

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *QUESTION CARD*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER**



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

Oleh:
AMIRAH SYAZANA
NIM: 211101010053

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *QUESTION CARD*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER**

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
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

J E M B E R
AMIRAH SYAZANA
NIM: 211101010053

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *QUESTION CARD*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

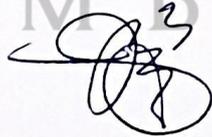
diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**AMIRAH SYAZANA
NIM: 211101010053**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP. 196311031999031002

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA QUESTION CARD
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER**

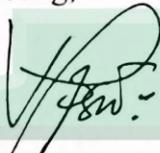
SKRIPSI

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 : Kamis
Tanggal : 22 Mei 2025

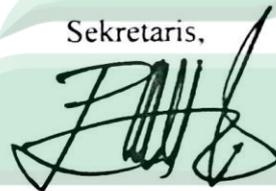
Tim Penguji

Ketua Sidang,



Dr. Wiwin Maisyaroh, M.Si
NIP.198212152006042005

Sekretaris,



Evi Resti Dianita, M.Pd.I
NIP.198905242022032004

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
2. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ

شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.” (QS. Ali-Maidah (5): 2)*



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

* *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya Edisi Keluarga* (Surabaya: Halim, 2013), 106.

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya. Sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat kemudahan yang diberikan-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sebagai ungkapan rasa syukur, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang berarti dalam hidup saya:

1. Orang tua saya, Bapak Kholis dan Ibu Fahim, serta Ibu Fahmi adik ibu saya yang sudah seperti ibu saya. Terimakasih atas dukungan moral, materi, dan doa yang tiada henti. Tiada kata kata seindah doa dari orang tua, dan tak ada yang bisa membalas kebaikan mereka. Ini ada persembahan bakti dan cinta saya kepada kalian.
2. Keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini tepat waktu dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Question Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember”.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang berarti selama proses pembelajaran di lembaga ini.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
3. Dr. Nuruddin, S. Pd. I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah dengan sabar dan ikhlas mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini.

5. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar dan ikhlas memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membagi ilmu dan pengetahuan selama menempuh pendidikan penulis.
7. Hafidz, S. Ag, M. Hum. Selaku Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember beserta karyawan yang telah memberikan layanan dan fasilitas selama penyusunan skripsi ini.
8. Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd., Kepala SMK Negeri 5 Jember yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
9. Ibu Dra. Farida, M.Pd.I, selaku Pendidik Pendidikan Agama Islam yang telah bersedia menjadi kolaborator dan memberikan informasi yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
10. Seluruh peserta didik kelas XI AHP 2 SMK Negeri 5 Jember yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat-Nya atas segala amal baik selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari adanya kekurangan, sehingga mengharapkan masukan dari pembaca. Serta berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan kita semua.

Jember, 25 April 2025

Amirah Syazana

ABSTRAK

Amirah Syazana, 2025: *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Media Question Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember*

Kata Kunci: Pembelajaran Aktif, Pembelajaran Menyenangkan, Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, *Question Card*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Implementasi model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* mendorong peserta didik untuk aktif dan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, seperti hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, pendidik perlu kreatif dalam merancang strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember?, 2) Apakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember?

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember, 2) Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI SMK Negeri 5 Jember

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan, teknik analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Serta keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, serta tiga tahapan pembelajaran pada setiap pertemuan: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, (2) model *Teams Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mencakup aspek afektif (sikap), kognitif (kemampuan berpikir), dan psikomotorik (keterampilan). Peningkatan ini ditunjukkan melalui nilai rata-rata pra-siklus sebesar 64,8 menjadi 69,75 pada siklus I, dan mencapai 77 pada siklus II.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan.....	8
C. Cara Pemecahan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Hipotesis Tindakan.....	11
G. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	23
1. Model Pembelajaran Kooperatif	23
2. Teams Games Tournament	26
3. Media Question Card	35
4. Hasil Belajar.....	36
5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian.....	47

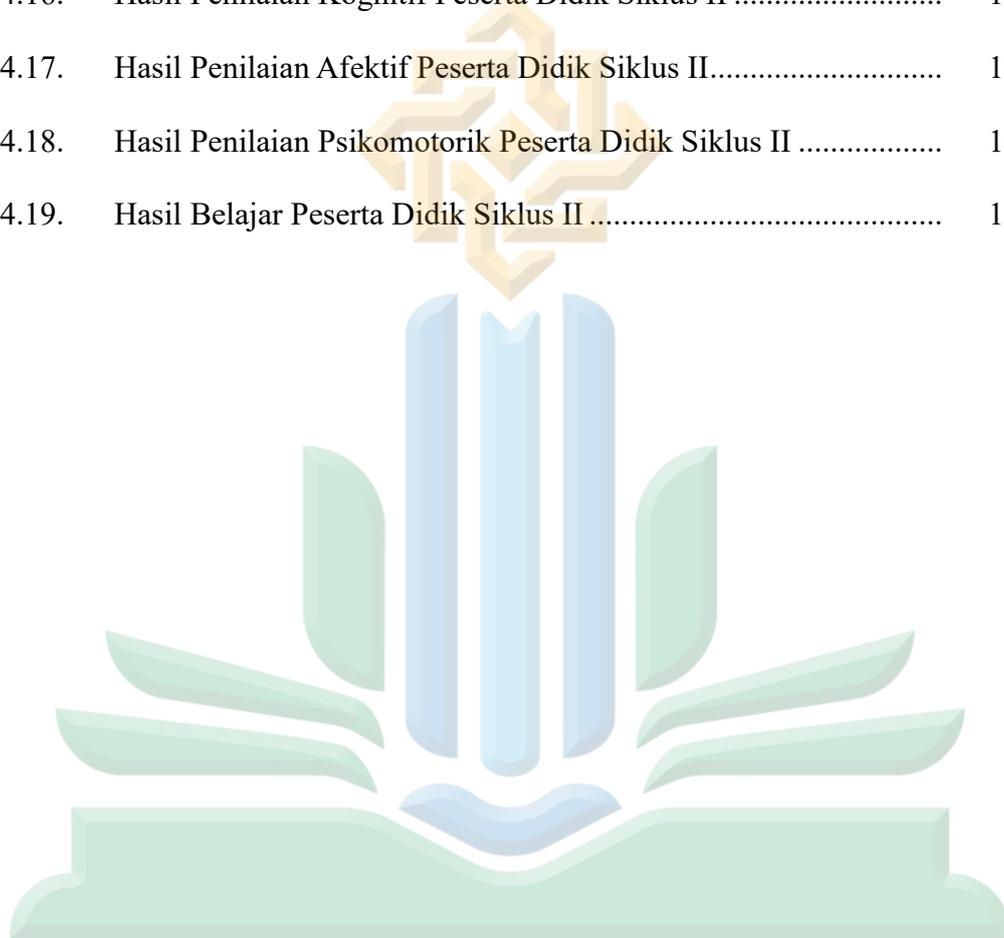
C. Prosedur Penelitian.....	48
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Teknik Analisis Data.....	56
G. Keabsahan Data.....	60
H. Indikator Kinerja.....	61
I. Tim Peneliti.....	62
J. Jadwal Penelitian.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	63
B. Hasil Penelitian.....	66
C. Pembahasan.....	113
BAB V PENUTUP.....	121
A. Simpulan.....	121
B. Saran-Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124

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

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1.	Penelitian Terdahulu	17
3.1.	Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	51
3.2.	Kategori Presentase Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik.....	59
3.3.	Kategori KKTP Hasil Belajar Peserta didik	60
3.4.	Kategori Ketercapaian Belajar	60
3.5.	Jadwal Penelitian	62
4.1.	Daftar Peserta Didik Kelas XI AHP 2.....	66
4.2.	Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Pra Siklus	81
4.3.	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pra Siklus.....	83
4.4.	Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Pra Siklus.....	84
4.5.	Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik Pra Siklus	86
4.6.	Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Pra Siklus.....	88
4.7.	Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus.....	89
4.8.	Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I	92
4.9.	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	93
4.10.	Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Siklus I.....	95
4.11.	Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik Siklus I.....	97
4.12.	Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Siklus I.....	98
4.13.	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	100
4.14.	Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II.....	103
4.15.	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	104

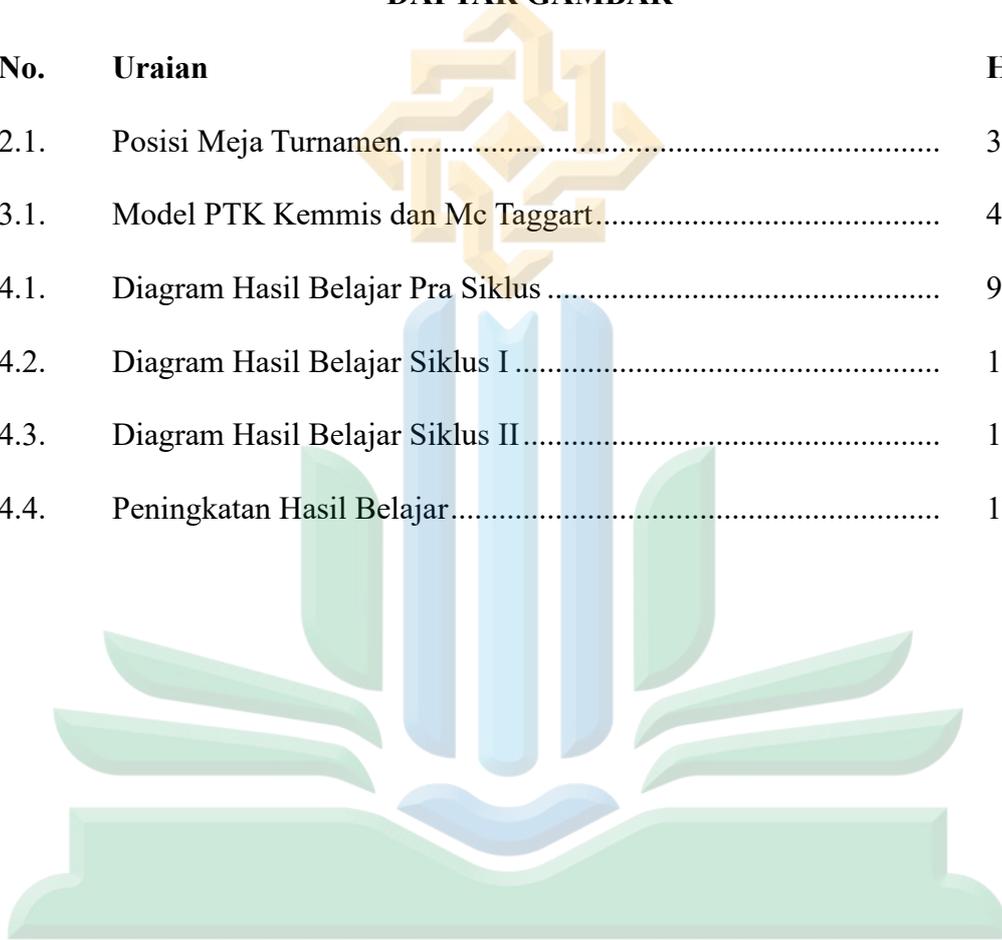
4.16.	Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Siklus II	105
4.17.	Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik Siklus II.....	107
4.18.	Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Siklus II	109
4.19.	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	111



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

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
2.1.	Posisi Meja Turnamen.....	31
3.1.	Model PTK Kemmis dan Mc Taggart.....	48
4.1.	Diagram Hasil Belajar Pra Siklus.....	91
4.2.	Diagram Hasil Belajar Siklus I.....	102
4.3.	Diagram Hasil Belajar Siklus II.....	113
4.4.	Peningkatan Hasil Belajar.....	120

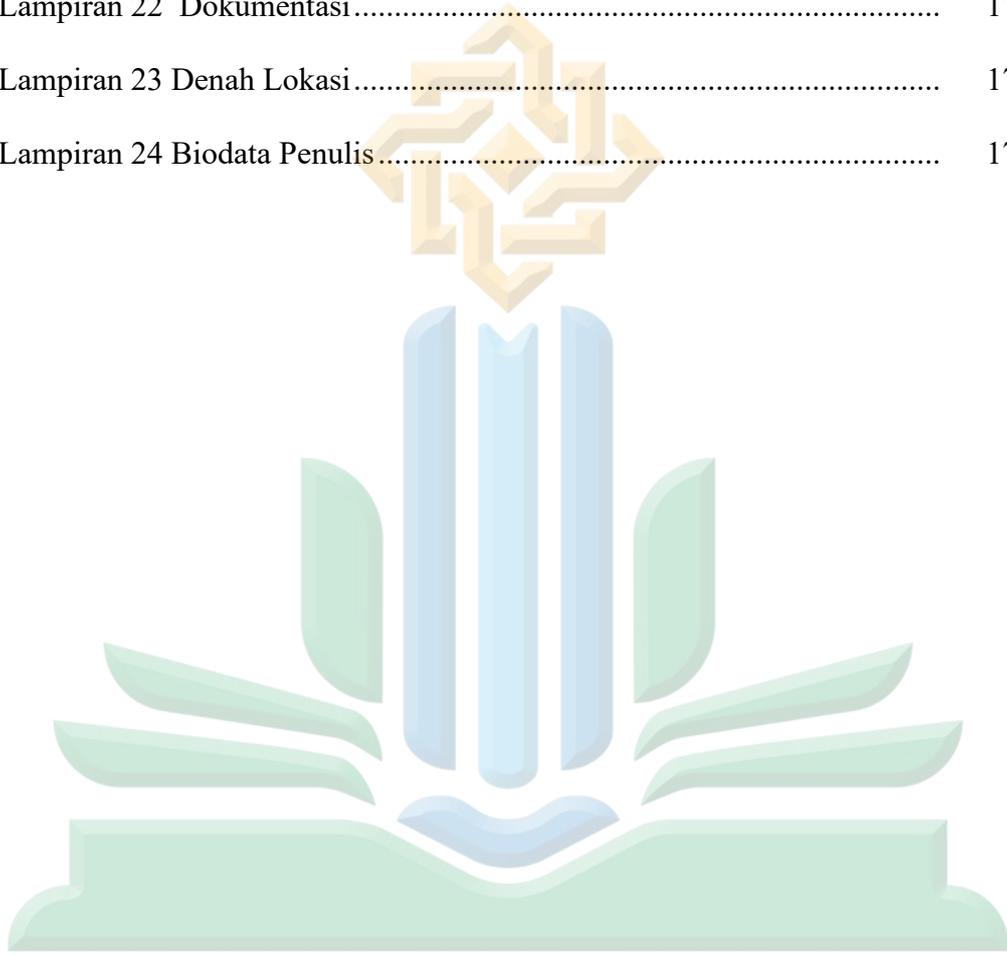


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Matriks Penelitian.....	129
Lampiran 2 Surat Pernyataan Keaslian Penelitian.....	131
Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	132
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	133
Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	134
Lampiran 6 Modul Ajar Pra Siklus.....	135
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Pra Siklus.....	138
Lampiran 8 Rubrik Penilaian Pra Siklus.....	142
Lampiran 9 Modul Ajar Siklus I.....	144
Lampiran 10 Instrumen Penilaian Siklus I.....	147
Lampiran 11 Rubrik Penilaian Siklus I.....	150
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I.....	152
Lampiran 13 Modul Ajar Siklus II.....	156
Lampiran 14 Instrumen Penilaian Siklus II.....	159
Lampiran 15 Rubrik Penilaian Siklus II.....	162
Lampiran 16 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	164
Lampiran 17 Lembar Aktivitas Pendidik Pra Siklus.....	168
Lampiran 18 Lembar Aktivitas Pendidik.....	169
Lampiran 19 Lembar Aktivitas Peserta Didik Pra Siklus.....	170
Lampiran 20 Lembar Aktivitas Peserta Didik.....	171
Lampiran 21 Lembar Hasil Belajar Peserta Didik.....	172

Lampiran 22 Dokumentasi.....	174
Lampiran 23 Denah Lokasi.....	177
Lampiran 24 Biodata Penulis.....	178



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kognitif (kemampuan berfikir), namun mencakup aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Oleh karena itu, hasil belajar menjadi acuan penting dalam menilai efektivitas pendidikan serta kualitas peserta didik.

Hasil belajar penting karena menjadi dasar evaluasi bagi peserta didik, pendidik, dan institusi pendidikan. Bagi peserta didik, hasil belajar mencerminkan penguasaan materi, kemampuan berpikir kritis, dan perkembangan kompetensi, serta mendorong perbaikan diri. Bagi pendidik, hasil belajar membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran untuk merancang strategi yang lebih efektif. Bagi institusi, hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan program dan kurikulum. Oleh karena itu, hasil belajar perlu diprioritaskan dalam seluruh proses pendidikan, dari perencanaan hingga evaluasi. Hal ini sesuai dengan Q.S an-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara

yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk¹”

Ayat tersebut menekankan pentingnya pendekatan yang bijaksana dan penuh pengertian dalam menyampaikan ajaran agama. Dalam konteks hasil belajar, hal ini mengajarkan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang baik dan efektif sehingga memperoleh hasil belajar yang baik, pentingnya menggunakan pengajaran yang baik menunjukkan bahwa cara penyampaian yang tepat tentang materi dapat mempengaruhi hasil belajar. Pengajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengembangan karakter dan etika. Dengan adanya pengajaran yang tepat bisa mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.²

¹ *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya Edisi Keluarga*, 231.

² “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menekankan bahwa hasil belajar menjadi aspek penting dalam pendidikan, karena dengan adanya hasil belajar yang sesuai akan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi orang yang bertanggungjawab. Oleh karena itu hasil belajar menjadi hal terpenting dalam pembelajaran karena tanpa hasil belajar, pendidik tidak akan tahu seberapa besar kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Hasil belajar dalam dunia pendidikan dikatakan sebagai hasil peningkatan pemahaman dan perubahan tingkah laku akibat pengamalan belajar. Berarti hasil belajar hanya bisa diperoleh seseorang jika telah mengalami suatu proses pembelajaran.³ Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah afektif ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif mencakup sikap, menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, dan karakter. Dan ranah psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik manajerial, dan intelektual.⁴ Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif,

³ Sarwan, *Belajar & Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental Dalam Proses Pendidikan* (STAIN Jember Press, 2013), 143.

⁴ Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 6–11.

afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu hasil belajar memiliki peran penting sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah hal yang mendasar dalam pendidikan yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh dari pendidik kepada peserta didik. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek kognitif saja tapi juga mencakup afektif dan psikomotorik hal tersebut bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Namun realitanya hasil belajar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember masih rendah, hal ini sesuai dengan data yang dihasilkan dari hasil asesmen formatif. Dari penilaian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah karena dari 36 anak hanya 13 peserta didik yang nilainya di atas 70 sedangkan 23 peserta didik nilainya dibawah 70. Selain aspek kognitif yang masih rendah, dalam aspek afektif dan keterampilan peserta didik juga masih rendah hal tersebut bisa dilihat dari sikap dan keterampilan peserta didik saat pembelajaran.⁵

Permasalahan hasil belajar ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tasya Nabillah & Agung Prasetyo Abadi, bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal maupun eksternal seperti kurangnya minat, motivasi, dan metode pendidik yang kurang menarik peserta didik⁶. Kemudian hasil penelitian oleh Nurrahmi Lathifa dan Darul Ilmi bahwa hasil belajar rendah karena kurang fasih dalam membaca al-Qur'an, kesulitan

⁵ Observasi di SMK Negeri 5 Jember, 19 November 2024

⁶ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Sesiomadika* 2, no. 1 (2019): 659–63.

menghafal al-Qur'an, motivasi belajar rendah, kurangnya keaktifan, dan metode pendidik yang monoton.⁷

Berdasarkan penelitian Almaydza Pratama Abnisa & Zubairi menunjukkan permasalahan kurangnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya penggunaan media yang belum maksimal dikarenakan fasilitas, sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar.⁸ Dari berbagai hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor penghambat dalam proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran tidak berjalan maksimal dan hasil belajar yang didapatkan peserta didik rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas hasil belajar yang rendah bisa dipengaruhi oleh beberapa hal. salah satunya yaitu model pembelajaran dan media yang digunakan kurang menarik dan. model pembelajaran yang dianggap tepat dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut Sholihah model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimulai dari pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi dan peserta didik bekerja sama saling

⁷ Nurrahmi Lathifa and Darul Ilmi, "Problematika Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMAN Canduang," *Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 8573.

⁸ Almaydza Pratama Abnisa and Zubairi, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 565, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.565>.

membantu dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan memahami materi dengan bimbingan pendidik dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh peserta didik menguasai materi pembelajaran.⁹

Model *Teams Games Tournament* terdapat lima komponen utama yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, *Game*, *Tournament*, dan *Tim Recognize*¹⁰. Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing adapun kelebihan dari *Teams Games Tournament* salah satunya yaitu peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan kekurangannya sulit membagi kelompok berdasarkan tingkat akademiknya baik tingkat tinggi, sedang, dan rendah.¹¹ Sehingga model pembelajaran dengan tipe *Teams Games Tournament* ini dikatakan bisa mengatasi permasalahan dalam pembelajaran karena model ini bukan hanya memberikan pengajaran yang monoton namun juga diiringi dengan permainan yang bisa menghilangkan rasa bosan dan jenuh karena dalam pembelajaran juga menggunakan media yang bisa menarik perhatian peserta didik yaitu media *Question Card*.

Berdasarkan data awal yang diperoleh saat peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP) pada tanggal 9 September 2024, sebelum melakukan praktik pembelajaran, peneliti diminta mengamati

⁹ Nadia Armadani, R.A Rica Wijayanti, and Nur Aini, "Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) Dan Media E-Komika Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 2747, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>.

¹⁰ Adetiya Farah Oktavia, Muhiddinur Kamal, and Syafrizal, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi," *Adiba : Journal Of Education* 4, no. 1 (2024): 44–56.

¹¹ Arlina et al., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung," *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika Vol 1*, no. No 4 (2023): 121–123.

proses pembelajaran oleh pendidik. Pada saat itu, pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik tampak bosan, mengantuk, tidak fokus, bahkan ada yang bermain handphone¹². Temuan ini kemudian dikonfirmasi melalui wawancara dengan pendidik.

Pengamatan lanjutan pada 19 November 2024 mengungkap beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, terutama karena pelaksanaannya berada di jam terakhir. Meskipun pendidik telah mencoba metode diskusi dan *Everyone is a Teacher*, pembelajaran tetap terasa monoton dan kurang menarik. Permasalahan yang muncul meliputi: (1) Kurangnya variasi metode pembelajaran, yang membuat peserta didik cepat bosan dan tidak semua aktif berpartisipasi, (2) Minimnya penggunaan media pembelajaran menarik seperti media visual sederhana, yang seharusnya dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik, serta (3) Rendahnya hasil belajar, di mana hanya 13 dari 36 siswa (36%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal dan perlu perbaikan.¹³

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton memberikan pengaruh bagi peserta didik terutama hasil belajar. Pemilihan modal pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena

¹² Observasi di SMK Negeri 5 Jember, 9 September 2024

¹³ Observasi di SMK Negeri 5 Jember, 19 November 2024

dengan pemilihan model yang tepat, bisa memberikan perubahan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas karena permasalahan-permasalahan yang ada yaitu kurangnya bervariasinya model pembelajaran, minimnya penggunaan media pembelajaran, dan hasil belajar rendah.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, Karena model ini memadukan kolaborasi kelompok dan permainan untuk mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman materi yang lebih mendalam dengan bantuan media *Question Card*. Model ini diharapkan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember,.

Berdasarkan pemikiran yang telah disampaikan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media *Question Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember"

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, telah ditemukan permasalahan yaitu model pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat

belajar peserta didik, kurangnya penggunaan media pembelajaran, dan hasil belajar rendah.

Dari identifikasi masalah tersebut, sehingga diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember?
2. Apakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember?

C. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Question Card* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan metode pembelajaran aktif sehingga dengan penerapan model dan tipe tersebut peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember
2. Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam memahami konsep dan materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

2. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Question Card*.

3. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melaksanakan dan menyempurnakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* sebagai salah satu model pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti karena bisa mengetahui dan memahami permasalahan yang ada di sekolah dan diharapkan bisa digunakan sebagai rujukan peneliti lain jika memiliki permasalahan yang sama.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut:

Bab satu : Pendahuluan, pada bab ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, hipotesis tindakan, dan sistematika penulisan.

Bab dua: Kajian pustaka, pada bab ini berisi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian, Serta kajian teori yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu model pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament*, media *Question Card*, hasil belajar dan pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Bab tiga : Metode penelitian, pada bab ini dipaparkan mengenai jenis penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, indikator kerja, tim peneliti, dan jadwal penelitian.

Bab empat: Hasil dan pembahasan, pada bab ini menyajikan gambaran obyek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan

Bab lima: Penutup, pada bab ini disajikan simpulan penelitian dan saran-saran

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Afifah, 2024 yang berjudul *penerapan model cooperative learning tipe TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan percaya diri (self-confidence) peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*.¹⁵

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitian yang diterapkan mengikuti model Arikunto, yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian ini berada di MTsN 2 Jember, dengan subyek penelitian terdiri dari pendidik fiqih dan peserta didik kelas 8F di MTsN 2 Jember. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada jenis penelitian tindakan kelas, serta penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada model yang

¹⁵ N Afifah, "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 8F Di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023," *Skripsi UINKHAS Jember*, 2023, 33.

digunakan, lokasi penelitian, subyek penelitian, pokok bahasan yang dibahas, serta perbedaan pada variabel terikat, yaitu hasil belajar

2. Penelitian dilakukan oleh Haryati, 2024 yang berjudul *implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis aplikasi wordwall pada pembelajaran matematika*.¹⁶

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. dengan model Hopkins yang memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Sidrap dan subyek penelitian peserta didik kelas XI IPA 1 UPT. Adapun tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. dan hasil penelitian mampu meningkatkan hasil belajar dan model pembelajaran efektif untuk diterapkan.

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan penelitian tindakan kelas, model pembelajaran yang digunakan sama yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dan tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada model penelitian tindakan kelas, media, lokasi, subyek penelitian dan mata pelajaran yang digunakan.

3. Penelitian dilakukan oleh Alfi Maghfiroh, 2020 dengan judul *penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament dengan bantuan media*

¹⁶ Haryati, "Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika," *Skripsi IAIN Parepare*, 2024, 34.

*flash card untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.*¹⁷

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Arikunto yang meliputi empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian di SDN 007 Pulau Lawas, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar. Sedangkan subyek penelitiannya adalah pendidik IPS dan peserta didik kelas V SDN 007. Dan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap isi pelajaran IPS. Dan hasil penelitiannya mampu meningkatkan minat belajar melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media *Flash Card*.

Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. sedangkan perbedaannya terletak pada model penelitian tindakan kelas, media, tujuan penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, dan mata pelajaran.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Zakia Fadhli, 2024 dengan judul *penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil*

¹⁷ Alfi Maghfiroh, Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawa Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar, *Skripsi UIN SUSKA Riau*, 2020, 31.

*belajar peserta didik pada materi dimensi tiga di kelas XII SMA Negeri 9 Banda Aceh.*¹⁸

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain *pre-test* dan *post-test*. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 9 Banda Aceh, dengan subyek penelitian yang terdiri dari peserta didik kelas XII di sekolah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dan Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar.

Kesamaan dari penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan fokus pada hasil belajar. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada jenis penelitian yang diterapkan, lokasi penelitian, subyek yang diteliti, serta materi pelajaran yang digunakan.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Yessi Dianisa, 2024. Dengan judul *model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantu media question card dalam mengembangkan minat belajar peserta didik pelajaran akidah akhlak kelas XI madrasah Aliyah negeri 1 banyuwangi.*¹⁹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Lokasi penelitian berada di MA Negeri 1 Banyuwangi, dengan subyek penelitian yang terdiri dari peserta didik kelas XI. Tujuan dari

¹⁸ Siti Zakia Fadhli, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dimensi Tiga Di Kelas XII SMA Banda Aceh," *Skripsi UBBG Banda Aceh*, 2023, 33.

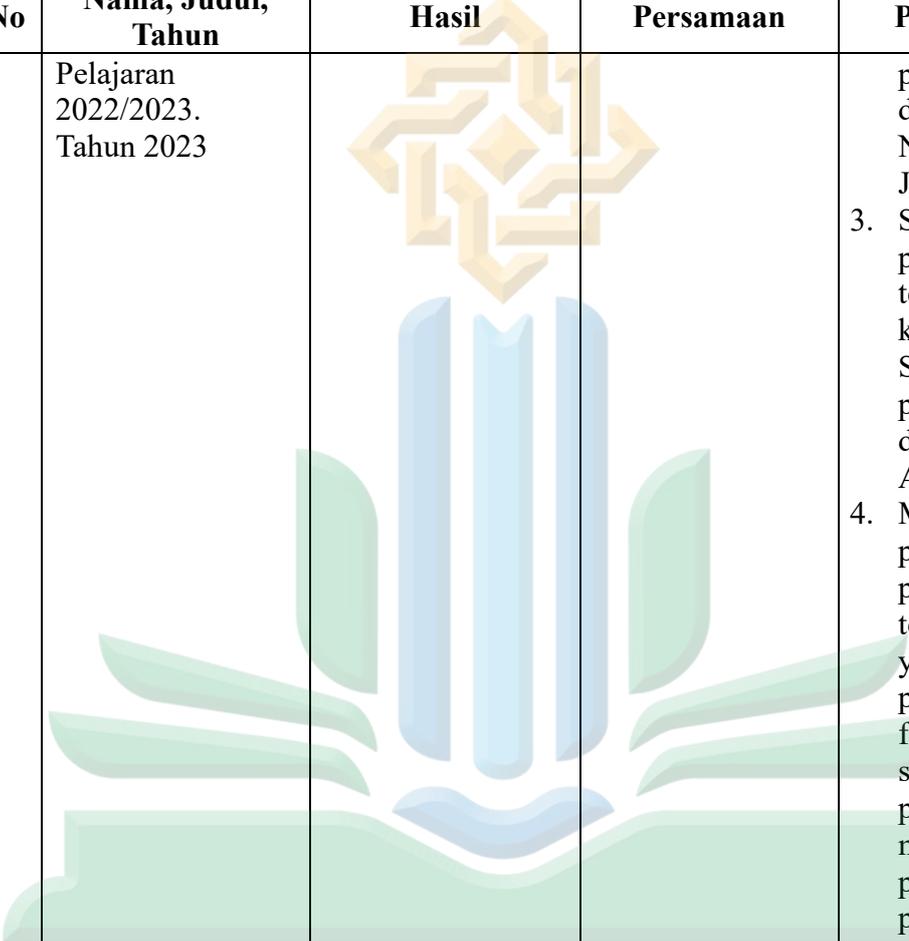
¹⁹ Yessi Dianisa, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Question Card Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak," *Skripsi UINKHAS Jember*, 2024, 43.

penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media *Question Card* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi. Hasil penelitian mencakup perencanaan yang melibatkan pendidik yang mengikuti pelatihan dan menyusun perangkat pembelajaran, serta pelaksanaan yang terdiri dari lima tahap: penyajian kelas, pembelajaran kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *Question Card*. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada jenis penelitian yang diterapkan, lokasi penelitian, subyek yang diteliti, serta mata pelajaran yang digunakan.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Afifah, "Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 8f Di MTsN 2 Jember Tahun	Model <i>cooperative learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i> mampu meningkatkan rasa percaya peserta didik	1. Penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas 2. Model <i>cooperative learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i>	1. Penelitian terdahulu menggunakan model penelitian Arikunto sedangkan penelitian ini Model Kemmis dan Mc Taggart 2. Lokasi penelitian terdahulu di MTsN 2 Jember sedangkan

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Pelajaran 2022/2023. Tahun 2023			<p>penelitian ini di SMK Negeri 5 Jember</p> <p>3. Subyek penelitian terdahulu kelas 8F Sedangkan penelitian ini di kelas XI AHP 2</p> <p>4. Mata pelajaran penelitian terdahulu yaitu mata pelajaran fikih sedangkan penelitian ini mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti</p> <p>5. Penelitian terdahulu variable terikatnya rasa percaya diri sedangkan penelitian ini variable terikat yaitu hasil belajar</p>
2.	Haryati, "Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> "	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> mampu meningkatkan	1. Penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas	1. Model penelitian terdahulu yaitu model Hopkins sedangkan

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> Pada Pembelajaran Matematika. Tahun 2024	hasil belajar dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.	2. Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> untuk meningkatkan hasil belajar	<p>penelitian ini Kemmis dan Mc Taggart</p> <p>2. Media penelitian terdahulu berupa aplikasi <i>wordwall</i> sedangkan penelitian ini media <i>Question Card</i></p> <p>3. Lokasi penelitian terdahulu SMA Negeri 4 Sidrap sedangkan penelitian ini di SMK Negeri 5 Jember</p> <p>4. Subyek penelitian terdahulu di kelas XI IPA 1 sedangkan penelitian ini kelas XI AHP 2</p> <p>5. Penelitian terdahulu mata pelajaran matematika sedangkan penelitian ini mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti</p>
3.	Alfi Maghfiroh, "Penerapan Model	Mampu meningkatkan	1. Penelitian Tindakan kelas	1. Penelitian terdahulu

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	<p>Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar". Tahun 2020</p>	<p>minat belajar dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan bantuan media <i>Flash Card</i>,</p>	<p>2. Model pembelajaran <i>teams games tournament</i>.</p>	<p>menggunakan model Arikunto sedangkan penelitian ini Model Kemmis dan Mc Taggart</p> <p>2. Media penelitian terdahulu yaitu <i>Flash Card</i> sedangkan penelitian ini media <i>Question Card</i></p> <p>3. Variable terikat penelitian terdahulu minat belajar sedangkan penelitian ini Hasil belajar</p> <p>4. Lokasi penelitian terdahulu di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar dan penelitian ini di SMK Negeri 5 Jember</p> <p>5. Subyek penelitian terdahulu kelas V SD sedangkan</p>

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				<p>penelitian ini di kelas XI AHP 2</p> <p>6. Mata pelajaran penelitian terdahulu IPS sedangkan ini mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti</p>
4.	<p>Siti Zakia Fadhli, “Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dimensi Tiga Di Kelas XII SMA Negeri 9 Banda Aceh”. Tahun 2023</p>	<p>Meningkatkan minat belajar dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan bantuan media flash card</p>	<p>1. Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i></p> <p>2. Untuk meningkatkan hasil belajar</p>	<p>1. Penelitian terdahulu penelitian kuantitatif jenis <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sedangkan penelitian ini kualitatif jenis penelitian tindakan kelas</p> <p>2. Lokasi penelitian terdahulu SMA Negeri 9 Banda Aceh sedangkan penelitian ini di SMK Negeri 5 Jember</p> <p>3. Subyek penelitian terdahulu yaitu kelas XII SMA sedangkan penelitian ini kelas XI AHP 2</p>

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				4. Penelitian terdahulu materi dimensi tiga sedangkan penelitian ini <i>Teams Games Tournament</i>
5.	Yessi Dianisa, “Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media <i>Question Card</i> Dalam Mengembangkan Minat Belajar Peserta didik Pelajaran Akhlak Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi”. Tahun 2024	1. <i>Perencanaan</i> yang meliputi : pendidik mengikuti pelatihan kemudian Menyusun perangkat pembelajaran 2. <i>Pelaksanaan</i> meliputi 5 tahap yakni penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, tournament, dan penghargaan. 3. <i>Evaluasi</i> meliputi 3 aspek yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.	1. Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> 2. Media <i>question card</i> .	1. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif jenis deskriptif sedangkan penelitian ini kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas 2. Lokasi peneliian terdahulu di MAN 1 Banyuwangi sedangkan penelitian ini di SMK Negeri 5 Jember 3. Subjek penelitian terdahulu kelas XI MAN sedangkan penelitian ini kelas XI SMK 4. Mata pelajaran penelitian terdahulu Akidah akhlak sedangkan

No	Nama, Judul, Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				penelitian ini mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu pada tabel 2.1. Penelitian sebelumnya dan penelitian ini, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu *Team Games Tournament*. Meskipun dari lima penelitian terdahulu, terdapat penelitian yang memiliki kesamaan dalam hal model dan media pembelajaran, penelitian ini tetap memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, seperti jenis penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian tindakan kelas, model penelitian tindakan kelas, serta perbedaan dalam materi pembelajaran, kelas, fokus, dan lokasi penelitian.

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang menekankan nilai kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, peserta didik belajar dan berkolaborasi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 6 orang dengan variasi dalam struktur kelompok yang beragam atau heterogen.

Menurut Tom V. Savage, pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kolaborasi dalam kelompok. Di sisi lain,

Nurulhayati menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dengan cara ini, peserta didik dapat belajar untuk bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya.²⁰

Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan berbagai strategi di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok secara kolaboratif. Kelompok tersebut umumnya terdiri dari sekitar 5 orang dengan struktur yang beragam, mencakup berbagai tingkat kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang atau budaya yang berbeda. Tujuan dari pembelajaran kooperatif ini adalah untuk saling mendukung dalam memahami materi pelajaran.²¹

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 orang.

Model ini menekankan pentingnya kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang beragam. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat melatih peserta didik untuk saling menghargai dan bekerja sama, tanpa memandang perbedaan, baik dari segi jenis kelamin, latar belakang, maupun tingkat kemampuan akademik.

²⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 174–175.

²¹ Aprido B. Simamora et al., *Model Pembelajaran Kooperatif* (Tasikmalaya: PRCI: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), 2.

b. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

- 1) Menyampaikan tujuan dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- 4) Membimbing kelompok belajar.
- 5) Evaluasi
- 6) Memberikan penghargaan²².

c. Kelebihan dan Kelemahan model pembelajaran kooperatif

Penerapan model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model ini antara lain:

- 1) Individu dalam kelas saling bergantung secara positif selama proses pembelajaran.
- 2) Terdapat pengakuan antar individu dalam menghadapi perbedaan.
- 3) Peserta didik terlibat dalam perencanaan pembelajaran dan pengelolaan kelas.
- 4) Suasana kelas menjadi menyenangkan dan santai.
- 5) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dan pendidik.

²² Majid, *Strategi Pembelajaran*, 179.

- 6) Peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman emosional yang positif selama proses pembelajaran.²³

Adapun kelemahan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Pendidik perlu melakukan persiapan yang matang dalam pembelajaran yang membutuhkan banyak tenaga, pikiran, dan waktu yang cukup.
- 2) Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, diperlukan dukungan sarana, peralatan yang memadai, dan biaya yang cukup.
- 3) Pada saat kegiatan diskusi kelompok, sering kali topik permasalahan yang dibahas menjadi terlalu luas dan menyita waktu yang disediakan.
- 4) Pada saat diskusi kelompok terkadang didominasi oleh satu peserta didik saja, sehingga mengakibatkan peserta didik yang lain

menjadi pasif.²⁴

2. *Teams Games Tournament*

a. Pengertian *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diperkenalkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam model ini, peserta didik dikelompokkan ke dalam tim belajar yang terdiri dari 4 hingga 6 orang, dengan anggota yang

²³ Simamora et al., *Model Pembelajaran Kooperatif*, 14.

²⁴ Salamun et al., *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023), 35.

memiliki berbagai perbedaan dalam hal kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras. *Teams Games Tournament* mengedepankan pembelajaran melalui permainan dan turnamen yang dirancang untuk mendorong kerja sama dan kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kolaborasi, dan saling menghargai perbedaan di antara mereka.²⁵

Slavin menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar saling mendukung dan membantu dalam menguasai keterampilan yang diajarkan oleh pendidik. Dalam model ini, setiap anggota kelompok berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama. Sebagai hasilnya, mereka akan memperoleh skor yang mencerminkan kinerja individu maupun kelompok.²⁶

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah pendekatan yang berbentuk permainan turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi secara aktif untuk meraih nilai tertinggi tanpa memandang perbedaan status dan kemampuan. Model ini mampu

²⁵ Oktaffi Arinna Manasikana, *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP, LPPM UNHAS Yebuireng Jombang*, 2022, 72.

²⁶ Mohammad Sugi Hartono and Qurrotul A'yun Sufyan, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik," *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 1 (2024): 58, <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>.

meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, dan semangat belajar peserta didik.

Pendapat ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Shoimin, yang menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan serta melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan status. Dalam model ini, peserta didik berfungsi sebagai tutor sebaya, dan proses pembelajarannya juga mengandung unsur permainan yang menarik.²⁷

Menurut Rochmana dan Shobirin, *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dalam model ini, peserta didik ditantang untuk bersaing dalam kelompok dengan menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan memberikan jawaban yang paling akurat²⁸.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebuah pendekatan yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil, yang terdiri dari 4 hingga 6 orang. Kelompok ini dibentuk tanpa diskriminasi status, dengan tujuan agar anggota dapat

²⁷ Nelly Astuti et al., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi Di SD* (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2020), 1.

²⁸ Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 5334, <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.

bekerja sama dan menguasai materi pembelajaran, sekaligus meraih nilai yang tinggi.

b. Komponen *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki 5 komponen, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Diantaranya:

1) Penyajian kelas (*class presentation*)

Pada komponen penyajian kelas, pendidik menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas secara langsung. biasanya disampaikan secara langsung dengan metode ceramah.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok ini terdiri dari 4 hingga 6 peserta didik dengan beragam tingkat kemampuan. Dalam proses pembelajaran, pendidik menyiapkan lembar kerja yang akan didiskusikan oleh seluruh anggota kelompok. Tujuan dari pembelajaran kelompok ini adalah untuk memperdalam pemahaman tentang materi melalui interaksi dengan teman-teman sekelas. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mempersiapkan setiap anggota agar dapat bekerja sama secara efektif, terutama saat mengikuti permainan.²⁹

²⁹ Ira Setia Pransiska, "The Implementation of Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (TGT) Method To Improve Students Motivation in Learning English," *PROJECT (Professional Journal of English Education)* 4, no. 2 (2021): 204, <https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p202-207>.

3) Permainan (*game*)

Permainan ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang telah dibahas, dirancang untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik dari presentasi di kelas dan latihan kelompok. Permainan ini dimainkan di meja dengan melibatkan beberapa peserta didik. Setiap peserta yang memiliki kartu bernomor akan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera di kartu mereka. Dalam permainan ini, terdapat aturan tantangan yang memungkinkan para pemain untuk saling menantang jawaban satu sama lain.

4) Pertandingan (*tournament*)

Turnamen adalah suatu struktur di mana permainan berlangsung, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan ini merupakan satu kesatuan. Umumnya, turnamen diadakan pada akhir pekan atau unit. Setelah pendidik menyajikan materi di kelas, tim memiliki waktu untuk berlatih menggunakan lembar kerja yang telah disediakan. Dengan cara ini, tim dapat mempersiapkan diri dengan baik untuk mengikuti turnamen.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Skor tim dihitung berdasarkan hasil skor yang diperoleh oleh anggota tim dalam meja tournament sehingga tim yang mendapat skor tertinggi akan mendapat penghargaan.³⁰

³⁰ Pransiska, 204.

c. Langkah-Langkah *Teams Games Tournament*

Berdasarkan komponen-komponen yang diungkapkan oleh slavin. Menurut Trianto dan Fathurrohman model *Teams Games Tournament* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

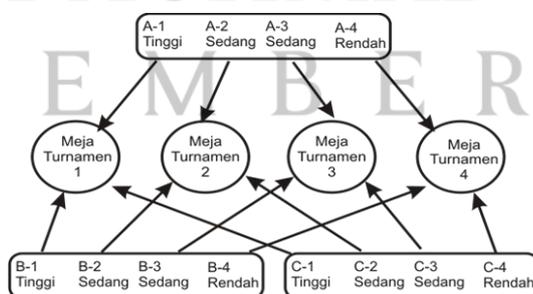
1) Tahap Penyajian Kelas (*class presentation*)

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi pembelajaran dalam presentasi kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah.

2) Belajar Kelompok (*teams*)

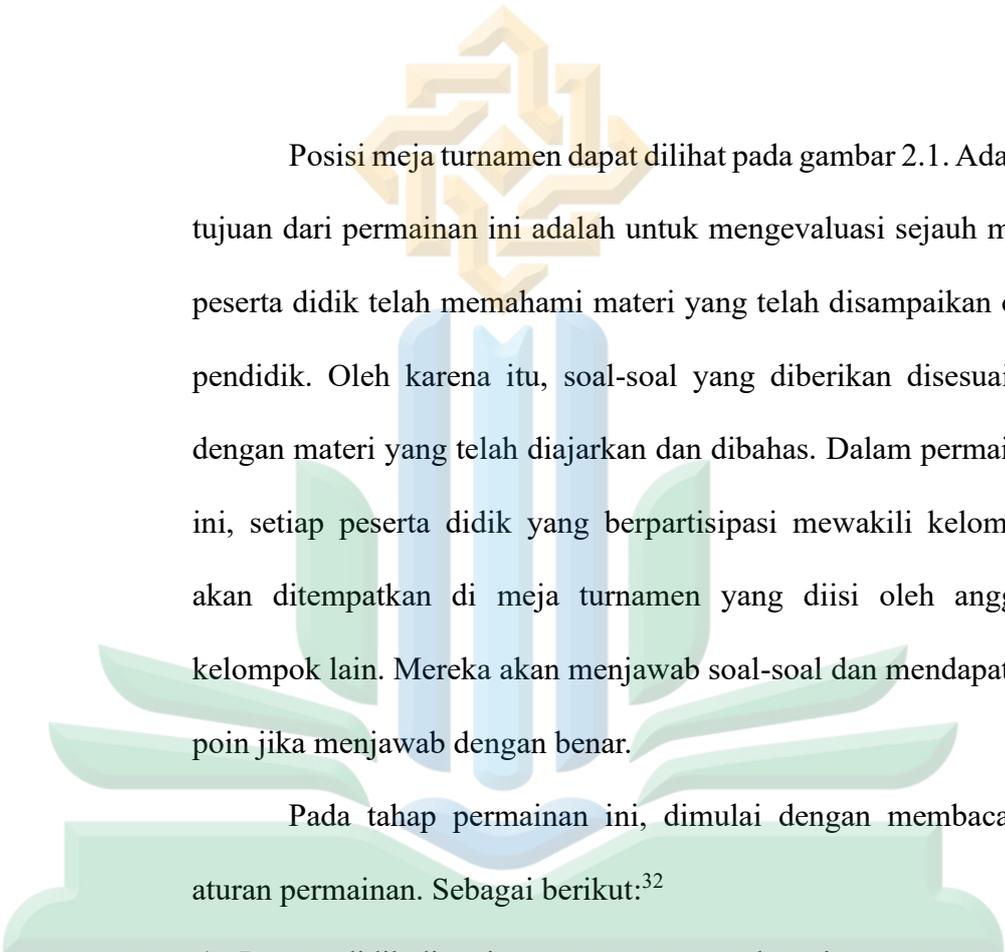
Kelompok terdiri dari 4 hingga 6 peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan. Dalam proses ini, pendidik menyediakan lembar kerja yang akan didiskusikan oleh anggota kelompok. Tujuan dari pembelajaran kelompok ini adalah untuk memperdalam pemahaman materi bersama anggotanya, sekaligus mempersiapkan setiap anggota agar dapat bekerja sama dengan baik dan optimal, terutama saat menghadapi permainan.³¹

3) *Games Tournament*



Gambar 2. 1 Posisi Meja Turnamen

³¹ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 56.



Posisi meja turnamen dapat dilihat pada gambar 2.1. Adapun tujuan dari permainan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, soal-soal yang diberikan disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan dan dibahas. Dalam permainan ini, setiap peserta didik yang berpartisipasi mewakili kelompok akan ditempatkan di meja turnamen yang diisi oleh anggota kelompok lain. Mereka akan menjawab soal-soal dan mendapatkan poin jika menjawab dengan benar.

Pada tahap permainan ini, dimulai dengan membacakan aturan permainan. Sebagai berikut:³²

- a) Peserta didik di meja turnamen menentukan siapa yang menjadi pemain, pembaca, dan penantang. Setiap posisi memiliki tugasnya masing-masing.
- b) Pemain memiliki tugas untuk mengambil kartu soal dan menyerahkannya kepada pembaca untuk dibacakan. Pemain juga bertanggung jawab untuk menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca.

³² Fathurrohman, 57–58.

- c) Pembaca bertugas untuk membacakan soal dan jawaban. Dalam perannya, pembaca tidak diperkenankan untuk menjawab atau memberikan petunjuk jawaban kepada peserta lain.
- d) Penantang bertugas untuk menyetujui jawaban yang diajukan oleh pembaca jika jawaban tersebut benar. Namun, jika jawaban pemain salah, penantang diperbolehkan untuk memberikan jawaban.
- e) Posisi pemain di meja turnamen diputar searah jarum jam sehingga semua peserta didik merasakan posisi sebagai pemain, pembaca, dan penantang.
- f) Permainan dimulai dengan membagikan kartu soal (kartu soal dan kartu jawaban diletakkan terbalik di meja agar soal dan jawaban tidak terbaca).
- g) Setelah semua kartu soal terjawab, setiap pemain di setiap meja turnamen menghitung skor yang diperoleh dan kembali ke kelompok asal.

4) Penghargaan Kelompok (*team recognize*)

Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih skor tertinggi, baik dalam bentuk sertifikat maupun hadiah.³³

d. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament*

³³ Fathurrohman, 58.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan model *Teams Games Tournament* menurut Shoimin:

- 1) Modal *Teams Games Tournament* tidak hanya mendorong peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi untuk menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik dengan kemampuan akademik yang lebih rendah untuk berpartisipasi aktif dan memiliki peran penting dalam kelompok mereka.
- 2) Model ini berkontribusi dalam menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok.
- 3) *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan semangat belajar peserta didik karena pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang berprestasi.
- 4) Kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan turnamen juga membuat peserta didik merasa lebih senang dan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.³⁴

Adapun kelemahan model *Teams Games Tournament*, sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu yang lama
- 2) Pendidik dituntut pandai memilih materi pelajaran yang sesuai dengan model *Teams Games Tournament*.

³⁴ Astuti et al., *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi Di SD*, 4.

- 3) Pendidik harus menyiapkan modal ini dengan baik seperti membuat soal-soal untuk setiap meja turnamen, dan pendidik harus mengetahui urutan akademik peserta didik dari yang tertinggi sampai yang terendah
- 4) Sulit mengelompokkan kemampuan peserta didik yang heterogen dalam hal akademik
- 5) Masih terdapat peserta didik yang berkemampuan tinggi tetapi belum terbiasa dan sulit memberikan nilai yang baik penjelasan³⁵.

3. Media *Question Card*

Menurut Gagne, media terdiri dari berbagai komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat memicu semangat belajar peserta didik. Sementara itu, *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik dalam format cetak maupun audio visual, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.

Media berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Dengan demikian, media tidak hanya berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran.³⁶

Menurut Indrawati, media *Question Card* adalah alat pembelajaran yang terdiri dari simbol-simbol, tulisan, gambar, atau pesan yang menyimpan

³⁵ Astuti et al., 5.

³⁶ Mislan and Edi Irwanto, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi, Model Dalam Strategi Pembelajaran* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021), 38.

informasi. Media ini dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat mengerjakan soal-soal yang terdapat pada kartu serta memecahkan masalah atau tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.³⁷

Media *Question Card*, menurut Vivie Nurul Ifadhoh, adalah alat bantu berbentuk kartu yang menampilkan gambar menarik dan berisi pertanyaan atau situasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Sementara itu, menurut Berliana, media ini merupakan kartu-kartu yang berisi gambar dan pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran, bertujuan agar peserta didik dapat menjawab dan memecahkan masalah selama proses belajar.

Kelebihan dari media *Question Card* antara lain adalah kemudahan penggunaannya di dalam kelas berkat dimensinya yang minimalis, desain yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuannya untuk meningkatkan minat belajar dan mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, media ini menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.³⁸

³⁷ Nur Kholipah, Rr. Forijati, and Bayu Surindra, "Penerapan Media Qestion Card Dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 8, no. 1 (2022): 45, <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>.

³⁸ Crizma Dwi Kurnia F and Suparji, "Pengembangan Media Question Card Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Pada Materi Spesifikasi Dan Karakteristik Kayu Untuk Konstruksi Bangunan Di Kelas X DPIB (Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan) SMK Negeri 2 Bangkalan," *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 5, no. 1 (2019).

Dapat disimpulkan bahwa media *Question Card* merupakan media yang berupa kartu-kartu baik berbentuk digital maupun fisik yang berisi pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan digunakan dalam pembelajaran.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dalam dunia pendidikan dikatakan sebagai hasil dari peningkatan pemahaman dan perubahan perilaku akibat praktik pembelajaran. Artinya, hasil pembelajaran hanya dapat diperoleh seseorang jika telah menjalani suatu proses pembelajaran.³⁹

Menurut Nurmawati, hasil belajar mencakup semua perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah mereka alami. Di sisi lain, Supardi menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tahap pencapaian yang nyata, yang terwujud dalam perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ini dapat diamati melalui kebiasaan, sikap, dan penghargaan yang ditunjukkan oleh peserta didik.⁴⁰

Hasil belajar mencakup berbagai elemen, seperti pola pikir, tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Konsep ini mengacu pada pemikiran Gagne yang menyatakan bahwa hasil

³⁹ Sarwan, *Belajar & Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental Dalam Proses Pendidikan*, 143.

⁴⁰ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep, CV. Pusdikra MJ* (Medan, 2020), 48.

belajar dapat berbentuk informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, serta sikap.

Menurut Nawawi, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang diukur melalui skor yang diperoleh dari tes yang berkaitan dengan sejumlah materi tertentu. Sementara itu, Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bukti bahwa seseorang telah menjalani proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari perubahan perilaku. Perubahan ini terlihat pada transformasi individu dari yang sebelumnya tidak mengetahui menjadi mengetahui, serta dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.⁴¹

Menurut Bloom, hasil belajar terdiri dari tiga aspek utama, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di sisi lain, Lindgren menambahkan bahwa hasil belajar juga mencakup keterampilan, informasi, pengetahuan, serta sikap.

Hasil belajar mencakup beberapa kemampuan yang terdiri dari tiga aspek utama, sebagai berikut:

- 1) Aspek Kognitif mencakup kemampuan berpikir yang meliputi:
 - a) *Knowledge*: pengetahuan dan ingatan

⁴¹ Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 423, <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>.

- b) *Comprehension*: pemahaman, menjelaskan, dan memberikan contoh
 - c) *Application*: menerapkan pengetahuan
 - d) *Analysis*: menguraikan dan menentukan hubungan *Synthesis*: mengorganisasikan dan merencanakan ide baru
 - e) *Evaluation*: menilai dan memberi penilaian
- 2) Aspek Afektif berfokus pada sikap, yang mencakup:
- a) *Receiving*: sikap menerima informasi
 - b) *Responding*: memberikan respon terhadap informasi
 - c) *Valuing* : menilai dan menghargai
 - d) *Organization*: mengorganisasikan
 - e) *Characterization* : karakterisasi nilai dalam perilaku
- 3) Aspek psikomotorik terkait dengan keterampilan, yang mencakup:
- a) *Initiatory* : keterampilan awal
 - b) *Pre-routine* : keterampilan yang mulai terbentuk
 - c) *Rountinized* : keterampilan yang sudah terampil dan rutin.⁴²

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif serta psikomotorik Ketiga aspek ini saling terkait dan berkontribusi pada perkembangan keseluruhan peserta

⁴² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), 5–7.

didik. Hasil belajar menjadi cerminan sejauh mana peserta didik memahami, menguasai, serta mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diajarkan selama kegiatan pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dapat dilakukan berbagai metode, seperti tes, tugas, proyek, dan observasi, baik dalam bentuk nilai maupun deskripsi kualitatif.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam proses pembelajaran pasti ada keberhasilan dan kegagalan yang masing-masing dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal merupakan unsur-unsur yang berasal dari peserta didik itu sendiri, yang berkaitan dengan kondisi fisik dan rohani⁴³.

- a) Faktor jasmani merupakan faktor yang berkaitan pada kesehatan dan adanya cacat tubuh di mana kesehatan ini mencakup keadaan baik seluruh badan dan bebas dari penyakit, namun sebaliknya jika mengalami salah satu tubuh maka dapat mengurangi kualitas fisik atau fungsionalitas tubuh
- b) Faktor psikologi berkaitan dengan kecerdasan minat, perhatian, motif, bakat, kematangan, dan kesiapan.

⁴³ Imtihan Hanim et al., *Psikologi Belajar*, Wade Group National Publishing (Tangerang, 2022), 136–144.

- c) Faktor kesesuaian belajar merupakan bentuk-bentuk upaya belajar peserta didik, termasuk strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses mempelajari setiap materi pelajaran.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan luar, yang dapat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar, sebagai berikut:
- a) Lingkungan keluarga melibatkan perhatian orang tua, hubungan antar anggota dan sosial ekonomi yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- b) Lingkungan masyarakat Berpengaruh terhadap kondisi fisik, psikologis, dan kognitif sehingga masyarakat bisa memberikan pengaruh positif maupun negatif, di antaranya aktivitas peserta didik dalam masyarakat, bentuk kehidupan masyarakat, kondisi masyarakat umum, media massa, dan teman bermain
- c) Lingkungan sekolah meliputi pendidik, relasi dengan teman sebaya, kurikulum, metode pembelajaran, sarana prasarana, faktor teknologi dan media sosial.⁴⁴

5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mempersiapkan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Islam. Proses ini melibatkan

⁴⁴ Hanim et al., 144–150.

bimbingan, pengajaran, dan latihan yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan ajaran Islam. Selain itu, pendidikan ini juga dilakukan dengan tetap menghormati keberadaan dan keyakinan agama lain, sehingga menciptakan suasana toleransi dan saling menghargai di antara berbagai pemeluk agama.

Menurut Zakiyah Drajat, pendidikan agama Islam adalah membantu anak memahami dan mengamalkan ajaran Islam, sehingga menjadikannya sebagai pandangan hidup yang membawa kebaikan dan keselamatan di dunia serta akhirat. Pandangan ini menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam tidak hanya berfokus pada pengajaran nilai-nilai, tetapi juga berfungsi sebagai panduan hidup yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁵

Menurut Nurul Zuriah, budi pekerti merupakan upaya yang dilakukan dengan kesadaran untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia seutuhnya yang berakhlak mulia, baik di masa kini maupun di masa depan. Dengan demikian, pendidikan budi pekerti berperan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, sehingga dapat berkontribusi positif dalam masyarakat dan menjalani kehidupan yang sesuai dengan nilai-nilai etika dan moral yang baik⁴⁶.

⁴⁵ Agus Moh. Sholahuddin and Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda, "Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro," *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 2 (2023): 218, <https://doi.org/10.59061/guruku.v1i2.374>.

⁴⁶ Agus Moh. Sholahuddin and Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda, 218.

Dalam Kurikulum 2013, mata pelajaran pendidikan agama Islam mengalami perubahan menjadi pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Perubahan ini bertujuan untuk mengembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah).⁴⁷ Dengan demikian, pendidikan ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan agama, tetapi juga pada pembentukan karakter dan perilaku yang baik.

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, yaitu di tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MA. Materi ini disampaikan baik dalam bentuk ko-kurikuler maupun ekstrakurikuler.⁴⁸ Sehingga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai agama dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia dan mampu menerapkan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan mata pelajaran sebagai upaya dalam memberikan pemahaman tentang nilai-nilai ajaran Islam dan mengamalkannya disertai dengan pembentukan akhlak dan moral yang baik dalam kehidupan nyata. Pendidikan ini bukan hanya sekedar memberikan pemahaman saja namun juga sebagai upaya membentuk akhlak dan moral peserta didik.

⁴⁷ Syarifuddin, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 14.

⁴⁸ Syarifuddin, 14–15.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang harus diberikan kepada para peserta didik yang beragama Islam. Pendidikan ini memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan secara optimal, yaitu⁴⁹:

- 1) Menanamkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT sebagai Tuhan dan pencipta alam semesta.
- 2) Membentuk individu yang berakhlak baik.
- 3) Mengembangkan peserta didik menjadi pribadi yang mampu hidup harmonis dengan orang lain serta menjaga lingkungan dan alam sekitar.
- 4) Membangun rasa cinta tanah air dan kemampuan untuk menjaga keutuhan negara sebagai tempat tinggal dan berkembang.
- 5) Menciptakan masyarakat madani yang beradab, menghargai nilai-nilai kemanusiaan, dan maju dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2024, pendidikan agama Islam bertujuan untuk⁵⁰:

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan: mendidik peserta didik untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT dalam diri mereka. Hal ini penting untuk membangun fondasi spiritual yang kuat dan kesadaran akan tanggung jawab sebagai hamba-Nya.

⁴⁹ E Fatmawati, *Pendidikan Agama Untuk Semua* (Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group, 2020), 14–17.

⁵⁰ Fatmawati, 17–18.

2) Mengembangkan kemampuan dan pengetahuan: mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mereka menjadi ahli dalam ilmu pengetahuan Islam (mufaqqih fiddin) atau menjadi Muslim yang mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencakup pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam serta penerapannya dalam konteks kehidupan modern.

3) Membangun kepribadian akhlakul karimah: membangun kepribadian akhlakul karimah pada peserta didik yang mampu menyadari kesalahan baik secara individu maupun sosial. Pendidikan ini juga menekankan pentingnya menjunjung tinggi semangat keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, persaudaraan (ukhuwah Islamiyah), tawadhu, toleransi (tasamuh), moderasi (tawasuth), serta keteladanan (uswah). Selain itu, pendidikan ini juga mendorong pola hidup sehat

dan cinta kepada tanah air

c. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti bersumber dari ketentuan dalam Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW, serta diperkaya oleh ijtihad para ulama. Dengan demikian, pokok ajarannya bersifat umum, lebih rinci, dan mendalam⁵¹.

⁵¹ Dino Yudia Permana and Fadriati, "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah," *Social Science Academic* 1, no. 2 (2023): 668, <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>.

Berikut adalah materi yang terdapat dalam pendidikan agama islam dan budi pekerti:

- 1) Al-Qur'an dan Al-Hadits: fokus pada kemampuan membaca, menulis, dan menerjemahkan, serta menampilkan dan mengamalkan isi dari Al-Qur'an dan Al-Hadits dengan cara yang baik dan benar.
- 2) Akidah: menekankan pentingnya pemahaman dan pemeliharaan akidah, serta penghayatan, peneladanan, dan penerapan sifat-sifat Allah SWT serta nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Akhlak dan Budi Pekerti: mengutamakan pengamalan sikap-sikap terpuji dan menjauhi akhlak yang tercela.
- 4) Fiqih: menekankan penguasaan dalam memahami, meneladani, dan melaksanakan ibadah serta muamalah dengan baik dan benar.
- 5) Sejarah Peradaban Islam: menekankan kemampuan untuk mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh Muslim terkemuka, serta mengaitkannya dengan fenomena sosial untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan serta peradaban Islam⁵².

⁵² Permana and Fadriati, 669.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri. Proses ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan secara partisipatif dan kolaboratif, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja pendidik dan hasil belajar peserta didik.⁵³ Model penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*)⁵⁴.

B. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian

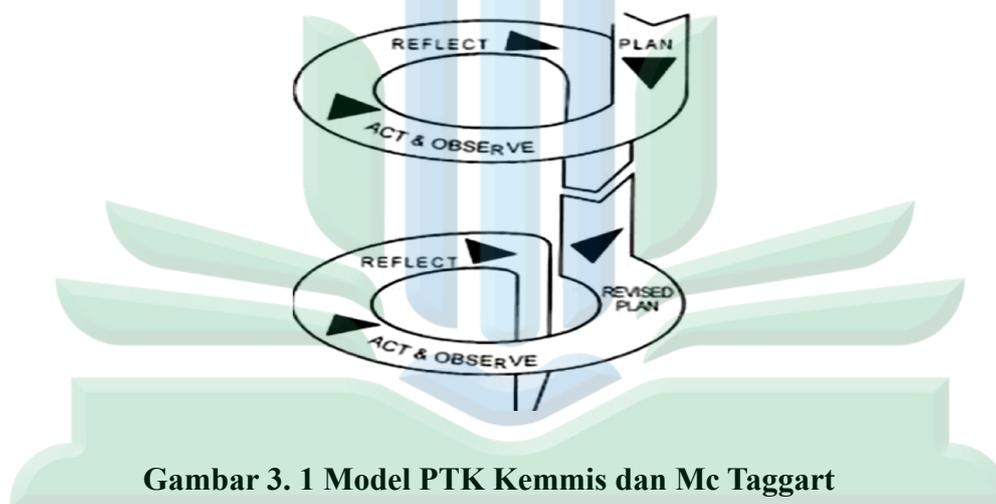
Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025. Adapun penentuan subyek penelitian didasarkan pada nilai hasil belajar peserta didik yang rendah berdasarkan beberapa kelas yang diampu oleh pendidik pendidikan agama Islam. Sehingga subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMK Negeri 5 Jember yang berjumlah 36 peserta didik perempuan, sedangkan informan sekaligus kolaborator dalam penelitian ini adalah Dra. Farida, M.Pd.I selaku pendidik pendidikan agama Islam.

⁵³ Wijaya Kusuma and Dedi Dwitagama, "Mengenal Penelitian Tindakan Kelas" (Jakarta: PT Indeks, 2012), 9.

⁵⁴ Badrudin and Imron Fauzi, *Tips & Trik Menulis Penelitian Tindakan Kelas (Bagi Guru, Dosen, Dan Mahasiswa)* (Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2022), 46.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini disusun dengan merujuk pada model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988). Model ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).



Gambar 3. 1 Model PTK Kemmis dan Mc Taggart

Berdasarkan gambar 3.1 model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart, maka prosedur penelitian ini meliputi:

1. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan perencanaan dimulai dengan kegiatan pengamatan proses pembelajaran dan identifikasi hasil belajar.

2. Tindakan (*action*)

Dalam tahap tindakan (*action*) yaitu mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dan pelaksanaannya sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya.

3. Pengamatan (*observation*)

Pada tahap pengamatan (*observation*) dilaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dan tahap ini mengumpulkan hasil belajar melalui tes dan observasi.

4. Refleksi (*reflection*)

Setelah melakukan pengamatan (*observation*), data-data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai rencana perbaikan di siklus berikutnya.⁵⁵

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus melibatkan dua pertemuan. Penelitian ini merujuk pada desain penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, yang mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pelaksanaan siklus penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

⁵⁵ Badrudin and Fauzi, 46.

Perencanaan merupakan langkah pertama dalam siklus penelitian. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan berbagai keperluan, termasuk modul ajar, media pembelajaran, serta beragam instrumen penelitian, seperti lembar observasi dan lembar tes.

b. Tindakan (*action*)

Pada tahap pelaksanaan, pendidik mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Pendidik juga perlu menerapkan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card*.

c. Pengamatan (*observation*)

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini mencakup penggunaan lembar observasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung, sebagai bagian dari evaluasi.

d. Refleksi (*reflection*)

Tahap refleksi bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dalam siklus penelitian. Hasil refleksi ini digunakan untuk merumuskan solusi dan perbaikan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Siklus II

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini, identifikasi masalah dan menerapkan alternatif perbaikan dalam pembelajaran dengan menyiapkan modul ajar, media pembelajaran, dan instrumen penelitian.

b. Tindakan (*action*)

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan modul ajar yang telah diperbarui. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dan penerapannya lebih baik dari pembelajaran pada siklus I.

c. Pengamatan (*observation*)

Pada tahap ini, melakukan pengamatan secara langsung untuk menilai proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi (*reflection*)

Setelah siklus II dilaksanakan. Melakukan refleksi untuk menganalisis hasil dari tindakan yang telah dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data sekaligus membandingkan hasil belajar siklus I dengan siklus II. Jika dalam siklus I ke siklus II belum ada perubahan maka perlu adanya siklus III sebagai perbaikan dari siklus-siklus sebelumnya.

Tabel 3. 1 Pelaksanaan Siklus Penelitian

Pra Siklus	1. Observasi terhadap pembelajaran menggunakan model konvensional tanpa model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>
-------------------	---

		2. Mengumpulkan data hasil belajar dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik
Siklus I	Perencanaan	1. Menyiapkan modul siklus 2. Menyiapkan media <i>Question Card</i> 3. Menyiapkan instrumen penelitian
	Tindakan	1. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan modul ajar
	Pengamatan	1. Melakukan pengamatan 2. Mengumpulkan data dan mencatat hasil pengamatan
	Refleksi	1. Menganalisis dan mengevaluasi hasil tindakan siklus I 2. Memberikan solusi dan perbaikan pada siklus II
Siklus II	Perencanaan	1. Menyiapkan modul siklus II 2. Menyiapkan media pembelajaran 3. Menyiapkan instrumen Penelitian
	Tindakan	1. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan modul ajar yang telah diperbarui
	Pengamatan	1. Melakukan pengamatan 2. Mengumpulkan data dan mencatat hasil pengamatan
	Refleksi	1. Menganalisis dan mengevaluasi hasil Tindakan siklus II dan membandingkan hasil tindakan siklus I dan siklus II

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan menjelaskan peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card*.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, sebagai berikut⁵⁶:

1. Sumber Data

⁵⁶ Paizaluddin and Ermalinda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016), 113–131.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua kategori utama:

- a. Peserta didik kelas XI: data mengenai hasil belajar diperoleh dari peserta didik kelas XI. Informasi ini digunakan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.
- b. Pendidik pendidikan agama Islam: data yang diperoleh dari pendidik bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan model pembelajaran yang diterapkan. Melalui wawancara dan observasi, pendidik akan memberikan informasi mengenai efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Jenis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, terdapat dua jenis data yang digunakan, yaitu:

- a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui beberapa instrumen, termasuk lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, asesmen formatif, instrument penilaian afektif dan psikomotorik, serta wawancara dengan peserta didik dan pendidik. Data ini memberikan gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran, interaksi antara peserta didik dan pendidik, serta persepsi peserta didik terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

- b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dalam bentuk nilai yang dihasilkan dari lembar asesmen formatif, penilaian afektif, dan psikomotorik. Data ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik secara *statistic*⁵⁷.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran selama penelitian⁵⁸. dalam observasi hal yang perlu diamati yaitu pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card*. mengidentifikasi keaktifan dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan memastikan bahwa model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat dengan didukung instrumen lembar observasi aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, instrumen penilaian afektif, dan instrumen penilaian psikomotorik

2. Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran. Tes ini berupa asesmen formatif.

⁵⁷ Prio Utomo, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (2024): 15, <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.

⁵⁸ Paizaluddin and Ermalinda, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis*, 113.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada subyek penelitian.⁵⁹ Hal ini meliputi pandangan dan tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran yang diterapkan, menggali pendapat pendidik terkait penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis wawancara yang digunakan bersifat terstruktur sehingga pertanyaan diajukan kepada subyek penelitian sesuai dengan yang disusun oleh peneliti.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan model pembelajaran yang dilakukan. Dokumentasi ini berkaitan dengan data-data dalam penelitian seperti modul ajar, foto kegiatan, data peserta didik, data sekolah, dan dokumen lain yang relevan dalam penelitian

Adapun Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Lembar observasi aktivitas pendidik

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai dan mencatat aktivitas serta model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik selama proses pembelajaran.

2. Lembar observasi aktivitas peserta didik

⁵⁹ Paizaluddin and Ermalinda, 130.

Lembar ini berfungsi untuk mengamati keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3. Lembar soal asesmen formatif

Penggunaan lembar asesmen formatif bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. asesmen formatif dilakukan setelah tindakan untuk mengevaluasi perubahan kemampuan peserta didik.

4. Instrument penilaian afektif dan psikomotorik

Instrumen ini berfungsi untuk mengevaluasi sikap dan keterampilan peserta didik melalui serangkaian kriteria penilaian yang diterapkan selama proses pembelajaran.

5. Modul Ajar

Modul ajar ialah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk membantu proses pembelajaran.⁶⁰ Modul ajar ini biasanya

berisi informasi umum, kompetensi awal, dan komponen inti, sekaligus berisikan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang dirancang agar dalam pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan rencana atau modul yang dibuat.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah

⁶⁰ Rudy Gunawan, "Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar /Modul Pembelajaran" 1, no. was (2022): 6.

data yang bersifat deskriptif⁶¹, sementara analisis data kuantitatif memanfaatkan statistik deskriptif untuk mengolah karakteristik data. Analisis ini meliputi penjumlahan, perhitungan rata-rata, pencarian titik tengah, presentasi data, dan penyajian data secara numerik, mudah dibaca, serta didukung oleh grafik, tabel, dan diagram.

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan merujuk pada analisis data Miles, Huberman dan Saldana, yang melibatkan tiga tahapan utama:

1. Kondensasi Data (*data condensation*)

Kondensasi data adalah proses yang melibatkan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi dari data yang diperoleh selama penelitian. Data ini berasal dari berbagai sumber, seperti catatan lapangan, wawancara, dan dokumen lainnya. Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah memilih informasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga data yang tersisa dapat lebih mudah dianalisis dan diinterpretasikan.

2. Penyajian Data (*data display*)

Penyajian data merujuk pada cara mengorganisir dan menyusun informasi yang telah dikondensasi agar mudah dipahami dan diakses. Informasi ini dapat disajikan dalam berbagai format, seperti teks naratif, grafik, bagan, atau jaringan. Tujuan dari penyajian data adalah untuk menyajikan informasi secara terstruktur dan ringkas, sehingga peneliti dapat

⁶¹ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 227.

dengan mudah menarik kesimpulan dan mengambil tindakan berdasarkan data yang disajikan. Penyajian yang baik memungkinkan peneliti untuk melihat pola dan hubungan dalam data dengan lebih jelas⁶².

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data (*drawing and verifying conclusion*)

Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi data, peneliti menganalisis data yang telah disajikan dengan cara mendeskripsikan pola-pola, menjelaskan hubungan sebab-akibat, dan mempertimbangkan proporsi yang ada. Kesimpulan yang diambil pada tahap ini bersifat sementara dan belum tentu akurat, sehingga penting untuk melakukan verifikasi data. Verifikasi ini dilakukan melalui berbagai metode, seperti observasi, wawancara, tes, dan analisis dokumentasi yang relevan dengan penelitian. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan adalah valid dan dapat dipertanggungjawabkan.⁶³

Adapun analisis data kuantitatif yaitu dengan statistik deskriptif dengan menggunakan rumus di bawah ini⁶⁴:

1. Analisis data hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik

Data hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\%$$

Sumber: (Agung, 2011: 32)

⁶² Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, Edition 3 (USA: Sage Publication, 2014), 8–9.

⁶³ Miles, Huberman, and Saldana, 9.

⁶⁴ I Putu Ade Andre Payadnya et al., *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 94–96.

Keterangan:

M% = rata-rata presentase aktivitas pendidik/peserta didik

M = rata-rata skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Presentase yang diperoleh kemudian ditafsirkan dalam table 3.2

berikut:

Tabel 3.2 Kategori Presentase Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik

Persentase (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
50 – 69	Cukup
30 – 49	Kurang
0 – 29	Sangat Kurang

Sumber: (Agung,2011: 32)

2. Analisis data hasil belajar peserta didik

Adapun menghitung hasil belajar peserta didik dari tes dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Sumber: (Agung,2011: 30)

Keterangan :

M = Mean (rata-rata) hasil belajar peserta didik

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Banyaknya peserta didik

Menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik dengan rumus berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah peserta didik tercapai}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketercapaian Belajar

Adapun kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, disajikan dalam tabel 3.3

Tabel 3. 3 Kategori KKTP Hasil Belajar Peserta didik

Interval	Intervensi
0 - 50%	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41 – 65%	Belum mencapai ketercapaian, remedial di bagian yang diperlukan
66 – 85%	Sudah mencapai ketercapaian, tidak perlu remedial
86 – 100%	Sudah mencapai ketercapaian, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Tabel 3.4 menyajikan data ketercapaian pembelajaran berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tabel 3. 4 Kategori Ketercapaian Belajar

Nilai	Kategori Ketercapaian Belajar
$0 < x < 70$	Tidak Tercapai
$70 \leq x \leq 100$	Tercapai

Adapun menghitung hasil belajar peserta didik dari penilaian afektif dan psikomotorik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

G. Keabsahan Data

Setelah mengumpulkan data penelitian, peneliti perlu menguji dan memastikan keabsahan data agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, keabsahan data diuji melalui metode triangulasi. Menurut

Willian Wiersma, triangulasi adalah proses pengecekan data dari berbagai sumber dengan menggunakan berbagai cara dan waktu⁶⁵:

1. Triangulasi Sumber

Teknik ini digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara memverifikasi informasi yang diperoleh dari beberapa sumber. Dalam triangulasi ini, pengecekan data dilakukan dengan mencari sumber yang berbeda tetapi menggunakan teknik yang sama.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik berfungsi untuk menguji keabsahan data dengan memeriksa informasi dari sumber yang sama menggunakan berbagai teknik. Dalam metode ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara yang beragam, meskipun sumbernya tetap sama.

H. Indikator Kinerja

Keberhasilan ini diukur berdasarkan dua aspek utama, yaitu proses dan hasil belajar. Pada aspek proses, keberhasilan ditandai dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang signifikan. Hal ini dapat diamati melalui pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik. Kriteria keberhasilan pada tahap ini adalah jika persentase ketercapaian indikator pada lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik mencapai kisaran 70-84% yang menunjukkan adanya peningkatan yang baik. Sedangkan pada aspek hasil, keberhasilan penelitian ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 368–369.

peserta didik. Kriteria keberhasilan pada tahap ini adalah jika persentase peserta didik mencapai KKTP sesuai dengan interval nilai yang berada pada kisaran 66-85% dan sesuai dengan KKTP yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini berarti sebagian besar peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

I. Tim Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini melibatkan Dra. Farida, M.Pd.I, selaku pendidik pendidikan agama Islam, sebagai kolaborator yang bertugas memberikan arahan dan bantuan, sementara peneliti bertanggung jawab melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

J. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian disajikan pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Pekan Ke-							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Persiapan								
	a. Menyusun konsep pelaksanaan	√							
	b. Menyusun instrumen	√							
2.	Pelaksanaan								
	a. Melakukan tindakan pra siklus		√						
	b. Melakukan tindakan siklus I			√	-	√			
	c. Melakukan tindakan siklus II						√	√	
3.	Penyusunan laporan								
	a. Menyusun draf laporan							√	
	b. Menyelesaikan draf laporan								√

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Umum Sekolah

SMK Negeri 5 Jember awalnya bernama Sekolah Menengah Teknologi Pertanian (SMTP), sebuah sekolah kejuruan berbasis pertanian yang diresmikan pada 14 Februari 1977 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Dr. Syarief Thayeb. Pada tahun 1997, namanya berubah menjadi SMK Negeri 1 Sukorambi Jember, dan sejak 5 November 2012, berdasarkan SK Bupati Jember No. 188.45/356/012/2012, berganti menjadi SMK Negeri 5 Jember.

Sebagai sekolah bertaraf internasional, SMK Negeri 5 Jember telah memperoleh sertifikasi manajemen mutu ISO 9001:2000 dari *SAI Global*

Australia (Certificate No. QEC.23904). Lulusannya dikenal berkepribadian unggul, kompeten, produktif, serta siap kerja atau melanjutkan pendidikan

ke jenjang lebih tinggi melalui jalur khusus dan beasiswa unggulan.

Sehingga sampai saat ini di SMK Negeri 5 Jember terdapat 13 program

keahlian, diantaranya: Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura,

Agribisnis Tanaman Perkebunan, Agribisnis Perbenihan Tanaman,

Agribisnis Ternak Unggas, Agribisnis Ternak Ruminansia, Agribisnis

Perikanan Air Tawar, Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian, Pengawasan

Mutu Hasil Pertanian, Mekanisasi Pertanian, Analisis Pengujian

Laboratorium, Teknik Komputer dan Jaringan, Desain Komunikasi

Visual/Desain Grafis, dan Produksi dan Siaran Program Televisi/Film (PST).

Penelitian tindakan kelas di SMK Negeri 5 Jember mulai dilaksanakan sejak tahun 2019, di bawah kepemimpinan Kepala Sekolah saat itu, Dra. Kumudawati, M.Pd. Kegiatan ini dilakukan oleh para pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di kelas, terutama dalam mata pelajaran yang mereka ampu.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas di sekolah ini tidak hanya dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan administratif seperti kenaikan pangkat, tetapi juga menjadi sarana refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap metode pembelajaran. Melalui kegiatan ini, pendidik didorong untuk terus berinovasi demi meningkatkan hasil belajar peserta didik⁶⁶.

2. Identitas Sekolah

a. Kode Registrasi (NSS) : 581052404001

NPSN : 20523760

b. Nama Resmi Sekolah : SMK Negeri 5 Jember

c. SK Pendirian

1) Nomor SK : 0253/U/1977

2) Tanggal SK : 06-07-1977

d. Alamat Lengkap Sekolah

1) Jalan : Jl. Brawijaya 55 Jember RT/RW. 01/II

⁶⁶ Dokumentasi SMK Negeri 5 Jember

- 2) Desa/Kelurahan : Jubung
 - 3) Kecamatan : Sukorambi
 - 4) Kabupaten/Kota : Jember
 - 5) Propinsi : Jawa Timur
 - 6) Kode Pos : 68151
 - 7) Nomor Whatsapp : +62856-4900-1404
 - 8) Email : smk5jember@yahoo.co.id
 - 9) Website : www.smkn5jember.sch.id
- e. Identitas Kepala Sekolah: Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd.,
M.Pd.
- f. Komite Sekolah
- 1) Jumlah Anggota : 9
 - 2) Nomor SK Pengangkatan : 800/0504a/101.6.5.23/2021
 - 3) Tanggal SK Pengangkatan: 03 Juli 2021

3. Data Peserta Didik

Peserta didik di SMK Negeri 5 Jember pada tahun pelajaran 2024/2025 terdiri dari 72 rombongan belajar dan 52 kelas, dengan total keseluruhan jumlah peserta didik mencapai 2.524 orang. dalam konteks penelitian ini peneliti hanya fokus pada satu kelas tertentu yaitu kelas XI AHP 2.⁶⁷

⁶⁷ SMK Negeri 5 Jember, "Data Peserta Didik Kelas XI AHP 2", 20 Januari 2025

Tabel 4. 1 Daftar Peserta Didik Kelas XI AHP 2

No	No. Induk	Nama Peserta Didik	L/P
1.	20900	Adelia Puspitasari	P
2.	20903	Aghnia Fasa Zakaria	P
3.	20905	Ailah Nur Safitri	P
4.	20909	Amelia Setya Anggraeni	P
5.	20912	Anisa Nur Fitriani	P
6.	20916	Asrofiyah Nadhia Sheina	P
7.	20918	Aura Fhany Agnia Firdauziah	P
8.	20921	Az Zahra Zakia Zaveira	P
9.	20926	Bunga Nuril Aulia	P
10.	20928	Decha Putri Aulia	P
11.	20931	Denia Putri Oktafia	P
12.	20933	Dhita Rizky Amilia	P
13.	20938	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	P
14.	20940	Elia Zahra Khoiruniza	P
15.	20944	Fatimatus Zahro	P
16.	20945	Feni Indriani	P
17.	20948	Husniatul Ulya	P
18.	20949	Intan Olifia	P
19.	20950	Intan Permatasari	P
20.	20952	Jessica Anastysya	P
21.	20953	Kinanti Amellya Dinata	P
22.	20954	Liana Rahayu	P
23.	20962	Myta Yolanda	P
24.	20966	Nara Pril Angelia	P
25.	20969	Niken Dyah Anggityasari	P
26.	20972	Nova Lintang Maharani	P
27.	20977	Oktavia Putri Ramadhani	P
28.	20979	Putri Ayundasari	P
29.	20984	Risky Maulidatul Karomah	P
30.	20988	Sasi Nova Shafillah	P
31.	20992	Sheren Artika Sari	P
32.	20993	Silviatus Soleha	P
33.	20996	Siti Zuhriyyah	P
34.	20999	Sulistiyowati	P
35.	21002	Verlina Wulandari	P
36.	21006	Zahra Alciera	P

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif oleh pendidik dengan peneliti. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai yang menerapkan model pembelajaran koopeartif tipe *Teams Games Tournament*. Sedangkan pendidik pendidikan mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti yaitu Dra. Farida, M.Pd.I sebagai kolaborator yang mendampingi peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

Adapun tahapan dalam penelitian ini dirancang melalui siklus yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yakni tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMK Negeri 5 Jember pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menguatkan iman dengan menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud. Berikut adalah uraian dari hasil penelitian yang dilakukan:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

a. Pra Siklus

Pada tanggal 13 Januari 2025, peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 5 Jember. Ketika peneliti memasuki ruang kelas XI, peneliti bertemu dengan Dra. Farida, M.Pd.I selaku pendidik mata pelajaran

pendidikan agama Islam dan budi pekerti dan langsung melakukan observasi.⁶⁸

pembelajaran di kelas XI pada tahap pra siklus masih belum menerapkan model pembelajaran koopertaif tipe *Teams Games Tournament* namun model yang digunakan yaitu dengan ceramah sedangkan materi yang digunakan pada tahap pra siklus yaitu pada materi menguatkan kerukunan melalui toleransi dan memelihara kehidupan manusia. Dalam pembelajaran ini terdapat tiga tahapan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan
 - a) Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan membaca Q.S Al-Ashr dan Asma'ul Husna
 - b) Pendidik memeriksa kehadiran
 - c) Pendidik memberikan motivasi
 - d) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran
 - e) Pendidik memberikan pertanyaan pemantik
 - f) Pendidik memberikan asesmen awal kepada peserta didik.
- 2) Kegiatan inti
 - a) Pendidik menyampaikan materi menguatkan kerukunan melalui toleransi dan memelihara kehidupan manusia

⁶⁸ Observasi di SMK Negeri 5 Jember, 13 Januari 2025

- b) Pendidik memimpin peserta didik untuk membaca Q.S Yunus/10 :40-41
 - c) Pendidik meminta peserta didik untuk menghafal Q.S Yunus/10 :40-41
 - d) Pendidik memberikan rangkuman
 - e) Pendidik meminta peserta didik mengerjakan soal asesmen formatif.
- 3) Penutup
- a) Pendidik memberikan kesimpulan
 - b) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya
 - c) Pendidik memberikan refleksi
 - d) Pendidik memberikan motivasi , dan
 - e) Pendidik mengakhiri dengan doa dan salam

Pada saat observasi, peserta didik saat pembelajaran masih kurang antusias dalam pembelajaran, terutama perintah untuk menghafal. Masih banyak peserta didik yang masih belum menghafal bahkan ada beberapa yang masih belum bisa membaca dengan benar dan lancar. Selain itu peserta didik saat pembelajaran juga masih suka berbicara dengan temannya ketika pendidik menyampaikan materi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang tertarik belajar dengan model pembelajaran yang digunakan karena menimbulkan rasa bosan, malas, dan kurang antusias dalam pembelajaran.

b. Siklus I

Pada tahap siklus I, kegiatan dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 20 Januari 2025 dan 3 Februari 2025, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, yang meliputi lembar aktivitas pendidik, lembar aktivitas peserta didik, soal asesmen formatif, instrumen penilaian afektif, instrumen penilaian psikomotorik, dan media *Question Card* yang akan digunakan selama pembelajaran.

2) Tindakan

Pembelajaran siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 20 Januari 2025 dan 3 Februari selama 3 x 45 menit. Materi yang dibahas adalah menjaga kehormatan dan ikhlas. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut

a) Pendahuluan

- (1) Pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa yaitu membaca Asma'ul Husna dan QS Al-Ashr.
- (2) Pendidik memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik.

- (3) Pendidik memberikan *ice breaking*
- (4) Pendidik memberikan motivasi
- (5) Pendidik mengonfirmasi tujuan pembelajaran
- (6) Pendidik memberikan pertanyaan pemantik, dan
- (7) Pendidik memberikan asesmen awal berupa tiga pertanyaan yang jawabannya ditulis di lembar kertas yang telah disediakan dan kemudian dikumpulkan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Penyajian kelas yaitu pendidik menyampaikan materi tentang menjaga kehormatan dan ikhlas.

- (2) Belajar kelompok yaitu pendidik membentuk enam kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari enam anggota dengan pembentukan kelompok dilakukan secara acak, sekaligus memberikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada setiap

kelompok untuk didiskusikan terkait materi pembelajaran.

- (3) *Game Tournament*. permainan ini dimulai dengan membentuk enam meja turnamen, namun permainan dilakukan secara bergantian, dimulai dari meja turnamen satu hingga meja turnamen enam, dengan aturan permainan sebagai berikut:

- a) Penentuan posisi pemain yaitu posisi pemain, pembaca, dan penantang 1 sampai 4

- b) Pembagian tugas untuk setiap posisi di mana semua peserta didik dalam meja turnamen akan merasakan menjadi pemain, pembaca, dan penantang
- c) Perolehan skor, dengan satu soal 15 poin.

Adapun langkah-langkah permainan sebagai berikut :

- (a) Berisi enam peserta didik dari kelompok yang berbeda-beda.
- (b) Pemilihan posisi pemain, pembaca, dan penantang.
- (c) Pemain mengambil pertanyaan dan jawaban sesuai dengan nomor acakan yang diperoleh dan diberikan kepada pembaca. Media yang digunakan untuk mengambil nomor acakan berupa kertas yang bertuliskan nomor 1-36 sedangkan pertanyaan dan jawaban menggunakan media *Question Card*.

(d) Pembaca membacakan soal yang telah diberikan pemain

(e) Pemain menjawab pertanyaan yang dibacakan pembaca

(f) Penantang memberikan jawaban lain

(g) Pembaca membacakan jawaban yang benar

(h) Jawaban yang benar mendapat skor 15. Pada siklus I dimenangkan oleh kelompok 1 dengan skor 165

- (4) Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dan penghargaan verbal/non verbal

yang berupa kalimat motivasi dan tepuk tangan untuk semua peserta didik sebagai bentuk penghargaan selama pembelajaran

c) Penutup

- 1) Pendidik memberikan rangkuman terkait materi menjaga kehormatan dan ikhlas
- 2) Pendidik memberikan soal asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang berisikan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat
- 3) Pendidik memberikan kesimpulan
- 4) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya
- 5) Pendidik melakukan refleksi
- 6) Pendidik memberikan motivasi, dan
- 7) Pendidik mengakhiri dengan doa penutup serta salam.

3) Pengamatan

Berdasarkan pengamatan siklus I yang dilakukan sekaligus dengan tahap tindakan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Kondisi ruang kelas masih kurang kondusif karena sebagian peserta didik masih banyak yang tidak memerhatikan dan bicara maupun mengobrol dengan temannya.
- b) Peserta didik masih belum memahami secara baik aturan permainan dalam meja turnamen
- c) Sebagian peserta didik masih belum memahami materi menjaga kehormatan dan ikhlas dengan baik

d) Hasil belajar peserta didik masih belum mencapai KKTP yang ditentukan yakni 70.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator Dra. Farida, M.Pd.I melakukan kegiatan refleksi terkait kekurangan yang ditemukan pada siklus I, antara lain:

a) Kurangnya literasi yang dilakukan oleh peserta didik, sehingga banyak di antara mereka yang belum memahami materi menjaga kehormatan dan ikhlas dengan baik.

b) Diskusi dan kolaborasi antar kelompok masih kurang efektif, sehingga perlu ditingkatkan.

c) Sebagian peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga suasana saat pelaksanaan permainan menjadi kurang meriah hal ini menunjukkan perlunya perbaikan

dalam proses pembelajaran.

d) Hasil belajar peserta didik perlu dianalisis lebih mendalam untuk menentukan langkah perbaikan yang tepat, selain itu penggunaan

media *Quizizz* dalam asesmen formatif juga perlu adanya perbaikan.

c. Siklus II

Pada tahap siklus II, kegiatan dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 10 Februari 2025 dan 17 Februari 2025, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament dengan media *Question Card*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, yang meliputi lembar aktivitas pendidik, lembar aktivitas peserta didik, soal asesmen formatif, instrumen penilaian afektif, instrumen penilaian psikomotorik, dan media yang akan digunakan selama pembelajaran yaitu *spin wheel* yang berisikan pertanyaan dan media kartu yang berisi jawaban.

2) Tindakan

Pembelajaran siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 10 Februari 2025 dan 17 Februari selama 3 x 45 menit. Materi yang dibahas adalah malu dan zuhud. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan

- 1) Pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa yaitu membaca Q.S Al-Ashr dan Asma'ul Husna
- 2) Pendidik memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik
- 3) Pendidik memberikan *ice breaking*
- 4) Pendidik memberikan motivasi
- 5) pendidik mengonfirmasi tujuan pembelajaran

- 6) Pendidik memberikan pertanyaan pemantik
- 7) Pendidik memberikan asesmen awal berupa tiga pertanyaan yang jawabannya ditulis di *google form* yang telah disediakan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Penyajian kelas yaitu pendidik menyampaikan materi tentang malu dan zuhud.
- (2) Belajar kelompok yaitu pendidik membentuk enam kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari enam anggota dengan Pembentukan kelompok dilakukan secara acak dan anggota kelompok berbeda dengan siklus I sekaligus memberikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisikan tiga pertanyaan kepada setiap kelompok untuk dijawab dan didiskusikan terkait materi pembelajaran.

(3) Game Tournament. Permainan ini dimulai dengan membentuk

6 meja turnamen, namun permainan dilakukan secara bergantian, dimulai dari meja turnamen satu hingga meja turnamen enam, dengan aturan permainan sebagai berikut:

- a) Penentuan posisi pemain yaitu posisi pemain, pembaca, dan penantang 1 sampai 4
- b) Pembagian tugas untuk setiap posisi di mana semua peserta didik dalam meja turnamen akan merasakan menjadi pemain, pembaca, dan penantang
- c) Perolehan skor, dengan satu soal 15 poin.

Adapun langkah-langkah permainan sebagai berikut :

- (a) Berisi enam peserta didik dari kelompok yang berbeda-beda.
 - (b) Pemilihan posisi pemain, pembaca, dan penantang. Pada turnamen siklus II, terdapat perubahan dalam penempatan posisi pemain, serta ditambahkan penanda untuk setiap posisi.
 - (c) Pemain mengambil pertanyaan dan jawaban sesuai dengan nomor acakan yang diperoleh dan diberikan kepada pembaca. Media yang digunakan untuk mengambil nomor acakan menggunakan media *spin wheel* bertuliskan nomor 1-36 sekaligus berisikan pertanyaan sedangkan jawaban menggunakan media kartu yang terbuat dari kertas HVS dan manila.
 - (d) Pembaca membacakan soal yang diberikan pemain
 - (e) Pemain menjawab pertanyaan yang disampaikan pembaca
 - (f) Penantang memberikan jawaban lain
 - (g) Pembaca membacakan jawaban yang benar
 - (h) Jawaban yang benar mendapat skor 15. Pada siklus I dimenangkan oleh kelompok 3 dengan skor 210
- (4) Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dan penghargaan verbal/non verbal

yang berupa kalimat motivasi dan tepuk tangan untuk semua peserta didik sebagai bentuk penghargaan selama pembelajaran

d) Penutup

- 1) Kegiatan penutup pada pertemuan ini dimulai dengan pendidik memberikan rangkuman terkait materi malu dan zuhud
- 2) Pendidik memberikan soal asesmen formatif dengan menggunakan kertas HVS yang berisikan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat
- 3) Pendidik memberikan kesimpulan
- 4) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya
- 5) Pendidik melakukan refleksi melalui *google form*
- 6) Pendidik memberikan motivasi, dan
- 7) Pendidik menutup pembelajaran dengan doa penutup dan salam

2) Pengamatan

Berdasarkan pengamatan siklus II yang dilakukan sekaligus dengan tahap tindakan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Kegiatan kelas sudah mulai kondusif dan semangat untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*.
- 2) Peserta didik sudah memahami secara baik aturan permainan dalam meja tournament
- 3) Peserta didik sudah memahami materi malu dan zuhud dengan baik

b. Refleksi

Setelah melalui tahap tindakan dan pengamatan, peneliti dan kolaborator Dra. Farida, M.Pd.I melakukan kegiatan refleksi untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi malu dan zuhud.

Dengan demikian diperoleh hasil pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Peserta didik sudah mulai banyak membaca materi pembelajaran malu dan zuhud
- 2) Diskusi dan kolaborasi antar kelompok sudah sangat efektif hal ini terlihat dari kerjasama dan dukungan saat diskusi kelompok dan turnamen
- 3) Peserta didik sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran dan sudah memahami aturan permainan, selain itu peserta didik juga semangat karena mendapat penghargaan.
- 4) Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan sudah mencapai KKTP yang ditentukan yakni 70.

Dengan demikian implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada materi menguatkan iman dengan menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud dinyatakan berhasil dan tindakan ini dicukupkan pada siklus II.

2. Apakah Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dapat meningkatkan

hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

Selama kegiatan observasi, peneliti dan kolaborator Dra. Farida, M.Pd.I yang sekaligus sebagai observer yakni pendidik pendidikan agama Islam mengamati adanya perubahan dan peningkatan yang signifikan terkait kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Sebagaimana yang telah disampaikan Ibu Dra. Farida, M.Pd.I bahwa:

”Saat menggunakan model pembelajaran konvensional, saya melihat banyak anak yang kurang tertarik. Beberapa dari mereka terlihat tiduran, kurang semangat dalam belajar, dan tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran. Saya juga merasa motivasi mereka untuk belajar sangat rendah. Mereka cenderung pasif, hanya menerima materi tanpa banyak bertanya atau berdiskusi. Namun Setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* saya melihat perubahan yang cukup signifikan. Anak-anak lebih aktif mengikuti pelajaran, lebih semangat belajar, dan lebih terlibat dalam kegiatan kelas. Motivasi mereka juga meningkat karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menantang. Saat tournament game berlangsung, mereka sangat antusias, bahkan anak-anak yang sebelumnya pasif pun mulai ikut serta. Yang paling saya salut, kemampuan literasi mereka juga meningkat, mereka lebih banyak membaca dan memahami materi dengan lebih baik”⁶⁹

Hal tersebut juga disampaikan oleh Sasi Nova Shafillah bahwa:

“Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan seru. Kami tidak mudah bosan karena ada banyak kegiatan interaktif, seperti diskusi kelompok dan game tournament , yang membuat suasana belajar lebih hidup. Selain itu, materi lebih mudah dipahami karena kami bisa belajar bersama dan saling membantu”⁷⁰

⁶⁹ Ibu Faridah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 17 Februari 2025

⁷⁰ Sasi Nova Shafillah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 24 Februari 2025

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu memberikan peningkatan kegiatan pembelajaran yang awalnya peserta didik pasif menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar, selain itu hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Selain hasil wawancara, dapat juga dilihat dari hasil observasi dan hasil belajar baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang akan dipaparkan pada setiap tahap siklus penelitian, sebagai berikut:

a. Pra Siklus

Sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* pendidikan agama Islam dan budi pekerti berada pada tahap pra-siklus. Hasil penelitian yang diperoleh pada tahap ini disajikan pada table 4.2 adalah sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Tabel 4. 2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Pra Siklus

No	Aktivitas Pendidik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan				√		15
	a. Pendidik membuka pembelajaran						
	b. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran			√			
	c. Pendidik memberikan pertanyaan pemantik				√		
	d. Pendidik memberikan asesmen awal				√		
2.	Kegiatan inti				√		16
	a. Pendidik menyampaikan materi						
	b. Pendidik memberikan contoh membaca Q.S Yunus/10 : 40-41			√			

	c. Pendidik meminta peserta didik menghafal				√		
	d. Pendidik memberikan rangkuman		√				
	e. Pendidik memberikan soal asesmen formatif			√			
3.	Kegiatan penutup						
	a. Pendidik memberikan kesimpulan				√		
	b. Pendidik memberikan refleksi		√				
	c. Pendidik menutup pembelajaran				√		
Jumlah							41
Rata-Rata (%)							68%

Sumber : Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Pra Siklus

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\% = \frac{41}{60} \times 100\% = 68\%$$

Keterangan Skor: 1= Sangat Kurang
 2= Kurang
 3= Cukup
 4= Baik
 5= Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.2 hasil observasi aktivitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran pada tahap pra siklus masih belum mencapai hasil yang diharapkan dengan kriteria penilaian cukup.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Tabel 4. 3 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pra Siklus

No	Aktivitas Peserta didik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan				√		13
	a. Peserta didik masuk tepat waktu						
	b. Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran			√			
	c. Peserta didik merespon pertanyaan pemantik			√			
	d. Peserta didik menjawab asesmen awal			√			15
2.	Kegiatan inti						
	a. Peserta didik mendengarkan pendidik menyampaikan materi			√			
	b. Peserta didik mengikuti arahan guru membacaa Q.S Yunus/10 : 40-41			√			
	c. Peserta didik menghafal Q.S Yunus/10 : 40-41 kepada pendidik		√				
	d. Peserta didik merespon rangkuman			√			
	e. Peserta didik merespon soal asesmen formatif				√		10
3.	Kegiatan penutup						
	a. Peserta didik merespon kesimpulan			√			
	b. Peserta didik memberikan refleksi			√			10
	c. Peserta didik mengikuti pembelajaran sampai akhir				√		
Jumlah							38
Rata-Rata (%)							63%

Sumber : Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Pra Siklus

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\% = \frac{38}{60} \times 100\% = 63\%$$

Keterangan Skor: 1= Sangat Kurang
 2= Kurang
 3= Cukup
 4= Baik
 5= Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.3 hasil observasi aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada tahap pra siklus masih belum mencapai hasil yang diharapkan dengan kriteria penilaian cukup.

3) Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik

Adapun perolehan hasil belajar peserta didik kelas XI melalui asesmen formatif pada tahap pra siklus. disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketercapaian	
			Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
1.	Adelia Puspitasari	65		√
2.	Aghnia Fasa Zakaria	70	√	
3.	Ailah Nur Safitri	65		√
4.	Amelia Setya Anggraeni	70	√	
5.	Anisa Nur Fitriani	65		√
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	60		√
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	70	√	
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	70	√	
9.	Bunga Nuril Aulia	75	√	
10.	Decha Putri Aulia	65		√
11.	Denia Putri Oktafia	70	√	
12.	Dhita Rizky Amilia	65		√
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	60		√
14.	Elia Zahra Khoiruniza	60		√
15.	Fatimatus Zahro	75	√	
16.	Feni Indriani	65		√
17.	Husniatul Ulya	60		√
18.	Intan Olifia	70	√	
19.	Intan Permatasari	60		√
20.	Jessica Anastsya	65		√
21.	Kinanti Amellya Dinata	75	√	
22.	Liana Rahayu	65		√
23.	Myta Yolanda	55		√
24.	Nara Pril Angelia	60		√
25.	Niken Dyah Anggityasari	70	√	

26.	Nova Lintang Maharani	75	√	
27.	Oktavia Putri Ramadhani	55		√
28.	Putri Ayundasari	55		√
29.	Risky Maulidatul Karomah	75	√	
30.	Sasi Nova Shafillah	65		√
31.	Sheren Artika Sari	65		√
32.	Silvatus Soleha	70	√	
33.	Siti Zuhriyyah	65		√
34.	Sulistiyowati	60		√
35.	Verlina Wulandari	65		√
36.	Zahra Alciera	55		√
Jumlah		2355	13	23

Sumber : Data Observasi Hasil Penilaian Kognitif Pra Siklus Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dihitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik yaitu:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2355}{36} = 65,41$$

Presentase Ketercapaian	Presentase Ketidaktercapaian
$= \frac{\text{Jumlah peserta didik tercapai}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100$ $= \frac{13}{36} \times 100$ $= 36,11\%$	$= \frac{\text{Jumlah peserta didik tidak tercapai}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100$ $= \frac{23}{36} \times 100$ $= 63,88\%$

Berdasarkan perolehan perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pra siklus, diperoleh hasil rata-rata 65,41 dengan presentase ketercapaian yakni 36,11% dan presentase ketidaktercapaian yakni 63,88 % dari rumus tersebut menunjukkan

bahwa dari 36 peserta didik hanya 13 yang tercapai dan 23 lainnya tidak tercapai. Dengan demikian hasil belajar tersebut belum mencapai KKTP yang telah ditentukan yakni 70, sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

4) Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik

Hasil penilaian afektif atau sikap peserta didik, yang diperoleh melalui observasi selama pembelajaran, disajikan dalam tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
1.	Adelia Puspitasari	3	2	3	2	10	63
2.	Aghnia Fasa Zakaria	3	3	3	2	11	69
3.	Ailah Nur Safitri	2	3	3	2	10	63
4.	Amelia Setya Anggraeni	3	3	3	2	11	69
5.	Anisa Nur Fitriani	2	2	2	2	8	50
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	2	2	2	2	8	50
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	3	3	3	2	11	69
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	2	2	2	2	8	50
9.	Bunga Nuril Aulia	2	3	3	2	10	63
10.	Decha Putri Aulia	3	3	3	3	12	75
11.	Denia Putri Oktafia	2	3	3	3	11	69
12.	Dhita Rizky Amilia	3	2	3	2	10	63
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	2	3	3	2	10	63
14.	Elia Zahra Khoiruniza	2	2	2	2	8	50
15.	Fatimatus Zahro	3	3	2	2	10	63
16.	Feni Indriani	3	3	3	2	11	69
17.	Husniatul Ulya	3	3	3	3	12	75
18.	Intan Olifia	3	3	3	2	11	69
19.	Intan Permatasari	2	3	2	2	9	56
20.	Jessica Anastsya	3	3	2	2	10	63
21.	Kinanti Amellya Dinata	3	3	4	3	13	81
22.	Liana Rahayu	2	3	3	2	10	63
23.	Myta Yolanda	3	2	3	2	10	63
24.	Nara Pril Angelia	3	2	3	2	10	63
25.	Niken Dyah Anggityasari	2	3	2	2	9	56

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
26.	Nova Lintang Maharani	3	4	4	3	14	88
27.	Oktavia Putri Ramadhani	2	2	3	2	9	56
28.	Putri Ayundasari	2	3	2	2	9	56
29.	Risky Maulidatul Karomah	3	3	2	2	10	63
30.	Sasi Nova Shafillah	3	3	3	2	11	69
31.	Sheren Artika Sari	2	3	3	2	10	63
32.	Silviatus Soleha	2	3	3	2	10	63
33.	Siti Zuhriyyah	2	3	2	2	9	56
34.	Sulistiyowati	2	3	2	2	9	56
35.	Verlina Wulandari	3	3	2	2	10	63
36.	Zahra Alciera	2	3	3	2	10	63

Sumber : Data Observasi Penilaian Afektif Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Aspek yang diamati dalam penilaian afektif yaitu:

- A. Menghargai pendapat teman
- B. Bertutur kata yang baik dan tidak menyinggung orang lain
- C. Membiasakan senyum, salim, dan sapa
- D. Menyelesaikan masalah dengan musyawara

Keterangan Skor: 1= Kurang

2= Cukup

3= Baik

4= Sangat Baik

5) Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik

Adapun hasil penilaian psikomotorik atau keterampilan peserta didik, yang diperoleh melalui observasi saat membaca dan menghafal ayat Al-Qur'an selama pembelajaran, disajikan dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
1.	Adelia Puspitasari	2	2	2	2	8	50
2.	Aghnia Fasa Zakaria	2	3	2	2	9	56
3.	Ailah Nur Safitri	3	3	3	3	12	75
4.	Amelia Setya Anggraeni	3	3	3	2	11	69
5.	Anisa Nur Fitriani	3	3	3	3	12	75
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	2	2	2	2	8	50
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	3	3	3	3	12	75
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	2	3	2	2	9	56
9.	Bunga Nuril Aulia	2	3	2	2	9	56
10.	Decha Putri Aulia	3	3	3	3	12	75
11.	Denia Putri Oktafia	3	3	3	3	12	75
12.	Dhita Rizky Amilia	3	3	3	3	12	75
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	2	2	2	2	8	50
14.	Elia Zahra Khoiruniza	3	3	3	2	11	69
15.	Fatimatus Zahro	3	3	3	3	12	75
16.	Feni Indriani	3	3	3	3	12	75
17.	Husniatul Ulya	3	3	3	3	12	75
18.	Intan Olifia	3	3	3	4	13	81
19.	Intan Permatasari	3	3	3	2	11	69
20.	Jessica Anastsya	2	2	2	2	8	50
21.	Kinanti Amellya Dinata	2	3	2	2	9	56
22.	Liana Rahayu	2	3	2	2	9	56
23.	Myta Yolanda	2	2	2	2	8	50
24.	Nara Pril Angelia	2	2	2	2	8	50
25.	Niken Dyah Anggityasari	2	2	2	2	8	50
26.	Nova Lintang Maharani	3	3	3	4	13	81
27.	Oktavia Putri Ramadhani	2	2	2	2	8	50
28.	Putri Ayundasari	2	2	2	2	8	50
29.	Risky Maulidatul Karomah	3	3	3	3	12	75
30.	Sasi Nova Shafillah	2	2	2	2	8	50
31.	Sheren Artika Sari	3	2	3	2	10	63
32.	Silviatus Soleha	3	3	3	3	12	75
33.	Siti Zuhriyyah	3	3	3	3	12	75
34.	Sulistiyowati	2	2	2	2	8	50
35.	Verlina Wulandari	2	3	3	2	10	63
36.	Zahra Alciera	2	3	2	2	9	56

Sumber : Data Observasi Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Aspek yang diamati dalam penilaian psikomotorik yaitu:

- A. Tajwid
- B. Kelancaran
- C. Makharijul huruf
- D. Ketepatan hafalan

Keterangan Skor: 1= Kurang
 2= Cukup
 3= Baik
 4= Sangat Baik

6) Hasil Belajar Peserta Didik

Adapun Perolehan hasil belajar peserta didik kelas XI, yang diperoleh melalui asesmen formatif (penilaian kognitif), penilaian afektif, dan penilaian psikomotorik pada tahap pra-siklus, disajikan

dalam tabel 4.7 berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

No	Nama	Aspek Penilaian			Rata-Rata	KKTP	
		K	A	P		Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
1.	Adelia Puspitasari	65	63	50	59		√
2.	Aghnia Fasa Zakaria	70	69	56	65		√
3.	Ailah Nur Safitri	65	63	75	68		√
4.	Amelia Setya Anggraeni	70	69	69	69		√
5.	Anisa Nur Fitriani	65	50	75	63		√
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	60	50	50	53		√
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	70	69	75	71	√	
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	70	50	56	59		√
9.	Bunga Nuril Aulia	75	63	56	65		√
10.	Decha Putri Aulia	65	75	75	72	√	

No	Nama	Aspek Penilaian			Rata-Rata	KKTP	
		K	A	P		Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
11.	Denia Putri Oktafia	70	69	75	71	√	
12.	Dhita Rizky Amilia	65	63	75	68		√
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	60	63	50	58		√
14.	Elia Zahra Khoiruniza	60	50	69	60		√
15.	Fatimatus Zahro	75	63	75	71	√	
16.	Feni Indriani	65	69	75	70	√	
17.	Husniatul Ulya	60	75	75	70	√	
18.	Intan Olifia	70	69	81	73	√	
19.	Intan Permatasari	60	56	69	62		√
20.	Jessica Anastsya	65	63	50	59		√
21.	Kinanti Amellya Dinata	75	81	56	71	√	
22.	Liana Rahayu	65	63	56	61		√
23.	Myta Yolanda	55	63	50	56		√
24.	Nara Pril Angelia	60	63	50	58		√
25.	Niken Dyah Anggityasari	70	56	50	59		√
26.	Nova Lintang Maharani	75	88	81	81	√	
27.	Oktavia Putri Ramadhani	55	56	50	54		√
28.	Putri Ayundasari	55	56	50	54		√
29.	Risky Maulidatul Karomah	75	63	75	71	√	
30.	Sasi Nova Shafillah	65	69	50	61		√
31.	Sheren Artika Sari	65	63	63	64		√
32.	Silviatus Soleha	70	63	75	69		√
33.	Siti Zuhriyyah	65	56	75	65		√
34.	Sulistiyowati	60	56	50	55		√
35.	Verlina Wulandari	65	63	63	64		√
36.	Zahra Alciera	55	63	56	58		√
Jumlah					2307	10	26

Sumber : Data Observasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

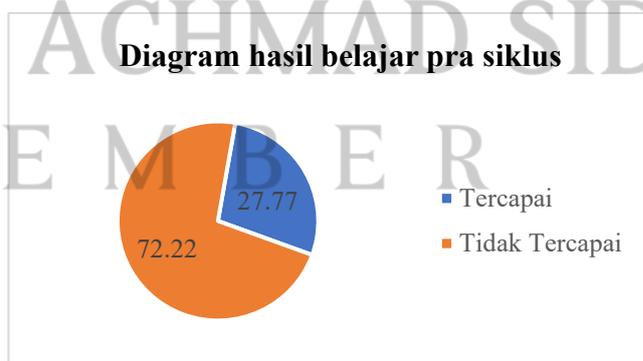
Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat dihitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik. adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik yaitu:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2307}{36} = 64,08$$

Presentase Ketercapaian	Presentase Ketidaktercapaian
$= \frac{\text{Jumlah siswa tercapai}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$	$= \frac{\text{Jumlah siswa tidak tercapai}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$
$= \frac{10}{36} \times 100$	$= \frac{26}{36} \times 100$
$= 27,77\%$	$= 72,22\%$

Berdasarkan perolehan perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pra siklus baik dari penilaian kognitif, afektif, dan penilaian psikomotorik. diperoleh hasil rata-rata 64 dengan presentase ketercapaian yakni 64,08% dan presentase ketidaktercapaian yakni 27,77% dari rumus tersebut menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik hanya 10 yang tercapai dan 26 lainnya tidak tercapai. Dengan demikian hasil tersebut belum mencapai KKTP yang telah ditentukan yakni 70. Ketercapaian hasil belajar pra siklus dapat dilihat pada gambar 4.1.

Diagram hasil belajar pra siklus



Gambar 4. 1 Diagram hasil belajar pra siklus

b. Siklus I

Pada siklus II, pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Hasil penelitian disajikan dalam table 4.8 sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Tabel 4. 8 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I

No	Aktivitas Pendidik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan					√	15
	a. Pendidik membuka pembelajaran						
	b. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran				√		
	c. Pendidik memberikan pertanyaan pemantik			√			
	d. Pendidik memberikan asesmen awal			√			
2.	Kegiatan Inti			√			15
	a. Pendidik menyampaikan materi						
	b. Pendidik membentuk kelompok untuk diskusi				√		
	c. Pendidik membentuk meja tournament dan memberikan pertanyaan			√			
	d. Pendidik memberikan penghargaan dan penghargaan verbal/non verbal					√	
3.	Kegiatan Penutup			√			14
	a. Pendidik memberikan soal asesmen formatif						
	b. Pendidik memberikan kesimpulan				√		
	c. Pendidik memberikan refleksi			√			
	d. Pendidik menutup pembelajaran				√		
Jumlah							44
Rata-Rata (%)							73%

Sumber : Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\% = \frac{44}{60} \times 100\% = 73\%$$

- Keterangan Skor: 1= Sangat Kurang
 2= Kurang
 3= Cukup
 4= Baik
 5= Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.8 hasil observasi aktivitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran pada tahap siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan telah mencapai hasil yang diharapkan dengan kriteria penilaian baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Tabel 4. 9 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Aktivitas Peserta didik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan				√		15
	a. Peserta didik masuk tepat waktu						
	b. Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran			√			
	c. Peserta didik merespon pertanyaan pemantik				√		
	d. Peserta didik menjawab asesmen awal				√		
2.	Kegiatan Inti				√		13
	a. Peserta didik mendengarkan pendidik menyampaikan materi						
	b. Peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok dan diskusi			√			
	c. Peserta didik terbagi dalam meja tournament dan menjawab pertanyaan			√			
	d. Peserta didik mendapatkan penghargaan dan penghargaan verbal/non verbal			√			

No	Aktivitas Peserta didik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
3.	Kegiatan Penutup				√		15
	a. Peserta didik mengerjakan soal asesmen formatif				√		
	b. Peserta didik merespon Kesimpulan				√		
	c. Peserta didik memberikan refleksi			√			
	d. Peserta didik mengikuti pembelajaran sampai akhir				√		
Jumlah							43
Rata-Rata (%)							72%

Sumber : Data Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\% = \frac{43}{60} \times 100\% = 72\%$$

Keterangan Skor: 1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.9 hasil observasi aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada tahap siklus I terdapat peningkatan dan sudah amencapai hasil yang diharapkan dengan kriteria penilaian baik.

3) Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik

Hasil penilaian kognitif, yang diperoleh melalui asesmen formatif, disajikan dalam tabel 4.10 berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketercapaian	
			Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
1.	Adelia Puspitasari	65		√
2.	Aghnia Fasa Zakaria	75	√	
3.	Ailah Nur Safitri	70	√	
4.	Amelia Setya Anggraeni	65		√
5.	Anisa Nur Fitriani	70	√	
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	65		√
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	70	√	
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	75	√	
9.	Bunga Nuril Aulia	70	√	
10.	Decha Putri Aulia	75	√	
11.	Denia Putri Oktafia	75	√	
12.	Dhita Rizky Amilia	80	√	
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	60		√
14.	Elia Zahra Khoiruniza	65		√
15.	Fatimatus Zahro	70	√	
16.	Feni Indriani	70	√	
17.	Husniatul Ulya	65		√
18.	Intan Olifia	70	√	
19.	Intan Permatasari	80	√	
20.	Jessica Anastsya	70	√	
21.	Kinanti Amellya Dinata	75	√	
22.	Liana Rahayu	70	√	
23.	Myta Yolanda	60		√
24.	Nara Pril Angelia	70	√	
25.	Niken Dyah Anggityasari	60		√
26.	Nova Lintang Maharani	75	√	
27.	Oktavia Putri Ramadhani	60		√
28.	Putri Ayundasari	65		√
29.	Risky Maulidatul Karomah	70	√	
30.	Sasi Nova Shafillah	70	√	
31.	Sheren Artika Sari	80	√	
32.	Silvatus Soleha	70	√	
33.	Siti Zuhriyyah	65		√
34.	Sulistiyowati	65		√
35.	Verlina Wulandari	65		√
36.	Zahra Alciera	80	√	
Jumlah		2505	23	13

Sumber : Data Observasi Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, dapat dihitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik yaitu:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2505}{36} = 69,58$$

Presentase Ketercapaian	Presentase Ketidaktercapaian
$= \frac{\text{Jumlah siswa tercapai}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$	$= \frac{\text{Jumlah siswa tidak tercapai}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$
$= \frac{23}{36} \times 100$	$= \frac{13}{36} \times 100$
$= 63,88\%$	$= 36,11\%$

Berdasarkan perhitungan, rata-rata hasil belajar peserta didik pada tahap pra-siklus adalah 69,58. Persentase ketercapaian mencapai 63,88%, yang berarti 23 dari 36 peserta didik telah mencapai kriteria. Sementara itu, 36,11% peserta didik (13 peserta didik) belum mencapai kriteria. Meskipun terdapat peningkatan, hasil belajar ini belum mencapai KKTP yang ditetapkan sebesar 70.

4) Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik

Adapun hasil penilaian afektif atau sikap peserta didik, yang diperoleh melalui observasi selama pembelajaran, disajikan dalam tabel 4.11 berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
1.	Adelia Puspitasari	2	4	4	4	14	88
2.	Aghnia Fasa Zakaria	3	3	3	2	11	69
3.	Ailah Nur Safitri	3	4	3	4	14	88
4.	Amelia Setya Anggraeni	3	2	3	2	10	63
5.	Anisa Nur Fitriani	3	3	2	2	10	63
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	2	2	3	3	10	63
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	3	3	3	2	11	69
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	3	2	3	3	11	69
9.	Bunga Nuril Aulia	3	4	3	2	12	75
10.	Decha Putri Aulia	3	3	3	3	12	75
11.	Denia Putri Oktafia	3	3	3	2	11	69
12.	Dhita Rizky Amilia	3	4	3	3	13	81
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	3	2	3	2	10	63
14.	Elia Zahra Khoiruniza	3	3	3	2	11	69
15.	Fatimatus Zahro	3	3	2	3	11	69
16.	Feni Indriani	2	3	2	3	10	63
17.	Husniatul Ulya	3	4	4	3	14	88
18.	Intan Olifia	2	3	3	2	10	63
19.	Intan Permatasari	3	2	3	3	11	69
20.	Jessica Anastsya	3	4	3	3	13	81
21.	Kinanti Amellya Dinata	4	3	4	4	15	94
22.	Liana Rahayu	3	2	4	4	13	81
23.	Myta Yolanda	2	4	4	3	13	81
24.	Nara Pril Angelia	3	3	3	3	12	75
25.	Niken Dyah Anggityasari	3	2	2	3	10	63
26.	Nova Lintang Maharani	3	2	3	3	11	69
27.	Oktavia Putri Ramadhani	3	2	3	2	10	63
28.	Putri Ayundasari	3	2	2	2	9	56
29.	Risky Maulidatul Karomah	2	3	3	3	11	69
30.	Sasi Nova Shafillah	2	4	3	3	12	75
31.	Sheren Artika Sari	3	2	3	2	10	63
32.	Silviatus Soleha	3	3	3	3	12	75
33.	Siti Zuhriyyah	3	2	3	3	11	69
34.	Sulistiyowati	4	2	3	3	12	75
35.	Verlina Wulandari	3	2	3	2	10	63
36.	Zahra Alciera	3	3	3	3	12	75

Sumber : Data Observasi Penilaian Afektif Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Aspek yang diamati dalam penilaian afektif yaitu:

- A. Menjaga kehormatan
- B. Ikhlas dalam bertindak
- C. Kejujuran
- D. Penerimaan Hasil

Keterangan Skor: 1= Kurang
 2= Cukup
 3= Baik
 4= Sangat Baik

5) Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik

Adapun hasil penilaian psikomotorik atau keterampilan peserta didik yang diperoleh dari observasi ketika pelaksanaan game tournament selama pembelajaran dengan model pembelajaran tipe

Teams Games Tournament . Disajikan dalam tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
1.	Adelia Puspitasari	3	3	2	2	10	63
2.	Aghnia Fasa Zakaria	3	3	3	4	13	81
3.	Ailah Nur Safitri	3	3	3	3	12	75
4.	Amelia Setya Anggraeni	3	3	2	2	10	63
5.	Anisa Nur Fitriani	3	3	3	3	12	75
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	2	3	2	2	9	56
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	3	3	2	3	11	69
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	3	3	2	3	11	69
9.	Bunga Nuril Aulia	3	3	3	3	12	75
10.	Decha Putri Aulia	3	3	2	3	11	69
11.	Denia Putri Oktafia	3	3	2	3	11	69
12.	Dhita Rizky Amilia	3	3	3	3	12	75

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	3	3	2	2	10	63
14.	Elia Zahra Khoiruniza	2	3	2	2	9	56
15.	Fatimatus Zahro	3	3	2	3	11	69
16.	Feni Indriani	3	3	2	3	11	69
17.	Husniatul Ulya	3	3	2	2	10	63
18.	Intan Olifia	3	3	3	2	11	69
19.	Intan Permatasari	3	3	2	3	11	69
20.	Jessica Anastsya	3	3	2	2	10	63
21.	Kinanti Amellya Dinata	3	3	3	3	12	75
22.	Liana Rahayu	3	2	2	3	10	63
23.	Myta Yolanda	3	3	2	2	10	63
24.	Nara Pril Angelia	3	3	2	3	11	69
25.	Niken Dyah Anggityasari	3	2	2	2	9	56
26.	Nova Lintang Maharani	3	3	3	4	13	81
27.	Oktavia Putri Ramadhani	3	3	2	2	10	63
28.	Putri Ayundasari	2	3	2	2	9	63
29.	Risky Maulidatul Karomah	3	3	2	3	11	69
30.	Sasi Nova Shafillah	3	3	3	3	12	75
31.	Sheren Artika Sari	3	3	2	2	10	63
32.	Silviatus Soleha	3	3	3	3	12	75
33.	Siti Zuhriyyah	3	3	3	3	12	75
34.	Sulistiyowati	3	3	2	2	10	63
35.	Verlina Wulandari	3	3	2	2	10	63
36.	Zahra Alciera	3	2	3	4	12	75

Sumber : Data Observasi Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Aspek yang diamati dalam penilaian psikomotorik yaitu:

- A. Menjawab pertanyaan
- B. Komunikasi
- C. Pemecahan masalah
- D. Penguasaan materi

Keterangan Skor: 1= Kurang

2= Cukup

3= Baik

4= Sangat Baik

6) Hasil Belajar Peserta Didik

Adapun Perolehan hasil belajar peserta didik kelas XI, yang diperoleh melalui asesmen formatif (penilaian kognitif), penilaian afektif dan penilaian psikomotorik pada tahap siklus I, disajikan dalam tabel 4.13 berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Aspek Penilaian			Rata-Rata	KKTP	
		K	A	P		Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
1.	Adelia Puspitasari	65	88	63	72	√	
2.	Aghnia Fasa Zakaria	75	69	81	75	√	
3.	Ailah Nur Safitri	70	88	75	78	√	
4.	Amelia Setya Anggraeni	65	63	63	64		√
5.	Anisa Nur Fitriani	70	63	75	69		√
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	65	63	56	61		√
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	70	69	69	69		√
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	75	69	69	71	√	
9.	Bunga Nuril Aulia	70	75	75	73	√	
10.	Decha Putri Aulia	75	75	69	73	√	
11.	Denia Putri Oktafia	75	69	69	71	√	
12.	Dhita Rizky Amilia	80	81	75	79	√	
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	60	63	63	62		√
14.	Elia Zahra Khoiruniza	65	69	56	63		√
15.	Fatimatus Zahro	70	69	69	69		√
16.	Feni Indriani	70	63	69	67		√
17.	Husniatul Ulya	65	88	63	72	√	
18.	Intan Olifia	70	63	69	67		√
19.	Intan Permatasari	80	69	69	73	√	
20.	Jessica Anastsya	70	81	63	71	√	
21.	Kinanti Amellya Dinata	75	94	75	81	√	
22.	Liana Rahayu	70	81	63	71	√	
23.	Myta Yolanda	60	81	63	68		√

No	Nama	Aspek Penilaian			Rata-Rata	KKTP	
		K	A	P		Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
24.	Nara Pril Angelia	70	75	69	71	√	
25.	Niken Dyah Anggityasari	60	63	56	60		√
26.	Nova Lintang Maharani	75	69	81	75	√	
27.	Oktavia Putri Ramadhani	60	63	63	62		√
28.	Putri Ayundasari	65	56	63	61		√
29.	Risky Maulidatul Karomah	70	69	69	69		√
30.	Sasi Nova Shafillah	70	75	75	73	√	
31.	Sheren Artika Sari	80	63	63	69		√
32.	Silviatus Soleha	70	75	75	73	√	
33.	Siti Zuhriyyah	65	69	75	70	√	
34.	Sulistiyowati	65	75	63	68		√
35.	Verlina Wulandari	65	63	63	64		√
36.	Zahra Alciera	80	75	75	77	√	
Jumlah					2511	19	17

Sumber : Data Observasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

Berdasarkan tabel 4.13 di atas, dapat dihitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta

didik. adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik

yaitu:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2511}{36} = 69,75$$

<p>Presentase Ketercapaian</p> $= \frac{\text{Jumlah siswa tercapai}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$ $= \frac{19}{36} \times 100$ $= 52,77\%$	<p>Presentase Ketidaktercapaian</p> $= \frac{\text{Jumlah siswa tidak tercapai}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$ $= \frac{17}{36} \times 100$ $= 47,22\%$
--	---

Berdasarkan perhitungan, rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah 69,75. Persentase ketercapaian sebesar 52,77%, yang berarti 19 dari 36 peserta didik telah mencapai kriteria. Sementara itu, 47,22% peserta didik (17 peserta didik) belum mencapai kriteria. Meskipun terdapat peningkatan, hasil belajar ini belum KKTP yang ditetapkan sebesar 70. Dengan demikian, diperlukan pelaksanaan siklus II untuk mencapai target KKTP.



c. Siklus II

Siklus II merupakan tahap perbaikan dari siklus sebelumnya, di mana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tetap diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Pada tahap ini, hasil penelitian disajikan dalam tabel 4.14 sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Tabel 4. 14 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II

No	Aktivitas Pendidik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan					√	18
	a. Pendidik membuka pembelajaran					√	
	b. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran				√		
	c. Pendidik memberikan pertanyaan pemantik				√		
	d. Pendidik memberikan asesmen awal				√		
2.	Kegiatan Inti				√		18
	a. Pendidik menyampaikan materi						
	b. Pendidik membentuk kelompok untuk diskusi					√	
	c. Pendidik membentuk meja tournament dan memberikan pertanyaan					√	
	d. Pendidik memberikan penghargaan dan penghargaan verbal/non verbal				√		
3.	Kegiatan Penutup				√		17
	a. Pendidik memberikan soal asesmen formatif						
	b. Pendidik memberikan kesimpulan					√	
	c. Pendidik memberikan refleksi			√			
	d. Pendidik menutup pembelajaran					√	
Jumlah							53
Rata-Rata (%)							88%

Sumber : Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\% = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

Keterangan Skor: 1= Sangat Kurang
2= Kurang
3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.14 hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dan telah mencapai dan melebihi target dengan kriteria penilaian sangat baik. Hal ini mengindikasikan perubahan positif dalam metode pembelajaran. Pendidik mampu mengelola kelas secara efektif dan berinteraksi optimal dengan peserta didik, sehingga pembelajaran berjalan lancar dan sesuai rencana.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Tabel 4. 15 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Aktivitas Peserta didik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan						17
	a. Peserta didik masuk tepat waktu				√		
	b. Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran				√		
	c. Peserta didik merespon pertanyaan pemantik					√	
	d. Peserta didik menjawab asesmen awal				√		19
2.	Kegiatan Inti					√	
	a. Peserta didik mendengarkan pendidik menyampaikan materi						
	b. Peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok dan diskusi					√	
	c. Peserta didik terbagi dalam meja tournament dan menjawab pertanyaan					√	15
	d. Peserta didik mendapatkan penghargaan dan penghargaan verbal/non verbal				√		
3.	Kegiatan Penutup					√	15

a. Peserta didik mengerjakan soal asesmen formatif						
b. Peserta didik merespon Kesimpulan			√			
c. Peserta didik memberikan refleksi			√			
d. Peserta didik mengikuti pembelajaran sampai akhir				√		
Jumlah						51
Rata-Rata (%)						85%

Sumber : Data Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\% = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Keterangan Skor: 1= Sangat Kurang
 2= Kurang
 3= Cukup
 4= Baik
 5= Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.15 hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas pendidik siklus II,

mencapai hasil yang diharapkan dengan kriteria penilaian sangat baik.

Hal ini menandakan perubahan positif dalam pembelajaran. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik sesuai rencana.

3) Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik

Hasil penilaian kognitif, yang diperoleh melalui asesmen formatif, disajikan dalam tabel 4.16 berikut:

Tabel 4. 16 Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketercapaian	
			Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
1.	Adelia Puspitasari	75	√	
2.	Aghnia Fasa Zakaria	80	√	
3.	Ailah Nur Safitri	100	√	
4.	Amelia Setya Anggraeni	80	√	
5.	Anisa Nur Fitriani	60		√
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	50		√
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	80	√	
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	85	√	
9.	Bunga Nuril Aulia	75	√	
10.	Decha Putri Aulia	70	√	
11.	Denia Putri Oktafia	70	√	
12.	Dhita Rizky Amilia	100	√	
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	80	√	
14.	Elia Zahra Khoiruniza	95	√	
15.	Fatimatus Zahro	100	√	
16.	Feni Indriani	70	√	
17.	Husniatul Ulya	85	√	
18.	Intan Olifia	100	√	
19.	Intan Permatasari	65		√
20.	Jessica Anastsya	70	√	
21.	Kinanti Amellya Dinata	90	√	
22.	Liana Rahayu	55		√
23.	Myta Yolanda	85	√	
24.	Nara Pril Angelia	85	√	
25.	Niken Dyah Anggityasari	85	√	
26.	Nova Lintang Maharani	90	√	
27.	Oktavia Putri Ramadhani	80	√	
28.	Putri Ayundasari	80	√	
29.	Risky Maulidatul Karomah	85	√	
30.	Sasi Nova Shafillah	85	√	
31.	Sheren Artika Sari	90	√	
32.	Silvatus Soleha	100	√	
33.	Siti Zuhriyyah	80	√	
34.	Sulistiyowati	85	√	
35.	Verlina Wulandari	100	√	
36.	Zahra Alciera	85	√	
Jumlah		2950	32	4

Sumber : Data Observasi Hasil Penilaian Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

Berdasarkan tabel 4.16 di atas, dapat dihitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik. adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik yaitu:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2950}{36} = 81,94$$

Presentase Ketercapaian	Presentase Ketidaktercapaian
$= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$	$= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$
$= \frac{32}{36} \times 100$	$= \frac{4}{36} \times 100$
$= 88,88\%$	$= 11,11\%$

Berdasarkan perolehan perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah 82. Presentase ketercapaian mencapai 88,88%, yang berarti 31 dari 36 peserta didik telah mencapai kriteria. Sementara itu, 11,11% peserta didik (4 peserta didik) belum mencapai kriteria. Hasil belajar ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dan telah melampaui KKTP yang ditetapkan sebesar 70.

4) Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik

Adapun hasil penilaian afektif atau sikap peserta didik, yang diperoleh melalui observasi selama pembelajaran, disajikan dalam tabel 4.17 berikut:

Tabel 4. 17 Hasil Penilaian Afektif Peserta Didik Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
1.	Adelia Puspitasari	3	3	3	3	12	75
2.	Aghnia Fasa Zakaria	3	3	2	4	12	75
3.	Ailah Nur Safitri	3	3	2	2	10	63
4.	Amelia Setya Anggraeni	3	3	3	4	13	81
5.	Anisa Nur Fitriani	3	3	2	2	10	63
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	2	2	2	2	8	56
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	3	3	3	4	13	81
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	3	3	3	3	12	75
9.	Bunga Nuril Aulia	3	3	3	3	12	75
10.	Decha Putri Aulia	2	3	3	4	12	75
11.	Denia Putri Oktafia	3	2	2	4	11	69
12.	Dhita Rizky Amilia	2	2	2	2	11	69
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	3	3	3	3	12	75
14.	Elia Zahra Khoiruniza	3	2	3	3	11	69
15.	Fatimatus Zahro	3	3	3	4	13	81
16.	Feni Indriani	2	3	2	4	11	69
17.	Husniatul Ulya	3	3	3	3	12	75
18.	Intan Olifia	3	2	3	3	11	69
19.	Intan Permatasari	2	2	3	3	10	63
20.	Jessica Anastysya	2	3	3	4	12	75
21.	Kinanti Amellya Dinata	4	4	3	4	15	94
22.	Liana Rahayu	4	4	3	4	15	94
23.	Myta Yolanda	3	3	4	4	14	88
24.	Nara Pril Angelia	3	3	3	4	13	81
25.	Niken Dyah Anggityasari	3	3	3	4	13	75
26.	Nova Lintang Maharani	3	3	3	4	13	81
27.	Oktavia Putri Ramadhani	3	2	2	2	11	69
28.	Putri Ayundasari	2	4	3	4	13	81
29.	Risky Maulidatul Karomah	3	3	3	3	12	75
30.	Sasi Nova Shafillah	2	3	3	2	11	69
31.	Sheren Artika Sari	2	3	2	4	11	69
32.	Silviatus Soleha	4	4	3	4	15	94
33.	Siti Zuhriyyah	2	3	3	4	12	75
34.	Sulistiyowati	4	4	3	4	15	94
35.	Verlina Wulandari	3	3	3	3	12	75
36.	Zahra Alciera	2	3	2	2	9	75

Sumber : Data Observasi Penilaian Afektif Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Aspek yang diamati dalam penilaian psikomotorik yaitu:

- A. Menjaga perilaku dan perkataan
- B. Menghindari pelanggaran aturan
- C. Kerjasama
- D. Pamer harta atau prestasi

Keterangan Skor: 1= Kurang
 2= Cukup
 3= Baik
 4= Sangat Baik

5) Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik

Adapun hasil penilaian psikomotorik atau keterampilan peserta didik, yang diperoleh melalui observasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, disajikan dalam tabel 4.18 berikut:

Tabel 4. 18 Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
1.	Adelia Puspitasari	3	3	3	3	12	75
2.	Aghnia Fasa Zakaria	3	3	3	3	12	75
3.	Ailah Nur Safitri	4	3	3	2	12	75
4.	Amelia Setya Anggraeni	3	3	3	3	12	75
5.	Anisa Nur Fitriani	3	3	3	2	11	69
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	2	3	3	2	10	63
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	3	3	3	3	12	75
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	3	3	3	2	11	69
9.	Bunga Nuril Aulia	3	2	2	3	10	63
10.	Decha Putri Aulia	3	3	3	2	11	69
11.	Denia Putri Oktafia	3	2	3	3	11	69
12.	Dhita Rizky Amilia	3	3	3	3	12	75
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	3	3	3	2	11	69
14.	Elia Zahra Khoiruniza	3	3	3	2	11	69
15.	Fatimatus Zahro	3	3	3	3	12	75

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati				Total Skor	Jumlah
		A	B	C	D		
16.	Feni Indriani	3	2	2	3	11	69
17.	Husniatul Ulya	3	3	3	2	11	69
18.	Intan Olifia	4	3	4	4	15	94
19.	Intan Permatasari	3	3	3	2	11	69
20.	Jessica Anastsya	3	3	3	2	11	69
21.	Kinanti Amellya Dinata	4	4	4	3	15	94
22.	Liana Rahayu	4	4	3	2	13	81
23.	Myta Yolanda	3	3	4	2	12	75
24.	Nara Pril Angelia	2	2	3	3	11	69
25.	Niken Dyah Anggityasari	2	3	3	3	11	69
26.	Nova Lintang Maharani	4	4	4	3	15	94
27.	Oktavia Putri Ramadhani	3	3	2	2	10	63
28.	Putri Ayundasari	3	2	3	2	10	69
29.	Risky Maulidatul Karomah	3	3	3	4	13	81
30.	Sasi Nova Shafillah	3	4	3	2	12	75
31.	Sheren Artika Sari	3	3	3	2	11	69
32.	Silviatus Soleha	4	4	4	3	15	94
33.	Siti Zuhriyyah	3	3	3	2	11	69
34.	Sulistiyowati	3	3	3	2	11	69
35.	Verlina Wulandari	3	3	4	3	13	81
36.	Zahra Alciera	3	3	2	3	11	69

Sumber : Data Observasi Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Aspek yang diamati dalam penilaian psikomotorik yaitu:

- A. Menjawab pertanyaan
- B. Komunikasi
- C. Pemecahan masalah
- D. Penguasaan materi

Keterangan Skor: 1= Kurang
 2= Cukup
 3= Baik
 4= Sangat Baik

6) Hasil Belajar Peserta Didik

Adapun Perolehan hasil belajar peserta didik kelas XI, yang diperoleh melalui asesmen formatif (penilaian kognitif), penilaian afektif dan penilaian psikomotorik pada tahap siklus II, disajikan dalam tabel 4.19 berikut:

Tabel 4. 19 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Aspek Penilaian			Rata-Rata	KKTP	
		K	A	P		Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
1.	Adelia Puspitasari	75	75	75	75	√	
2.	Aghnia Fasa Zakaria	80	75	75	77	√	
3.	Ailah Nur Safitri	100	63	75	79	√	
4.	Amelia Setya Anggraeni	80	81	75	79	√	
5.	Anisa Nur Fitriani	60	63	69	64		√
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina	50	56	63	56		√
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah	80	81	75	79	√	
8.	Az Zahra Zakia Zaveira	85	75	69	76	√	
9.	Bunga Nuril Aulia	75	75	63	71	√	
10.	Decha Putri Aulia	70	75	69	71	√	
11.	Denia Putri Oktafia	70	69	69	69		√
12.	Dhita Rizky Amilia	100	69	75	81	√	
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh	80	75	69	75	√	
14.	Elia Zahra Khoiruniza	95	69	69	78	√	
15.	Fatimatus Zahro	100	81	75	85	√	
16.	Feni Indriani	70	69	69	69		√
17.	Husniatul Ulya	85	75	69	76	√	
18.	Intan Olifia	100	69	94	88	√	
19.	Intan Permatasari	65	63	69	66		√
20.	Jessica Anastsya	70	75	69	71	√	
21.	Kinanti Amellya Dinata	90	94	94	93	√	
22.	Liana Rahayu	55	94	81	77	√	
23.	Myta Yolanda	85	88	75	83	√	
24.	Nara Pril Angelia	85	81	69	78	√	
25.	Niken Dyah Anggityasari	85	75	69	76	√	
26.	Nova Lintang Maharani	90	81	94	88	√	

No	Nama	Aspek Penilaian			Rata-Rata	KKTP	
		K	A	P		Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
27.	Oktavia Putri Ramadhani	80	69	63	71	√	
28.	Putri Ayundasari	80	81	69	77	√	
29.	Risky Maulidatul Karomah	85	75	81	80	√	
30.	Sasi Nova Shafillah	85	69	75	76	√	
31.	Sheren Artika Sari	90	69	69	76	√	
32.	Silviatus Soleha	100	94	94	96	√	
33.	Siti Zuhriyyah	80	75	69	75	√	
34.	Sulistiyowati	85	94	69	83	√	
35.	Verlina Wulandari	100	75	81	85	√	
36.	Zahra Alciera	85	75	69	76	√	
Jumlah					2775	31	5

Sumber : Data Observasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

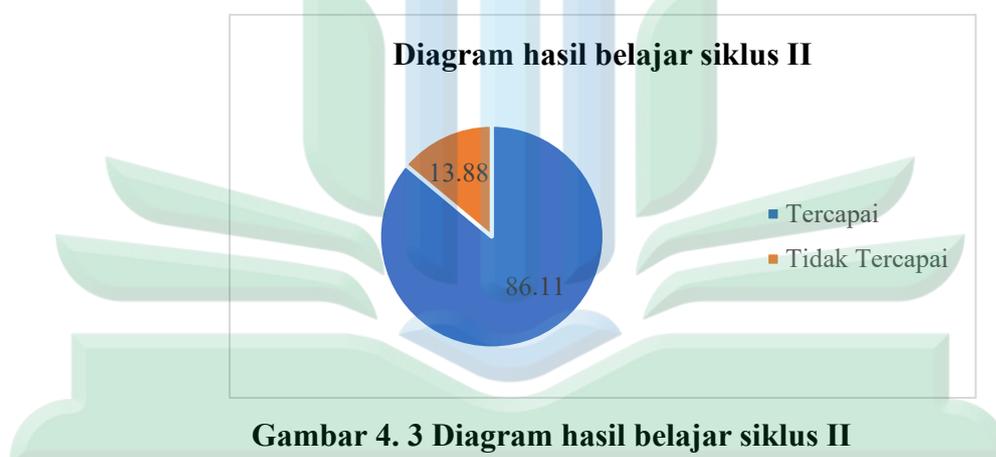
Berdasarkan tabel 4.19 di atas, dapat dihitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik. adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan presentase ketercapaian/ketidaktercapaian hasil belajar peserta didik yaitu:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2775}{36} = 77,08$$

Presentase Ketercapaian	Presentase Ketidaktercapaian
$= \frac{\text{Jumlah peserta didik tercapai}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$	$= \frac{\text{Jumlah peserta didik tidak tercapai}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$
$= \frac{31}{36} \times 100$	$= \frac{5}{36} \times 100$
$= 86,11\%$	$= 13,88\%$

Berdasarkan perolehan perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus II baik dari penilaian afektif,

asesmen formatif, dan penilaian keterampilan. diperoleh hasil rata-rata 77,08 dengan presentase ketercapaian yakni 86,11% dan presentase ketidaktercapaian yakni 13,88% dari rumus tersebut menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik yang tercapai 31 dan 5 peserta didik tidak tercapai. Dengan demikian hasil tersebut mengalami peningkatan dan sudah mencapai bahkan melebihi KKTP yang telah ditentukan yakni 70.



C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card*.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yakni pada tanggal 20 Januari 2025 dan 10 Februari 2025. Namun sebelum memasuki siklus I dan siklus II, peneliti melakukan pra siklus yang dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2025 tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMK Negeri 5 Jember dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis dalam dua siklus.

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah. Akibatnya, peserta didik tampak pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan partisipasi siswa.

Pada siklus I, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* mulai diterapkan dengan struktur kegiatan pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap inti, pembelajaran mengikuti empat tahapan utama sebagaimana dijelaskan oleh Slavin dan dikembangkan Trianto dan Fathurrohman yaitu:⁷¹ (1) Penyajian kelas (*class presentation*), di mana pendidik menyampaikan materi secara umum

⁷¹ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 56–58.

sebagai dasar pemahaman peserta didik, (2) Belajar kelompok (*teams*), yang dilakukan dengan membentuk kelompok heterogen dan mendiskusikan lembar kerja peserta didik untuk menguatkan pemahaman konsep, (3) *games tournament*, yaitu kompetisi akademik dengan sistem rotasi peran (pemain, pembaca, penantang) dalam meja turnamen menggunakan *Question Card* sebagai alat bantu soal dan skor, yang mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik; serta (4) penghargaan (*team recognition*), yaitu pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Meski implementasi sudah berjalan sesuai dengan teori, masih ditemukan kendala pada siklus I, yaitu rendahnya literasi peserta didik, belum optimalnya efektivitas diskusi kelompok.

Pada siklus II, dilakukan sejumlah perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya, yaitu dengan memodifikasi posisi pemain dalam turnamen agar keterlibatan lebih merata, menambahkan media visual menarik seperti *spin wheel* untuk menarik perhatian peserta didik, dan menyempurnakan isi lembar kerja peserta didik dengan memberikan tiga pertanyaan untuk dijawab dan didiskusikan agar mendorong peserta didik membaca dan memahami materi secara lebih mendalam.

Perbaikan ini terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran. peserta didik menjadi lebih aktif, diskusi kelompok berjalan lebih fokus, turnamen berlangsung kompetitif namun menyenangkan, dan suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Pendidik juga mampu

menunjukkan peningkatan dalam manajemen kelas dan pengelolaan tahapan pembelajaran.

Keberhasilan implementasi model ini dapat dijelaskan lebih lanjut melalui beberapa dasar teoretis dan empiris. Pertama, menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena adanya unsur tanggung jawab bersama dalam kelompok serta pemberian penghargaan yang merangsang kompetisi sehat.⁷² Dalam konteks ini, *Question Card* sebagai media permainan terbukti mampu mendorong partisipasi aktif karena menggabungkan unsur kognitif (memahami materi) dan afektif (rasa senang, antusiasme).

Kedua, penerapan *spin wheel* dan desain ulang lembar kerja menunjukkan bahwa fleksibilitas dan kreativitas pendidik dalam menyempurnakan media pembelajaran sangat penting. Ini selaras dengan prinsip pembelajaran diferensiasi, di mana pendidik perlu merespons kebutuhan belajar yang beragam agar semua peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Model *Teams Games Tournament* memiliki keunggulan dalam membangun interaksi sosial dan nilai-nilai kerja sama di antara peserta didik. Melalui kegiatan kelompok dan turnamen, peserta didik belajar saling membantu, bertanggung jawab, serta menjunjung sportivitas. Hal

⁷² Simamora et al., *Model Pembelajaran Kooperatif*, 14.

ini selaras dengan tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang menekankan pembentukan karakter dan sikap sosial.

Penggunaan media *Question Card* dan *spin wheel* menambah daya tarik pembelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton. Unsur permainan ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Strategi ini juga memberi ruang bagi beragam gaya belajar peserta didik agar berkembang secara optimal.

Hasil belajar yang meningkat pada siklus II membuktikan bahwa model ini efektif tidak hanya dari segi proses, tetapi juga dari segi hasil. peserta didik menjadi lebih tertarik pada mata pelajaran, partisipasi meningkat, dan pemahaman materi lebih mendalam. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* dengan media inovatif layak menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* telah diterapkan secara efektif dan relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin, Trianto, dan Fathurrohman. Model ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam memahami materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament*,

dengan dukungan media pembelajaran yang inovatif, dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar

2. Apakah Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question card* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

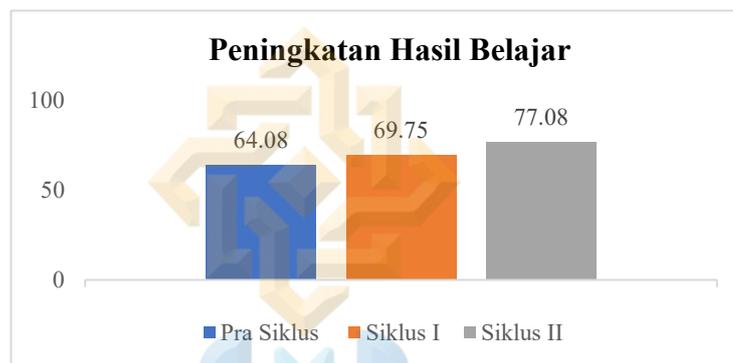
Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI SMK Negeri 5 Jember, diperoleh temuan yang signifikan dari data observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Secara umum, model ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pendidik dan peserta didik dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, aktivitas pendidik berada pada kategori cukup dengan persentase 68%, sedangkan aktivitas peserta didik sebesar 63%. Pada siklus I, keduanya meningkat menjadi kategori baik, masing-masing sebesar 73% dan 72%. Pada siklus II, peningkatan yang lebih signifikan terjadi, yaitu aktivitas pendidik mencapai 88% dan peserta didik 85%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan kondusif.

Selain peningkatan aktivitas, hasil belajar peserta didik juga mengalami perkembangan yang signifikan. Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai peserta didik adalah 64,08, yang menunjukkan bahwa sebagian besar belum mencapai KKTP. Pada siklus I, nilai tersebut meningkat menjadi 69,75, namun masih belum mencapai ketuntasan. Baru pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 77,08, yang berarti telah melampaui KKTP dan menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran. Grafik peningkatan yang ditampilkan pada gambar 4.4 memperlihatkan perkembangan hasil belajar yang konsisten dari setiap siklus.

Peningkatan hasil belajar ini mencakup tiga ranah menurut taksonomi Bloom, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik⁷³. Ranah kognitif diukur melalui asesmen formatif berupa tes tertulis; ranah afektif dinilai melalui observasi sikap, minat, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran; sedangkan ranah psikomotorik terlihat dari keterampilan yang ditunjukkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti turnamen. Ketiga ranah ini mengalami perkembangan yang selaras, mencerminkan efektivitas model *Teams Games Tournament* dalam membangun pemahaman, sikap, serta keterampilan peserta didik.

⁷³ Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, 5–7.



Gambar 4. 4 Peningkatan Hasil Belajar

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa baik pendidik maupun peserta didik merasakan dampak positif dari penerapan model ini. Pendidik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih terarah dan mudah dikelola, sementara peserta didik merasa lebih antusias dan tidak cepat bosan. Permainan dalam turnamen yang dikombinasikan dengan media *Question Card* membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena mampu mengintegrasikan unsur akademik dan interaksi sosial, serta menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan holistik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMK Negeri 5 Jember, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMK Negeri 5 Jember, terlaksana dengan baik dan sistematis. Proses implementasi dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Pada setiap siklus, pembelajaran dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Proses pembelajaran juga memperhatikan langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament* yang meliputi penyajian materi, belajar kelompok, *game tournament*, dan penghargaan. Implementasi model ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Peserta didik tampak lebih antusias, terlibat dalam kegiatan belajar, dan menunjukkan interaksi positif selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI SMK Negeri 5 Jember. Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata dan persentase ketercapaian pada setiap siklus. Pada pra-siklus, nilai rata-rata sebesar 64,8 dengan ketercapaian 27,77%. Nilai ini meningkat menjadi 69,75 dengan ketercapaian 52,77% pada siklus I, dan mencapai 77,08 dengan ketercapaian 86,11% pada siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa implementasi model ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap dan berkelanjutan.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dapat dipandang sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model *Teams Games Tournament* atau model inovatif lainnya secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Evaluasi metode pembelajaran juga perlu dilakukan secara berkala agar tetap sesuai dengan kebutuhan peserta didik

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih termotivasi, aktif dalam pembelajaran, serta mampu mengembangkan keterampilan kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan studi lanjutan tentang model pembelajaran kooperatif. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi model berbeda, mengintegrasikan *Teams Games Tournament* dengan teknologi, atau menerapkannya pada mata pelajaran dan konteks yang lebih luas.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, Almaydza Pratama, and Zubairi. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.565>.
- Afifah, N. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 8F Di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023." *Skripsi UINKHAS Jember*, 2023.
- Agus Moh. Sholahuddin, and Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda. "Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro." *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.59061/guruku.v1i2.374>.
- Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya Edisi Keluarga*. Surabaya: Halim, 2013.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. CV. Pusdikra MJ. Medan, 2020.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, and Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Arlina, Devi Permata Sari, Dewi Safitri, Nuraisyah, and Suliatun Nisa. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung." *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika Vol 1*, no. 4 (2023).
- Armadani, Nadia, R.A Rica Wijayanti, and Nur Aini. "Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) Dan Media E-Komika Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>.
- Astuti, Nelly, Rapani, Dewi Kartini Ningsih, and Vivi Triastuti. *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi Di SD*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2020.
- Badrudin, and Imron Fauzi. *Tips & Trik Menulis Penelitian Tindakan Kelas (Bagi Guru, Dosen, Dan Mahasiswa)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2022.
- Dianisa, Yessi. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Question Card Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak." *Skripsi UINKHAS Jember*, 2024.

- F, Crizma Dwi Kurnia, and Suparji. "Pengembangan Media Question Card Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Pada Materi Spesifikasi Dan Karakteristik Kayu Untuk Konstruksi Bangunan Di Kelas X DPIB (Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan) SMK Negeri 2 Bangkalan." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 5, no. 1 (2019).
- Fadhli, Siti Zakia. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dimensi Tiga Di Kelas XII SMA Banda Aceh." *Skripsi UBBG Banda Aceh*, 2023.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Fatmawati, E. *Pendidikan Agama Untuk Semua*. Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Gunawan, Rudy. "Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar /Modul Pembelajaran" 1, no. was (2022).
- Hanim, Imtihan, Khulaifiyah, Sairah, M. Syukri, Sirdjuddin, Titi Rachmi, Ajijah Sadiyah Nufus, Raihana, Dian Tri Utami, Widyaning Hapsari, and Siti Khumaidatul Umaroh Dina Mardiana. *Psikologi Belajar*. Wade Group National Publishing. Tangerang, 2022.
- Hartono, Mohammad Sugi, and Qurrotul A'yun Sufyan. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik." *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.58230/ijer.v1i1.58>.
- Haryati. "Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika." *Skripsi IAIN Parepare*, 2024.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.
- Kholipah, Nur, Rr. Forijati, and Bayu Surindra. "Penerapan Media Qestion Card Dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 8, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>.
- Kusuma, Wijaya, and Dedi Dwitagama. "Mengenal Penelitian Tindakan Kelas." Jakarta: PT Indeks, 2012.
- Lathifa, Nurrahmi, and Darul Ilmi. "Problematika Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMAN Canduang." *Pendidikan*

Tambusai 6, no. 2 (2022).

Maghfiroh, Alfi. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawa Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar*. Skripsi UIN SUSKA Riau, 2020.

Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Manasikana, Oktaffi Arinna. *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang, 2022.

Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. Edition 3. USA: Sage Publication, 2014.

Mislan, and Edi Irwanto. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi, Model Dalam Strategi Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021.

Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Sesiomadika* 2, no. 1 (2019).

Oktavia, Adetiya Farah, Muhiddinur Kamal, and Syafrizal. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi." *Adiba : Journal Of Education* 4, no. 1 (2024).

Paizaluddin, and Ermalinda. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016.

Payadnya, I Putu Ade Andre, I Made Surya Hermawan, Ida Ayu Made Wedasuwari, Rulianto, and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.

Permana, Dino Yudia, and Fadriati. "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah." *Social Science Academic* 1, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>.

Pransiska, Ira Setia. "The Implementation of Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (TGT) Method To Improve Students Motivation in Learning English." *PROJECT (Professional Journal of English Education)* 4, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p202-207>.

Purwaningsih. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi." *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>.

Salamun, Ana Widyastuti, Syawaluddin, Rini Nafsiati Astuti, Iwan, Janner Simarmata, Ester Julinda Simarmata, et al. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

Sarwan. *Belajar & Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental Dalam Proses Pendidikan*. STAIN Jember Press, 2013.

Simamora, Aprido B., Muktar B. Panjaitan, Andriono Manalu, Asister F. Siagian, Tarida A. Simanjuntak, Immanuel D. B. Silitonga, Anton Luvi Siahaan, Leonita Maria Efipanas Manihuruk, Winarto Silaban, and Imelda Sibarani. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: PRCI: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015.

Syarifuddin. *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003.

Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. “Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan.” *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.

Yulianto, Agus. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021).



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

Lampiran 1

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metodologi dan Prosedur Penelitian	Hipotesis
Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media <i>Question Card</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember	1. Bagaimana implementasi model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Question Card</i> dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember	1. Variabel bebas : model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Question Card</i> 2. Variabel terikat : hasil belajar	1. Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Question Card</i> : a. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran b. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok c. Pendidik membentuk meja turnamen yang tiap meja terdiri dari peserta didik dari kelompok yang berbeda-beda, kemudian tiap meja turnamen menjawab pertanyaan	1. Subyek penelitian : peserta didik kelas XI SMK Negeri 5 Jember 2. Informan penelitian: pendidik pendidikan agama Islam dan peserta didik kelas XI SMK Negeri 5 Jember	1. Jenis penelitian : penelitian tindakan kelas 2. Teknik pengumpulan data: a. Observasi b. Tes c. Wawancara d. Dokumentasi Analisis Data : Kulitatif : menggunakan teknik analisis data model Miles, Huberman dan Saldana (2014) yaitu Kondensasi data (<i>data condensation</i>), Penyajian data (<i>Data Display</i>). Penarikan kesimpulan dan Verifikasi data	Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Question Card</i> dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

	<p>2. Apakah implementasi model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Question Card</i> dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember</p>		<p>d. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi</p> <p>2. Hasil belajar peserta didik :</p> <p>a. Meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai KKTP dengan interval nilai yang berada pada kisaran 66-85% dan sesuai dengan KKTP yang ditetapkan yaitu 70.</p>		<p>(<i>Drawing and Verifying Conclusion</i>)</p> <p>Analisis Data Kuantitatif : menggunakan statistika: Menghitung presentase aktivitas pendidik dan peserta didik, menghitung rata-rata hasil belajar, dan Ketercapaian klasikal, dan hasil belajar peserta didik.</p> <p>3. Prosedur Penelitian: Model Kemmis dan Mc Taggart Siklus I :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan 2. Tindakan 3. Pengamatan 4. Refleksi <p>Siklus II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan 2. Tindakan 3. Pengamatan 4. Refleksi 	
--	---	---	---	--	---	--

Lampiran 2



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amirah Syazana
NIM : 211101010053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

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

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

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

Jember, 5 Mei 2025

Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Lampiran 3



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

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

Nomor : B-9831/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK Negeri 5 Jember

Jl Brawijaya 55 Jember RT/RW.01/II Desa Jubung Kecamatan Sukorambi
 Kabupaten Jember

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

NIM : 211101010053
 Nama : AMIRAH SYAZANA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Question Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember" selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Januari 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 5 JEMBER

Jalan Brawijaya Nomor 55, Jubung, Sukorambi, Jember, Jawa Timur 68151
 Telepon (0331) 487535, Laman smkn5jember.sch.id, Pos-el kaliber smkn5jember@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 421.5/0233.2/101.6.5.23/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd**
 NIP : 19860705 200902 1 002
 Pangkat/Golongan : Penata Tk.I/III d
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SMK Negeri 5 Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang terlampir dibawah ini:

Nama : Amirah Syazana
 NIM : 211101010053
 Program Studi /Fakultas : Pendidikan Agama Islam/Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melaksanakan Penelitian guna memperoleh data dengan Judul **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Question Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember"** di SMK Negeri 5 Jember .

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

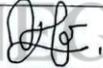
Jember, 28 April 2025
 Kepala Sekolah,

 Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19860705 200902 1 002



Lampiran 5

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SMKN 5 JEMBER

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	06 Januari 2025	Penyerahan surat izin penelitian di SMKN 5 Jember	
2.	10 Januari 2025	Konsultasi dengan pendidik Pendidikan Agama Islam dan penjelasan sistem penelitian yang akan dilakukan	
3.	13 Januari 2025	Observasi tahap pra siklus kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI AHP 2	
4.	20 Januari 2025	Pelaksanaan tahap siklus I pertemuan pertama, didampingi oleh pendidik Pendidikan Agama Islam kelas XI AHP 2	
5.	03 Februari 2025	Pelaksanaan tahap siklus I pertemuan kedua, didampingi oleh pendidik Pendidikan Agama Islam kelas XI AHP 2, sekaligus diskusi terkait hasil observasi pelaksanaan siklus I dan wawancara dengan pendidik.	
6.	10 Februari 2025	Pelaksanaan tahap siklus II pertemuan pertama, didampingi oleh pendidik Pendidikan Agama Islam kelas XI AHP 2	
7.	17 Februari 2025	Pelaksanaan tahap siklus II pertemuan kedua, didampingi oleh pendidik Pendidikan Agama Islam kelas XI AHP 2, sekaligus diskusi terkait hasil observasi pelaksanaan siklus II dan wawancara dengan pendidik.	
8.	24 Februari 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas XI AHP 2	
9.	25 April 2025	Mengurus surat selesai penelitian	

Jember, 25 April 2025

Mengetahui,

Kepala SMKN 5 Jember



Linda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd, M.Pd
NIP.198607052009021002

Lampiran 6

Modul Ajar Pra Siklus

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Kode Modul	PAI.XI.F
Penyusunan Tahun	Amirah Syazana/2024
Kelas Atau Fase Capaian	XI AHP 2/Fase F
Elemen/Topik	Al-Qur'an dan Hadits/Menguatkan kerukunan melalui toleransi dan memelihara kehidupan manusia
Alokasi Waktu	3 x 45 Menit
Pertemuan Ke-	1
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Bergotong royong dan Mandiri.
Sarana Prasarana	Papan tulis dan spidol
Target Peserta Didik	Regular/Tipikal
Model Pembelajaran	Ceramah
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran Fase F	
Peserta didik dapat menganalisis Al-Qur'an dan Hadis tentang berpikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; mempresentasikan pesan-pesan Al-Qur'an dan Hadis tentang pentingnya berpikir kritis (critical thinking), ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; membiasakan membaca Al-Qur'an dengan meyakini bahwa berpikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama adalah ajaran agama; membiasakan sikap rasa ingin tahu, berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, toleransi, peduli sosial, cinta damai, semangat kebangsaan, dan tanggung jawab, sabar, tabah, pantang menyerah, tawakal, dan selalu berprasangka baik kepada Allah Swt. dalam menghadapi ujian dan musibah, cinta tanah air, dan moderasi dalam beragama.	
KOMPONEN INTI	
Kompetensi awal	Peserta didik mampu menganalisis Al-Qur'an dan Hadis tentang berpikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama
Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik mampu mampu membaca Q.S. Yünus/10: 40-41 dan QS. al-Maidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia dengan tartil dalam kehidupan sehari-hari dengan benar

	<p>2. Peserta didik setelah pembelajaran mampu menganalisis Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia dengan benar</p> <p>3. Peserta didik mampu Membiasakan sikap toleransi dan peduli sosial, cinta damai, semangat kebangsaan, dan tanggung jawab sebagai implementasi dari QS. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5: 32, serta hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari dengan benar</p>
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<p>a. Menganalisis Q.S. Yūnus/10: 40-41</p> <p>b. Menganalisis sikap toleransi</p> <p>c. Menganalisis Q.S. al-Maidah/5: 32</p> <p>d. Menganalisis hadits tentang memelihara kehidupan manusia</p>
Pertanyaan Pemantik	<p>1. Pernahkah kalian mempunyai teman yang beda agama?</p> <p>2. Menurut kalian, kenapa harus menghargai teman atau orang lain yang berbeda dari kita?</p>
Langkah-Langkah Pembelajaran	
Pendahuluan	<p>1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa</p> <p>2. Pendidik memperhatikan kesiapan, dan memeriksa kehadiran peserta didik.</p> <p>3. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik</p> <p>4. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>5. Pendidik menyampaikan pertanyaan pemantik</p> <p>6. Pendidik memberikan asesmen awal</p>
Kegiatan Inti	<p>1. Pendidik memberikan materi menguatkan kerukunan melalui toleransi dan memelihara kehidupan manusia kepada peserta didik</p> <p>2. Pendidik memimpin peserta didik untuk membaca Q.S Yunus/10 :40-41</p> <p>3. Pendidik meminta peserta didik menghafal Q.S Yunus/10 :40-41</p> <p>4. Pendidik memberikan rangkuman</p> <p>5. Pendidik memberikan soal asesmen formatif</p>
Kegiatan Penutup	<p>1. Pendidik memberikan kesimpulan</p> <p>2. Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya</p> <p>3. Pendidik memberikan refleksi</p> <p>4. Pendidik memberikan motivasi</p> <p>5. Pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</p>
Rencana Asesmen	<p>1. Tanya jawab langsung</p>

	2. Mengerjakan soal asesmen formatif yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian
Pengayaan dan Remedial	Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Sedangkan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi pelajaran dengan cara memberikan dampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh pendidik.
Refleksi peserta didik dan Pendidik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi Peserta didik <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana proses pembelajaran hari ini? 2. Refleksi Pendidik <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana? b. Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?
LAMPIRAN	
Lembar observasi aktivitas	Silahkan kerjakan latihan soal asesmen formatif yang disediakan pendidik
Bahan Bacaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bacaan Pendidik: Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 139-162 dari PT Gramedia. 2. Bacaan Peserta didik : Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 176-210 dari PT Gramedia
Glosarium	1. Toleransi : sikap menghargai, menerima, dan membiarkan adanya perbedaan pendapat, keyakinan, atau praktik yang dilakukan oleh kelompok lain tanpa harus ikut menyetujuinya
Daftar Pustaka	Abd Rahman dan Hery Nugroho. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI. Jakarta: PT Gramedia.

J E M B E R

Lampiran 7

Instrumen Penilaian Afektif Pra Siklus

No	Nama	Menghargai pendapat teman				Bertutur kata yang baik				Membiasakan senyum, salim, dan sapa				Menyelesaikan masalah dengan musyawarah				Total Skor	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			

Instrumen Penilaian Kognitif Pra Siklus

Pilihan Ganda	
1.	Perhatikan Q.S. Yūnus/10: 40, di bawah ini! <p style="text-align: center;">وَمِنْهُمْ مَنْ يُؤْمِنُ بِهِ وَمِنْهُمْ مَنْ لَا يُؤْمِنُ بِهِ وَرَبُّكَ ...</p> <p>Sambungan ayat di atas yang tepat adalah...</p> <p>a. مِمَّا أَعْمَلُ</p> <p>b. أَنْتُمْ بَرِيءُونَ</p> <p>c. أَعْلَمُ بِالْمُفْسِدِينَ</p> <p>d. مِمَّا تَعْمَلُونَ</p> <p>e. وَأَنَا بَرِيءٌ</p>
2.	Dalam Q.S. Yūnus/10: 41 ada kalimat ... فَقُلْ لِي عَمَلِي Terjemahan yang tepat untuk kalimat di atas adalah <p>a. maka dengarkanlah, “Bagiku pekerjaanku...”</p> <p>b. maka dengarkanlah, Bagimu pekerjaanku...</p> <p>c. maka katakanlah, “Bagimu pekerjaanku...”</p> <p>d. maka katakanlah, “Bagiku pekerjaanmu...”</p> <p>e. maka katakanlah, “Bagiku pekerjaanku...”</p>
3.	Diantara isi Q.S. Yūnus/10: 40-41 adalah agar umat Islam mempunyai sikap <p>a. wira’i</p> <p>b. zuhud</p> <p>c. qana’ah</p> <p>d. Samhah</p> <p>e. Syaja’ah</p>
4.	Dari ayat yang digaris bawahi di atas bacaan tajwid yang benar danurut adalah....

وَإِنْ كَذَّبُوكَ فَقُلْ لِي عَمَلِي وَلكُمْ عَمَلُكُمْ أَنْتُمْ بَرِيئُونَ مِمَّا أَعْمَلُ وَأَنَا بِرَبِّيَ إِيمَانًا

تَعْمَلُونَ ﴿٤١﴾

- idzhar syafawi, ikhfa', ghunnah dan mad wajib munfasil
- ikhfa' syafawi, ikhfa', ghunnah, dan mad jaiz munfasil
- ikhfa, ikhfa' syafawi, mad jaiz munfasil, dan ghunnah
- mad wajib muttasil, ghunnah, ikhfa, ikhfa' syafawi
- ikhfa', idzhar syafawi, ghunnah, dan mad jaiz munfasil

5. Dalam Hadis Nabi Muhammad Saw., dari Abu Hurairah r.a., bahwa al-Thufail bin 'Amr menemui Nabi Muhammad Saw. dan menceritakan bahwa Daus (salah satu kabilah Yaman) telah durhaka dan menolak ajaran dakwahnya, dan meminta agar Nabi mendoakan mereka binasa Terhadap hal tersebut, respon Nabi Muhammad Saw. Sesuai dengan hadis tersebut adalah

- Nabi berdoa, "Ya Allah berilah azab kepada kabilah Daus dandatanganlah (mereka) bersama orang yang binasa."
- Nabi berdoa, "Ya Allah berilah azab kepada kabilah Daus dan datangkanlah (mereka) bersama orang yang kufur."
- Nabi berdoa, "Ya Allah berilah petunjuk kepada kabilah Daus dan datangkanlah (mereka) bersama orang muslim (masuk Islam)."
- Nabi berdoa, "Ya Allah berilah petunjuk kepada kabilah Daus dan datangkanlah (mereka) bersama orang yang ahl al-ilmu."
- Nabi berdoa, "Ya Allah berilah petunjuk kepada kabilah Daus dan datangkanlah (mereka) bersama pemimpin yang adil."

6. Perhatikan ayat di bawah ini!

وَمَنْ أَحْيَاهَا فَكَانَ مِمَّا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا

Terjemahan yang tepat dari ayat di atas adalah

- Barangsiapa memelihara kehidupan seorang manusia, maka seakan-akan dia telah memelihara kehidupan semua manusia
- Barangsiapa memelihara kehidupan seorang manusia, maka seakan-akan dia telah memelihara kehidupan banyak manusia
- Barangsiapa memelihara kehidupan yang ada di bumi, maka seakan-akan dia telah memelihara kehidupan semua makhluk
- Barangsiapa memelihara kehidupan seluruh makhluk, maka seakan-akan dia telah memelihara kehidupan di alam semesta
- Barangsiapa memelihara kehidupan banyak manusia, maka seakan-akan dia telah memelihara kehidupan seluruh manusia

7. Perhatikan Q.S. Al-Maidah/ 5: 32 di bawah ini!

مِنْ أَجْلِ ذَٰلِكَ كَتَبْنَا عَلَىٰ بَنِي إِسْرَائِيلَ أَنَّهُ مَن قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي
الْأَرْضِ فَكَأَنَّمَا قَتَلَ النَّاسَ جَمِيعًا وَمَنْ أَحْيَاهَا فَكَأَنَّمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا

Dari ayat di atas yang digarisbawahi mempunyai bacaan tajwid secara urut adalah

- idzhar khalqi, qalqalah sughra, ikhfa', ghunnah, dan mad thabi'i
- idzhar khalqi, qalqalah kubra, ikhfa', ghunnah, dan mad thabi'i
- idzhar khalqi, qalqalah sughra, ikhfa' syafawi, ghunnah, dan mad thabi'i
- idzhar khalqi, qalqalah sughra, ikhfa', iqlab, dan mad thabi'i
- idzhar khalqi, qalqalah sughra, ikhfa', ghunnah, dan mad 'arid

8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan penerapan dari Q.S. Al-Maidah/ 5: 32 adalah

- melaksanakan shalat lima waktu di awal waktu
- melaksanakan shalat tahajud pada sepertiga malam
- memberikan santunan kepada anak yatim piatu
- berpuasa sunah setiap hari senin dan kamis
- membaca al-Quran setiap hari di rumah dan masjid

9. Diriwayatkan dari 'Abdullah bin 'Amr, dari Nabi Muhammad Saw., belia bersabda: "Barangsiapa yang membunuh mu'ahid (nonmuslim yang mendapatkan janji jaminan keamanan dari orang muslim) tidak akan dapat mencium harumnya surga, padahal harumnya dapat dicium dari perjalanan

- sepuluh tahun
- dua puluh tahun
- tiga puluh tahun
- empat puluh tahun
- lima puluh tahun

10. Dalam hadis riwayat Muslim, bahwa Nabi Muhammad Saw. Menyebutkan bahwa orang yang datang pada hari kiamat membawa shalat, puasa dan zakat. Tetapi di samping itu juga pernah mencaci si ini, menuduh si ini, makan harta si ini, menumpahkan darah si ini, dan memukul si ini. Dalam hadis tersebut disebut dengan orang yang

- al-mukhlis
- al-muflis
- al-muhsin
- al-dzalim
- al-'ashi

Uraian

1. Perhatikan Q.S. Yūnus/10: 40!

وَمِنْهُمْ مَّنْ يُؤْمِنُ بِهِ وَمِنْهُمْ مَّنْ لَا يُؤْمِنُ بِهِ وَرَبُّكَ أَعْلَمُ بِالْمُفْسِدِينَ ﴿٤١﴾

Dari ayat di atas carilah bacaan hukum bacaan nun sukun dan mim sukun!

2. Bagaimana isi kandungan Q.S. Yūnus/10: 40-41!
3. Bagaimana cara menerapkan isi kandungan Q.S. Yūnus/10: 40-41 dalam kehidupan sehari-hari! Jelaskan minimal tiga!
4. Bagaimana isi kandungan Q.S. Al-Māidah/5: 32! Jelaskan minimal tiga!
5. Pasa saat ada pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan protokol kesehatan, yaitu menganjurkan masyarakat memakai masker, menjaga jarak, dan menghindari kerumunan. Bagaimana pendapatmu tentang kebijakan tersebut dihubungkan dengan isi Q.S. Al-Māidah/5: 32!

Instrumen Penilaian Psikomotorik Pra Siklus

No	Nama	Tajwid				Kelancaran				Makharijul huruf				Ketepatan hafalan				Total Skor	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			

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

Lampiran 8

Rubrik Penilaian Afektif Pra Siklus

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Menghargai pendapat teman	Tidak pernah menghargai pendapat teman	Kadang menghargai, kadang tidak	Sering menghargai pendapat teman	Selalu mendengarkan dan menghargai pendapat teman dengan baik
Bertutur kata yang baik dan tidak menyinggung orang lain	Sering berkata kasar dan tidak menjaga perasaan orang	Sering berkata kurang sopan atau menyinggung	Umumnya berkata sopan kadang tanpa sengaja menyinggung	Selalu berkata sopan dan menjaga perasaan orang lain
Membiasakan senyum, salim, dan sapa	Tidak pernah melakukannya	Jarang melakukannya	Sering melakukan kebiasaan tersebut	Selalu membiasakan diri senyum, salim, dan menyapa
Menyelesaikan masalah dengan musyawarah	Tidak mau bermusyawarah, menyelesaikan dengan emosi	Jarang musyawarah, cenderung menyelesaikan sendiri	Sering melibatkan musyawarah	Selalu mengedepankan musyawarah dalam menyelesaikan masalah

Keterangan : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

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

Rubrik Penilaian Psikomotorik Pra Siklus

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Tajwid	Jarang atau tidak menerapkan tajwid sama sekali	Kadang menerapkan tajwid, dengan banyak kesalahan	Menerapkan hukum tajwid dengan sedikit kesalahan	Selalu menerapkan hukum tajwid secara tepat dan konsisten
Kelancaran	Sangat terbata-bata dan tidak lancar	Sering terhenti dan terbata-bata saat membaca	Membaca cukup lancar, hanya beberapa kali terhenti	Membaca lancar tanpa terputus-putus
Makharijul Huruf	Pengucapan huruf tidak sesuai makhrajnya	Banyak huruf yang salah makhraj	Pengucapan huruf cukup tepat, beberapa kesalahan kecil	Pengucapan huruf sangat tepat dan jelas
Ketepatan Hafalan	Banyak kesalahan atau tidak hafal	Terdapat beberapa kesalahan hafalan	Hafalan tepat dengan sedikit kesalahan ringan	Hafalan sangat tepat tanpa kesalahan

Keterangan : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

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

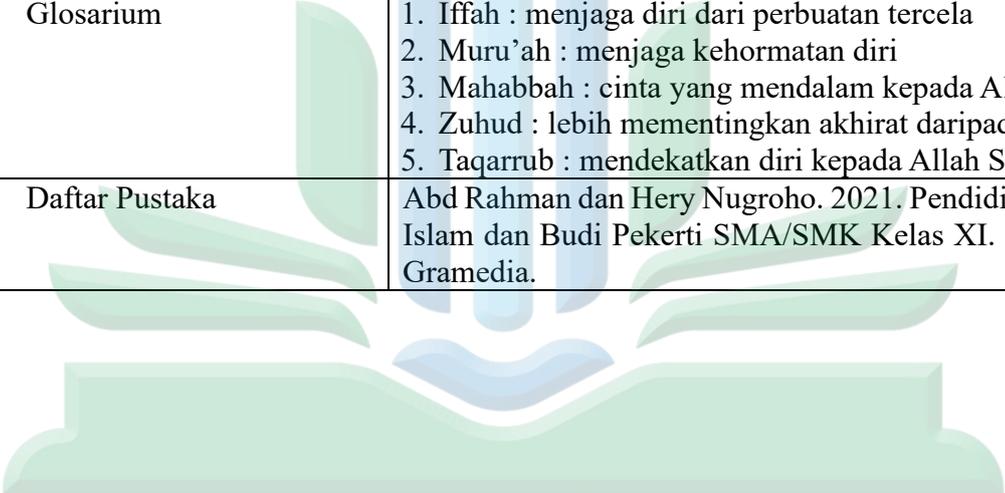
Lampiran 9

Modul Ajar Siklus I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Kode Modul	PAI.XI.F
Penyusunan Tahun	Amirah Syazana/2024
Kelas Atau Fase Capaian	XI AHP 2/Fase F
Elemen/Topik	Akidah/Menguatkan iman dengan menjaga kehormatan, Ikhlas, malu, dan zuhud
Alokasi Waktu	3 x 45 Menit
Pertemuan Ke-	1-2
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Bergotong royong dan Mandiri.
Sarana Prasarana	Papan tulis, spidol, kertas manila, dan HVS
Target Peserta Didik	Regular/Tipikal
Model Pembelajaran	Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>Capaian Pembelajaran Fase F</p> <p>Peserta didik menganalisis cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; mempresentasikan tentang cabang-cabang iman, dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; meyakini bahwa cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam adalah ajaran agama; membiasakan sikap tanggung jawab, memenuhi janji, menyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, jujur, peduli sosial, ramah, konsisten, cinta damai, rasa ingin tahu dan pembelajar sepanjang hayat.</p>	
KOMPONEN INTI	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis cabang-cabang iman: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 2. Peserta didik mampu membiasakan sikap menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. 3. Peserta didik mampu mempresentasikan cabang iman: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga Kehormatan <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan pengertian menjaga kehormatan b. Menganalisis ayat al-Qur'an menjaga kehormatan c. Menganalisis macam-macam menjaga kehormatan d. Menganalisis contoh menjaga kehormatan 2. Ikhlas <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan pengertian ikhlas b. Menganalisis ayat al-Qur'an tentang ikhlas c. Menganalisis tingkatan Ikhlas

	d. Menganalisis ciri-ciri orang ikhlas
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian pikirkan ketika mendengar kata menjaga kehormatan dan ikhlas? 2. Apakah kalian sudah menjaga kehormatan dan bersikap ikhlas?
Langkah-Langkah Pembelajaran	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa 2. Pendidik memperhatikan kesiapan, dan memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Pendidik memberikan ice breaking 4. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Pendidik menyampaikan pertanyaan pemantik 7. Pendidik memberikan asesmen awal
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan materi kepada peserta didik 2. Pendidik membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok 3. Pendidik memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya 4. Pendidik membentuk meja turnamen. Tiap meja turnamen terdiri dari anggota kelompok yang berbeda-beda. 5. Pendidik memberikan pertanyaan pada tiap meja turnamen 6. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dan penghargaan secara verbal/non verbal
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan rangkuman 2. Pendidik memberikan soal asesmen formatif 3. Pendidik memberikan kesimpulan 4. Pendidik menyampaikan rencana pada pembelajaran berikutnya 5. Pendidik memberikan refleksi secara langsung 6. Pendidik memberikan motivasi 7. Pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Rencana Asesmen	Peserta didik mengerjakan soal asesmen formatif yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat melalui aplikasi <i>Quizizz</i>
Pengayaan dan Remedial	Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Sedangkan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi pelajaran dengan cara memberikan dampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh pendidik.
Refleksi peserta didik dan Pendidik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi Peserta didik <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana proses pembelajaran hari ini?

	<p>2. Refleksi Pendidik</p> <p>a. Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana?</p> <p>b. Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?</p>
LAMPIRAN	
Lembar observasi aktivitas	Silahkan kerjakan soal asesmen formatif melalui aplikasi <i>Quizizz</i>
Bahan Bacaan	<p>1. Bacaan Pendidik : Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 163-179 dari PT Gramedia.</p> <p>2. Bacaan Peserta didik : Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 212-220 dari PT Gramedia</p>
Glosarium	<p>1. Iffah : menjaga diri dari perbuatan tercela</p> <p>2. Muru'ah : menjaga kehormatan diri</p> <p>3. Mahabbah : cinta yang mendalam kepada Allah SWT</p> <p>4. Zuhud : lebih mementingkan akhirat daripada dunia</p> <p>5. Taqarrub : mendekatkan diri kepada Allah SWT</p>
Daftar Pustaka	Abd Rahman dan Hery Nugroho. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI. Jakarta: PT Gramedia.



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

Lampiran 10

Instrumen Penilaian Afektif Siklus I

No	Nama	Menjaga kehormatan				Gotong Royong				kejujuran				Penerimaan hasil				Total Skor	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			

Instrumen Penilaian Kognitif Siklus I

Pilihan Ganda	
11.	Di bawah ini merupakan tingkatan ikhlas denganurut adalah a. Awam, khas, dan khawasul khas b. Awam, khawasul khawas, dan khawas c. Awam, khawas, dan khawasul khawas d. Awam, khas, dan khawasul khawas e. Awam, khawas, dan khawasul khas
12.	Di bawah ini yang termasuk ciri-ciri orang ikhlas adalah a. Malas beribadah jika sendirian dan rajin dihadapan banyak orang b. Senantiasa beramal dan bersungguh-sungguh dalam beramal c. Bergairah beribadah ketika dipuji dan tidak bersemangat jika dicela d. Melakukan segala sesuatu yang dilarang oleh Allah Swt e. Membedakan antara amal yang pengharganya besar dan kecil
13.	Menjaga kehormatan dalam Bahasa Arab disebut dengan muru'ah. Muru'ah adalah proses penjagaan tingkah laku seseorang agar sejalan dengan ajaran agama, menghiasi diri dengan akhlak terpuji dan menjauhi segala bentuk keburukan. Selain muru'ah juga disebut dengan istilah iffah. Apa yang dimaksud dengan iffah... a. mencegah dari sesuatu yang tidak bermanfaat atau menjauhi hal yang buruk dan terlarang. b. Melakukan hal buruk dan melarang untuk berbuat baik c. merasa malu kepada Allah Swt. sehingga membuat seseorang untuk selalu melaksanakan semua perintah-Nya, menjauhi semua larangan-Nya, dan merasa malu apabila berbuat bermaksiat kepada-Nya. d. Menjauhi pergaulan bebas dan zina e. beribadah kepada Allah Swt dengan tujuannya mencari dan menghitung keuntungan dunia dan akhirat
14.	Sikap muru'ah terbagi menjadi 3 macam yaitu muru'ah kepada diri sendiri, kepada sesama makhluk, dan kepada Allah. Dibawah ini yang termasuk muru'ah kepada sesama makhluk adalah... a. mempertahankan serta melaksanakan perilaku yang mulia dan menghindari perilaku yang tercela di manapun dan kapanpun meskipun dalam keadaan sendiri b. Mempergunakan harta di jalan yang baik. Diantaranya bisa dengan bersedekah, menyantuni anak yatim, memberikan beapeserta didik c. menjaga perilaku yang mulia dan menghindari perilaku yang tercela kepada orang lain baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan Masyarakat d. Tidak lagi melihat kepada manfaat dan bahaya perbuatan, tetapi pada hakikat perbuatan, misalnya bahwa amal yang kita lakukan adalah perintah Allah.

e. beribadah hanya untuk mencari keuntungan akhirat bukan lagi berorientasi pada keuntungan dunia.
<p>15. Sesungguhnya laki-laki dan perempuan yang muslim, laki-laki dan perempuan yang mukmin, laki-laki dan perempuan yang tetap dalam ketaatannya, laki-laki dan perempuan yang benar, laki-laki dan perempuan yang sabar, laki-laki dan perempuan yang khusyu', laki-laki dan perempuan yang bersedekah, laki-laki dan perempuan yang berpuasa, laki-laki dan perempuan yang memelihara kehormatannya, laki-laki dan perempuan yang banyak menyebut (nama) Allah, Allah telah menyediakan untuk mereka ampunan dan pahala yang besar. Terjemahan ayat ini terdapat dalam surat dan ayat berapa...</p> <p>a. Al-ahzab ayat 31 b. Al-ahzab ayat 33 c. Al-ahzab ayat 1 d. Al-Ahzab ayat 35 e. An-Nur ayat 6</p>
<p>16. Berdasarkan tindakan-tindakan dibawah ini, manakah yang termasuk sikap muru'ah...</p> <p>1. Menjauhi makan dan minuman yang haram 2. Mempergunakan harta di jalan yang baik Diantaranya bisa dengan bersedekah, menyantuni anak yatim, memberikan beapeserta didik 3. Tidak menyalahgunakan jabatan yang dimiliki 4. Tidak mengingat pahala dari perbuatan yang dilakukan 5. Tidak lagi mengharap/menghiraukan pujian dan hinaan orang</p> <p>a. 1, 3, dan 5 b. 2, 4, dan 5 c. 3, 4, dan 5 d. 1, 2, dan 4 e. 1, 2, dan 3</p>
<p>17. Manakah dari berikut ini yang TIDAK termasuk alasan mengapa kita harus menjaga kehormatan diri...</p> <p>a. Membangun kepercayaan orang lain b. Menjaga nama baik keluarga c. Memenuhi tuntutan sosial d. Meningkatkan kualitas diri e. Menjaga hubungan baik dengan sesama</p>
<p>18. Seseorang masuk dalam tingkatan ini, apabila ia beribadah tidak ada motivasi apa pun, kecuali mengharap ridha dari Allah Swt. Ia beribadah setiap hari bukan sebagai kewajiban, tetapi menjadi kebutuhan sebagai seorang hamba. Dengan kata lain ia beribadah tidak lagi didasari keinginan dunia maupun akhirat, melainkan didasari oleh rasa mahabbah (cinta) dan rindu kepada Allah Swt. Berdasarkan pernyataan di atas, merupakan tingkatan ikhlas orang...</p> <p>a. Orang awam b. Orang khawash c. Orang beriman d. Orang khawaskhul khawas e. Orang khusus dan excellent</p>
19. Manakah yang termasuk pengertian Q.S az-Zumar ayat 2...

<p>a. Sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu (Muhammad) al-Kitab (al-Qur'an) dengan benar, maka sembahlah Allah dengan memurnikan ketaatan (ibadah) kepadanya.</p> <p>b. Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui</p> <p>c. Katakanlah, "Sesungguhnya aku takut azab pada hari yang besar (kiamat) jika aku durhaka kepada Tuhanku.</p> <p>d. Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar</p> <p>e. Terkutuklah orang-orang yang berdusta yang menyangka dengan sangkaan yang tidak benar, yaitu orang-orang yang lalai dan berkubang dalam gelombang kekafiran dan kesesatan</p>
<p>20. Seorang murid selalu berusaha untuk mendapatkan nilai terbaik dalam ujian. Motivasi utamanya adalah ingin membanggakan orang tuanya. Apakah tindakannya tersebut dapat dikatakan ikhlas?</p> <p>a. Ya, karena ia berniat untuk menyenangkan orang tuanya.</p> <p>b. Ya, karena ia berusaha untuk menjadi yang terbaik.</p> <p>c. Tidak, karena niatnya tercampur dengan keinginan untuk mendapatkan pujian.</p> <p>d. Tidak dapat dipastikan, karena hanya Allah yang tahu niat hati seseorang.</p> <p>e. Tergantung pada jenis ujian yang diikutinya</p>
Isian Singkat
1. Menjaga kehormatan dalam bahasa Arab disebut dengan...
2. Mempertahankan serta melaksanakan perilaku yang mulia dan menghindari perilaku yang tercela di manapun dan kapanpun meskipun dalam keadaan sendiri. Merupakan sikap muru'ah terhadap....
3. Membersihkan amal perbuatan dari hal-hal yang mengotorinya seperti mengharap pujian dari makhluk atau tujuan-tujuan lain selain dari Allah. Termasuk juga tidak mengharap amalnya disaksikan oleh selain Allah. Merupakan pengertian dari....
4. Salah satu ayat yang mengajarkan untuk ikhlas terdapat dalam sura apa dan ayat berapa...
5. Menurut al-Jurjani dalam Kitab al-Ta'rifat bahwa muru'ah adalah kekuatan hati yang menjadi sumber lahirnya sifat-sifat terpuji baik secara dalil syar'i, akal dan tradisi. Oleh karena itu, betul yang telah disampaikan Nabi Saw. bahwa kekayaan yang sejati adalah...

Instrumen Penilaian Psikomotorik Siklus I

No	Nama	Menjawab pertanyaan				komunikasi				Pemecahan Masalah				Penguasaan Materi				Total Skor	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			

Lampiran 11

Rubrik Penilaian Afektif Siklus I

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Menjaga kehormatan	Tidak sopan, sering merendahkan orang lain.	Kadang-kadang menunjukkan sikap sopan santun dan tidak menghormati orang lain	Sopan santun dalam banyak situasi, tapi kadang mengungkit masalah.	Selalu menunjukkan sikap sopan santun dan menjaga kehormatan diri dan orang lain dengan konsisten.
Gotong Royong	Jarang atau tidak pernah aktif berpartisipasi dalam kelompok dan cenderung hanya memikirkan keuntungan pribadi.	Kadang-kadang aktif berpartisipasi dan memberikan kontribusi positif dalam kelompok, namun seringkali terlihat pasif atau menunggu perintah	Sering aktif berpartisipasi dan memberikan kontribusi positif dalam kelompok, meskipun kadang-kadang masih terlihat mengharapkan imbalan..	Selalu aktif berpartisipasi dan memberikan kontribusi positif dalam kelompok tanpa mengharapkan imbalan..
Kejujuran	Sering berbohong atau menghindari tanggung jawab.	Terkadang kurang jujur, kadang menyembunyikan kebenaran.	Umumnya jujur, tetapi terkadang berbohong dalam situasi tertentu.	Selalu jujur, tidak menyembunyikan kebenaran, dan bertanggung jawab atas tindakan.
Penerimaan hasil	Menunjukkan kekecewaan atau marah terhadap hasil yang tidak memuaskan.	Menerima hasil dengan ketidaksenangan, terkadang mengungkit-ungkit usaha.	Menerima hasil dengan lapang dada meskipun terkadang merasa kurang puas	Selalu menerima hasil dengan lapang dada, tidak mengeluh atau mengungkit-ungkit usaha

Keterangan : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

Rubrik Penilaian Psikomotorik Siklus I

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Menjawab pertanyaan	Jawaban tidak tepat, tidak lengkap dan tidak sesuai dengan pertanyaan	Jawaban kurang tepat, kurang lengkap, atau ada sedikit ketidaksesuaian	Jawaban tepat, cukup lengkap dan sesuai dengan pertanyaan	Jawaban sangat tepat, lengkap dan sesuai dengan pertanyaan
komunikasi	Ide tidak jelas, tidak sistematis, bahasa tidak sopan.	Ide kurang jelas atau kurang sistematis, bahasa kurang sopan.	Ide cukup jelas dan sistematis, bahasa sopan tetapi kurang persuasif.	Ide sangat jelas, sistematis, menggunakan bahasa yang sopan dan persuasif.
Pemecahan Masalah	Tidak mampu mengidentifikasi masalah atau memberikan solusi.	Mengidentifikasi masalah dengan kurang tepat, solusi kurang logis.	Mengidentifikasi masalah dengan cukup baik, solusi logis tetapi kurang mendalam.	Mengidentifikasi masalah dengan tepat, memberikan solusi sangat logis dan realistis.
Penguasaan Materi	Tidak memahami topik, informasi tidak akurat atau tidak relevan.	Pemahaman terhadap topik terbatas, ada beberapa kesalahan informasi.	Cukup memahami topik, informasi cukup akurat dan relevan.	Sangat memahami topik, informasi sangat akurat dan relevan.

Keterangan : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

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

Lampiran 12

Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I

Sekolah	: SMK Negeri 5 Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi	: Menjaga Kehormatan dan Ikhlas
Pertemuan	: 1-2
Tujuan Pembelajaran	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis cabang-cabang iman: menjaga kehormatan dan Ikhlas dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 2. Peserta didik mampu membiasakan sikap menjaga kehormatan dan Ikhlas dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 3. Peserta didik mampu mempresentasikan cabang iman: menjaga kehormatan dan Ikhlas 	
Materi Pembelajaran	
<p>1. Menjaga Kehormatan</p> <p>Menjaga kehormatan adalah menjaga harga diri, nama baik, dan kemuliaan diri. Dengan kata lain menjaga harkat, martabat dan harga diri manusia. Menjaga kehormatan dalam Bahasa Arab disebut dengan muru'ah. Muru'ah adalah proses penjagaan tingkah laku seseorang agar sejalan dengan ajaran agama, menghiasi diri dengan akhlak terpuji dan menjauhi segala bentuk keburukan. Selain muru'ah juga disebut dengan istilah 'iffah. Secara bahasa, istilah 'iffah berarti mencegah dari sesuatu yang tidak bermanfaat atau menjauhi hal yang buruk dan terlarang. Sedangkan secara istilah berarti sifat yang menjadikan seseorang dapat menghindari dari menuruti hawa nafsunya. Sikap menjaga kehormatan, terdapat dalam Q.S Al-Ahzab/33: 35. Sikap Muru'ah dibagi menjadi tiga macam, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Muru'ah terhadap diri sendiri. Maksudnya adalah mempertahankan serta melaksanakan perilaku yang mulia dan menghindari perilaku yang tercela di manapun dan kapanpun meskipun dalam keadaan sendiri b. Muru'ah terhadap sesama makhluk. Maksudnya adalah menjaga perilaku yang mulia dan menghindari perilaku yang tercela kepada orang lain baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat c. Muru'ah terhadap Allah Swt. Maksudnya merasa malu kepada Allah Swt. sehingga membuat seseorang untuk selalu melaksanakan semua perintah-Nya, menjauhi semua larangan-Nya, dan merasa malu apabila berbuat bermaksiat kepada-Nya. <p>Contoh menjaga muru'ah? Diantara contoh muru'ah dalam kehidupan sehari-hari adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjaga perkataan dengan tidak mengejek teman ataupun berkata kasar 	

- b. Menggunakan pakaian yang mencerminkan syariat Islam bukan menggunakan pakaian yang menampakkan lekuk tubuh
- c. Menjauhi pergaulan bebas dan zina
- d. Menjauhi makan dan minuman yang haram
- e. Mempergunakan harta di jalan yang baik. Diantaranya bisa dengan bersedekah, menyantuni anak yatim, memberikan beasiswa, Tidak menyalahgunakan jabatan yang dimiliki.

Menurut al-Jurjani dalam Kitab al-Ta'rifat bahwa muru'ah adalah kekuatan hati yang menjadi sumber lahirnya sifat-sifat terpuji baik secara dalil syar'i, akal dan tradisi. Oleh karena itu, betul yang telah disampaikan Nabi Saw. bahwa kekayaan yang sejati adalah kekayaan hati. Sebagaimana diriwayatkan oleh Abu Hurairah:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: لَيْسَ الْغِنَى عَنْ كَثْرَةِ الْعَرَضِ وَلَكِنَّ الْغِنَى غِنَى النَّفْسِ

Artinya: Dari Abu Hurairah: dari Nabi Saw. bersabda: kekayaan bukanlah dari banyaknya harta, tetapi kekayaan adalah kekayaan hati. (H.R. AlBukhāri).

2. Ikhlas

Kata ikhlas dari bahasa Arab. Secara bahasa kata ikhlas berarti murni, tidak bercampur, bersih, jernih, mengosongkan dan membersihkan sesuatu. Ikhlas berarti suci dalam berniat, bersihnya batin dalam beramal, tidak ada pura-pura, lurusnya hati dalam bertindak, jauh dari penyakit riya' serta mengharap ridha Allah semata. Kaitannya ibadah, secara bahasa ikhlas berarti tidak memperlihatkan amal kepada orang lain. Sedangkan secara istilah, al-Jurjani dalam kitabnya al-Ta'rifat memberikan pengertian ikhlas adalah membersihkan amal perbuatan dari hal-hal yang mengotorinya seperti mengharap pujian dari makhluk atau tujuan-tujuan lain selain dari Allah. termasuk juga tidak mengharap amalnya disaksikan oleh selain Allah. Dengan kata lain ikhlas adalah sikap yang dilakukan seseorang dalam melaksanakan perintah-perintah Allah Swt. dan tidak mengharap sesuatu apapun, kecuali ridha Allah Swt. Jadi, ikhlas merupakan sesuatu hal yang sifatnya batin dan ia merupakan perasaan halus yang tidak dapat diketahui oleh siapapun kecuali pelakunya dan Allah Swt. Salah satu ayat yang mengajarkan untuk ikhlas adalah Q.S. Az-Zumar/39: 2 berikut ini.

إِنَّا أَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ فَاعْبُدِ اللَّهَ مُخْلِصًا لَهُ الدِّينَ

Artinya: Sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu (Muhammad) alKitab (al-Qur'an) dengan benar, maka sembahlah Allah dengan memurnikan ketaatan (ibadah) kepadanya. (Q.S. Az-Zumar/39: 2)

Ali Abdul Halim (2010) mengatakan bahwa ikhlas dapat dibagi menjad tiga tingkatan yaitu.

- a. Orang awam (umum). Pada tingkatan ini seseorang beribadah kepada Allah Swt., tujuannya mencari dan menghitung keuntungan dunia dan akhirat. Contohnya: seseorang melakukan ibadah shalat atau memberi shadaqah kepada anak yatim dengan tujuan ingin agar badannya sehat, hartanya banyak, mendapat bidadari dan nanti di akhirat masuk surga.
- b. Orang khawash (khusus). Pada tingkatan ini, seseorang beribadah hanya untuk mencari keuntungan akhirat bukan lagi berorientasi pada keuntungan dunia. Seseorang pada tingkatan ini, beribadah sambil hatinya berharap untuk memperoleh pahala, surga, dan semua yang berorientasi pada akhirat.
- c. Orang khawashul khawas (excellent). Seseorang masuk dalam tingkatan ini, apabila ia beribadah tidak ada motivasi apa pun, kecuali mengharap ridha dari Allah Swt. Ia beribadah setiap hari bukan sebagai kewajiban, tetapi menjadi kebutuhan sebagai seorang hamba. Dengan kata lain Ia beribadah tidak lagi didasari keinginan dunia maupun akhirat, melainkan didasari oleh rasa mahabbah (cinta) dan rindu kepada Allah Swt. Sehingga orang pada tingkatan ini mencapai kenikmatan dalam setiap ibadah yang dikerjakan.

Tiga ciri seseorang yang ikhlas dalam beramal:

- a. Tidak lagi mengharap/menghiraukan pujian dan hinaan orang lain
- b. Tidak lagi melihat kepada manfaat dan bahaya perbuatan, tetapi pada hakikat perbuatan, misalnya bahwa amal yang kita lakukan adalah perintah Allah.
- c. Tidak mengingat pahala dari perbuatan yang dilakukan

Di antara manfaat terhindar dari tipu daya setan/iblis. Sehingga kalian dapat selamat dari berbagai macam godaan dan tipu daya yang menyebabkan kalian jauh dari petunjuk agama. Manfaat lain dari ikhlas adalah akan selamat dari siksa dan akan mendapatkan derajat yang tinggi kelak di akhirat.

Petunjuk

1. Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan maateri
2. peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok sekaligus memberikan lembar materi kepada peserta didik untuk didiskusikan
3. Pendidik membentuk meja tournament.
Tiap meja tournament terdiri dari anggota kelompok yang berbeda-beda.
Dengan aturan permainan sebagai berikut:
 - a. Pendidik menentukan siapa yang menjadi pemain, pembaca, dan penantang. Tiap posisi memiliki tugas masing-masing
 - b. Pemain bertugas mengambil kartu soal dan memberikannya kepada pembaca untuk dibacakan. Pemain juga menjawab soal yang dibacakan pembaca.

- c. Pembaca bertugas sebagai pembaca soal dan jawaban. Disini pembaca tidak boleh ikut menjawab dan tidak boleh memberikan jawaban pada peserta lain.
 - d. Penantang bertugas menyetujui jawaban yang disampaikan pembaca jika benar, Namun jika jawaban pemain salah maka para penantang diperbolehkan untuk menjawab. Selain itu penantang juga diperbolehkan menjawab secara mandiri. Jika jawaban penantang benar maka akan mendapat skor.
 - e. posisi pemain dalam meja turnamen diputar searah jarum jam sehingga semua peserta didik merasakan menjadi pemain, pembaca, dan penantang.
4. Pendidik memberikan pertanyaan pada tiap meja turnamen
 5. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi



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

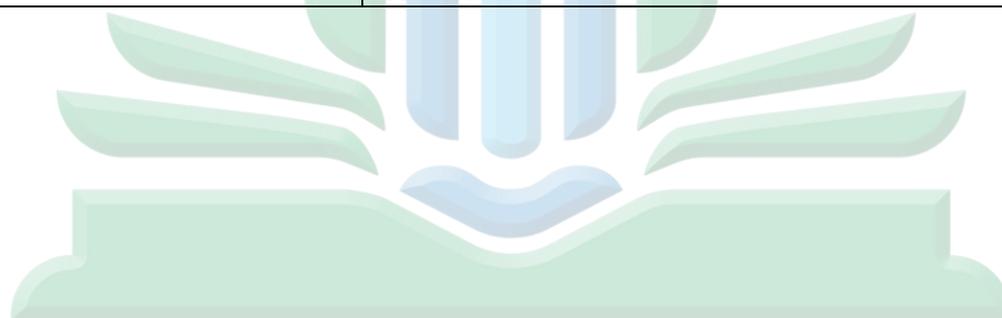
Lampiran 13

Modul Ajar Siklus II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Kode Modul	PAL.XI.F
Penyusunan Tahun	Amirah Syazana/2024
Kelas Atau Fase Capaian	XI AHP 2/Fase F
Elemen/Topik	Akidah/Menguatkan iman dengan menjaga kehormatan, Ikhlas, malu, dan zuhud
Alokasi Waktu	3 x 45 Menit
Pertemuan Ke-	3-4
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Bergotong royong dan Mandiri.
Sarana Prasarana	Papan tulis, spidol, kertas manila, HVS, dan laptop
Target Peserta Didik	Regular/Tipikal
Model Pembelajaran	Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>Capaian Pembelajaran Fase F Peserta didik menganalisis cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; mempresentasikan tentang cabang-cabang iman, dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; meyakini bahwa cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam adalah ajaran agama; membiasakan sikap tanggung jawab, memenuhi janji, menyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, jujur, peduli sosial, ramah, konsisten, cinta damai, rasa ingin tahu dan pembelajar sepanjang hayat.</p>	
KOMPONEN INTI	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis cabang-cabang iman: menjaga kehormatan, Ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupana sehari-hari dengan benar 2. Peserta didik mampu membiasakan sikap menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. 3. Peserta didik mampu mempresentasikan cabang iman: menjaga kehormatan, Ikhlas, malu, dan zuhud
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Malu <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan pengertian malu b. Menganalisis hadits tentang malu c. Menganalisis pembagian malu 2. Zuhud <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan pengertian zuhud b. Menganalisis hadits tentang zuhud
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian pikirkan ketika mendengar kata malu dan zuhud? 2. Apakah kalian pernah bersikap malu dan zuhud?

Langkah-Langkah Pembelajaran	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa 2. Pendidik memperhatikan kesiapan, dan memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Pendidik memberikan ice breaking 4. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Pendidik menyampaikan pertanyaan pemantik 7. Pendidik memberikan asesmen awal
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan materi kepada peserta didik 2. Pendidik membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok 3. Pendidik memberikan lembar kerja kepada peserta didik dan berisikan tiga pertanyaan untuk dijawab dan didiskusikan bersama anggota kelompoknya 4. Pendidik membentuk meja turnamen. Tiap meja turnamen terdiri dari anggota kelompok yang berbeda-beda dan terdapat perubahan dalam penempatan posisi setiap pemain, serta ditambahkan penanda untuk setiap posisi. 5. Pendidik memberikan pertanyaan pada tiap meja turnamen melalui media <i>spin wheel</i> 6. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi dan penghargaan secara verbal/non verbal.
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan rangkuman 2. Pendidik memberikan soal asesmen formatif 3. Pendidik memberikan kesimpulan 4. Pendidik memberikan refleksi melalui <i>google form</i> 5. Pendidik memberikan motivasi 6. Pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Rencana Asesmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya jawab langsung 2. mengerjakan soal asesmen formatif yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat secara manual menggunakan lembaran kertas HVS
Pengayaan dan Remedial	<p>Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Sedangkan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi pelajaran dengan cara memberikan dampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh pendidik.</p>
Refleksi peserta didik dan Pendidik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi Peserta didik <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana proses pembelajaran hari ini? 2. Refleksi Pendidik <ol style="list-style-type: none"> c. Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana?

	d. Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?
LAMPIRAN	
Lembar observasi aktivitas	Silahkan kerjakan latihan soal asesmen formatif yang disediakan pendidik
Bahan Bacaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bacaan Pendidik: Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 163-179 dari PT Gramedia. 2. Bacaan Peserta didik : Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 220-225 dari PT Gramedia
Glosarium	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iffah : menjaga diri dari perbuatan tercela 2. Muru'ah : menjaga kehormatan diri 3. Mahabbah : cinta yang mendalam kepada Allah SWT 4. Zuhud : lebih mementingkan akhirat daripada dunia 5. Taqarrub : mendekatkan diri kepada Allah SWT
Daftar Pustaka	Abd Rahman dan Hery Nugroho. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI. Jakarta: PT Gramedia.



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

Lampiran 14

Instrumen Penilaian Afektif Siklus II

No	Nama	Menjaga perilaku dan perkataan				Melanggar aturan				Kerja sama				Pamer harta atau prestasi				Total Skor	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			

Instrumen Penilaian Kognitif Siklus II**Pilihan Ganda**

1. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1) menghindari dari perbuatan maksiat
- 2) menghantarkan hambanya melakukan kebaikan
- 3) mengurangi rezeki
- 4) lebih dekat dengan Allah Swt.
- 5) tidak mendapatkan pekerjaan

Dari pernyataan di atas, yang termasuk manfaat sikap malu sebagai cabang Iman adalah

- a. 1), 2), dan 3)
- b. 1), 3), dan 4)
- c. 2), 3), dan 4)
- d. 2), 4), dan 1)
- e. 3), 5), dan 1)

2. Meninggalkan kenikmatan duniawi untuk mendapatkan kenikmatan akhirat merupakan salah satu ciri orang yang memiliki sifat zuhud. Namun tidak hanya itu, orang yang memiliki sifat zuhud memiliki ciri lain yaitu

- a. Senang mencela dan susah untuk memuji orang lain
- b. Membenci orang yang memberikan celaan kepadanya
- c. Marah-marah ketika mendapat pujian orang lain
- d. Sangat senang akan pujian yang datang dari orang lain
- e. Bersikap sederhana baik saat dipuji maupun saat dicela

3. Manakah amalan yang paling utama dalam bertaqarrub kepada Allah SWT?

- a. Berpuasa sunnah.
- b. Melaksanakan ibadah haji.
- c. Melaksanakan ibadah wajib
- d. Bersedekah.
- e. Membaca Al-Qur'an.

4. Cinta dunia dan takut mati. Merupakan pengertian dari...

- a. Al-Wahn
- b. Tawakal
- c. Qona'ah
- d. Iman yang kuat
- e. Hedonisme

<p>5. Ani sangat iri dengan teman barunya yang memiliki banyak teman. Ani merasa kesepian dan ingin sekali memiliki banyak teman seperti temannya itu. Apa yang sebaiknya dilakukan Ani?</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjauhi teman barunya tersebut Meminta tolong kepada pendidik untuk mempertemukannya dengan banyak teman Berusaha menjadi diri sendiri dan berteman dengan siapa saja yang menyukainya Meniru gaya berpakaian dan berbicara teman barunya. Merasa minder dan tidak percaya diri
<p>6. Dibawah ini yang merupakan pengertian zuhud Menurut Abu Sulaiman ad-Darani. Adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Meninggalkan sesuatu yang dapat menyibukkan diri kita sehingga melalaikan Allah. Mengeluarkan kemuliaan harta dari dalam hati kita, maksudnya harta yang dimiliki tidak menjadikan hati ini jauh dan lalai dari Allah. Zuhud bukan berarti meninggalkan usaha untuk menghasilkan sesuatu, seperti yang banyak disalahpahami orang, karena yang seperti itu mengantarkan pada kerusakan alam dan bertentangan dengan takdir dan peraturan Allah Meninggalkan dunia dan menganggap dunia adalah hal yang hina. Sesuatu yang sedikit, tidak tertarik terhadap sesuatu dan meninggalkannya.
<p>7. Dalam konteks Islam, malu (haya) dianggap sebagai salah satu sifat yang terpuji. Manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menggambarkan pentingnya sifat malu dalam ajaran Islam?</p> <ol style="list-style-type: none"> Malu hanya diperlukan dalam interaksi sosial dengan orang lain. Malu adalah penghalang untuk mencapai tujuan hidup. Malu mendorong individu untuk menjauhi perbuatan dosa dan menjaga kehormatan diri. Malu hanya berlaku bagi wanita dan tidak relevan bagi pria. Malu dapat menghambat seseorang untuk berbicara di depan umum
<p>8. Siapakah sahabat Nabi Muhammad SAW yang dikenal dengan sikap zuhudnya dan sering dijadikan teladan dalam hal ini?</p> <ol style="list-style-type: none"> Abu Bakar As-siddiq Umar bin Khattab Utsman bin Affan Ali bin Abi Thalib Bilal bin Rabah
<p>9. Dalam konteks zuhud, apa yang dimaksud dengan "harta yang tidak mengikat"?</p> <ol style="list-style-type: none"> Harta yang diperoleh dengan cara yang tidak halal. Harta yang digunakan untuk kepentingan pribadi semata. Harta yang dimiliki tetapi tidak menjadi prioritas dalam hidup dan tidak menghalangi ibadah. Harta yang hanya digunakan untuk kesenangan duniawi. Harta yang tidak pernah dibagikan kepada orang lain.
<p>10. Dalam hadis yang diriwayatkan oleh Abdullah bin Umar, Nabi Muhammad SAW menegur seorang lelaki yang mencela saudaranya yang pemalu. Apa inti dari pesan yang disampaikan Nabi dalam hadis tersebut?</p>

- a. Malu adalah sifat yang harus dihilangkan untuk mencapai kesuksesan.
- b. Malu adalah bagian dari iman dan seharusnya dihargai, bukan dicela.
- c. Malu hanya diperlukan dalam konteks sosial, bukan dalam ibadah.
- d. Malu dapat menghalangi seseorang untuk berbicara di depan umum.
- e. Malu adalah tanda kelemahan dan harus dihindari

Isian Singkat

1. Meninggalkan dari kesenangan dunia untuk lebih mementingkan ibadah. Orang yang melakukan zuhud disebut dengan...
2. Malu yang Allah ciptakan pada diri hamba sehingga mengantarkan hamba tersebut melakukan kebaikan dan menghindari keburukan serta memotivasi untuk berbuat yang indah. Inilah yang termasuk cabang dari iman, karena bisa menjadi perantara menaiki derajat iman. Pernyataan di atas termasuk malu dalam...
2. Malu dalam bahasa Arab disebut dengan..
3. Salah satu bahaya seseorang yang tidak berlaku zuhud, yaitu dapat dijangkiti penyakit..
4. Hadits Nabi Muhammad SAW tentang malu diriwayatkan oleh....

Instrumen Penilaian Psikomotorik Siklus II

No	Nama	Menjawab pertanyaan				komunikasi				Pemecahan Masalah				Penguasaan Materi				Total Skor	Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			

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

Lampiran 15

Rubrik Penilaian Afektif Siklus II

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Menjaga perilaku dan perkataan	Jarang menjaga perilaku dan perkataan.	Kadang menjaga perilaku dan perkataan	Sering menjaga perilaku dan perkataan dengan baik	Selalu menjaga perilaku dan perkataan, tidak pernah memalukan.
Menghindari pelanggaran aturan	Sering melanggar aturan.	Kadang menghindari tindakan melanggar aturan.	Sering menghindari tindakan yang melanggar aturan.	Selalu menghindari tindakan yang melanggar aturan karena merasa malu.
kerjasama	Tidak berpartisipasi atau cenderung menghindari tugas kelompok	Hanya berpartisipasi jika diminta dan cenderung pasif	Berpartisipasi aktif, meskipun kadang menunggu intruksi dari anggota lain	Selalu berpartisipasi dalam setiap kegiatan kelompok dan berinisiatif membantu anggota lain
Tidak memamerkan harta atau prestasi	Sering memamerkan barang atau prestasi	Kadang memamerkan barang atau prestasi	Sering menjaga sikap rendah hati dan tidak memamerkan barang	Selalu menjaga sikap rendah hati, tidak memamerkan barang atau prestasi

Keterangan : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

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

Rubrik Penilaian Psikomotorik Siklus II

Kriteria	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Menjawab pertanyaan	Jawaban tidak tepat, tidak lengkap dan tidak sesuai dengan pertanyaan	Jawaban kurang tepat, kurang lengkap, atau ada sedikit ketidaksesuaian	Jawaban tepat, cukup lengkap dan sesuai dengan pertanyaan	Jawaban sangat tepat, lengkap dan sesuai dengan pertanyaan
komunikasi	Ide tidak jelas, tidak sistematis, bahasa tidak sopan.	Ide kurang jelas atau kurang sistematis, bahasa kurang sopan.	Ide cukup jelas dan sistematis, bahasa sopan tetapi kurang persuasif.	Ide sangat jelas, sistematis, menggunakan bahasa yang sopan dan persuasif.
Pemecahan Masalah	Tidak mampu mengidentifikasi masalah atau memberikan solusi.	Mengidentifikasi masalah dengan kurang tepat, solusi kurang logis.	Mengidentifikasi masalah dengan cukup baik, solusi logis tetapi kurang mendalam.	Mengidentifikasi masalah dengan tepat, memberikan solusi sangat logis dan realistis.
Penguasaan Materi	Tidak memahami topik, informasi tidak akurat atau tidak relevan.	Pemahaman terhadap topik terbatas, ada beberapa kesalahan informasi.	Cukup memahami topik, informasi cukup akurat dan relevan.	Sangat memahami topik, informasi sangat akurat dan relevan.

Keterangan : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

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

Lampiran 16

Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II

Sekolah	: SMK Negeri 5 Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi	: Malu dan Zuhud
Pertemuan	: 3 dan 4
Tujuan Pembelajaran	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis cabang-cabang iman: malu dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari dengan benar 2. Peserta didik mampu membiasakan sikap malu dan zuhud dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. 3. Peserta didik setelah mengikuti pembelajaran mampu mempresentasikan cabang iman: malu dan zuhud dengan benar 	
Materi Pembelajaran	
<p>1. Malu</p> <p>Malu dalam bahasa Arab disebut kata al-haya' Malu disebutkan oleh Nabi Saw sebagai cabang dari iman karena dengan sifat malu seseorang dapat tergerak melakukan kebaikan dan menghindari keburukan. Sifat malu akan selalu mengantarkan seseorang pada kebaikan. Jika ada seseorang yang tidak berani melakukan kebaikan, maka sebabnya bukanlah sifat malu yang dimilikinya, tetapi itu disebabkan sifat penakut dan kelemahan yang dimiliki seseorang tersebut.</p> <p>Demikian Imam an-Nawawi menjelaskan dalam kitabnya Syarh Shahih Muslim. Dalam hadis Nabi Muhammad Saw: Artinya: "Dari 'Abdullah bin 'Umar: suatu saat Nabi saw bertemu seorang laki-laki yang mencela saudaranya yang pemalu. Bahkan lelaki tersebut mengatakan rasa malu telah membahayakanmu. Maka Rasulullah bersabda: berhentilah kamu mencela saudaramu, karena malu adalah bagian dari iman. (H.R. Al-Bukhāri)". Dalam hadis tersebut Nabi Muhammad Saw. menegur seorang lakilaki yang sedang mencela sifat malu yang dimiliki saudaranya. Sifat malu dalam hadis tersebut adalah bagian dari cabang iman. Mengapa? Karena sifat malu dapat menghindarkan seseorang dari perbuatan maksiat dan halhal yang dilarang agama (Badruddin Abi Muhammad Mahmud bin Ahmad al-'Aini dalam Kitab 'Umdah al-Qari Syarh Shahih al-Bukhari juz 1).</p> <p>Menurut Ibnu Hajar penulis kitab Fath al-Bari, malu dibagi menjadi dua, yaitu.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Malu naluri (gharizah) yakni sifat malu yang Allah ciptakan pada diri hamba sehingga mengantarkan hamba tersebut melakukan kebaikan dan menghindari keburukan serta memotivasi untuk berbuat yang indah. 	

Inilah yang termasuk cabang dari iman, karena bisa menjadi perantara menaiki derajat iman.

- b. Malu yang dicari/dilatih (muktasab). Sifat malu ini adakalanya bagian dari iman, seperti rasa malu sebagai hamba di hadapan Allah pada hari kiamat, sehingga menjadikannya mempersiapkan bekal untuk menemui Allah di akhirat nanti. Adakalanya juga malu ini bagian dari ihsan, seperti malunya hamba karena adanya rasa taqarrub atau merasa selalu dalam pengawasan Allah, inilah puncak dari macam-macam cabang iman.

Tentang malu ini, dijelaskan oleh Nabi Muhammad Saw. menjelaskan dalam hadisnya: Artinya: “Dari Abdullah bin Mas’ud berkata: Rasulullah saw bersabda: “Malulah pada Allah dengan sebenarnya.” Berkata Ibnu Mas’ud: Kami berkata: Wahai Rasulullah, kami malu, alhamdulillah. Beliau bersabda: “Bukan itu, tetapi malu kepada Allah dengan sebenarnya adalah kau menjaga kepala dan apa yang dipahami dan perut beserta isinya, mengingat kematian dan segala kemusnahan, barangsiapa menginginkan akhirat, ia meninggalkan perhiasan dunia, barangsiapa melakukannya, ia malu kepada Allah dengan sebenarnya.” (H.R. Al-Tirmidzī).

2. Zuhud

Zuhud secara bahasa berarti sesuatu yang sedikit, tidak tertarik terhadap sesuatu dan meninggalkannya. Jadi, zuhud berarti meninggalkan dari kesenangan dunia untuk lebih mementingkan ibadah. Orang yang melakukan zuhud disebut dengan zāhid. Dalam kaitannya dunia, zuhud diartikan meninggalkan dunia dan menganggap dunia adalah hal yang hina. Meskipun demikian perlu diingat, perilaku zuhud bukan berarti tidak memperhatikan urusan duniawi, atau bukan berarti tidak memiliki harta dan mengasingkan diri dari dunia. Para ulama menjelaskan bahwa hal tersebut bukanlah maksud dari zuhud.

Raghib al-Ishfahani menjelaskan bahwa zuhud bukan berarti meninggalkan usaha untuk menghasilkan sesuatu, seperti yang banyak disalahpahami orang, karena yang seperti itu mengantarkan pada kerusakan alam dan bertentangan dengan takdir dan peraturan Allah. Menurutnya, orang yang zuhud terhadap dunia adalah orang yang cinta kepada akhirat, sehingga ia menjadikan dunia untuk akhirat. Yakni menjadikan harta duniawi untuk kebutuhan dan keperluan akhirat. Sehingga harta yang dimiliki dapat mengantarkan kebahagiaan dan manfaat baginya di akhirat. Haidar Bagir mengutip Imam al-Ghazali dalam kitabnya Ihya 'Ulumuddin diriwayatkan bahwa suatu saat Rasulullah sedang berjalan bersama para sahabat sampai di suatu tempat Rasulullah menunjuk kepada seonggokan benda. Kemudian Rasulullah bertanya apa itu? Kemudian sahabat menjawab, “Bangkai anjing ya Rasul.” Rasul bertanya kembali kepada sahabat, “Bagaimana sikap kalian terhadapnya?” Kami merasa jijik jawab

para sahabat. Maka Rasulullah pun bersabda, "Begitulah seharusnya Sikap seorang mukmin terhadap dunia."

Lebih lanjut Rasul juga menyebutkan salah satu bahaya seseorang yang tidak berlaku zuhud, yaitu dapat dijangkiti penyakit wahn, sebagaimana sabda beliau: Artinya: "Dari Tsauban, ia berkata,"Rasulullah saw bersabda: "Hampirhampir bangsa-bangsa memperebutkan kalian (umat Islam), layaknya memperebutkan makanan yang berada di mangkuk." Seorang laki-laki berkata, "Apakah kami waktu itu berjumlah sedikit?" beliau menjawab: "tidak, bahkan jumlah kalian pada waktu itu sangat banyak, namun kalian seperti buih di genangan air. Sungguh Allah akan mencabut rasa takut kepada kalian, dan akan menanamkan ke dalam hati kalian al-wahn." Seseorang lalu berkata, "Wahai Rasulullah, apa itu alwahn?" beliau menjawab: "Cinta dunia dan takut mati." (H.R. Abu Dāwud)

Dalam Islam, cinta dunia bukan berarti meninggalkan harta duniawi. Imam Ghazali dalam Kitab Ihya' 'Ulumudin menjelaskan bahwa zuhud bukan berarti meninggalkan harta duniawi. Perilaku zuhud adalah seseorang mampu mendapatkan/menikmati dunia tanpa menjadikan dirinya hina, tanpa menjadikan nama baiknya buruk, tanpa mengalahkan kebutuhan rohani dan tanpa menjadikannya jauh dari Allah.

Dalam hadis Nabi Muhammad Saw. yang diriwayatkan oleh Abu Dzar al-Ghifari disebutkan: Artinya: "Dari Abu Dzar al-Ghifari dari Nabi saw bersabda: zuhud terhadap dunia bukan berarti mengharamkan yang halal dan menyia-nyiakan harta. Tetapi zuhud terhadap dunia adalah engkau lebih yakin terhadap kekuasaan Allah daripada apa yang ada di tanganmu. Zuhud juga berarti ketika engkau tertimpa musibah, engkau lebih mengharap mendapat pahala dari musibah itu daripada dikembalikannya harta itu kepadamu." (H.R. Al-Tirmidzi).

Petunjuk

1. Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan maateri
2. peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok sekaligus memberikan lembar materi dan pertanyaan kepada peserta didik untuk didiskusikan dan dikumpulkan, sebagai berikut:
Diskusikan jawaban dari pertanyaan dibawah ini!
 - a. Apa tantangan yang dihadapi individu dalam mengembangkan rasa malu dan sikap zuhud di era modern ini dan bagaimana cara mengatasinya?
 - b. Apa pengertian malu dalam konteks agama dan bagaimana perannya dalam membentuk karakter seseorang?
 - c. Apa tantangan yang dihadapi individu dalam mengembangkan rasa malu dan sikap zuhud di era modern ini, dan bagaimana cara mengatasinya?
3. Pendidik membentuk meja tournament

Tiap meja turnamen terdiri dari anggota kelompok yang berbeda-beda.

Dengan aturan permainan sebagai berikut:

- a. Pendidik menentukan siapa yang menjadi pemain, pembaca, dan penantang. Tiap posisi memiliki tugas masing-masing
 - b. Pemain bertugas mengambil kartu soal dan memberikannya kepada pembaca untuk dibacakan. Pemain juga menjawab soal yang dibacakan pembaca.
 - c. Pembaca bertugas sebagai pembaca soal dan jawaban. Disini pembaca tidak boleh ikut menjawab dan tidak boleh memberikan jawaban pada peserta lain.
 - d. Penantang bertugas menyetujui jawaban yang disampaikan pembaca jika benar, Namun jika jawaban pemain salah maka para penantang diperbolehkan untuk menjawab. Selain itu penantang juga diperbolehkan menjawab secara mandiri. Jika jawaban penantang benar maka akan mendapat skor.
 - e. posisi pemain dalam meja turnamen diputar searah jarum jam sehingga semua peserta didik merasakan menjadi pemain, pembaca, dan penantang.
4. Pendidik memberikan pertanyaan pada tiap meja turnamen
 5. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi

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

Lampiran 17

Lembar Aktivitas Pendidik Pra Siklus

No	Aktivitas Pendidik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan						
	a. Pendidik membuka pembelajaran						
	b. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran						
	c. Pendidik memberikan pertanyaan pemantik						
	d. Pendidik memberikan asesmen awal						
2.	Kegiatan inti						
	a. Pendidik menyampaikan materi						
	b. Pendidik memberikan contoh membaca Q.S Yunus/10 : 40-41						
	c. Pendidik meminta peserta didik menghafal						
	d. Pendidik memberikan rangkuman						
	e. Pendidik memberikan soal asesmen formatif						
3.	Kegiatan penutup						
	a. Pendidik memberikan kesimpulan						
	b. Pendidik memberikan refleksi						
	c. Pendidik menutup pembelajaran						
Jumlah							
Rata-Rata (%)							

Lampiran 18

**Lembar Aktivitas Pendidik
(Siklus I & Siklus II)**

No	Aktivitas Pendidik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan						
	a. Pendidik membuka pembelajaran						
	b. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran						
	c. Pendidik memberikan pertanyaan pemantik						
	d. Pendidik memberikan asesmen awal						
2.	Kegiatan Inti						
	a. Pendidik menyampaikan materi						
	b. Pendidik membentuk kelompok untuk diskusi						
	c. Pendidik membentuk meja tournament dan memberikan pertanyaan						
	d. Pendidik memberikan penghargaan dan penghargaan verbal/non verbal						
3.	Kegiatan Penutup						
	a. Pendidik memberikan soal asesmen formatif						
	b. Pendidik memberikan kesimpulan						
	c. Pendidik memberikan refleksi						
	d. Pendidik menutup pembelajaran						
Jumlah							
Rata-Rata (%)							

Lampiran 19

Lembar Aktivitas Peserta Didik Pra Siklus

No	Aktivitas Peserta didik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan						
	a. Peserta didik masuk tepat waktu						
	b. Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran						
	c. Peserta didik merespon pertanyaan pemantik						
	d. Peserta didik menjawab asesmen awal						
2.	Kegiatan Inti						
	a. Peserta didik mendengarkan pendidik menyampaikan materi						
	b. Peserta didik mengikuti arahan pendidik membaca Q.S Yunus/10 : 40-41						
	c. Peserta didik menghafal Q.S Yunus/10 : 40-41 kepada pendidik						
	d. Peserta didik merespon rangkuman						
	e. Peserta didik merespon soal asesmen formatif						
3.	Kegiatan Penutup						
	a. Peserta didik merespon kesimpulan						
	b. Peserta didik memberikan refleksi						
	c. Peserta didik mengikuti pembelajaran sampai akhir						
Jumlah							
Rata-Rata (%)							

Lampiran 20

Lembar Aktivitas Peserta Didik
(Siklus I dan Siklus II)

No	Aktivitas Peserta didik	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Pendahuluan						
	a. Peserta didik masuk tepat waktu						
	b. Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran						
	c. Peserta didik merespon pertanyaan pemantik						
2.	Kegiatan Inti						
	a. Peserta didik menjawab asesmen awal						
	b. Peserta didik mendengarkan pendidik menyampaikan materi						
	c. Peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok dan diskusi						
	d. Peserta didik terbagi dalam meja tournament dan menjawab pertanyaan						
	e. Peserta didik mendapatkan penghargaan dan penghargaan verbal/non verbal						
	f. Peserta didik mengerjakan soal asesmen formatif						
3.	Kegiatan Penutup						
	a. Peserta didik merespon Kesimpulan						
	b. Peserta didik memberikan refleksi						
	c. Peserta didik mengikuti pembelajaran sampai akhir						
Jumlah							
Rata-Rata (%)							

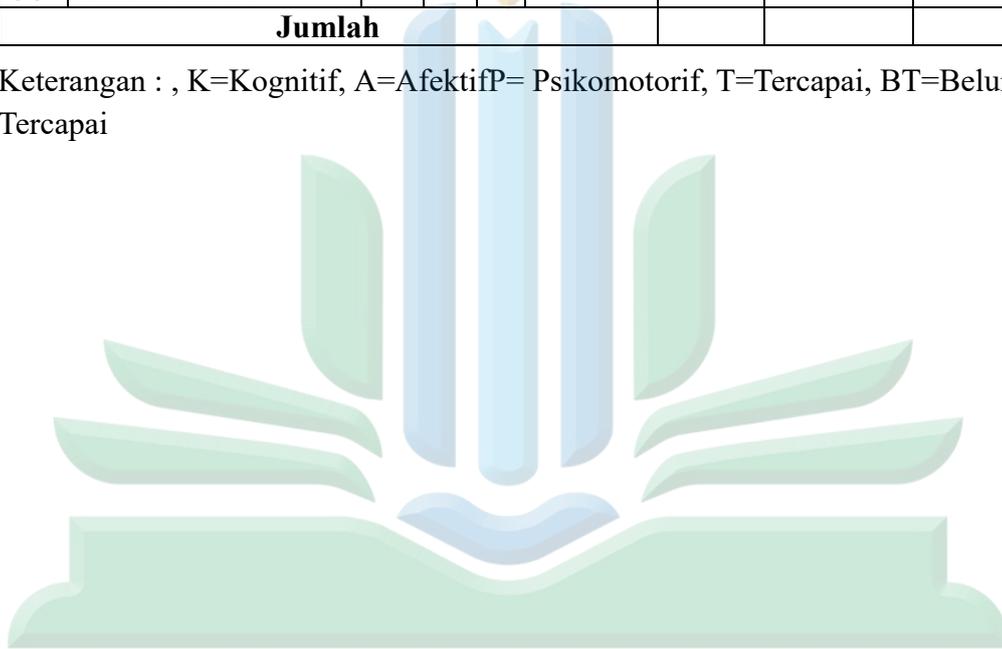
Lampiran 21

**Lembar Hasil Belajar Peserta didik
(pra siklus, siklus I, dan siklus II)**

No	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai	Rata-Rata	KKTP	
		K	A	P			Tercapai (T)	Belum Tercapai (BT)
1.	Adelia Puspitasari							
2.	Aghnia Fasa Zakaria							
3.	Ailah Nur Safitri							
4.	Amelia Setya Anggraeni							
5.	Anisa Nur Fitriani							
6.	Asrofiyah Nadhia Sheina							
7.	Aura Fhany Agnia Firdauziah							
8.	Az Zahra Zakia Zaveira							
9.	Bunga Nuril Aulia							
10.	Decha Putri Aulia							
11.	Denia Putri Oktafia							
12.	Dhita Rizky Amilia							
13.	Dwi Putri Nur Annisa Almagfiroh							
14.	Elia Zahra Khoiruniza							
15.	Fatimatus Zahro							
16.	Feni Indriani							
17.	Husniatul Ulya							
18.	Intan Olifia							
19.	Intan Permatasari							
20.	Jessica Anastysya							
21.	Kinanti Amellya Dinata							
22.	Liana Rahayu							
23.	Myta Yolanda							
24.	Nara Pril Angelia							
25.	Niken Dyah Anggityasari							
26.	Nova Lintang Maharani							
27.	Oktavia Putri Ramadhani							

28.	Putri Ayundasari							
29.	Risky Maulidatul Karomah							
30.	Sasi Nova Shafillah							
31.	Sheren Artika Sari							
32.	Silvatus Soleha							
33.	Siti Zuhriyyah							
34.	Sulistiyowati							
35.	Verlina Wulandari							
36.	Zahra Alciera							
Jumlah								

Keterangan : , K=Kognitif, A=Afektif, P=Psikomotorif, T=Tercapai, BT=Belum Tercapai



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

Lampiran 22

Dokumentasi



Observasi awal (9 September 2024)



Wawancara (19 November 2024)

Pra Siklus



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Siklus I



Tahap penyajian data



Tahap belajar kelompok



Tahap *game tournament*



Tahap penghargaan



Mengerjakan soal asesmen formatif



Media pembelajaran

Siklus II



Tahap penyajian data



Tahap belajar kelompok



Tahap game tournament



Tahap penghargaan



Mengerjakan soal asesmen formatif



Media Pembelajaran

Wawancara



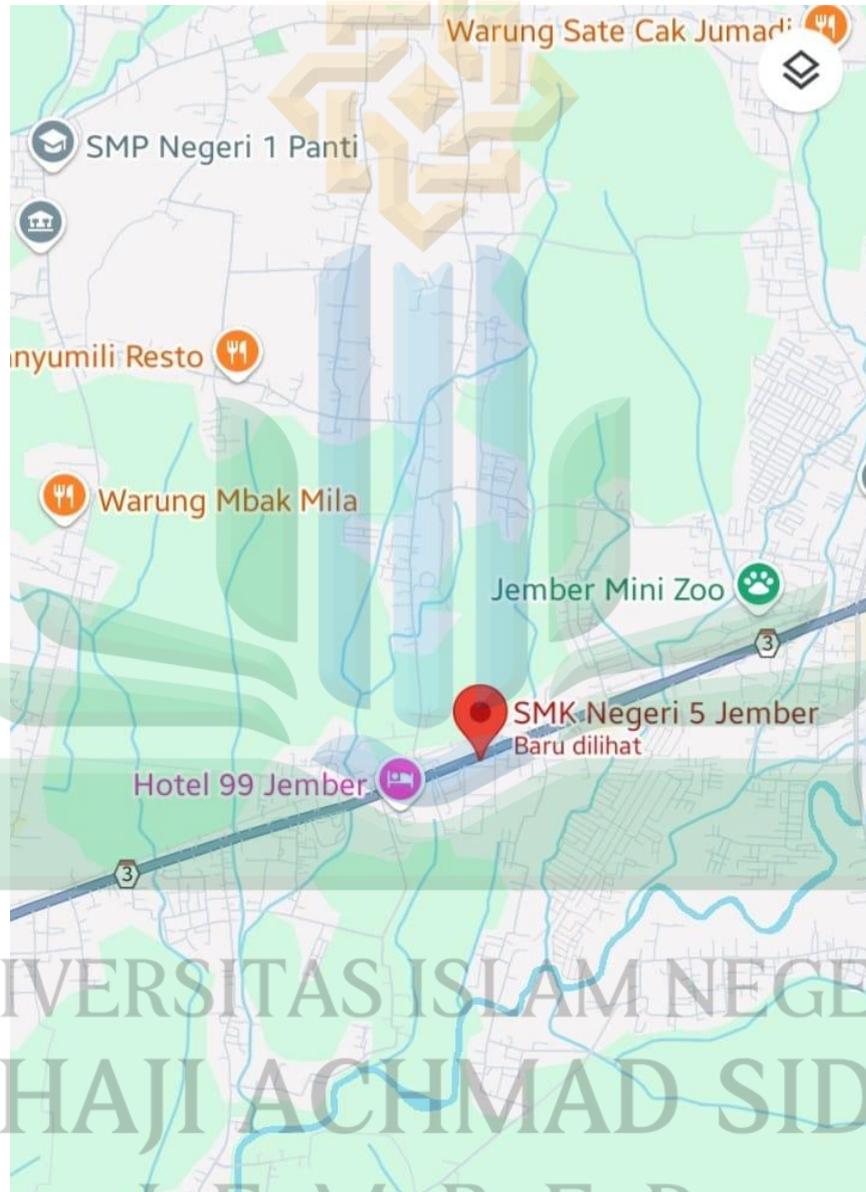
Wawancara dengan Ibu Faridah



Wawancara dengan peserta didik

Lampiran 23

Lokasi SMK Negeri 5 Jember



Lampiran 24

BIODATA PENULIS**Data Diri**

Nama : Amirah Syazana
 NIM : 211101010053
 Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 24 Oktober 2002
 Alamat : Jl Merik RT 01 RW 02, Desa Dadapan,
 Kecamatan Solokuro Kabupaten Lamongan
 Email : amirasolokuro@gmail.com
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Riwayat Pendidikan

1. TK ABA Dadapan
2. MIM 04 Dadapan
3. SMPM 25 Paciran
4. MAM 02 Pondok Modern Paciran
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember