika guru dan kelompok lainnya akan memberikan tepuk tangan sebagai tanda apresiasi kepada kelompok yang menjadi juara.

Setelah selesai penskoran, guru bersama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya. Kemudian, guru meminta peserta didik untuk mempelajari materi Akidah Akhlak untuk pertemuan selanjutnya. Dan pembelajaran ditutup dengan do'a bersama.

Dari pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* (Tgt) berbantu media *question card* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Di Madrasah

Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024 melalui beberapa langkah yakni (1) Penyajian Kelas, (2) Belajar kelompok, (3) Permainan, (4) Turnamen, (5) Penghargaan Kelompok.

Dengan pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa yang mana hal itu dapat diketahui dari adanya rasa senang siswa kelas XI Saintek 4 ketika mengikuti pembelajaran dengan model TGT, kemudian para peserta didik juga aktif ketika pembelajaran berlangsung dan antusias ketika mengerjakan pertanyaan yang telah disediakan. Selain itu mereka juga memperhatikan mulai awal hingga akhir pembelajaran Akidah Akhlak dengan menerapkan model TGT tersebut. Mereka juga terlihat aktif ketika dalam kegiatan belajar kelompok maupun ketika turnamen di mulai.

Berdasarkan temuan di atas selaras dengan indikator minat siswa menurut Slameto bahwa indikator minat belajar terdiri dari perasaan senang, keterlibatan dan ketertarikan siswa, dan perhatian siswa.<sup>91</sup>

a. Perasaan senang

Peserta didik yang mempunyai perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, akan dapat diekspresikan dengan semangat ketika siswa mengikuti pelajaran yang ia sukai tersebut.

---

<sup>91</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180-181

b. Keterlibatan dan ketertarikan siswa

Ketertarikan seseorang terhadap suatu obyek dapat mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut seperti semangat dalam mengikuti pelajaran, aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Perhatian siswa

Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu obyek maka dengan sendirinya akan lebih memperhatikan obyek tersebut.

Ketiga indikator tersebut digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui minat belajar siswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ningsih yang dikutip oleh Rahmi bahwa indikator digunakan sebagai alat pemantau untuk mengetahui minat siswa dalam belajar.<sup>92</sup>

**3. Evaluasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Question Card Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024**

Evaluasi pembelajaran merupakan langkah penting dalam menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya melalui cara yang sistematis. Dengan adanya evaluasi dapat mempermudah guru untuk mengetahui keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>93</sup>

<sup>92</sup> Imelda Rahmi, Nurmalina, and Fauziddin, 200.

<sup>93</sup> Haryanto, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen)* (Yogyakarta: UNY Press, 2020), 14.

Berdasarkan hasil temuan data diperoleh bahwa dalam tahap evaluasi pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* ini Bapak Rizki menggunakan 3 aspek penilaian yakni penilaian aspek kognitif, afektif, dan juga psikomotorik.

a. Penilaian Aspek Kognitif

Penilaian aspek kognitif yakni penilaian yang menfokuskan pada tingkat intelektual atau pengetahuan siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* pada mata pelajaran Akidah Akhlak guru melakukan evaluasi atau penilaian aspek kognitif melalui pertanyaan yang tersedia dalam *question card* serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

b. Penilaian Aspek Afektif

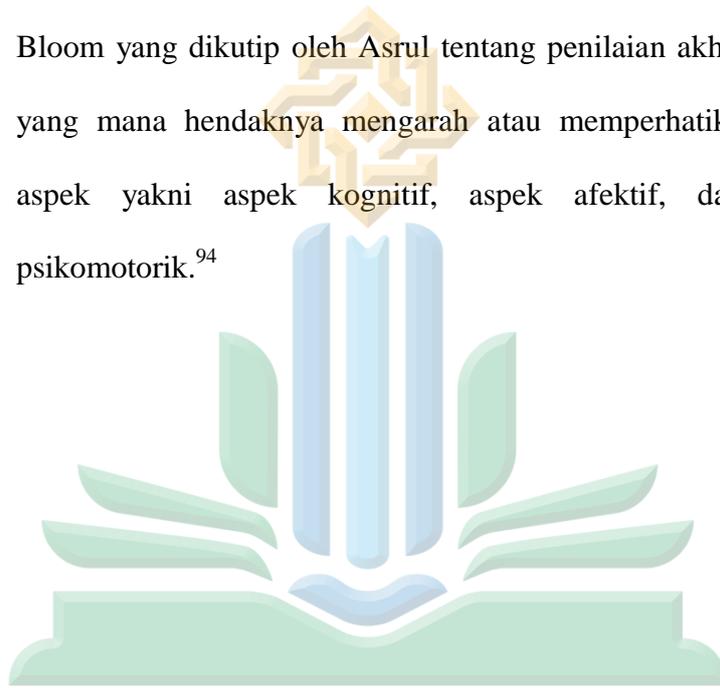
Penilaian sikap yakni penilaian yang berkaitan dengan sikap maupun nilai. Dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* pada mata pelajaran Akidah Akhlak guru melakukan evaluasi atau penilaian aspek afektif melalui pengamatan sikap atau perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Penilaian Aspek Psikomotorik

Penilaian keterampilan yakni penilaian yang berkaitan dengan kemampuan kinerja seseorang dalam melaksanakan dan

menyelesaikana tugas atau aktivitas tertentu. Guru memberikan tugas berupa membuat poster terkait materi kematian dan kehidupan di alam barzah untuk melakukan evaluasi atau penilaian aspek keterampilan siswa.

Penilaian yang dilakukan guru di atas selaras dengan teori Bloom yang dikutip oleh Asrul tentang penilaian akhir pembelajaran, yang mana hendaknya mengarah atau memperhatikan kepada tiga aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan juga aspek psikomotorik.<sup>94</sup>



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

---

<sup>94</sup> Asrul, Ananda, and Rosnita.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari temuan kajian mengenai penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media *question card* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi, dapat ditarik kesimpulan diantaranya:

1. Perencanaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media *question card* dalam mengembangkan minat belajar siswa pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi yaitu mengikuti pelatihan dan menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP sebelum masuk sekolah.
2. Pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media *question card* dalam mengembangkan minat belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024 dengan lima tahapan yakni: penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.
3. Evaluasi pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media *question card* dalam mengembangkan minat belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Saintek 4 Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi yakni guru melakukan penilaian pada tiga aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan

aspek psikomotorik. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* telah dilaksanakan dengan maksimal di mana siswa sudah mampu terlibat aktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak melalui kegiatan belajar dan diskusi bersama, permainan dan turnamen antar kelompok.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas mengenai hasil penelitian lapangan, terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu:

1. Bagi Kepala MAN 1 Banyuwangi

Diharapkan dapat terus mendukung para guru untuk melakukan pelatihan yang berkaitan dengan perencanaan model pembelajaran, serta selalu memberikan apresiasi kepada guru yang telah menerapkan berbagai model pembelajaran.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 1 Banyuwangi

Diharapkan konsisten dalam memperhatikan dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan tepat kepada para peserta didik agar mencapai hasil belajar yang maksimal serta dapat selalu mengembangkan model-model pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Siswa/Siswi MAN 1 Banyuwangi Kelas XI Saintek 4

Diharapkan para peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih sungguh-sungguh serta lebih antusias dalam mengikutinya. Sehingga dapat mencapai kompetensi yang yang diharapkan. Selain itu, ketika telah berkelompok dengan temannya

diharapkan lebih memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersamanya. Dengan begitu, tugas yang diberikan dapat terselesaikan dengan baik melalui kerja sama antar kelompok.

#### 4. Bagi Peneliti Berikutnya

Diharapkan dapat meneliti secara mendalam terkait penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media *question card* dalam meningkatkan minat belajar dengan lebih menyiapkan diri dan segala sesuatu yang diperlukan saat penelitian guna menambah serta melengkapi kekurangan pada penelitian ini.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022, ).
- Arsyad, Azhar, Gerlach Ely Gagne, B. Arsyad, Azhar, Gerlach Ely Gagne, Briggs,. 'Media pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafi indo Persada. 2013).
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, Evaluasi Pembelajaran (Medan: Citapustaka Media, 2014).
- Astuti, Nelly, Rapani, Dewi Kartini Ningsih, Vivi Triastuti, Model Pembelajaran Kooperatif; Implementasi Di SD (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020).
- Astuti, Wahyu and Firosalia Kristin, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA', Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 1.3 (2017), <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>>.
- Chomaidi and Salamah, Pendidikan Dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah, ed. by Cindy Kus Untari (Jakarta: PT Grasindo, 2018)
- Darmadi, Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa, 1st edn (Yogyakarta: Deepublish, 2017).
- Departemen Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bandung: Citra Umbara, 2012).
- Dewi, N. P. D, A., Wiyasa, I. K. N & Asri, I. G. A. A S. "Pengaruh Model Kooperatif Talking Stick Berbantu Question Card terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS siswa kelas IV". Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 5 no 2 (2017).
- Djaali, Psikologi Pendidikan. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).
- Doni Sanjaniasih, Ni Made, I Made Sedana, Made Adi Nugraha tristaningrat, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Bilangan dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1, No.1(2021).
- Dzikri, Afkarina Sofiyatudz, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp

Negeri 1 Jenggawah' (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Elfiyatusshoilihah. Implementasi Pembelajaran Aqidah Akhlaq dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang. (Skripsi UIN Malang, 2021).

Haryanto, Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen) (Yogyakarta: UNY Press, 2020).

Jannah, Jamilatul, 'Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember Tahun 2021/2022' (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

Jentika, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tounament (TGT) Berbantuan Permainan Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sdn 01 Tanjung Serupa Kabupaten Way Kanan' (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023).

Mahmud, Adi F., Teori Belajar Dan Model Pembelajaran Inovatif Prespektif Teori Dan Praktis (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

Manasikana, Oktaffi Arinna And Dkk, Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP, ed. by Andri Wahyu Wijayadi (LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, 2022).

Maulidina, Sundus and Yoga Budi Bhakti, 'Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika', *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6, no.2 (2020), 249, <<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2592>>.

Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J, *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3.* (USA: Sage Publications, 2014).

Mukni'ah, Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Kurikulum 2013 (K-13) (Jember: IAIN Jember Press, 2016).

Musdalipa, Firda razak, A. jaya Alam, Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Berbasis Media Ular Tangga, (Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2022).

Naili Riqzi, Fifin, 'Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas Xi Mipa Di Sma Nuris

Jember' (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Nurfadhillah, Septy, Media Pembelajaran (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021),  
<<https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>>.

Octariani, Dhia and Arie Candra Panjaitan, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Matematika Siswa', *Asimetris:JurnalPendidikanMatematikaDanSains*, 1.No.2(2020),  
<https://doi.org/10.51179/asimetris.v1i2.142>.

Putri, Agitha Anggraeni, Tria Mardiana, and Sukma Wijayanto, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang', *Borobudur Educational Review*, 2, no.2 (2022),  
<<https://doi.org/https://doi.org/10.31603/bedr.6793>>.

Rahmi, Imelda, Nurmalina, and Moh Fauziddin, 'Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Journal on Teacher Education*, 2.1 (2020)  
<<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>>.

Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

Saefullah, Manajemen Pendidikan Islam (Bandung: Pustaka Setia, 2013).

Sahlan, Moh, Evaluasi Pembelajaran (Jember: STAIN Jember Press, 2015).

Sarwan, M.Pd, Perencanaan Pembelajaran (Jember: STAIN Jember Press, 2010).

Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi (Jakarta:Rineka Cipta 2013)

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2014).

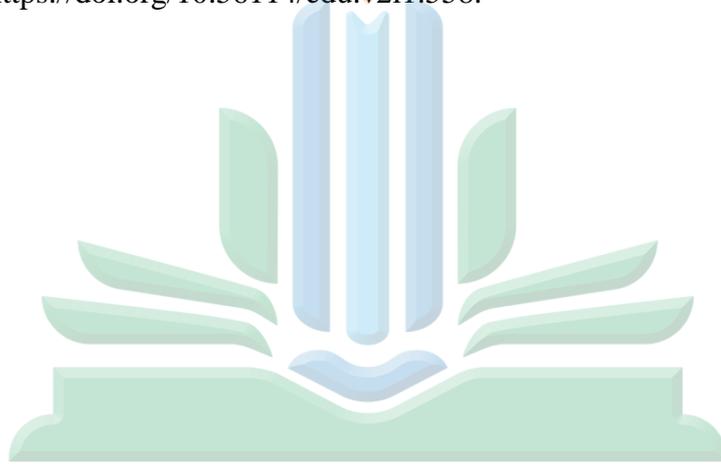
Sutriati, Ani and others, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Game Edukasi Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah', *Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, Dan Pembelajaran*, 7, no. 2 (2023)  
<<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/sd.v7i2.2841>>.

Trianto, M.Pd, Model Pembelajaran terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).

Wartono, dkk., Materi pelatihan terintegrasi Sains ( Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2004).

Yudianto, Wisnu D., Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, 'Model Pembelajaran Teams Games Torunament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jorunal of Mechanical Engineering Education*, 01.2 (2014), 324 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>>.

Zailani and Tawarni, 'Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Swasta Nur Adia Medan', *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.1 (2023), <https://doi.org/10.56114/edu.v2i1.558>.



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

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : YESSI DIANISA  
NIM : 202101010033  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024" ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 15 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Yessi Dianisa

NIM. 202101010033

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-5429/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MAN 1 Banyuwangi

Jl. Ikan Tengiri No. 02, Sobo, Kec. Banyuwangi, Jawa Timur 68418

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

NIM : 202101010033  
Nama : YESSI DIANISA  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Question Card Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024" selama 60 ( enam puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. H. Abdul Hadi Suwito

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 Februari 2024  
Dekan,  
Dekan Bidang Akademik,  
  
KHOTIBUL UMAM



2023/2024	Minat Belajar	<p>2. <i>Question Card</i></p> <p>1. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar</p> <p>2. Indikator Minat Belajar</p>	<p>dalam pembelajaran.</p> <p>1. Media pembelajaran yang menarik berisikan soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran</p> <p>1. Faktor Internal</p> <p>2. Faktor Eksternal</p> <p>1. Perasaan Senang</p> <p>2. Perhatian dalam Belajar</p> <p>3. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik</p>		<p>dan triangulasi sumber</p>	<p>Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?</p> <p>3. Bagaimana evaluasi pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Berbantu Media <i>Question Card</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024?</p>
-----------	---------------	---	--	--	-------------------------------	--

	Mata Pelajaran Akidah Akhlak	<p>1. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak</p> <p>2. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak</p>	<p>1. Akidah dilandasi dengan kepercayaan individu atas Allah SWT. Kemudian akhlak akan tercipta sesuai dengan akidah yang ada</p> <p>2. Menanamkan moral dan ajaran agama sebagai pedoman dalam mendapatkan rasa bahagia di dunia serta akhirat</p>			
--	------------------------------	---	--	--	--	--

## Lampiran 3. Pedoman Penelitian

**PEDOMAN PENELITIAN****OBSERVASI, WAWANCARA, DOKUMENTASI****A. Pedoman Observasi**

- A. Observasi lokasi, letak geografis, mengenai kondisi obyektif di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi
- B. Observasi kegiatan guru mengajar di kelas pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbantu media *question card*
- C. Observasi kegiatan belajar peserta didik di kelas pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbantu media *question card*.
- D. Mengamati proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbantu media *question card*.

**B. Pedoman Wawancara**

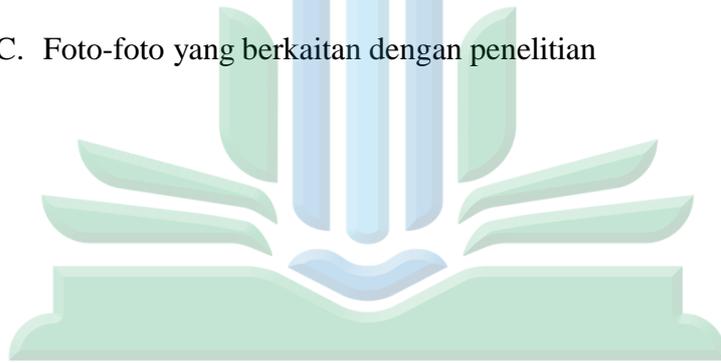
1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *teams games tournament (Tgt)* berbantu media *question card* dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament (Tgt)* berbantu media *question card* dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah

Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024

3. Bagaimana evaluasi model pembelajaran *teams games tournament* (Tgt) berbantu media *question card* dalam meningkatkan minat belajar siswa pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi tahun pelajaran 2023/2024

**C. Pedoman Dokumentasi**

- A. Profil beserta sejarah Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi
- B. Perangkat pembelajaran yang berhubungan dengan model pembelajaran *teams games tournament*
- C. Foto-foto yang berkaitan dengan penelitian



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

## Lampiran 4. Instrumen Wawancara

**INSTRUMEN WAWANCARA****A. Pertanyaan Kepada Kepala Madrasah**

1. Bagaimana sejarah berdirinya Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi?
2. Apa sajakah visi dan misi dari Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi?
3. Apakah setiap guru di madrasah selalu membuat perangkat pembelajaran seperti RPP?
4. Apakah setiap guru menerapkan sebuah model pembelajaran dalam perencanaan pembelajarannya?
5. Apa saja model pembelajaran yang digunakan oleh guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi?
6. Bagaimana menurut jenengan tentang model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)?
7. Apakah menurut bapak penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?

**B. Pertanyaan Kepada Guru Akidah Akhlak Kelas XI Saintek 4**

1. Perencanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024
  - a. Sejak berapa lama bapak mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI?
  - b. Apakah bapak selalu mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul sebelum mengajar?
  - c. Apa saja model pembelajaran yang digunakan bapak selama mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI?
  - d. Apakah bapak menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*?

- e. Mengapa bapak menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*?
  - f. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak?
  - g. Dalam model pembelajaran *teams games tournament* apa ada pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam menentukan materi atau bahan pelajaran?
  - h. Lalu bagaimana caranya bapak menentukan bahan pelajaran yang cocok untuk menggunakan model pembelajaran ini?
2. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024
- a. Bagaimana pendahuluan pembelajaran yang biasa bapak lakukan?
  - b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak yang dimulai dari kegiatan awal, inti hingga penutup?
  - c. Bagaimana cara bapak membagi siswa ketika menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*?
  - d. Kemudian bagaimana cara bapak membimbing siswa dalam kegiatan kelompok?
  - e. Bagaimana respon siswa selama diterapkannya model *teams games tournament* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak ?
  - f. Menurut bapak, bagaimana model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak?

3. Evaluasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024
  - a. Bagaimana bentuk evaluasi dan teknik penilaian yang digunakan?
  - b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan model *teams games tournament* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik ?
  - c. Apa saja kelebihan serta kekurangan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak?

#### C. Pertanyaan Kepada Peserta Didik Kelas XI Saintek 4

1. Bagaimana guru mata pelajaran Akidah Akhlak melaksanakan proses pembelajaran di kelas?
2. Apakah terkadang masih terdapat materi yang belum dipahami dari pembelajaran di kelas?
3. Apakah ustadz Rizki pernah menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* di dalam kelas
4. Bagaimana tanggapamu ketika Ustadz Rizki mengajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* ?
5. Bagaimana langkah-langkah kegiatan guru ketika menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*?
6. Bagaimana respon dan tanggapan kalian tentang kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*?
7. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan minat belajar di dalam kelas?
8. Apakah setiap selesai games Pak Rizki selalu memberi tahu hasil yang telah kalian kerjakan di depan?
9. Bagaimana manfaat saat pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan model *teams games tournament* (tgt)?

## Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: MAN 1 Banyuwangi	Kelas/Semester	: XI/ 2	KD	: 3.8 dan 4.8
Mata Pelajaran	: AKIDAH AKHLAK	Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit	Pertemuan ke	: 3
Materi	: Kematian dan Kehidupan di Alam Barzakh				

## A. TUJUAN

Melalui pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*, peserta didik diharapkan mampu:

- Memahami materi *Alam Barzakh* dengan baik.
- Menjelaskan dalil terkait materi *Alam Barzakh* dengan baik;
- Menyimpulkan materi *Alam Barzakh* dengan baik.
- Mengomunikasikan materi *Alam Barzakh* dengan baik.

## B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Media :	Alat/Bahan :
➤ <i>Question Card</i>	➤ Spidol, Papan Tulis ➤ Lembar Kerja Siswa ➤ Kertas Manila

PENDAHULUAN		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memberi salam, dan membimbing siswa berdoa</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yell-yell/ice breaking)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> </ul>
KEGIATAN	Penyajian Kelas	Guru menyajikan dan menjelaskan materi lanjutan mengenai alam barzakh, kemudian peserta didik diminta untuk mendengarkan serta mengamati penjelasan dari guru
	Belajar Kelompok	Peserta didik akan dibentuk kelompok secara acak yang terdiri dari 5-6 anggota, kemudian belajar bersama dengan kelompoknya mengenai materi yang telah dipelajari
	Permainan	Games dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang telah tersedia di dalam question card, bagi yang benar maka akan mendapat poin
	Turnamen	Setiap kelompok berkompetisi dalam mengerjakan pertanyaan guna mengumpulkan poin dari setiap pertanyaan yang berhasil terjawab dengan benar
	Penghargaan Kelompok	Guru memberikan penilaian kepada masing-masing pertanyaan yang telah dijawab oleh setiap kelompok, serta memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan pertandingan
PENUTUP		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>• Guru memberikan penilaian hasil secara acak dan singkat untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap yang telah dilakukan</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa</li> </ul>

## C. PENILAIAN

- Sikap : Observasi dalam proses pembelajaran	- Pengetahuan : LK peserta didik.	- Keterampilan : Kinerja & observasi diskusi
---	-----------------------------------	--

Banyuwangi, 02 Januari 2024

Mengetahui  
Kepala MAN 1 Banyuwangi



Dr. Abdul Hadi Suwita  
NIP. 196606201995031001

Guru Mata Pelajaran,

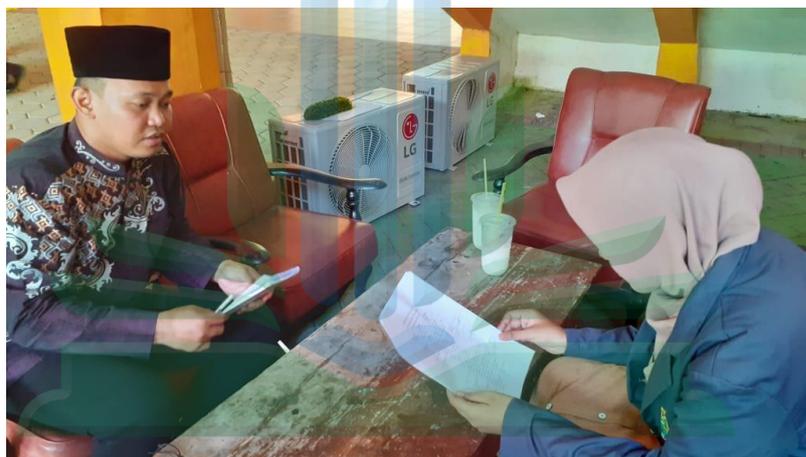


Achmad Rizki Manana, S.Pd

## Lampiran 7. Dokumentasi



**Proses wawancara dengan Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi**



**Proses wawancara dengan Bapak Achmad Rizki Maulana**



**Proses wawancara dengan peserta didik kelas XI Saintek 4**



**Proses wawancara dengan peserta didik kelas XI Saintek 4**



**Proses wawancara dengan peserta didik kelas XI Saintek 4**



**Proses wawancara dengan peserta didik kelas XI Saintek 4**

## Lampiran 8. Jurnal Kegiatan Penelitian

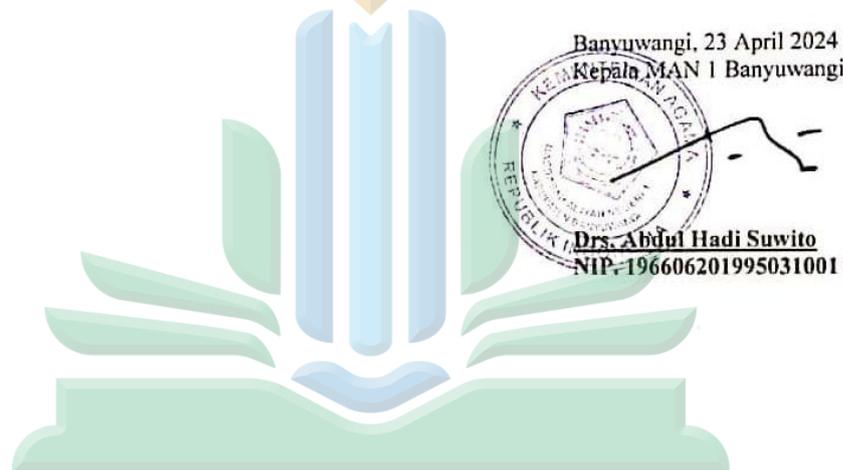
## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

MA Negeri 1 Banyuwangi

Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	TTD
1.	Selasa, 06 Februari 2024	Penyerahan Surat Ijin Penelitian ke MAN 1 Banyuwangi	Pelayanan Terpadu Satu Pintu MAN 1 Banyuwangi	
2.	Senin, 19 Februari 2024	Mendapatkan konfirmasi mengenai surat izin yang sudah disetujui dari pihak sekolah	Pelayanan Terpadu Satu Pintu MAN 1 Banyuwangi	
3.	Rabu, 21 Februari 2024	Konsultasi dan juga koordinasi terkait penelitian	Bapak Achmad Rizki Maulana, S.Pd.	
3.	Senin, 26 Februari 2024	Observasi kegiatan siswa dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Torunamet (TGT) Berbantu Media Question Card di kelas XI Saintek 4 MAN 1 Banyuwangi	Bapak Achmad Rizki Maulana, S.Pd.	
4.	Kamis, 29 Februari 2024	Wawancara dengan Kepala Sekolah MAN 1 Banyuwangi	Bapak Drs. Abdul Hadi Suwito	
5.	Senin, 04 Maret 2024	Wawancara dengan Guru Akidah Akhlak Kelas Saintek 4 MAN 1 Banyuwangi	Bapak Achmad Rizki Maulana, S.Pd.	
6.	Senin, 18 Maret 2024	Wawancara dengan Siswa Kelas XI Saintek 4	Aisa Bintang Fahrendy	
7.	Senin, 18 Maret 2024	Wawancara dengan Siswa Kelas XI Saintek 4	Aiska Nauradine Naswa	

8.	Selasa, 19 Maret 2024	Wawancara dengan Siswi Kelas XI Saintek 4	Raynaldi	
9.	Selasa, 19 Maret 2024	Wawancara dengan Siswi Kelas XI Saintek 4	Azriel Rizky Firdaus	
10.	Rabu, 03 April 2024	Meminta data sekolah	Tata Usaha	
11.	Selasa, 23 April 2024	Meminta surat keterangan selesai penelitian di MAN 1 Banyuwangi	Tata Usaha	



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

## Lampiran 9. Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI  
MADRASAH ALIYAH NEGERI I  
Jalan Ikan Tengrid Nomor 2 Sobo Banyuwangi  
Telepon (0333) 424610 ; *Faksimile* (0333) 424610  
*Website* : [www.manbwi1.sch.id](http://www.manbwi1.sch.id) ; *Email* : [man\\_banyuwangi@yahoo.co.id](mailto:man_banyuwangi@yahoo.co.id)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 197/Ma.13.30.01/PP.00.9/04/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Drs. Abd. Hadi Suwito  
NIP : 19660620 199503 1 001  
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina Tk.I (IV/b)  
Jabatan : Guru Madya/Kepala MAN 1 Banyuwangi

Menerangkan bahwa

Nama : Yessi Dianisa  
NIM : 202101010033  
Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi, 26 Januari 2002  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Question Card Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024.

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan *Telah Menyelesaikan Penelitian Skripsi* di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi mulai tanggal 19 Februari s.d 03 April 2024.

Demikian Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 23 April 2024  
Kepala Madrasah

Abd. Hadi Suwito

## Lampiran 9. Surat Keterangan Lulus Cek Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68138  
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id  
 Website: www.uinkhas.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN**

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Yessi Dianisa

NIM : 202101010033

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Ilmiah : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt)

Berbantu Media *Question Card* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah

Akhlak Kelas XI DI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (10,4%)

1. BAB I : 14%
2. BAB II : 15%
3. BAB III : 10%
4. BAB IV : 8%
5. BAB V : 5%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Jember, 20 Mei 2024

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Penanggung Jawab Turnitin  
 FTIK UIN KHAS Jember

J E M B E R

(ULFA DINA NOVIANDA, S.Sos.I, M.Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

## BIODATA PENULIS



Nama : Yessi Dianisa  
 NIM : 202101010033  
 TTL : Banyuwangi, 26 Januari 2002  
 Alamat : Jln. Songgon Dusun Cangkring RT.01 RW 01 Desa  
 Pengatigan Kecamatan Rogojampi Kabupaten Banyuwangi  
 Email : [yessidianisa2@gmail.com](mailto:yessidianisa2@gmail.com)  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

### Pendidikan Formal

2020-Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

2017-2020 : Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember

2014-2016 : Mts Negeri 10 Banyuwangi

2007-2008 : TKM Khodijah 130