

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP AL-FALAH SILO JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUNI 2025

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP AL-FALAH SILO 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
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Ricky Setiawan

NIM. 212101010051

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUNI 2025

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP AL FALAH SILO 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
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Ricky Setiawan
212101010051

Disetujui Pembimbing
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ARBAIN NURDIN, M.Pd.I
1986042320150310

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP AL FALAH SILO 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 : Rabu
Tanggal : 11 Juni 2025

Ketua Tim Penguji Sekretaris


Dr. Khoirul Anwar
NIP 198306222015031001


Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP 197703152023211003

ANGGOTA :

1. Dr. H. Ainur Rafik, M.Ag.
2. Arbain Nurdin, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan




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

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya: "Tidak ada kesulitan yang tidak ada ujungnya. Sesudah sulit pasti akan ada kebahagiaan. 'Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan'." (QS. Al Insyirah: 5-6) *



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

* *Qur'an Terjemah Dan Terjemah Warna Al Majid* (Jakarta Pusat: Beras, n.d.), 596.

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, serta Nabi Muhammad SAW yang selalu menebar syafaat kepada para umatnya. Sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik berupa doa, dukungan, motivasi. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur penulis persembahkan skripsi ini kepada

1. Kedua orang tua saya, Bapak Hartono dan Ibu Erwati yang menjadi sebuah alasan utama saya jalani perkuliahan, yang selalu memberikan dukungan penuh, kasih sayang, nasehat, dan perjuangan yang tiada hentinya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam membesarkan dan membiayai hidup serta pendidikan saya tanpa henti, baik berupa material maupun spiritual, mendoakan untuk kebahagiaan, kesuksesan, dan keberhasilan dalam mencapai cita-cita.
2. Adik kandung saya, Rika Setiawati Amanda Dewi yang telah memberikan dukungan, semoga juga diberikan kemudahan dalam meraih cita-cita.
3. Teman-teman A4 PAI angkatan 2021, yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi selama proses belajar dibangku perkuliahan dan semoga diberi kesuksesan.

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

KATA PENGANTAR

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

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

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember yang telah menerima tulisan sebagai mahasiswa UIN KHAS Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Arbain Nurdin, M.Pd.I Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan fasilitas, sabar, dan sepenuh hati memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan kami selama pemerosesan

perkuliahan.

7. Bapak / Ibu dosen tenaga pendidik dan tenaga kependidikan Uin KHAS Jember terkhusus dosen tenaga pendidik dan tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember Yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran.

8. Kepala SMP Al-Falah Silo Bapak Ahmad Baidowi S.HI, S.Pd. yang telah memberikan izin kepada peneliti, sekaligus membantu kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini dan segenap Bapak / Ibu Guru dan Siswa SMP Al-Falah Silo Jember yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.

Peneliti sadar bahwa ilmu yang telah diberikan tidak dapat dibalas satu-persatu, tidak ada kata lain selain ucapan terima kasih atas kebaikan dan jasa yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT membalas dengan balasan yang baik pula. Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis berharap adanya kritik, saran, serta masukan yang dapat membangun agar penelitian selanjutnya menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Jember 20 Mei 2025

Penulis



Ricky setiawan

ABSTRAK

Ricky Setiawan, 2025: *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember*

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Keaktifan Peserta Didik, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament merupakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam sebagai terobosan dalam menjadikan peserta didik agar aktif dalam pembelajaran yaitu pada materi PAI di kelas IX D. Kendala yang dihadapi oleh guru PAI kelas IX yaitu peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Adapun salah satu faktor yang menyebabkannya yaitu karena kurang bervariasinya model-model pembelajaran dan kurang menariknya proses pembelajaran.

Fokus penelitian adalah: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember?. 2) Bagaimana implikasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember?

Tujuan penelitian ini yaitu: Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember, dan untuk mendeskripsikan implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis menurut Miles and Huberman yaitu; kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

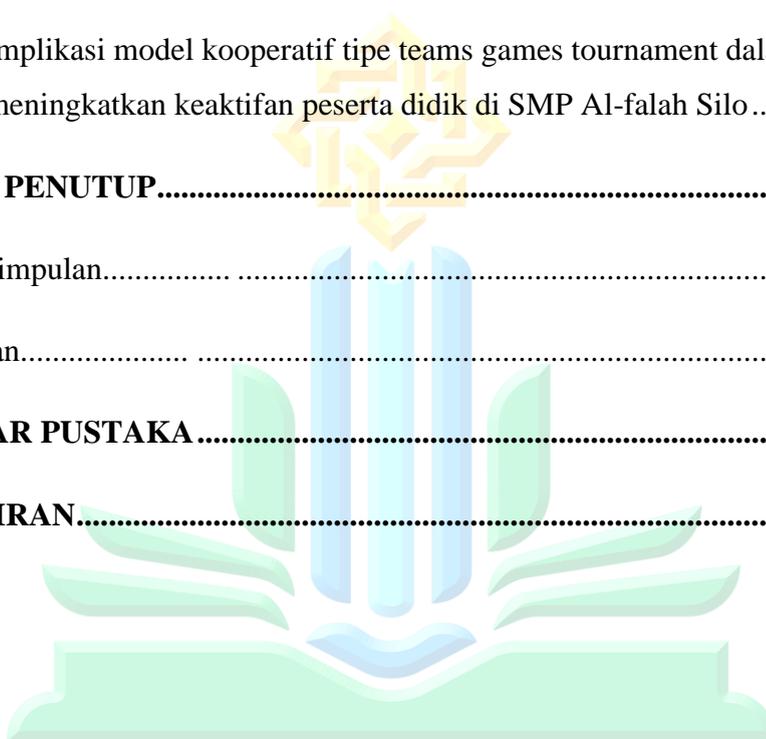
Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa 1) Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terdiri dari lima langkah yaitu; persiapan penyajian materi, penyajian materi, kegiatan belajar kelompok, *game* dan *turnamen*, dan penghargaan kelompok. 2) Implikasi penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Falah Silo Jember memberikan dampak yang sangat positif seperti meningkatkan keaktifan siswa, peningkatan motivasi belajar, peningkatan pemahaman materi, dan penguatan nilai-nilai Islam dan kerja sama.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	9
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	9
2. Keaktifan Peserta didik	10
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	10

F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	19
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.....	19
2. Keaktifan peserta didik.....	29
3. Pendidikan Agama Islam	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Subjek Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Analisis Data.....	42
F. Keabsahan Data.....	43
G. Tahap-tahap Penelitian.....	44
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	47
A. Gambaran Obyek Penelitian	47
B. Penyajian Data Dan Analisis.....	48
1. Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Al-falah Silo	48

2. Implikasi model kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Al-falah Silo	63
C. Pembahasan Temuan.....	67
1. Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Al-falah Silo	68
2. Implikasi model kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Al-falah Silo	74
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	88



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 4.2 Pembahasan Temuan.....	70



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pernyataan Keaslian Tulisan.....	89
Lampiran 2	Kegiatan Penerapan Model Pembelajaran.....	90
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian.....	92
Lampiran 4	Jurnal Kegiatan Penelitian.....	93
Lampiran 5	Surat Selesai Penelitian.....	95
Lampiran 6	Modul Ajar.....	96
Lampiran 7	Penilaian Siswa.....	101
Lampiran 8	Instrumen Penelitian.....	102
Lampiran 9	Biodata Penulis.....	106



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

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Ketika guru menggunakan pendekatan yang sesuai, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga ikut serta dalam membangun pemahaman melalui berbagai kegiatan yang menantang dan menyenangkan. Interaksi antar siswa, pemecahan masalah, serta eksplorasi materi secara mandiri atau kelompok, menjadi lebih hidup dengan model pembelajaran yang dirancang secara tepat. Hal ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat daya pikir, dan membentuk sikap tanggung jawab dalam belajar. Oleh sebab itu, keberadaan model pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi bagian penting yang membantu peserta didik berkembang secara menyeluruh dalam proses pendidikan.

pembelajaran yang aktif dan peserta didik akan terbantu agar tertarik terhadap proses jalannya pembelajaran.¹

Model pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan siswa dimana dapat terlihat dari sejauh mana mereka menunjukkan keseriusan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang kurang aktif biasanya memperlihatkan tanda-tanda seperti kurangnya semangat belajar, sikap malas, mudah mengantuk, enggan terlibat dalam pelajaran, kurang fokus, berbicara dengan teman di tengah pelajaran, atau bahkan mengerjakan tugas dari mata pelajaran lain

¹ Lola Amalia et al., *Model Pembelajaran Kooperatif* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 2.

saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam prosesnya, sehingga semua aspek dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Keterlibatan ini juga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang dinamis antara guru dan siswa. Penting untuk dipahami bahwa inti dari pendidikan berada pada proses interaksi belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, aktif, dan mendukung, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.²

Keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering menjadi perhatian utama dalam proses pendidikan. Aktivitas belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa, baik dalam diskusi, bertanya, maupun praktik langsung, merupakan salah satu indikator pembelajaran yang efektif. Namun, di beberapa sekolah, siswa terkadang cenderung pasif karena metode pembelajaran yang monoton atau kurang interaktif. Oleh karena itu, banyak guru kini berusaha menerapkan pendekatan yang lebih aktif dan kontekstual untuk memaksimalkan potensi siswa.³

Dalam skripsi yang ditulis oleh Mega Yulianti Hartini dijelaskan bahwa dalam pembelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan metode atau model pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi alasan mengapa strategi atau model yang menarik sangat perlu adanya karena model, atau metode pembelajaran yang itu-itu

² Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 8–9.

³ Ahmad Hariandi and Ayu Cahyani, “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018): 354, <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>.

saja kurang bisa menarik minat dan keaktifan siswa, model pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi bosan dalam belajar, pelajaran yang disampaikan kurang bisa diperhatikan. Beda halnya jika menggunakan strategi atau model pembelajaran yang menarik, karena model yang beda dan menarik akan lebih mempengaruhi siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Hesti Nur Hayati dkk, dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa berpengaruh sebuah model pembelajaran dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut mendapat hasil bahwa model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih aktif dan memperhatikan pelajaran apabila menggunakan model dan pendekatan yang lebih menarik, model baru dalam pembelajaran akan lebih membuat antusias siswa meningkat.⁵ Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Budi Asih pada tahun 2018 menjelaskan bahwa hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh model belajar guru, dimana model pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

⁴ Mega Yulianti Hartini, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022-2023" (Jember, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 3-4.

⁵ Hesti Nur Hayati, Babang Robandi, and Effy Mulyasari, "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2018): 5-11, <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i1.14014>.

⁶ Budi Asih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong" (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 43, <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/57566elvina>.

Dengan pendidikan pengetahuan akan mudah didapatkan oleh manusia. Al-Qur'an telah mengisyaratkan penggunaan model yang baik dalam pembelajaran. Terdapat dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125.

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ

رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”⁷

Ayat ini menjelaskan bahwa Penerapan strategi oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam menumbuhkan kedisiplinan belajar merupakan hal yang sangat penting guna menunjang kelancaran proses pembelajaran. Tanpa adanya pendekatan atau metode yang tepat dari guru, kegiatan belajar mengajar dapat menjadi tidak terarah. Hal ini dapat menyebabkan siswa mengikuti pelajaran tanpa adanya pedoman atau aturan yang jelas, sehingga hasil belajar yang diharapkan tidak tercapai secara optimal dan partisipasi siswa di kelas menjadi rendah.⁸

Salah satu model yang dapat dilakukan seorang guru dalam sebuah pembelajaran yang memungkinkan agar peserta didik ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut adalah model cooperative learning. Model cooperative learning adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses kerja sama dalam kelompok kecil antar siswa, di mana mereka saling

⁷ Desriadi, “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sma Muhammadiyah Gunung Meriah Aceh Singkil,” *At-Ta'dib*: 11, no. 2 (2017): 152–53, https://doi.org/10.47498/Al_a'ta'dib.2615.2398.

⁸ Julia Elvina, Meylani Eka Putri, and Siti Nabila, “Metode Pembelajaran Dalam Surah An-Nahl Ayat 125,” *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 3 (2024): 215–16, <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i3.1425>.

membantu untuk memahami materi pelajaran.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kinerja belajar siswa, menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan latar belakang antar anggota kelompok, serta mengembangkan kemampuan sosial peserta didik. Beberapa karakteristik dari cooperative learning antara lain adalah seluruh anggota kelompok bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, pembentukan kelompok didasarkan pada keberagaman kemampuan siswa, setiap kelompok terdiri dari individu dengan latar belakang yang bervariasi, serta adanya pemberian penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan pencapaian mereka.⁹

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis serta mendorong partisipasi aktif siswa. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi satu arah antara guru dan siswa, melainkan lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Yaitu dengan cara adanya persaingan untuk menang dengan permainan-permainan dalam proses pembelajaran.¹⁰ Penelitian-penelitian sejenis sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, dimana hasilnya sedikit berbeda antara satu penelitian dengan penelitian lain yang rata-rata dari beberapa penelitian terdapat kurang beragamnya media dalam model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ini. Alasan mengapa peneliti menggunakan judul ini yaitu agar pembelajaran dapat lebih aktif dan menarik.

⁹ Andi Sulistio and Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (Purbalingga: CV Eureka Media Aksara, 2022), 7.

¹⁰ Oktaffi Arinna Manasikana, *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru Ipa Smp* (Jombang: LPPM UNHAS, 2022), 71–82.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti bahwasanya peneliti mengetahui bahwasanya keaktifan belajar siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo masih cukup rendah, dikarenakan karena kurang beragamnya model pembelajaran yang digunakan, maka dengan adanya hal ini guru Pendidikan Agama Islam mencoba menggunakan Model Kooperatif tipe Teams Games Turnamen agar nantinya pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan lebih aktif dan maksimal.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan judul yang telah dikemukakan, terdapat beberapa pertanyaan yang menjadi fokus perhatian penulis untuk dianalisis dan ditemukan jawabannya. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut::

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember?
2. Bagaimana implikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berfungsi sebagai panduan untuk menentukan arah yang ingin dicapai selama proses penelitian berlangsung. Oleh karena itu, perumusan tujuan harus disesuaikan dengan pokok permasalahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember
2. Mendeskripsikan implikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari suatu penelitian menggambarkan kontribusi yang diharapkan muncul setelah kegiatan penelitian selesai dilaksanakan. Kontribusi ini dapat bersifat teoritis maupun praktis, seperti memberikan manfaat bagi peneliti, instansi yang berkaitan, maupun masyarakat luas. Oleh karena itu, sangat penting untuk merumuskan manfaat penelitian yang realistis dan selaras dengan cakupan serta tujuan penelitian yang dilakukan.

Secara umum, manfaat penelitian memberikan deskripsi mengenai Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8 Di SMP Al-Falah Silo untuk secara menyeluruh mendapat gambaran sehingga dapat diperbaiki. Selanjutnya, peneliti juga menyampaikan manfaat penelitian baik dari

segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dengan Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan di bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mendalam tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

b. Bagi Lembaga yang diteliti

Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat memberikan masukan untuk lembaga sekolah sebagai pedoman dan bahan pertimbangan terutama mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

c. Bagi guru

Peneliti berharap dengan penelitian dapat menambah pengetahuan guru terkait model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan mampu meningkatkan kompetensi

profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.

d. Bagi UIN KHAS Jember

Dapat memberikan tambahan hasil penelitian kaitannya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

e. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai acuan dan pengetahuan untuk menambah wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan terutama tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember..

E. Definisi Istilah

Bagian definisi istilah memuat penjelasan mengenai istilah-istilah kunci yang menjadi fokus utama dalam judul penelitian. Penjabaran ini bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan makna dari istilah yang digunakan oleh peneliti.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam penelitian ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana di dalam pengaplikasian dalam proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa dalam suatu kelompok belajar yang didalamnya memiliki kemampuan berbeda-beda antara siswa satu dengan siswa lainnya. Dalam model pembelajaran teams games

tournament ini pembelajaran dilaksanakan dengan adanya permainan yang turnamen antar peserta didik, dimana peserta didik saling berkompetisi dalam kelompok untuk memperoleh skor atau poin yang baik. Teknik teams games tournament ini diawali dengan Pembentukan Tim yaitu membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, selanjutnya guru menyajikan Materi terlebih dahulu, setelah guru menyampaikan materi guru memulai Permainan yang bersifat turnamen kepada peserta didik, setelah permainan selesai dan guru memilih kelompok yang paling tinggi poinnya guru memberikan penghargaan kepada siswa. Dan pembelajaran akan diakhiri dengan evaluasi bersama siswa dan guru.

2. Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkah laku siswa yang lebih menekankan pada daya pikir atau kreativitas siswa, keaktifan dapat mendorong siswa atau peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Batasan keaktifan peserta didik dalam penelitian ini bukan hanya melalui mendengar ataupun memahami materi saja, melainkan siswa harus terlibat langsung dalam pembelajaran seperti maju ke depan untuk menjawab pertanyaan atau maju ke depan untuk menjelaskan apa yang sedang dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam penelitian ini meliputi pengajaran tentang pokok-pokok ajaran agama Islam, seperti akidah, ibadah, akhlak, serta hukum-hukum syariat Islam.. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dibatasi pada materi tentang materi tata

krama, sopan dan santun kelas 3 SMP, dengan fokus pada peningkatan pemahaman kognitif, keterampilan praktik ibadah dan pembentukan sikap religius. Penelitian ini untuk mengamati penerapan Model Pembelajaran kooperatif dengan tipe atau model Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan nasional.

F. Sistematika Pembahasan

Struktur pembahasan dalam penulisan skripsi ini disusun berdasarkan pedoman resmi penulisan skripsi dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun rincian sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab satu pendahuluan, berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi dan rumusan masalah, solusi yang ditawarkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

Bab dua kajian pustaka, memuat ulasan tentang penelitian-penelitian terdahulu dan landasan teori yang relevan, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta konsep kepercayaan diri pada peserta didik.

Bab tiga metodologi penelitian, membahas secara rinci pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu pelaksanaan, subjek penelitian, tahapan prosedur, pelaksanaan setiap siklus penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, indikator keberhasilan, susunan tim peneliti, serta jadwal kegiatan penelitian.

Bab empat yaitu hasil penelitian dan pembahasan, menyajikan gambaran umum mengenai objek yang diteliti, hasil temuan dari pelaksanaan penelitian, dan analisis terhadap hasil tersebut.

Dan bab lima yaitu penutup, terdiri dari simpulan dan saran.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti akan menyajikan berbagai hasil penelitian yang relevan dan memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan yang berhubungan dengan topik penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Najwa Kamila, Wirda Hanim dan Uswatun Hasanah pada tahun 2024 dengan jurnal yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik”. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki sikap toleransi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan, dan penelitian dengan penggunaan model pembelajaran tgt ini terbukti berhasil meningkatkan toleransi karena adanya interaksi intens antar siswa yang berbeda latar belakang dalam kelompoknya.¹¹
2. Skripsi yang ditulis oleh Mega Yulianti Hartini 2023 dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menggunakan media dadu pintar untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII Di SMP negeri 3 bondowoso tahun pelajaran 2022- 2023”. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas

¹¹ Najwa Kamila, Wirda Hanim, and Uswatun Hasanah, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1549, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>.

(PTK), Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dokumentasi dan pengisian kuesioner atau angket Adapun hasil penelitian ini adalah penerapan model *kooperatif tipe teams games tournament* meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran, pada siklus 1 rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai persentase sebesar 67,45%, pada siklus 2 mencapai 83,97%. Rata-rata peningkatan keaktifan siswa dari siklus 1 sampai 2 sebesar 16,52%.¹²

3. Skripsi yang disusun oleh Budi Asih dari Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2018 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament melalui Teknik Bermain untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 1 Pundong". Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan desain penelitian yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan kuisisioner. Untuk analisis data, digunakan pendekatan deskriptif dengan perhitungan persentase.¹³
4. Skripsi yang disusun oleh Dessy Amanah, mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro pada tahun 2018 dengan judul "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk

¹² Hartini, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022-2023," 88.

¹³ Asih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong," 43.

Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Ajaran 2018-2019". Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Untuk mengumpulkan data, digunakan berbagai metode, antara lain tes tertulis, lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif.¹⁴

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani , Mawardi, dan Krisma Widi Wardani pada tahun 2019 dengan jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi “. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi . penelitian dilakukan di kelas 5 SD Negeri Koripan 01 Semarang Jawa Tengah, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 Siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi,dokumentasi,dan tes kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil Penelitian yang dilakukan ini Metode Teams Games Tournament dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan dengan adanya peningkatan pada siklus 1

¹⁴ Dessy Amanah, “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2018-2019” (Lampung, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2018), 74.

sebesar 62.27%, pada siklus 2 meningkat menjadi 83.18%.¹⁵

6. Penelitian yang dilakukan oleh Hesti Nur Hayati, Babang Robandi, Effy Mulyasari pada tahun 2018 dengan jurnal yang berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD “ Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran teams games tournament guna meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Teknik pengambilan data menggunakan instrumen pembelajaran, instrumen pengungkap data penelitian, lembar observasi aktivitas guru aktivitas siswa dan motivasi siswa, catatan lapangan, dokumentasi wawancara dan hasil belajar. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa model tgt ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu pada siklus 1 rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 80% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 93%.¹⁶

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

¹⁵ Muhamad Surya Hamdani, Mawardi Mawardi, and Krisma Widi Wardani, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 444, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.

¹⁶ Hayati, Robandi, and Mulyasari, “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD,” 5–11.

TABEL 2.1 HASIL PENELITIAN TERDAHULU

NO	NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Najwa Kamila, Wirda Hanim dan Uswatun Hasanah	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian sama-sama dengan kualitatif 2. Teknik analisis data sama-sama menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif 3. Sama-sama menggunakan model kooperatif berupa teams games tournament 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu untuk meningkatkan toleransi dan penelitian penelitian ini untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran 2. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes sedangkan teknik penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi
2	Mega Yulianti Hartini	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menggunakan media dadu pintar untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makanan halal dan haram kelas VIII Di SMP negeri 3 bondowoso tahun pelajaran 2022-2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. 2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. 3. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi 4. Sama-sama menggunakan Model kooperatif berupa teams games Tournament 5. Sama-sama di ranah sekolah menengah pertama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini berupa penelitian kualitatif. 2. Penelitian terdahulu terdapat siklus-siklus
3	Budi Asih	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament melalui teknik bermain guna meningkatkan minat dan hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMAN 1 Pundong	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik analisis data sama-sama menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif 2. Sama-sama menggunakan Model kooperatif berupa teams games tournament 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini berupa penelitian. 2. Penelitian di ranah pendidikan atas yaitu Di SMA, sedangkan penelitian ini di ranah sekolah menengah

NO	NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
				pertama. 3. Tujuan penelitian untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa
4	Dessy Amanah	Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) Untuk Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2018 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan model kooperatif berupa teams games tournament. 2. Sama-sama di ranah sekolah menengah pertama 3. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini berupa penelitian 2. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa
5	Muhamad Surya Hamdani, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan Model kooperatif berupa teams games tournament 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini berupa penelitian 2. Tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa
6	Hesti Nur Hayati, Babang Robandi, Effy Mulyasari	Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan Model kooperatif berupa teams games tournament. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini berupa penelitian 2. Tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa

Unsur kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media yang lebih atraktif dibandingkan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan lain juga tampak dari aspek lokasi penelitian serta materi pelajaran yang dijadikan fokus saat proses penelitian berlangsung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan nyata yang ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Falah Silo, berdasarkan kondisi yang dialami oleh guru dan siswa di kelas.

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament

a. Definisi Model pembelajaran kooperatif

Dalam bahasa Inggris model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning terdiri dari dua suku kata berbeda, kooperatif memiliki arti bekerja sama sedangkan learning dapat diartikan sebagai pengetahuan. Dengan demikian, *cooperative learning* dapat dipahami sebagai bentuk kerja sama yang bertujuan mencapai keberhasilan dalam menguasai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, setiap siswa atau peserta didik perlu mengembangkan keterampilan berpikir yang baik selama proses pembelajaran..¹⁷

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning adalah sebuah model pembelajaran dimana didalam proses pembelajaran melibatkan peran aktif siswa dalam satu kelompok yang didalamnya terdiri dari masing-masing individu yang

¹⁷ Dameria Sinaga, *Model Cooperative Learning* (Jakarta Timur: UKI PRESS, 2019), 8, <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/1809>.

berbeda-beda baik dari segi pengetahuan maupun kemampuan menyerap materi dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif biasanya mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang satu kelompok dapat berisi antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang jenis kelamin, kemampuan akademik yang berbeda-beda. sistem penilaian dalam model pembelajaran kooperatif dilaksanakan terhadap masing-masing kelompok, setiap kelompok akan mendapatkan sebuah penghargaan atas pekerjaannya dengan catatan mampu menunjukkan prestasi atau menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian dengan adanya hal-hal tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih semangat lagi dalam memperoleh pelajaran dan dapat membantu siswa lebih bisa memahami pembelajaran yang disampaikan.¹⁸

Menurut Agung Prihatmojo dan rohmani dalam bukunya yang berjudul “Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran WHO AM I “ Menjelaskan bahwa Model Pembelajaran kooperatif adalah adalah suatu model pembelajaran yang sangat menekankan kepada keaktifan anggota dalam satu kelompok, dimana dalam model pembelajaran kooperatif ini bertujuan untuk menjadikan peserta didik mampu dan bisa bekerja sama dalam kelompok sesuai dengan tugas masing-masing sehingga individu dalam kelompok memiliki tanggung jawab dalam kegiatan atau proses pembelajaran dan semua anggota kelompok mampu menguasai dan memahami pelajaran yang berikan. Dalam buku ini juga terdapat pendapat terkait pembelajaran kooperatif yang diungkapkan oleh Rusman yang menyampaikan

¹⁸ Ade Haerullah and Said Hasan, *Model Dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: CV Lintas Nalar, 2017), 110–11.

bahwa kooperatif learning merupakan bentuk pembelajaran dengan cara membuat siswa belajar dalam kelompok-kelompok yang dibentuk guru, masing-masing individu yang berbeda dikelompokkan menjadi satu kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru ataupun untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran.¹⁹

Model pembelajaran kooperatif memiliki sintaks atau langkah- langkah dalam penerapannya. Sintaks dari model pembelajaran kooperatif antara lain:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
2. Menyajikan informasi.
3. Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, namun guru tetap berperan aktif dengan memberikan arahan dan pendampingan terhadap materi yang telah disampaikan. Dengan demikian, meskipun siswa diberi ruang untuk belajar secara mandiri, keberadaan dan peran guru tetap terasa dalam proses pembelajaran.
5. Evaluasi yaitu melaksanakan penilaian untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap berbagai materi yang telah diajarkan, atau menyelenggarakan sesi presentasi kelompok guna memaparkan hasil kerja yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran..

¹⁹ Agung Prihatmojo and Rohmani Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran WHO AMI* (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), 12.

6. Memberikan apresiasi terhadap upaya dan pencapaian yang diperoleh baik oleh siswa secara individu maupun dalam kerja kelompok..²⁰

b. Definisi Teams Games Tournament

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu Teams Games Tournament atau TGT, model teams games tournament ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins dan dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang relatif mudah untuk diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa memandang perbedaan kemampuan maupun latar belakang. Model *Teams Games Tournament* ini mengikutsertakan semua peserta didik dalam proses belajar yang dikemas dengan unsur permainan dan kompetisi, sehingga mendorong partisipasi menyeluruh di dalam kelas..²¹

Teams Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning dimana didalamnya mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang dalam satu kelompok dapat beranggotakan empat sampai enam orang yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, karena mengintegrasikan permainan yang dapat melatih keterampilan kerja sama, rasa tanggung jawab, dan persaingan yang sehat

²⁰ Kezya Meylani Fernanda Putri and Lidiya Rima Ranti, "Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2024): 3–4, <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>.

²¹ Afandi Afandi et al., *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (UNISSULA Press, 2013), 51–52.

diantara siswa.²²

Pada saat proses pembelajaran guru memberikan pemahaman materi kepada semua siswa, kemudian guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan sesuai dengan keadaan dan jumlah siswa dalam kelas, kemudian guru memberikan permasalahan kepada siswa untuk diselesaikan dalam kelompoknya. Selanjutnya guru membuat sebuah permainan akademik sesuai dengan pelajaran yang disampaikan, guru membuat sebuah game turnamen pembelajaran seperti contoh dengan kuis pertanyaan, siswa dalam masing-masing kelompok bekerja sama dengan teman sekelompok untuk menjawab pertanyaan secara rebutan dengan kelompok lain, kelompok yang benar akan mendapat poin atau skor, kelompok dengan perolehan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang dan berhak menerima penghargaan yang sudah dipersiapkan guru. Hal-hal tersebut di atas merupakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament yang sangat membantu membuat keaktifan siswa meningkat dalam proses pembelajaran.²³

Menurut Robert Slavin dalam buku yang ditulis oleh Niken Vioreza dkk model pembelajaran kooperatif Tipe teams games tournament memiliki sintaks atau langkah- langkah dalam penerapannya. Sintaks dari model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament antara lain:

²² Siti Ratna Dewi, Arifin, and Heriyanti Ramlia Fua, "Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna," *Jurnal Al Ta'dib* 1, no. 2 (2016): 6, https://doi.org/10.47498/Al_a'ta'dib.2623.238.

²³ Yuni Gayati, "Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi," *Jurnal Didaktis* 2, no. 2 (2009): 61, <https://doi.org/10.30651/didaktis.v9i3.249>.

1. Persiapan penyajian kelas

Merupakan tahap awal yang sangat penting bagi seorang guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru menyusun rencana pembelajaran yang matang, mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan bahan ajar, media, dan metode yang akan digunakan, hingga mempersiapkan administrasi pendukung lainnya. Persiapan yang baik akan memudahkan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi secara efektif. Selain itu, guru juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar pendekatan yang digunakan dapat sesuai dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

2. Penyajian kelas

Merupakan inti dari proses pembelajaran, di mana guru menyampaikan materi yang telah dipersiapkan kepada peserta didik. Dalam tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Penyampaian materi dilakukan dengan berbagai metode yang menarik dan interaktif, seperti diskusi, tanya jawab, maupun demonstrasi, agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif. Guru juga harus mampu menciptakan komunikasi dua arah dan memberikan umpan balik yang membangun untuk memastikan bahwa siswa memahami materi yang diajarkan.

3. Mengorganisasikan Peserta didik dalam belajar kelompok.

Merupakan bagian penting dalam model pembelajaran kooperatif. Dalam pelaksanaannya, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang

heterogen, dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang akademik. Tujuannya adalah agar setiap anggota kelompok dapat saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok yang diberikan.

4. Kegiatan game dan turnamen

Adalah komponen khas dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Dalam pelaksanaannya, siswa mengikuti permainan edukatif yang berkaitan dengan materi pelajaran, kemudian berpartisipasi dalam turnamen yang melibatkan seluruh kelompok. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga melatih kecepatan berpikir, kerja sama tim, dan sportivitas. Dengan adanya unsur permainan, siswa lebih antusias dan aktif dalam memahami materi yang disampaikan.

5. Evaluasi dan penghargaan

Yaitu evaluasi terhadap pemahaman peserta didik dan memberikan apresiasi terhadap usaha maupun hasil yang dicapai ..²⁴

²⁴ Niken Vioreza et al., *Metode Dan Model Pembelajaran* (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2019), 22.

c. Faktor Penghambat Dan Pendukung Penerapan Teams Games

Tournament

Dalam proses pembelajaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ini dapat berjalan dengan baik apabila faktor-faktor yang mendukung berjalan dengan baik, sebaliknya penerapannya akan tidak berdampak signifikan apabila terdapat faktor-faktor yang menghambat penerapannya. Faktor yang mendukung keberhasilan penerapan teams games tournament yaitu terletak pada kinerja dan semangat guru, dimana peran guru dalam penerapan teams games tournament ini berperan sebagai seorang yang mengajar dan mendidik siswa dimana seringkali terdapat siswa-siswa yang sangat susah diatur, perbedaan kemampuan siswa dalam menangkap dan memahami pelajaran, maka dalam menanggulangi permasalahan tersebut peran guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran pada umumnya dan proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada khususnya, selain itu sarana dan prasarana penunjang juga sangat mempengaruhi baik tidaknya penerapan teams games tournament ini, karena dengan sarana dan prasarana yang baik proses pembelajaran juga akan berjalan dengan baik.²⁵

Sedangkan faktor penghambat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament adalah berasal dari individu siswa itu sendiri, karena jika siswa susah diatur, kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, hal tersebut sangat berpengaruh terhadap jalannya pembelajaran. Hambatan disini

²⁵ Idwin Riyanto, Ani Aryati, and Ruskam Sua'idi, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnament (Tgt) Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang," *Jurnal CONTEMPLATE Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021): 12.

sering terjadi karena kurang pedulinya siswa dalam pembelajaran. Model Teams Games Tournament ini adalah model yang memerlukan kekompakan dalam satu kelompok, sehingga jika siswa tidak mendukung pembelajaran maka proses pembelajaran akan terhambat dalam penerapannya.²⁶

Dalam hal ini peran guru sangat penting dan sangat diperlukan, guru harus cekatan dan harus pandai mengatur peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan model Teams Games Tournament ini guru harus pandai menjelaskan pembelajaran yang akan dibahas secara detail dan melaksanakan model teams games tournament ini dengan sederhana agar mudah dipahami siswa, selain itu guru sebagai pendidik juga dituntut untuk selalu dapat memberikan dorongan atau motivasi kepada siswa yang kurang bersemangat dalam belajar dan memberikan solusi terhadap permasalahan belajar yang dihadapi siswanya.

d. Kekurangan dan kelebihan Model pembelajaran tipe teams games tournament

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menurut Milawati dalam jurnal yang ditulis Elisabeth Margaretha Dan Sarah Indah Yani Malau yaitu:

1. Model pembelajaran tipe teams games tournament ini memungkinkan siswa dengan kemampuan rendah untuk berpartisipasi secara aktif dan memainkan peran yang penting dalam kelompok, bukan hanya siswa yang memiliki prestasi tinggi yang terlibat aktif..

²⁶ Idwin Riyanto, Ani Aryati, and Ruskam Su'adi, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang," *Jurnal Contemplate: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021): 12–15.

2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan rasa saling menghormati antar sesama siswa dan memperkuat rasa kebersamaan di dalam kelompok.
3. Siswa menjadi lebih termotivasi karena pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih prestasi terbaik.
4. Aktivitas permainan dalam bentuk turnamen membuat siswa lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran..²⁷

Menurut Suarjana dalam jurnal yang ditulis oleh Muhammad surya hamdani, mawardi dan Krisma Widi Wardani menyebutkan kelebihan model pembelajaran dengan model pembelajaran teams games tournament yaitu:

- a. Lebih meningkatkan penercahan waktu untuk tugas.
- b. Meningkatkan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas.
- c. Menekankan pentingnya penerimaan terhadap perbedaan individu.
- d. Mampu menguasai materi secara mendalam meskipun dengan waktu yang terbatas.
- e. Proses pembelajaran berlangsung dengan tingkat partisipasi aktif dari siswa.
- f. Membekali siswa dengan keterampilan bersosialisasi dengan orang lain.
- g. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- h. Meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal.
- i. Membantu perkembangan moral, kepekaan sosial, dan sikap toleransi.

²⁷ Elisabeth Margareta and Sarah Indah Yani Manulu, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri Lawe Sigala-Gala," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1, no. 2 (2023): 27.

j. Jika kamu membutuhkan penyesuaian lebih lanjut, baik dalam hal g.²⁸

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menurut Shoimin dalam jurnal yang ditulis Rafika Rahmawati yaitu:

- a. Memakan waktu yang lama yaitu karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan model pembelajaran dengan model pembelajaran teams games tournament.
- b. Guru diharapkan mampu memilih mata pelajaran yang sesuai untuk penerapan metode ini.
- c. Sebelum metode ini diterapkan, guru perlu mempersiapkan segalanya, seperti merancang pertanyaan untuk setiap sesi turnamen, serta memahami kemampuan akademis siswa, baik yang memiliki prestasi tertinggi maupun yang terendah..²⁹

2. Keaktifan Belajar Peserta Didik

a. Pengertian keaktifan belajar peserta didik

Pendidikan adalah sebuah kegiatan pembelajaran atau transfer pengetahuan atau pemahaman terhadap suatu topik tertentu, dalam dunia pendidikan kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memudahkan atau memberikan pemahaman kepada siswa terkait suatu materi pembelajaran, dalam hal ini guru memberikan pengetahuan kepada siswa serta guru membawa siswa secara aktif mengikuti pembelajaran, tujuan pembelajaran akan diperoleh jika siswa atau peserta didik

²⁸ Hamdani, Mawardi, and Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi," 443.

²⁹ Rafika Rahmawati, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi," *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2018): 73.

aktif belajar berusaha untuk mencapainya.

Keaktifan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya, hal ini dapat mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam interaksi dengan guru dan teman-temannya. Dalam konteks pembelajaran, keaktifan siswa terlihat dari seberapa besar partisipasi mereka. Keaktifan ini tidak hanya sebatas mendengarkan dan memahami materi pelajaran, tetapi juga melibatkan siswa dalam kegiatan aktif, seperti menjawab pertanyaan guru di depan kelas, menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan, atau memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.³⁰

Menurut Riswanil dan Wijayanti dalam buku yang ditulis oleh sinar, keaktifan belajar siswa merupakan sebuah aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran yang di dalamnya melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa.³¹ Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila memiliki ciri-ciri seperti: sering bertanya kepada guru atau teman yang lain, mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjelaskan kembali apa yang sudah disampaikan guru, dan merasa senang diberikan tugas belajar oleh guru dan lain-lain sebagainya.³²

³⁰ Adinda Sri Puspita Sari, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): 3252, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.

³¹ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples," *Jurnal Jupendas* 2, no. 1 (2015): 46, <http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/229/0>.

³² Winarti, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktivitas Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 1, no. 2 (2013): 125, <https://journal.unnes.ac.id/nju/DP/article/viewFile/3368/3282>.

Jadi, berdasarkan paparan tentang keaktifan belajar siswa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa atau peserta didik adalah sebuah aktivitas pembelajaran yang menekankan pada kemampuan emosional dan kreativitas siswa baik dalam memecahkan masalah atau menerima pembelajaran, siswa yang kreatif dapat mengembangkan pemahaman pembelajaran dan berpikir kritis untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Selain hal tersebut keaktifan belajar siswa bukan hanya diukur dari mendengar dan memahami pelajaran saja, melainkan dengan pertimbangan banyak hal seperti maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru contohnya.

b. Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran

Sifat yang paling mencolok dari peserta didik adalah kecenderungan mereka untuk bergerak. Bagi siswa, gerakan merupakan cara untuk mengalirkan energi yang ada dalam diri mereka. Siswa di sekolah dasar, misalnya, cenderung memiliki dorongan untuk banyak bergerak. Hal yang sama berlaku juga bagi siswa di kelas atas, yang meskipun sudah lebih dewasa, masih menunjukkan minat yang besar terhadap aktivitas fisik. Gerakan ini merupakan salah satu indikator dari keaktifan mereka. Gerak fisik yang terjadi selama proses pembelajaran bukan hanya sekedar aktivitas fisik, tetapi juga diiringi dengan pemikiran mengenai berbagai kegiatan yang berlangsung dalam pembelajaran tersebut.³³

Keaktifan siswa yang menghasilkan pencapaian yang baik tentunya berdampak positif pada proses pembelajaran mereka. Pembelajaran aktif adalah

³³ Dian Putri Pangestu and Rohinah, "Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran AUD," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2018): 84, <https://doi.org/10.14421/jga.2018.32-02>.

metode yang mendorong siswa untuk belajar dengan semangat, berpartisipasi secara aktif, dan menjalani proses pembelajaran dengan efektif. Keaktifan dalam belajar mendorong siswa untuk berpikir secara rasional dan logis, serta menerapkan ide atau gagasan mereka dalam pembelajaran.

Menurut Prasetyo & Abduh dalam jurnal yang ditulis oleh Adinda Sri Puspita Sari, Arsyi Rizqia Amalia, dan Astri Sutisnawati, keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari berbagai aspek berikut ini:

Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar.

1. Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami kepada guru atau temannya.
2. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.
3. Melakukan diskusi kelompok yang guru arahkan.
4. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya.
5. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama.
6. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.³⁴

c. Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik

Menurut Sudjana Keaktifan Belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu:

1. Siswa secara aktif terdapat peningkatan dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memiliki keinginan dan ketertarikan untuk mengikuti kegiatan belajar.

³⁴ Puspita Sari, Amalia, and Sutisnawati, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar," 3252.

3. Siswa memahami materi dengan menunjukkan inisiatif untuk bertanya kepada guru atau teman sekelas ketika mengalami kesulitan atau belum memahami materi yang disampaikan.
4. Siswa berusaha mencari dan menggali informasi yang dibutuhkan guna menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi.
5. Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok sesuai dengan arahan dari guru.
6. Siswa mampu melakukan evaluasi terhadap kemampuan diri sendiri serta menilai hasil yang telah dicapai.
7. Siswa secara aktif melatih diri dengan menyelesaikan soal atau masalah yang berkaitan dengan materi.
8. Siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas maupun permasalahan yang dihadapi.³⁵

d. Faktor-Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik.

Gagne dan Briggs dalam skripsi yang ditulis Ella Savriani Menyebutkan Faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Memberikan stimulus (permasalahan, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
2. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
3. Menarik perhatian atau memberikan motivasi sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.
4. Memunculkan partisipasi atau aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

³⁵ Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1718, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>.

5. Memberikan Feedback (umpan balik).
6. Melakukan pelatihan-pelatihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
7. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pembelajaran.³⁶

Moh Uzer Usman dalam Jurnal yang ditulis Nugroho Wibowo Menyebutkan Faktor-faktor yaitu kegiatan-kegiatan guru yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik atau memberikan motivasi sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
3. Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
4. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
5. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
6. Memunculkan aktivitas partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberikan umpan balik (feedback).
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.³⁷

³⁶ Ella Savriani, "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020" (Lampung, IAIN Metro Lampung, 2020), 21.

³⁷ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari," *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1, no. 2 (2016): 131, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>.

3. Pendidikan Agama Islam

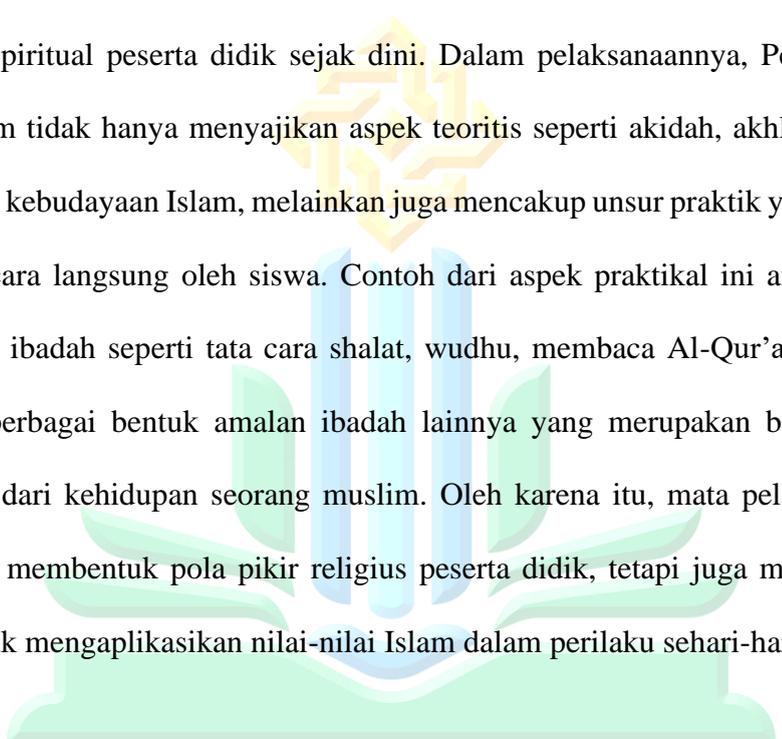
Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui pengajaran formal di berbagai jenjang pendidikan. Tujuannya tidak hanya untuk menanamkan pengetahuan tentang ajaran agama, tetapi juga membentuk karakter peserta didik agar memiliki keimanan yang kokoh serta ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, pendidikan ini diarahkan untuk mengembangkan sikap positif, membangun kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai spiritual, serta melatih kemampuan peserta didik dalam memahami, menyikapi, dan mengimplementasikan nilai-nilai ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Menurut Rahmat, Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembinaan yang bertujuan membantu peserta didik memahami secara menyeluruh ajaran Islam, meresapi nilai-nilainya, dan menjadikannya sebagai landasan dalam menjalani kehidupan. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam tidak hanya terbatas pada aspek pengajaran materi keagamaan, tetapi juga mencakup pembentukan perilaku dan sikap peserta didik agar sejalan dengan prinsip-prinsip moral Islam. Dengan demikian, terdapat dua inti utama dalam pendidikan Islam: pertama, membentuk karakter siswa agar selaras dengan etika Islam, dan kedua, memberikan pemahaman terhadap isi ajaran Islam secara sistematis.³⁹

³⁸ Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 84, <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>.

³⁹ Fitria Hardiyanti et al., "Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sd It Permata Hati Palembang," *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 9 (2023): 111, <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki posisi penting dan wajib diajarkan dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. Keberadaannya tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai ajaran Islam, tetapi juga berperan dalam membentuk landasan moral dan spiritual peserta didik sejak dini. Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Agama Islam tidak hanya menyajikan aspek teoritis seperti akidah, akhlak, fiqh, serta sejarah kebudayaan Islam, melainkan juga mencakup unsur praktik yang harus dikuasai secara langsung oleh siswa. Contoh dari aspek praktikal ini antara lain pelaksanaan ibadah seperti tata cara shalat, wudhu, membaca Al-Qur'an dengan tartil, dan berbagai bentuk amalan ibadah lainnya yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan seorang muslim. Oleh karena itu, mata pelajaran ini tidak hanya membentuk pola pikir religius peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam perilaku sehari-hari.⁴⁰



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

⁴⁰ Septian Eka Dewanto and Khairul Umam, "Penerapan Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Tengah Pandemi Covid-19," *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2022): 20, <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v3i1.323>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah suatu pendekatan atau langkah sistematis yang digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan terpercaya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan serta membuktikan suatu pengetahuan, sehingga dapat dimanfaatkan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan pada bidang tertentu..⁴¹ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan serta perilaku yang dapat diamati dari individu. Pendekatan ini difokuskan secara menyeluruh pada konteks dan subjek penelitian. Penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena sebagaimana adanya di lingkungan alaminya, sehingga proses pengumpulan data dilakukan langsung di lapangan, bukan di laboratorium..⁴²

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan metode studi kasus, karena fokus utama penelitian adalah pada situasi spesifik yang terjadi di lapangan, yakni penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Falah Silo Jember. Pendekatan ini menitikberatkan pada pemahaman makna dan proses yang terjadi, yang disajikan dalam bentuk deskriptif melalui kata-kata, baik lisan maupun tulisan dari informan, bukan dalam bentuk data nomor.

⁴¹ H. Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Jember: Stain Jember Press, 2013), 5.

⁴² Adhi Kusumastuti and Ahmad Mustamil Khoirin, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: LPSP, 2019), 9.

B. Lokasi Penelitian

Pemilihan lokasi penelitian di SMP Al-Falah Silo untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam didasarkan pada pertimbangan akademis yang mendalam. SMP Al-Falah Silo memiliki karakteristik lingkungan pendidikan yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu adanya kebutuhan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang cenderung masih perlu diberdayakan secara optimal. Selain itu, sekolah ini memiliki konteks sosial budaya yang mendukung pendekatan kooperatif dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan model TGT untuk diimplementasikan secara efektif.

Peneliti berharap dengan memilih lokasi ini, akan mendapat hasil penelitian yang tidak hanya memberikan dampak positif pada peningkatan keaktifan belajar siswa, tetapi juga menjadi rujukan praktis bagi penerapan model pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan agama di lingkungan sekolah serupa. Sehingga peneliti melakukan penelitian di SMP Al-Falah Silo guna mengkaji secara ilmiah tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember..

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive* sebagai metode penentuan subjek. Teknik ini dipilih karena peneliti menetapkan informan berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti sejauh mana individu tersebut

memahami teori yang menjadi fokus penelitian. Teknik purposive merupakan metode pemilihan sampel yang didasarkan pada kriteria atau alasan khusus, misalnya karena informan dianggap memiliki pengetahuan yang relevan atau berperan penting dalam memberikan informasi yang dibutuhkan. Dengan demikian, informan yang dipilih diharapkan dapat mempermudah proses pengumpulan data. Adapun subjek atau narasumber dalam penelitian ini adalah::

1. Kepala sekolah SMP Al-Falah Silo yang peneliti tetapkan sebagai informan untuk memperoleh data profil sekolah.
2. Mariono S.Pd I selaku guru Pendidikan Agama Islam yang peneliti tetapkan sebagai informan untuk memperoleh data terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.
3. Siswa SMP Al-Falah Silo yang peneliti tetapkan sebagai pemberi informasi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember..

D. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan salah satu bagian penting dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh informasi yang sesuai dan bermanfaat. Apabila peneliti tidak menguasai teknik yang tepat dalam mengumpulkan data, maka besar kemungkinan data yang dikumpulkan tidak akan

memenuhi syarat atau tidak mencerminkan kebutuhan penelitian secara akurat..⁴³

1. Wawancara

Melalui teknik wawancara, peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan percakapan langsung bersama sejumlah informan. Data yang dikumpulkan berupa uraian verbal, penjelasan, serta hasil tanya jawab yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur dan semi-terstruktur dilakukan untuk menggali informasi yang relevan dari responden secara sistematis namun tetap memberikan fleksibilitas sesuai kebutuhan penelitian. Dalam wawancara terstruktur, pertanyaan telah dirancang secara baku sebelumnya dan diajukan kepada semua responden dalam format yang sama untuk memperoleh data yang dapat dibandingkan secara langsung. Sementara itu, wawancara semi-terstruktur menggunakan panduan pertanyaan yang fleksibel, memungkinkan pewawancara untuk mengeksplorasi jawaban lebih mendalam dan menyesuaikan pertanyaan tambahan sesuai dengan konteks atau respons yang diberikan oleh responden. Kombinasi kedua pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh tidak hanya lengkap tetapi juga memiliki kedalaman analisis

⁴³ Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), 121.

yang memadai

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik observasi partisipatif aktif, dimana peneliti terlibat langsung dan memantau secara menyeluruh berbagai aktivitas yang berkaitan dengan objek penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Aktivitas yang diamati dapat mencakup proses mengajar oleh guru, cara siswa belajar, hingga peran kepala sekolah dalam kegiatan pembelajaran. Adapun data yang berhasil dikumpulkan melalui observasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Situasi dan kondisi di SMP AL-Falah Silo.
- b. Semua kegiatan yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bentuk rekaman dari peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Dokumen dapat berwujud tulisan, visual, maupun karya cipta seseorang. Dokumen tertulis meliputi catatan harian, biografi, kisah hidup, peraturan, serta kebijakan. Sementara itu, dokumen visual dapat berupa foto, lukisan, atau sketsa yang menggambarkan realitas tertentu. Adapun dokumen dalam bentuk karya seni mencakup patung, film, lukisan, dan hasil karya lainnya. Dalam penelitian kualitatif, studi dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dari teknik

observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang lebih menyeluruh..

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yaitu dalam menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih guna mengidentifikasi, menafsirkan, dan menguraikan data yang bersifat non-numerik. Informasi yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis melalui pemahaman mendalam terhadap hasil wawancara serta menggunakan metode analisis interaktif secara bolak-balik sesuai kebutuhan. Proses analisis dilakukan tidak hanya setelah seluruh data terkumpul, tetapi juga berlangsung selama kegiatan pengumpulan data berlangsung. Adapun tahapan analisis dalam penelitian ini dilaksanakan setelah data berhasil dihimpun, dengan langkah-langkah sebagai berikut::

1. Kondensasi Data

Kondensasi data dalam hal ini peneliti menulis ringkasan berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember. Kemudian peneliti menyederhanakan, memilah kembali hasil ringkasan tersebut untuk dilanjutkan pada tahap penyajian data.

2. Penyajian Data

Dalam proses penyajian data, peneliti terlebih dahulu mengorganisasi informasi yang telah dikumpulkan. Jika data yang diperoleh relevan dengan fokus

penelitian, maka data tersebut digabungkan dan disusun secara sistematis untuk menggambarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Falah Silo Jember.

Selanjutnya, peneliti menguraikan isi data secara terperinci. Pada tahap ini, peneliti juga menelaah kembali data yang telah diperoleh guna memastikan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Jika ditemukan ketidaksesuaian, maka dilakukan penyesuaian atau langkah lanjutan berdasarkan hasil yang telah disajikan, tetap mengacu pada konteks penerapan model pembelajaran tersebut dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik.

3. Penarikan kesimpulan

Pada tahap penarikan kesimpulan, setelah data terkumpul dan diperiksa dengan cermat sesuai dengan fokus penelitian serta telah diverifikasi, peneliti kemudian menyimpulkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Falah Silo Jember.⁴⁴

F. Keabsahan Data

Data yang Data yang diperoleh dalam penelitian ini perlu diproses dengan hati-hati untuk memastikan kesesuaiannya dengan objek penelitian. Oleh karena itu, dilakukan uji keabsahan data melalui triangulasi. Pada penelitian ini, triangulasi yang digunakan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi

⁴⁴ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: KBM INDONESIA, 2021), 47–48.

sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru SMP Al-Falah Silo dengan data yang dikumpulkan dari siswa melalui wawancara. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Keakuratan data dijaga melalui proses verifikasi dengan triangulasi. Dalam konteks pengumpulan data, triangulasi mengacu pada teknik yang menggabungkan berbagai sumber dan metode untuk memastikan validitas informasi. Triangulasi sumber dan teknik ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas data yang digunakan dalam penelitian. Sesuai dengan pendapat Sugiyono dalam bukunya, triangulasi sumber berfungsi untuk memverifikasi informasi dari berbagai pihak guna memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya.⁴⁵

Peneliti mengumpulkan data dari berbagai narasumber, yaitu kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan siswa SMP Al-Falah Silo. Informasi yang diperoleh melalui wawancara kemudian diverifikasi dengan membandingkannya dengan dokumen-dokumen terkait untuk memastikan keakuratan dan kredibilitas data yang diperoleh..

G. Tahap-Tahap Penelitian

Adapun penelitian dalam tahap ini sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra-lapangan adalah kegiatan yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian. Beberapa fungsi dari tahap ini adalah sebagai berikut::

⁴⁵ Dedi Susanto, Risnita, and Muhamad Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 55, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

a. Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti melakukan persiapan sebelum melaksanakan penelitian, dimulai dengan pemilihan lokasi, penentuan judul, serta penyusunan proposal penelitian.

b. Studi Eksplorasi

Penelitian eksploratif dilakukan dengan mengunjungi lokasi penelitian sebelum penelitian utama dimulai, dengan tujuan untuk memahami kondisi sosial, fisik, dan lingkungan yang terkait dengan penelitian.

c. Perizinan

Karena penelitian ini dilakukan di luar kampus, yaitu di pesantren, maka diperlukan izin prosedural yang sah, berupa surat izin penelitian dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Shiddiq Jember, yang diserahkan kepada Kepala Sekolah SMP Al-Falah Silo. Dengan adanya izin ini, diharapkan semua kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar.

d. Penjajakan dan Penilaian Lapangan

Penjajakan dan penilaian lapangan dapat dilakukan dengan baik apabila peneliti sudah mempelajari literatur terkait atau mendapatkan informasi dari orang yang memahami kondisi lapangan sebelum melakukan penelitian.

e. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Informan adalah individu yang memberikan informasi terkait kondisi sosial dan latar belakang penelitian. Memilih informan yang tepat sangat penting untuk memperoleh data yang relevan.

f. Penyusunan Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen penelitian meliputi persiapan daftar pertanyaan wawancara, lembar observasi, dan pengumpulan dokumen yang diperlukan untuk penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam tahap pelaksanaan penelitian:

a. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

b. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan untuk mempermudah analisis data yang diperoleh dari survei.

c. Analisis Data

Setelah data terkumpul dan terorganisir, selanjutnya dilakukan analisis dengan pendekatan kualitatif, yakni memberikan gambaran mengenai hasil selama pengumpulan data. Hasil analisis data akan dijelaskan dalam penyajian data dan kesimpulan penelitian.

d. Tahap Pelaporan

Tahap ini adalah proses penyusunan laporan penelitian yang disesuaikan dengan pedoman skripsi dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Shiddiq Jember. Biasanya, tahap ini adalah langkah terakhir dalam rangkaian penelitian.⁴⁶

⁴⁶ Annita Sari et al., *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Jayapura: CV Angkasa Pelangi, 2023), 43–45.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Obyek Penelitian

Berdasarkan dokumentasi mendapatkan data bahwa SMP Al-Falah Silo merupakan sekolah yang terletak di wilayah jember timur yaitu di beralamat di JL. KH. Moh. Syamsul Arifin NO. 01, desa karangharjo kec. Silo, Kab. Jember, Jawa Timur. SMP Al-Falah Silo didirikan pada tanggal 27 September 2004 dengan Nomor SK Pendirian 421/907/436.41.6/2004 NPSN 20523745 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Dengan akreditasi B berdasarkan SK No. 164/BAP-S/M/SK/XI/2017 yang diterbitkan pada 17-11-2017. Untuk saat ini memiliki 12 kelas dengan klasifikasi kelas 7 memiliki 4 kelas, kelas 8 memiliki 4 kelas, dan kelas 9 memiliki 4 kelas dan juga terdapat 1 laboratorium dan 1 Perpustakaan.⁴⁷

Berdasarkan dokumentasi juga diketahui bahwa sekolah yang sudah berdiri kurang lebih 21 tahun ini memiliki visi yaitu untuk menjadi lembaga pendidikan yang unggul dan berakhlak mulia, melahirkan generasi penerus bangsa yang berilmu, berakhlak, dan berdaya saing. Sedangkan Misi sekolah ini antara lain yaitu Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dan berakhlak mulia sesuai dengan tuntutan zaman, Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, berilmu, dan berdaya saing, Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, dan Meningkatkan kualitas dan profesionalitas tenaga pendidik dan kependidikan.

⁴⁷ Dokumentasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

Berdasarkan hasil observasi Sekolah yang di pimpin oleh ahmad Baidowi S.HI, S.Pd ini memiliki jumlah tenaga pendidik yang terbilang banyak, yaitu terdapat 23 guru. Rata-rata jenjang pendidikan yang telah ditempuh oleh tenaga pendidik di SMP Al-Falah Silo adalah Strata 1 (S1). Selain itu juga ditemukan bahwa di SMP Al-Falah Silo menjalankan kegiatan belajar mengajar selama 6 hari dalam seminggu, mulai pagi hari Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 355 siswa ini dibimbing oleh 23 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SMP AL-Falah Silo saat ini adalah Ahmad Baidowi S.HI, SPd. Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mencetak generasi muda yang berilmu dan berakhlak mulia, SMP Al-Falah Silo dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang, termasuk akses internet melalui Indosat IM3 dan sumber listrik dari PLN. Sekolah ini juga memiliki website resmi di <http://www.smp.al-falah.id>, yang dapat diakses untuk informasi lebih lanjut.⁴⁸

B. Penyajian Dan Analisis Data

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

Selasa, 04 Februari 2025 peneliti melakukan observasi awal sebelum strategi pembelajaran di praktikkan. Pembelajaran hanya menggunakan strategi ceramah dan presentasi sehingga membuat proses pembelajaran kurang menarik dan kurang membuat siswa tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan

⁴⁸ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

Agama Islam. Banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun kegiatan kelas, yang menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman materi yang diajarkan. Selain itu, kurangnya motivasi untuk aktif berinteraksi dengan teman sekelas dan guru juga terlihat dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, salah satunya melalui penerapan strategi TGT yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama antar siswa. TGT diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk lebih giat berpartisipasi dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih interaktif dan kolaboratif.⁴⁹

Selasa, 11 Februari 2025 peneliti melakukan observasi lapangan di SMP Al-Falah Silo yaitu mengenai penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IX D. Dari aktivitas observasi lapangan menghasilkan beberapa data atau informasi yang bermanfaat. Hasil penelitian itu berupa pelaksanaan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan oleh guru PAI pada mata pelajaran PAI bab mengasah pribadi yang unggul dengan tata krama, santun, dan malu di kelas IX D.⁵⁰

Pelaksanaan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan bentuk usaha guru dalam menjadikan peserta didik agar lebih aktif atau terlibat dan terlihat selama proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-

⁴⁹ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 4, 2025.

⁵⁰ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

kelompok kecil dengan anggota berkisar 4-5 orang dan ditugaskan oleh guru untuk saling berdiskusi dalam memahami materi untuk persiapan berkompetisi dengan kelompok yang lain.

Untuk memperoleh pandangan yang lebih menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran di SMP Al-Falah Silo, khususnya terkait keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah, Bapak Ahmad Baidowi, S.HI., S.Pd. Dalam wawancara tersebut, beliau menyampaikan bahwa secara umum, tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah memang masih menjadi perhatian. Beliau menuturkan bahwa:

Kalau dilihat dari kegiatan belajar mengajar sebelum ada inovasi pembelajaran seperti model TGT ini, siswa itu cenderung pasif, apalagi saat pelajaran yang sifatnya teoritis seperti Pendidikan Agama Islam. Banyak siswa yang hanya mendengarkan, mencatat, dan menunggu instruksi guru tanpa ada inisiatif untuk bertanya atau terlibat aktif dalam diskusi. Ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk bisa menciptakan suasana kelas yang hidup dan partisipatif.⁵¹

Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa kurangnya keaktifan siswa tersebut bukan semata-mata karena mereka tidak mampu, tetapi karena metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya lebih bersifat satu arah, yaitu dominan ceramah dan sedikit interaksi. Situasi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal ini diperparah dengan kurangnya variasi dalam penggunaan media dan pendekatan pembelajaran

⁵¹ Ahmad Baidowi, Wawancara Dengan Kepala Sekolah, February 17, 2025.

yang relevan dengan dunia siswa.

Menanggapi adanya upaya dari guru Pendidikan Agama Islam yang menerapkan model TGT, kepala sekolah memberikan apresiasi dan menyatakan bahwa:

Kami dari pihak sekolah sangat mendukung segala bentuk inovasi pembelajaran, terutama yang bisa meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Model TGT ini menurut saya sangat bagus karena menggabungkan unsur kerjasama, permainan, dan kompetisi sehat yang disukai oleh siswa. Dengan model seperti ini, siswa tidak hanya duduk pasif, tetapi mereka diajak aktif berpikir, berdiskusi, bahkan bersaing secara positif dalam turnamen kuis atau permainan edukatif.⁵²

Selain itu dukungan sekolah terhadap keberhasilan penerapan model pembelajaran inovatif tidak hanya terbatas pada aspek moral atau motivasi, tetapi juga dalam bentuk penyediaan fasilitas, supervisi akademik, dan pelatihan guru. Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah secara berkala mengadakan supervisi kelas dan evaluasi pembelajaran untuk menilai efektivitas metode yang digunakan guru. Dari hasil pengamatan dan laporan yang diterima, model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap semangat dan keaktifan siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Lebih lanjut, beliau menyampaikan:

Kami berharap model seperti TGT ini bisa dikembangkan dan diadaptasi juga di mata pelajaran lain, karena memang terbukti memberikan warna baru dalam kegiatan belajar di kelas. Selain itu, siswa juga jadi lebih percaya diri, berani menyampaikan pendapat, dan aktif menyelesaikan tugas kelompok. Ini sejalan dengan visi sekolah kami yaitu menciptakan peserta didik yang aktif, mandiri, dan kolaboratif.⁵³

⁵² Ahmad Baidowi.

⁵³ Ahmad Baidowi.

Dari hasil wawancara ini dapat disimpulkan bahwa kepala sekolah melihat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu pendekatan yang tepat untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dukungan dari pimpinan sekolah ini menjadi salah satu faktor penting yang memperlancar proses inovasi pembelajaran di lingkungan SMP Al-Falah Silo Jember.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti selaras dengan wawancara yang telah dilakukan kepada bapak Maryono selaku guru PAI kelas IX, Yang menyampaikan bahwa:

Kalau menurut saya TGT itu merupakan model pembelajaran kelompok yang sangat baik dan sangat bisa membantu dalam pembelajaran karena didalamnya ada turnamen atau kuis yang bisa membuat siswa lebih aktif. Model pembelajaran ini diterapkan karena materi yang akan diajarkan berupa materi seputar akhlak yang jika hanya disampaikan dengan ceramah saja akan membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran ini merupakan bentuk ikhtiar dan usaha saya untuk membuat siswa aktif terlibat dan terlihat dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak bergantung pada guru. Melalui Model ini juga guru dapat melatih kepercayaan diri peserta didik untuk maju kedepan. Sehingga ketika mereka maju di depan teman-temannya terlihat tidak grogi dan lancar sehingga terlihat bagus penampilannya dan juga lebih interaktif, dan bisa membangun keaktifan siswa.⁵⁴

Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam ini mendapatkan informasi bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament sering digunakan oleh guru selama proses pembelajaran karena dalam pembelajaran pai seringkali hanya berisi materi yang harus disampaikan dengan ceramah sehingga akan membuat siswa jenuh atau bosan, guru menggunakan model

⁵⁴ Mariono, Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam, February 17, 2025.

pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ini guna memunculkan inovasi-inovasi di setiap permainan dan kompetisinya.

Bapak Mariono selaku guru PAI kelas IX, beliau mengatakan bahwa:

Model pembelajaran TGT ini telah saya terapkan sejak mengajar di SMP dan khususnya pada materi PAI. Selama menerapkan model TGT ini, saya berusaha untuk memunculkan inovasi baru di setiap *tournament* kuisnya. Model TGT ini dapat menjadi alternatif ketika pembelajaran PAI yang memiliki muatan materi yang banyak. Selain itu model ini juga dapat memudahkan saya dalam melaksanakan pembelajaran”.⁵⁵

Pernyataan yang disampaikan pak Mariono tersebut selaras dengan pernyataan yang disampaikan Nufus selaku peserta didik kelas IX D, Nufus mengatakan bahwa:

Ketika Pak Mariono mengajar menggunakan kuis seperti kemarin, saya merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, karena kelompok saya bisa dapat poin di depan dengan menjawab pertanyaan yang benar, nanti kalau bisa dapat poin itu nilai satu kelompok sama rata gitu, kalau bisa poin yang paling tinggi. Juga saya senang nya kemarin kuis itu kan kelompokan, yang waktu jawabannya dikoreksi itu rasanya kaya seru dan saya takut jawaban saya salah sehingga kelompok saya tidak dapat poin.⁵⁶

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan Shafa selaku peserta didik kelas IX D, dia juga mengatakan hal yang serupa, bahwa:

Ketika Pak Mariono menerapkan model pembelajaran yang beda dari biasanya seperti itu saya sebagai peserta didik merasa terdorong untuk lebih aktif lagi, karena ada turnamen dan dapat poin kak, kan biasanya pelajaran seperti biasa cuma menjelaskan dan menulis saja, kadang hiburannya hanya sedikit sehingga membuat siswa menjadi bosan, terus dengan permainan yang ada poin dan turnamen ini membuat saya dan teman-teman lebih semangat untuk belajar⁵⁷

Observasi terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dilakukan pada hari Selasa, 11 Februari 2025. Tepat pukul 07.00

⁵⁵ Mariono.

⁵⁶ Nadia Nufus, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D, February 15, 2025.

⁵⁷ Olivia El Shafa, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D, February 15, 2025.

WIB bel sekolah berbunyi, sebagai tanda bahwa seluruh siswa harus menuju ruang kelas masing-masing. Hal ini menjadi rutinitas harian yang dijalani oleh seluruh peserta didik di SMP Al-Falah Silo sebelum pembelajaran membaca Doa dan asmaul husna yang dipimpin oleh ketua kelas.

Seusai pembacaan doa dan asmaul husna guru memulai kegiatan dengan menanyakan kabar para siswa, kemudian melanjutkan dengan pengecekan kehadiran. Nama-nama siswa dipanggil satu per satu, sambil sesekali menanyakan alasan ketidakhadiran pada pertemuan sebelumnya dan melakukan percakapan ringan. Setelah itu, guru memastikan bahwa seluruh siswa berada dalam kondisi siap untuk mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, siswa diminta untuk menyiapkan buku Pendidikan Agama Islam, baik buku teks maupun buku catatan. Sebelum masuk ke materi inti, guru melakukan apersepsi dengan mengulas kembali pelajaran yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Temuan observasi diperkuat dengan hasil wawancara terkait dengan aktivitas pendahuluan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam . Pak Mariono selaku guru PAI kelas IX yaitu:

Kegiatan pendahuluan yaitu membaca doa dan asmaul husna dengan keras karena dengan niatan jika siswa hanya membaca dalam hati takutnya siswa tidak membaca, selanjutnya melakukan apersepsi, yaitu mengulang dan menanyakan kembali terkait materi pada pertemuan sebelumnya dan menanyakan apakah masih ingat dan sudah paham terkait materi pada pertemuan sebelumnya.⁵⁸

Pernyataan tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Nufus selaku peserta didik kelas IX D, yang menyatakan bahwa bahwa:

⁵⁸Mariono, Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam.

Awal masuk kelas pak Mariono mengucapkan salam terus membaca doa dan asmaul husna secara bersama-sama, kadang saya yang ditunjuk buat memimpin teman-teman setelah itu nanya-nanya materinya sampai mana, kadang nanya masih ingat materi minggu lalu atau tidak gitu kak, terus setelah itu ngejelasin materinya.⁵⁹

Sedangkan menurut Shafa yang juga peserta didik kelas IX D mengatakan bahwa:

Awal masuk kelas pak Mariono mengucapkan salam, setelah itu membaca doa sebelum memulai pembelajaran dan asmaul husna bareng-bareng, biasanya pak mariono menunjuk satu orang untuk memimpin doa dan asmaul husna kak, terus absen habis itu penjelasan materi sebelumnya dibahas bareng, terus bentuk kelompok.⁶⁰

Hasil observasi terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament mendapati bahwa langkah-langkah atau tahapan-tahapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan oleh guru PAI selama proses pembelajaran di kelas IX D ada 5 langkah-langkah yang diantaranya yaitu:

Langkah Pertama yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe teams games tournament adalah persiapan penyajian kelas dimana hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dalam langkah pertama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament sebelum menyampaikan materi kepada siswa, guru perlu melakukan persiapan secara menyeluruh. Persiapan tersebut mencakup menelaah kembali isi materi Pendidikan Agama Islam dari berbagai sumber yang tersedia, serta memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan

⁵⁹ Nufus, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

⁶⁰ Olivia El Shafa, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

topik yang akan diajarkan dan karakteristik peserta didik Kemudian guru menuliskan konsep pembelajaran di dalam rencana pembelajaran (RPP) yang umum digunakan. Persiapan yang telah dilakukan oleh guru dapat mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.⁶¹

Hasil observasi didukung dengan data wawancara kepada Bapak Mariono sebagai guru Pendidikan Agama Islam kelas IX , bahwa:

Hal-hal yang saya siapkan sebelum menyampaikan materi di dalam kelas mulai dari membaca materi pelajaran di buku yang saya miliki, mencari referensi belajar lainnya, kemudian menyusun skenario KBM dalam RPP dan saya juga mempersiapkan terlebih dahulu hadiah yang akan diberikan kepada peserta didik agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Jadi sebelum menerapkan Model pembelajaran guru perlu menguasai materi untuk menentukan Model pembelajaran yang cocok.⁶²

Hasil observasi dan wawancara diperkuat oleh kegiatan guru Pendidikan Agama Islam sebelum penyajian kelas, yaitu kegiatan guru mempersiapkan penyajian kelas, mempersiapkan materi yang akan disampaikan, mempersiapkan proses jalannya pembelajaran dan mempersiapkan kecondusifan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Langkah kedua dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe teams games tournament adalah penyajian kelas dimana dalam observasi yang dilakukan di dalam kelas mendapatkan hasil bahwa langkah kedua dalam penerapan model pembelajaran dengan tipe teams games tournament menunjukkan bahwa guru memaparkan materi kepada peserta didik dengan menggunakan buku paket sebagai bahan ajar. Setelah guru mempersiapkan semua sebelum melaksanakan

⁶¹ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

⁶² Mariono, Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam.

pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan apa yang sudah dipersiapkan yaitu penyajian kelas. Hasil dari kegiatan observasi menunjukkan bahwa ketika penyajian kelas diawali dengan guru membahas materi PAI pertemuan sebelumnya, karena sangat perlunya untuk di tanyakan kembali materi pada pertemuan sebelumnya guna membuat peserta didik mengingat pelajaran yang sudah diberikan guru.⁶³

Hal ini dilakukan oleh guru sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Setelah itu, guru memberikan penjelasan mengenai topik pelajaran yang akan dibahas, dengan menyampaikan gambaran umum terkait isi bab mengasah pribadi yang unggul dengan tata krama, santun, dan malu dengan menggunakan metode ceramah. Sementara itu, siswa mengikuti penjelasan guru dengan penuh perhatian, mendengarkan dengan saksama, dan menyimak setiap informasi yang disampaikan dengan baik.

Hasil observasi ini selaras dengan wawancara kepada Pak Mariono selaku guru PAI kelas IX dan menyampaikan bahwa:

Kegiatan pendahuluan melakukan apersepsi, mengulang sekilas materi pada pertemuan sebelumnya. Saya jelaskan mulai perkembangan ilmu pengetahuan, pemerintahan, dan perkembangan kebudayaan. Kemudian menanyakan barang kali ada yang belum paham dan ada hal atau materi yang bisa didiskusikan sebelum memulai materi baru, hal ini sangat penting menurut saya karena peserta didik akan mengingat kembali apa yang sudah dipelajari sehingga materi yang disampaikan akan terkait dengan materi sebelumnya.⁶⁴

⁶³ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

⁶⁴ Mariono.

Hasil observasi dan wawancara diperkuat oleh data dokumentasi yang ada di lampiran 2 yang menunjukkan kegiatan guru Pendidikan Agama Islam dalam menyajikan kelas, yaitu kegiatan guru menyampaikan pembelajaran di kelas, guru memberikan apersepsi terlebih dahulu dengan mengingat kembali pelajaran yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya dan juga memberikan apersepsi terkait pelajaran yang akan dipelajari pada hari ini.⁶⁵

Langkah ketiga yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu kegiatan belajar kelompok dimana dalam observasi yang dilakukan yaitu langkah ketiga dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe teams games tournament adalah kegiatan belajar kelompok. Peneliti menemukan bahwa sebelum menentukan kelompok guru terlebih dahulu memilih ketua kelompoknya, siswa yang menjadi ketua kelompok akan menjadi pemimpin dan kelompoknya. Namun sebelumnya, guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok memiliki anggota berkisar 4-5 anggota. Formasi duduk nya dengan menggabungkan beberapa meja dan dikelilingi oleh satu kelompok.⁶⁶

Kemudian guru dan peserta didik menunjuk ketua kelompok dengan cara mendiskusikan dengan kelompoknya siapa yang akan menjadi ketua kelompok. Peserta yang dipilih oleh anggota kelompoknya secara otomatis menjadi ketua kelompok. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan mengenai tahapan-tahapan dalam kegiatan belajar kelompok. Di sisi lain, siswa menyimak penjelasan tersebut dengan penuh perhatian. Jika ada bagian yang belum dipahami, mereka mengajukan pertanyaan, dan guru pun menjelaskan kembali hingga semua siswa benar-benar

⁶⁵ Dokumentasi Di SMP Al-Falah Silo Jember.

⁶⁶ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

memahami langkah-langkah yang dimaksud.

Adapun tahapan-tahapan yang disampaikan oleh pak Mariono dalam wawancara yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu:

Meminta masing-masing kelompok untuk membaca, kemudian setiap kelompok silahkan merangkum dan mengingat materi yang sudah disampaikan oleh pak guru yaitu terkait tata krama, sopan dan malu. Kemudian masing-masing siswa satu persatu maju ke depan untuk menjawab soal yang sudah dipersiapkan guru.⁶⁷

Selanjutnya siswa dari masing-masing kelompok berdiskusi dengan anggota kelompoknya, mereka saling bertanya dan bertukar pendapat. Bersama anggota kelompok, mereka mulai membaca dan mempelajari materi yang ada di buku. Sedikit demi sedikit mereka mulai membaca dari awal sub bab materi yang sedang sudah diberikan oleh guru. Mencatat materi-materi yang dianggap penting dan mungkin akan ada di soal yang diberikan guru.

Bapak Mariono sebagai guru PAI kelas IX juga mengungkapkan bahwa:

Selama belajar kelompok anak-anak sudah mau membaca materi pada buku pelajaran dengan seksama, anak-anak berusaha mengingat dan menghafal materi yang mungkin akan saya jadikan pertanyaan di soal, ada peserta didik yang hanya membaca saja dan ada juga yang merangkum pokok-pokok penting yang ada di buku pelajaran⁶⁸

Nufus yaitu sebagai peserta didik kelas IX juga mengatakan, bahwa:

Yang saya baca materi-materi yang penting dan mungkin akan dibuat soal oleh pak mariono, karena di buku materi tentang tata krama, sopan, dan malu itu banyak jadi saya menghafal bagian-bagian yang menurut saya penting seperti apa definisi tata krama, sopan dan malu, macam-macam tata krama, sopan, dan malu dan lain-lain sebagainya.⁶⁹

⁶⁷ Mariono.

⁶⁸ Mariono.

⁶⁹ Nufus, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

Shafa selaku peserta didik kelas IX juga menyampaikan bahwa :

Kalau saya dengan teman-teman membagi materi satu persatu dan menyampaikan apa yang di ingat kepada teman yang lain agar masing-masing orang tidak banyak membaca dan mengingat seluruh materi yang ada, contohnya kak kan ada empat orang dalam satu kelompok jadi bagi-bagi bacanya seperti ada yang baca definisi tata krama terus baca devinisi s opan begitupun seterusnya, terus di akhir yang sudah dibaca di diskusikan biar yang lain juga paham.⁷⁰

Observasi terkait penerapan model kooperatif ini disini diperkuat dengan data dokumen yang ada di lampiran 2 yang menjelaskan bahwa selama bekerja sama dalam kelompok, siswa memiliki tanggung jawab untuk bekerja sama dalam menjawab dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru, guru membuat 5 kertas untuk 5 kelompok yang berisi masing-masing kelompok 5 pertanyaan untuk dijawab oleh masing-masing anggota kelompok. Setiap anggota kelompok mendapatkan bagian menjawab 1 pertanyaan. Namun, ada 1 orang yang harus menjawab 2 pertanyaan karena ada kelompok yang hanya berisikan 4 orang. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengisi identitas kelompok mereka, termasuk mencantumkan nama kelompok yang telah disepakati.⁷¹

Nufus selaku peserta didik kelas IX D, menyampaikan hal sama bahwa:

Sama pak Mariono itukan disuruh menjawab soal yang ada di depan kelas, kelompok saya lima orang dan didepan ada lima pertanyaan, masing-masing dari anggota kelompok menjawab satu pertanyaan, jadi semua teman saya berkontribusi menjawab pertanyaan, karena kan ada satu kelompok yang isinya empat orang, kalo kelompok saya pas lima orang kak .⁷²

⁷⁰ Olivia El Shafa, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

⁷¹ Dokumentasi Di SMP Al-Falah Silo Jember.

⁷² Nufus, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, langkah keempat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe teams games tournament yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam adalah kegiatan games dan tournament dimana berdasarkan hasil pengamatan lapangan yang telah dilakukan, peneliti memperoleh temuan bahwa pelaksanaan permainan dan turnamen berlangsung secara bersama-sama dengan suasana yang interaktif. Kegiatan pembelajaran melalui kuis interaktif ini mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses belajar mengajar. Pada tahap awal, guru membagi siswa ke dalam lima kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 hingga 5 orang. Setelah itu, guru meminta perwakilan dari tiap kelompok untuk maju ke depan kelas dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Setiap anggota kelompok mendapat satu pertanyaan, kecuali pada kelompok yang hanya beranggotakan empat orang, satu siswa di kelompok tersebut harus menjawab dua pertanyaan.⁷³

Kegiatan game tersebut bisa dilihat di lampiran 2 yaitu jika diamati lebih seksama gambar tersebut menunjukkan peserta didik sedang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dibuat guru didepan kelas. Masing-masing anggota kelompok satu persatu maju ke depan untuk menulis jawaban di kertas yang terdapat soal yang sudah dipersiapkan guru. Selama berlangsungnya kegiatan kuis, siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Masing-masing anggota kelompok tampak bersemangat saat menjawab pertanyaan. Suasana kelas pun menjadi cukup ramai, namun guru dengan sigap mengambil tindakan untuk

⁷³ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

menjaga agar kondisi tetap tertib dan terkendali.⁷⁴

Nufus, salah satu siswa kelas IX D, turut menyampaikan pendapat yang senada mengenai tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran. Ia menyatakan bahwa:

Itukan kelompok ya kak, setiap kelompok maju ke depan untuk menulis jawaban di kertas yang sudah ada pertanyaannya, masing-masing anggota kelompok menjawab satu pertanyaan, maksudnya kan ada lima soal terus masing-masing kelompok ada empat atau lima orang jadi jawabnya masing-masing orang satu pertanyaan gitu kak.⁷⁵

Langkah terakhir yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe teams games tournament yaitu penghargaan kelompok dimana dari hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa langkah kelima dan penerapan model pembelajarn kooperatif tipe teams games tournament adalah evaluasi dan penghargaan kelompok hal tersebut dapat dilihat bahwa guru memberikan reward dan penghargaan kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dan paling banyak mendapat poin dan mendapat skor tertinggi. Kelompok yang meraih skor tertinggi sangat antusias dan bersemangat, dikarenakan kelompok mereka menang dalam kompetisi kuis.⁷⁶

Hal tersebut semakna dengan pernyataan Pak Mariono selaku guru PAI di kelas IX, bahwa:

Kegiatan penutupnya refleksi yaitu menjawab secara bersama dan mengoreksi jawaban dari peserta didik yang salah dan selanjutnya yaitu penghargaan kelompok berupa pemberian hadiah kepada kelompok yang menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan guru dan mendapat poin

⁷⁴ Dokumentasi Di SMP Al-Falah Silo Jember.

⁷⁵ Nufus.

⁷⁶ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

atau angka tertinggi dibandingkan dengan kelompok lain.⁷⁷

Senada dengan pernyataan Nufus selaku peserta didik kelas IX D, ujarnya:

Diakhir pembelajaran pak Mariono bilang ya diumumkan ini nilai yang tertinggi, bilang juga jamnya hampir habis, kemudian pak Mariono memberikan hadiah kepada kelompok yang jawaban benarnya paling banyak terus skornya paling tinggi, lalu pak mariono menjelaskan sedikit terkait apa yang sudah dilakukan dan membenarkan jawaban teman-teman yang salah, terus diakhiri salam.⁷⁸

Setelah seluruh langkah-langkah Model pembelajaran telah terlaksana, guru menanyakan pada peserta didik terkait materi yang belum dipahami dan menjelaskan kembali apa yang sudah dilakukan peserta didik, guru memberikan pemahaman tentang jawaban yang sudah ditulis peserta didik, membenarkan pertanyaan yang salah dijawab oleh peserta didik. Selain itu, guru juga mengingatkan siswa untuk terus belajar dan membaca buku di rumah. Guru kemudian menanyakan kepada setiap kelompok mengenai anggota kelompok yang kurang berperan aktif dalam kerja sama. Selama proses penelitian, pembelajaran berjalan lancar. Sebagai penutup, guru mengakhiri sesi pembelajaran dengan mengucapkan salam, yang kemudian dijawab serentak oleh para peserta didik.

2. Implikasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

Implikasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di SMP Al-Falah Silo Jember memiliki dampak signifikan

⁷⁷ Mariono, Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam.

⁷⁸ Nufus, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

dalam meningkatkan keaktifan peserta didik yang diantaranya dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti mendapat hasil bahwa implikasi pertama setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament yaitu peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament ini memberikan dampak positif terhadap tingkat keaktifan peserta didik. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa setelah model ini diterapkan, siswa menjadi lebih berpartisipasi dalam diskusi kelompok, antusias dalam menjawab pertanyaan, serta lebih aktif dalam interaksi dengan guru dan sesama teman. Sebelumnya, metode ceramah yang digunakan cenderung membuat siswa pasif, namun dengan TGT, mereka memiliki kesempatan lebih banyak untuk berkontribusi dalam proses belajar.⁷⁹

Nufus selaku siswa kelas IX menyampaikan bahwa :

dalam pembelajaran seperti biasanya anak-anak kurang aktif dalam pembelajaran, dalam artian masih banyak siswa yang cenderung pasif mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran yang monoton dan kurang kreatif atau inovatif. Namun, dengan Teams Games Tournament ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih bisa menerima dan menjalankan pembelajaran.⁸⁰

Shafa selaku siswa kelas IX juga menyampaikan bahwa :

saya lebih enak belajar seperti ini kak, karena lebih menarik dan juga ada hadiahnya, kan kalau pelajaran seperti biasanya kadang ada yang tidur karena kurang menarik seperti kurang ada tantangannya gitu kak. Jadi, saya dengan teman-teman lebih semangat belajarnya dengan adanya hadiah dan

⁷⁹ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

⁸⁰ Nufus.

kegiatan game pembelajaran seperti ini.⁸¹

Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Bapak Mariono, selaku guru PAI kelas IX, yang menyampaikan bahwa :

penerapan model pembelajaran dengan tipe teams games tournament ini mampu mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan di depan kelas, karena terkadang siswa takut untuk maju ke depan karena merasa takut salah. Oleh karena itu, dengan model ini dapat membuat siswa lebih kompetitif dan bersaing secara sehat, sehingga mereka lebih semangat mengikuti pembelajaran.⁸²

Implikasi kedua setelah peneliti melihat penerapan dan bertanya kepada guru Pendidikan Agama Islam dan juga siswa, setelah penerapan model kooperatif tipe teams games tournament yaitu peningkatan motivasi belajar siswa. Dimana dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament ini bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Dengan adanya elemen permainan dalam pembelajaran, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, adanya kompetisi antar kelompok mendorong mereka untuk memahami materi dengan lebih baik agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan poin pembelajaran.⁸³

Bapak Mariono Selaku guru Pai Kelas IX Menyampaikan bahwa:

Dengan model kooperatif tipe teams Games Tournament ini siswa lebih tertantang dalam mengikuti pembelajaran karena ada tournament ini, tertantang dalam hal ini bukan bermakna negatif sehingga ada persaingan yang tidak sehat di dalam kelas, melainkan tertantang dalam artian positif yaitu untuk menjawab pertanyaan dengan benar.⁸⁴

⁸¹ Olivia El Shafa, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

⁸² Mariono, Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam.

⁸³ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

⁸⁴ Mariono.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan yang disampaikan oleh Nufus dan Shafa selaku siswa kelas IX. Nufus selaku siswa kelas IX mengungkapkan bahwa :

Saya merasa lebih tertarik dalam belajar karena adanya sistem game dan turnamen dan pemberian poin yang membuat saya dan teman-teman ingin tampil lebih baik dari pada teman-teman yang lain dengan menjawab soal yang diberikan pak mariono dengan benar agar mendapat angka tertinggi dan menang dari pada teman-teman kelompok lain.⁸⁵

Sedangkan menurut Shafa selaku siswa kelas IX juga mengungkapkan bahwa:

Model ini membuat saya dan teman-teman lebih terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena adanya turnamen dan penghargaan bagi kelompok yang menang, jadi saya dengan teman-teman berusaha untuk mendapatkan poin paling tinggi agar bisa menang turnamen ini. Selain itu karena gamenya juga menarik dan asik sehingga membuat kita untuk belajar lebih tertarik.⁸⁶

Implikasi setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ketiga yaitu peningkatan pemahaman materi, dimana dengan model pembelajaran berbasis kelompok, siswa dapat mendiskusikan materi dengan teman sekelompok mereka sebelum mengikuti turnamen. Proses ini membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mendalam. Siswa yang awalnya mengalami kesulitan dalam memahami materi mendapat bantuan dari anggota kelompoknya, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan data wawancara dan dokumentasi dimana terdapat tabel penilaian siswa yang didalamnya terdapat nilai-nilai yang bisa disebutkan terdapat peningkatan pemahaman materi peserta didik⁸⁷.

Bapak Mariono menyampaikan bahwa :

berdasarkan pengamatan guru, banyak siswa yang awalnya kurang aktif

⁸⁵ Nufus, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

⁸⁶ Olivia El Shafa, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

⁸⁷ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

dalam menjawab pertanyaan mulai lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban mereka. Bahkan, siswa yang sebelumnya cenderung diam dalam kelas mulai menunjukkan keberanian untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Selain itu dalam penilaian yang dilakukan guru juga terdapat peningkatan pemahaman materi dengan sebuah penilaian⁸⁸

Hasil observasi, wawancara dan dokumentasi keempat mendapat data bahwa implikasi keempat setelah penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe teams games tournament adalah peningkatan nilai-nilai Islam dan kerja sama. Maksudnya selain meningkatkan keaktifan dan pemahaman akademik, model pembelajaran tipe TGT juga berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai Islam, seperti kerja sama, saling menghargai, dan tanggung jawab. Dalam proses diskusi kelompok, siswa diajarkan untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain, yang sejalan dengan prinsip ukhuwah Islamiyah. Model ini juga mendorong siswa untuk lebih menghargai pendapat orang lain dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mereka belajar untuk bersikap sportif dalam kompetisi dan menerima hasil akhir dengan sikap yang baik.⁸⁹

Bapak Mariono selaku guru pai kelas IX menyampaikan bahwa

Dalam penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ini lebih menekankan pada aspek kerja sama dalam kelompok, karena model kooperatif ini merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran yang sifatnya kelompok artinya siswa dalam kelompok sangat menentukan jalannya pembelajaran berjalan dengan baik atau tidak. Dan dalam praktiknya pembelajaran menggunakan model yang bersifat kelompok ini lebih bisa meningkatkan keaktifan seluruh siswa dari pada praktik model pembelajaran lainnya, dan juga ditambah dengan model atau tipe teams Games tournament dimana ada permainan, turnamen dan reward untuk pemenang tournament dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan membuat siswa aktif dalam kelompoknya

⁸⁸ Mariono, Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam.

⁸⁹ Observasi Di SMP Al-Falah Silo Jember, February 11, 2025.

untuk mengikuti pembelajaran.⁹⁰

Nufus selaku siswa kelas IX juga menyampaikan bahwa :

dikarenakan di sekolah ini adalah Pondok Pesantren kak jadi nilai nilai Islam adalah hal terpenting, apalagi mata pelajaran nya kan PAI, jadi biasanya memang nilai-nilai Islamnya yang didahulukan, tapi seperti itu kak biasanya jika pelajarannya hanya ceramah seperti biasanya saya dan teman-teman bosan karena kurang menarik pelajarannya. Tapi dengan TGT ini saya dan teman-teman lebih semangat belajarnya dan juga saling kerja sama dalam kelompok untuk menang dan dapat hadiah.⁹¹

Shafa selaku siswa kelas IX juga menyampaikan bahwa :

Saya merasa dalam pelajaran dengan TGT ini lebih membutuhkan kerja sama kak daripada pelajaran lainnya karena kalau contohnya pelajaran seperti presentasi terkadang yang jawab pertanyaan hanya itu itu saja, maksudnya kadang hanya satu dua orang saja yang menjawab dan lainnya hanya maju ke depan tanpa melakukan apa-apa, tapi kalau dengan TGT ini mau tidak mau saya dan teman-teman harus bekerja sama.⁹²

Berdasarkan Implikasi-implikasi tersebut peneliti dapat memberi gambaran bahwa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran atau pembelajaran kooperatif tipe teams Games Tournament ini komponen utama nya adalah kerja sama dalam kelompok, karena jika kelompoknya tidak kerja sama yaitu dalam artian ada satu dua orang yang tidak berpartisipasi dalam kelompoknya maka yang mendapat dampak adalah semua anggota kelompoknya, namun jika satu kelompok bekerja sama dalam mengikuti pembelajaran dan melaksanakan apa yang disampaikan dan menjawab apa yang dipertanyakan guru, maka semua anggota kelompok yang akan mendapatkan penghargaan dan nilai lebih yang diberikan oleh

⁹⁰ Mariono.

⁹¹ Nufus, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

⁹² Olivia El Shafa, Wawancara dengan Siswa Kelas IX D.

guru.

Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, pemahaman materi, serta nilai kerja sama di kalangan siswa. Melalui model pembelajaran ini, siswa lebih aktif dalam berdiskusi, berinteraksi dengan teman dan guru, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Motivasi belajar juga meningkat karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat, sehingga siswa lebih bersemangat dalam memahami materi. Selain itu, Model pembelajaran berbasis kelompok ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui diskusi dan kerja sama dalam kelompok.

Namun di sisi lain, peneliti juga mendapati bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament ini juga berkontribusi dalam memperkuat nilai-nilai Islam, seperti saling menghargai, tanggung jawab, dan kerja sama, yang relevan terutama dalam konteks pembelajaran di lingkungan sekolah keagamaan. Namun, meskipun banyak manfaat yang diperoleh, penerapan model ini tetap menghadapi tantangan, seperti perbedaan kemampuan siswa, manajemen waktu yang ketat, serta pengelolaan kelas agar kompetisi tetap berlangsung secara sportif dan kondusif. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan pengelolaan yang baik dari guru agar model ini dapat berjalan secara optimal dan memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.2

Hasil Temuan

NO	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1	<p>Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Al- Falah Silo Jember</p>	<p>Ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan penyajian kelas yaitu menyiapkan modul ajar, materi majar, bahan ajar model dan media pembelajaran 2. Guru menyampaikan pelajaran pendidikan agama islam dengan materi Mengasah Pribadi Yang Unggul Dengan Tata Krama, Santun Dan Malu 3. Guru melaksanakan kegiatan belajar kelompok yaitu belajar bersama dengan teman kelompok mendiskusikan terkait materi tata krama sopan dan malu 4. Guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan games dan tournament pembelajaran berupa 5. Guru Penghargaan kelompok dan mengevaluasi jalannya pembelajaran.
2	<p>implikasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Al-Falah Silo Jember</p>	<p>Ditemukan bahwa Implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. 2. Peningkatan motivasi belajar dalam bentuk antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 3. Peningkatan pemahaman materi tentang Mengasah Pribadi Yang Unggul Dengan Tata Krama, Santun Dan Malu yaitu peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh guru. 4. Terdapat penguatan nilai-nilai

NO	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
		Islam seperti sabar, saling tolong menolong, toleransi dan kerja sama.

C. PEMBAHASAN TEMUAN

Bagian ini membahas keterkaitan antara temuan-temuan data yang telah diperoleh dengan teori-teori yang relevan. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi akan dianalisis dan dibandingkan dengan temuan yang ada, sesuai dengan teori yang ada. Pembahasan akan disusun secara rinci berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan, guna mempermudah dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang muncul di lapangan.

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

Berdasarkan temuan peneliti, terdapat beberapa data yang ditemukan dari lapangan, mengenai penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PAI di kelas IX SMP Al-Falah Silo. Adapun tahapan-tahapan yang terlaksana diantaranya yaitu:

a. Persiapan Penyajian Kelas

Langkah pertama yang dilakukan pendidikan Islam dalam menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament adalah menyiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menyangkut pembelajaran seperti guru mempersiapkan materi pelajaran PAI pada buku paket guru dan siswa. Guru juga mencari referensi belajar pada buku lain terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Kegiatan

ini memberikan manfaat bagi guru untuk memperluas pengetahuan, sehingga saat menyampaikan materi kepada siswa, mereka menjadi lebih siap dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Sebelum menggunakan suatu model pembelajaran, guru perlu terlebih dahulu menguasai materi yang akan diajarkan untuk memilih model yang tepat. Kemudian guru menulis konsep pembelajaran dalam modul ajar yang sudah dibuat guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang umum digunakan. Pada modul ajar tersebut terdapat capaian pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah merancang pembelajaran secara sistematis. Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membagi kelompok, dan menyusun pertanyaan yang akan digunakan dalam sesi turnamen. Persiapan ini menjadi fondasi utama agar pembelajaran berjalan efektif, terarah, dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga mempersiapkan alat bantu dan strategi komunikasi agar pelaksanaan model TGT lebih maksimal. Temuan ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Robert Slavin dalam buku yang ditulis oleh Niken Vioreza dkk⁹³, bahwa tahap awal dalam model TGT adalah guru harus mempersiapkan segala sesuatunya secara menyeluruh, termasuk strategi, alat ajar, dan teknis pelaksanaan turnamen. Dengan persiapan yang matang, guru dapat meminimalisir kendala selama pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan dengan lebih antusias dan penuh partisipasi

⁹³ Niken Vioreza et al., *Metode Dan Model Pembelajaran*, 22.

b. Penyajian Kelas

Berdasarkan temuan peneliti tahap kedua adalah tahap penyajian kelas, dimana dalam tahap penyajian kelas guru membahas kembali materi PAI pada pertemuan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mengingat kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan juga melihat keterkaitan antara materi sebelumnya dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

Kemudian, dengan menggunakan metode ceramah, guru memberikan gambaran singkat mengenai materi PAI untuk pertemuan tersebut, yaitu tentang "Mengasah pribadi unggul melalui tata krama, kesantunan, dan rasa malu." Penjelasan yang disampaikan guru ini memberi peserta didik pemahaman awal mengenai topik yang akan dipelajari. Sementara itu, peserta didik mendengarkan, memperhatikan, dan menyimak penjelasan guru dengan penuh perhatian.

Temuan ini selaras dengan yang disampaikan oleh Robert Slavin dalam buku yang ditulis oleh Niken Vioreza dkk yang menjelaskan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT langkah kedua adalah penyajian materi dimana penyajian materi ini menjadi bagian penting untuk memberikan pemahaman dasar sebelum siswa memasuki permainan edukatif. Guru tetap memiliki peran sebagai fasilitator utama dalam menyampaikan materi, sehingga suasana kelas tetap kondusif dan terkendali.⁹⁴

c. Belajar Kelompok

Hasil temuan selanjutnya langkah ketiga yang dilakukan guru adalah kegiatan belajar kelompok dimana kegiatan ini dilakukan, guru dengan membagi

⁹⁴ Niken Vioreza et al., 22.

peserta didik ke dalam 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 4-5 orang. Setiap kelompok berkumpul bersama anggotanya, lalu mereka mengatur dua meja menjadi satu, dikelilingi oleh beberapa kursi. Setelah itu, baik guru maupun peserta didik bersama-sama memilih ketua kelompok yang akan memimpin masing-masing kelompok.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, berikut adalah langkah-langkah dalam proses belajar bersama dan pemberian tugas: pertama, guru meminta setiap kelompok untuk membaca materi PAI di buku paket siswa. *Kedua*, guru menugaskan kelompok untuk membuat rangkuman di selembar kertas. *Ketiga*, guru menugaskan peserta didik untuk membahas dan mendiskusikan materi yang ada di buku paket yang sekiranya akan menjadi soal yang akan dibuat oleh guru. Peserta didik membaca materi PAI yang ada di buku paket siswa. Alasan mereka memilih buku siswa adalah karena materi yang disajikan lebih singkat dan mudah dipahami, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk membaca dari awal dan memahami isinya secara bertahap.

Berdasarkan hasil temuan selanjutnya, peserta didik memulai kegiatan membaca dengan membuka halaman buku paket yang sesuai dengan sub bahasan yang telah ditentukan. Setelah itu, mereka membaca materi dengan penuh perhatian. Namun, ada beberapa siswa yang kurang fokus saat membaca. Mereka mudah merasa bosan dan mulai berbicara atau bercanda dengan teman sekelompok. Beberapa siswa juga meminta izin untuk ke kamar mandi, dan meja mereka sempat digunakan untuk bersandar. Meski demikian, kejadian tersebut tidak berlangsung lama karena guru segera menegur mereka yang kurang fokus. Setelah teguran

tersebut, peserta didik langsung kembali melanjutkan kegiatan membaca dengan lebih serius.

Setelah sesi belajar kelompok, peserta didik melanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Tugas ini berupa pembuatan rangkuman materi. Selama pengerjaan tugas, mereka saling berkolaborasi dan berdiskusi mengenai poin-poin materi yang dianggap penting untuk dimasukkan dalam rangkuman Hasil wawancara dengan peserta didik, mereka juga mencari beberapa pertanyaan beserta jawabannya, yang disiapkan untuk bahan kuis. Anggota saling berkontribusi dalam penentuan pertanyaan untuk dijadikan bahan kuis. Siswa terlihat antusias saat dibentuk menjadi kelompok yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan. Hal ini mendorong kerja sama dan rasa saling bantu di antara mereka. Dalam pelaksanaannya, masing-masing kelompok berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan cepat dan tepat melalui mekanisme kuis. Aktivitas ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan mendorong setiap siswa untuk terlibat aktif. Temuan ini sesuai dengan teori Robert Slavin, yang menyebutkan bahwa langkah ketiga pembelajaran kooperatif dengan tipe teams games tournament adalah kegiatan belajar kelompok dimana model pembelajaran tipe TGT ini didalamnya menggabungkan unsur kerja sama dalam kelompok dengan kompetisi antar individu dalam game atau turnamen. Dengan cara ini, siswa tidak hanya berperan sebagai individu yang belajar, tetapi juga bagian dari tim yang memiliki tanggung jawab terhadap hasil bersama.⁹⁵

⁹⁵ Niken Vioreza et al., 22.

d. Permainan dan Kompetisi (*Tournament*)

Langkah keempat berdasarkan hasil temuan peneliti guru menggabungkan kegiatan game dan tournament dalam pembelajaran. Kompetisi yang dipilih oleh guru berupa kuis interaktif. Kegiatan dimulai dengan pengacakan urutan nomor, kemudian ketua kelompok diminta untuk mengambil nomor di meja guru. Selanjutnya, setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk maju ke depan kelas dan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Guru memberi waktu selama 5 menit untuk masing-masing per orang dalam kelompok untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan yang dibuat guru di kertas. Dari hasil observasi, ketika menjawab soal yang diberikan oleh guru, siswa banyak yang mengeluhkan bahwa soalnya terlalu sulit, ada beberapa siswa yang kebingungan menjawab soal namun ada pula yang dengan santai menjawab soal yang diberikan guru.

Selanjutnya, setelah semua kelompok menuliskan jawaban mereka, guru bersama dengan siswa mengoreksi jawaban dari semua kelompok secara bersama-sama, kelompok yang dapat menjawab satu pertanyaan dengan benar dan tepat maka memperoleh skor 20, kelompok yang dapat menjawab semua soal dengan benar mendapat nilai 100. Selama pelaksanaan kuis, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam setiap tahapannya. Setiap kelompok berusaha keras untuk mendapatkan poin. Mereka merasa senang dan termotivasi ketika jawaban yang mereka berikan benar dan berhasil memperoleh poin.

Temuan ini sesuai dengan teori Robert Slavin bahwasanya Langkah keempat dalam pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament adalah

kegiatan game tournament, Dimana kegiatan game ini merupakan ciri khas model pembelajaran kooperatif tipe tgt dibandingkan dengan model kooperatif tipe lain, dalam kegiatan game dan turnamen ini siswa secara berkelompok menjawab soal yang sudah dibuat guru dengan harapan saling bekerja sama untuk lebih baik dari kelompok-kelompok lain.

e. Penghargaan Kelompok

Langkah terakhir dalam penerapan model kooperatif tipe teams games tournament peneliti menemukan bahwa guru dan peserta didik menghitung skor yang telah diperoleh selama kuis. Penghitungan dilakukan secara berurutan, dimulai dari kelompok pertama, diikuti kelompok kedua, ketiga, dan seterusnya. Kemudian guru memberikan reward atau penghargaan kepada siswa berupa barang yang sudah dipersiapkan guru sebelumnya. Hal tersebut sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok yang juara. Setelah itu, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru juga mengingatkan agar peserta didik mempelajari kembali materi PAI di rumah. Pembelajaran ditutup dengan doa, diikuti dengan ucapan salam dari guru.

Sistem pemberian poin dilakukan secara terbuka, dan hasilnya diumumkan di akhir sesi turnamen. Guru memberikan penghargaan dalam bentuk hadiah sederhana dan pujian kepada kelompok dengan skor tertinggi. Penghargaan ini menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk belajar lebih giat, karena mereka merasa usahanya dihargai dan diperhatikan. Temuan ini sesuai dengan pendapat Robert Slavin yang dikutip dari buku yang ditulis oleh Niken Vioreza dkk, bahwa langkah terakhir adalah penghargaan kelompok dimana dalam model TGT dapat

memotivasi siswa untuk lebih aktif. Penghargaan tidak hanya bersifat materi, tetapi juga dapat berupa pengakuan dari guru yang menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa atas kontribusi dalam kelompok.⁹⁶

2. Implikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Falah Silo Jember.

Dalam penerapan model pembelajaran tipe teams games tournament terdapat beberapa implikasi atau dampak yang terjadi pada siswa dalam pembelajaran yang cukup signifikan yang diantaranya yaitu:

a. Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran.

Hasil hasil temuan peneliti menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan peserta didik. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa setelah model pembelajaran ini diterapkan, siswa menjadi lebih berpartisipasi dalam diskusi kelompok, antusias dalam menjawab pertanyaan, serta lebih aktif dalam interaksi dengan guru dan sesama teman. Dalam pembelajaran siswa menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran tipe teams games tournament ini bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa, karena jika pembelajaran yang masih menggunakan strategi atau model pembelajaran yang membosankan seperti ceramah, siswa akan jenuh dalam belajar dan membuat belajar sangat tidak menarik.

⁹⁶ Niken Vioreza et al., 22.

Selain itu, karena pembelajaran menggunakan games yang berupa turnamen, siswa merasa tertantang untuk bisa memenangkan permainan dan tidak mau kalah dengan kelompok lain, sehingga persaingan dalam pembelajaran berdampak sangat baik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan juga keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan dari guru mata pelajaran bahwa penerapan model pembelajaran dengan tipe atau model Teams Games Tournament ini mampu mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan di depan kelas dan juga membuat siswa lebih kompetitif secara sehat, sehingga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Temuan ini sesuai dengan teori Sudjana yang menyampaikan bahwa keaktifan peserta didik dapat dilihat dari adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, artinya peserta didik dikatakan aktif bukan hanya dengan paham apa yang disampaikan oleh guru saja, melainkan siswa harus bisa menyelesaikan apa yang ditugaskan guru dalam proses pembelajaran.⁹⁷

b. Peningkatan Motivasi Belajar.

Aktivitas belajar bersama memang sangat membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok sehingga satu kelompok harus saling membantu agar mendapat hasil yang diharapkan. Dalam hal ini motivasi harus dimiliki oleh setiap siswa, karena jika semua siswa termotivasi untuk belajar akan membuat kerjasama berjalan dengan baik. Berdasarkan temuan peneliti mendapat hasil bahwa model pembelajaran dengan tipe atau model Teams Games Tournament ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Dengan adanya elemen

⁹⁷ Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," 1718.

permainan dalam pembelajaran, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, adanya kompetisi antar kelompok mendorong mereka untuk memahami materi dengan lebih baik agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan poin dalam pembelajaran

Temuan ini sesuai dengan teori Sudjana bahwa peserta didik disebut aktif apabila terdapat peningkatan ketertarikan atau motivasi belajar, dimana dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams Games Tournament ini siswa lebih tertantang dalam mengikuti pembelajaran karena adanya elemen tournament, yang artinya siswa akan termotivasi untuk bisa memenangkan turnamen pembelajaran dan mendapat nilai yang diinginkan. Selain itu siswa juga menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena adanya sistem pemberian poin dalam pembelajaran yang membuat siswa merasa ingin tampil lebih baik.⁹⁸

c. Peningkatan Pemahaman Materi

Berdasarkan temuan peneliti selanjutnya menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sumber belajar, bahan ajar dan model pembelajaran yang diberikan guru. Sumber belajar dan bahan ajar yang dipakai siswa adalah buku paket. Dimana jika siswa hanya membaca dan menulis saja pelajaran yang ada buku paket siswa, siswa terkadang kurang fokus dan lebih ke arah bermain sendiri karena pembelajaran yang demikian sangat membosankan. Dengan demikian model pembelajarn berperan sebagai kepingan yang hilang untuk membantu dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan tabel penilaian siswa dimana dalam tabel tersebut terdapat peningkatan

⁹⁸ Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, 1718.

pemahaman materi peserta didik setelah penerapan.

Temuan ini selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Sudjana dalam jurnal yang ditulis oleh Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh bahwasanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan guru adalah indikator peserta didik tersebut disebut aktif atau tidak, dimana dengan model pembelajaran berbasis kelompok ini siswa dapat mendiskusikan materi dengan teman sekelompok mereka sebelum mengikuti turnamen. Proses ini membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mendalam. Siswa yang awalnya mengalami kesulitan dalam memahami materi mendapat bantuan dari anggota kelompoknya, sehingga siswa lebih mudah menyerap informasi.⁹⁹

d. Penguatan Nilai-Nilai Islam dan Kerja Sama

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadikan suasana kelas menjadi hidup, selain itu keaktifan tersebut bukan dinilai dalam hal siswa melihat dan mendengarkan pembelajaran saja namun siswa harus terlibat aktif dalam proses dan berjalannya pembelajaran. Oleh karena itu selain meningkatkan keaktifan dan pemahaman akademik, model pembelajaran tipe Teams Games Tournament juga berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai Islam, seperti kerja sama, saling menghargai, dan tanggung jawab. Dalam proses diskusi kelompok, siswa diajarkan untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain.

Temuan ini sesuai dengan teori Sudjana yang menyampaikan bahwa nilai-nilai kerjasama mencerminkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dapat mendorong

⁹⁹ Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, 1718.

siswa untuk lebih menghargai pendapat orang lain dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mereka belajar untuk bersikap sportif dalam kompetisi dan menerima hasil akhir dengan sikap yang baik. Guru menyampaikan bahwa Dalam penerapan Model ini lebih menekankan pada aspek kerja sama dalam kelompok, karena Model pembelajaran kooperatif ini menitikberatkan pada pembelajaran yang sifatnya kelompok artinya siswa dalam kelompok sangat menentukan jalannya pembelajaran berjalan dengan baik atau tidak.¹⁰⁰

Dalam praktiknya pembelajaran menggunakan model yang bersifat kelompok ini lebih bisa meningkatkan keaktifan seluruh siswa dari pada praktik model pembelajaran lainnya, dan juga ditambah dengan model atau tipe teams Games tournament dimana ada permainan, turnamen dan reward untuk pemenang turnamen dapat membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan membuat siswa aktif dalam kelompoknya untuk mengikuti pembelajaran.

Hal-hal tersebut dapat menjadi gambaran bahwa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran atau pembelajaran kooperatif tipe teams Games Tournament ini komponen utama nya adalah kerjasama dalam kelompok, karena jika kelompoknya tidak kerja sama yaitu dalam artian ada satu dua orang yang tidak berpartisipasi dalam kelompoknya maka yang mendapat dampak adalah semua anggota kelompoknya, namun jika satu kelompok bekerja sama dalam mengikuti pembelajaran dan melaksanakan apa yang disampaikan dan menjawab apa yang dipertanyakan guru, maka semua anggota kelompok yang akan mendapatkan penghargaan dan nilai lebih yang diberikan oleh guru.

¹⁰⁰ Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, 1718.

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari lokasi penelitian yang telah diuraikan pada Bab 4, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX D melibatkan beberapa langkah. Di antaranya yaitu Persiapan penyajian kelas, penyajian kelas, kegiatan belajar kelompok, kegiatan game dan tournament, dan kegiatan evaluasi dan penghargaan.
2. Implikasi dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang diterapkan oleh guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX D antara lain adalah peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, peningkatan motivasi belajar, pemahaman materi yang lebih baik, serta penguatan nilai-nilai Islam dan kerja sama di antara siswa..

B. Saran-Saran

Dari data yang berhasil dikumpulkan di lapangan, peneliti telah menyusun beberapa saran yang ditujukan kepada pihak terkait. Diharapkan, saran-saran ini dapat dipertimbangkan untuk perbaikan di masa mendatang.

A. Kepala Sekolah

Sebaiknya, kepala sekolah bersama pihak perpustakaan menjalin koordinasi dalam menetapkan aturan mengenai perawatan serta peminjaman buku. Melalui

kebijakan ini, diharapkan siswa menjadi lebih bertanggung jawab saat meminjam dan menggunakan buku, sehingga kondisi buku tetap terjaga dan potensi kerusakan dapat diminimalkan.

B. Guru PAI Kelas IX

Guru harus bisa mengoptimalkan strategi atau model pembelajaran yang menarik bagi siswa, strategi atau model pembelajaran yang variatif dan inovatif dapat membuat siswa lebih bisa mengikuti pembelajaran daripada pembelajaran yang hanya ceramah dan menjelaskan saja, hal tersebut membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

C. Peserta didik kelas IX D

Diharapkan peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih tekun dan penuh semangat, agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Selain itu, saat bekerja dalam kelompok, peserta didik sebaiknya lebih menunjukkan rasa tanggung jawab baik secara individu maupun bersama.

D. Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap agar peneliti selanjutnya dapat mempersiapkan diri dengan lebih matang serta memperhatikan segala hal yang diperlukan dalam penelitian. Dengan persiapan yang lebih matang, diharapkan penelitian ke depan dapat menggali lebih dalam terkait topik minat baca. Selain itu, peneliti juga disarankan untuk mencari dan memanfaatkan sumber-sumber referensi yang lebih aktual agar karya ilmiah yang dihasilkan menjadi lebih kaya, mendalam, dan memiliki daya tarik yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

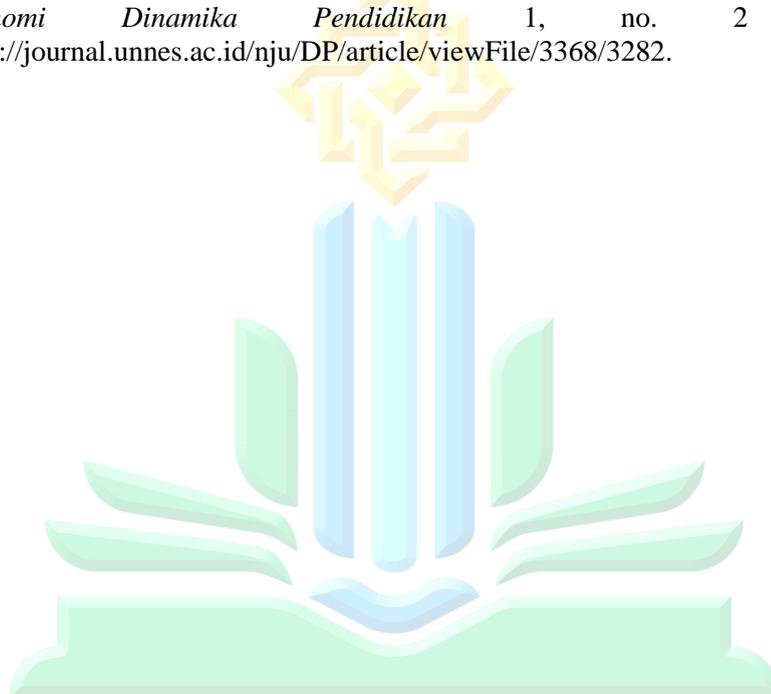
- Afandi, Afandi, Muhamad Muhamad, Chamalah Chamalah, Evi Evi, Wardani Wardani, and Oktarina Puspita. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. UNISSULA Press, 2013.
- Al Qur'an Terjemah Dan Terjemah Warna Al Majid*. Jakarta Pusat: Beras, n.d.
- Amanah, Dessy. "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2018-2019." Institut Agama Islam Negeri Metro, 2018.
- Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh. "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>.
- Arina Mana Sikana, Oktaffi. *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru Ipa Smp*. Jombang: LPPM UNHASY, 2022.
- Asih, Budi. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong." Universitas Negeri Yogyakarta, 2018. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/57566elvina>.
- Desriadi. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sma Muhammadiyah Gunung Meriah Aceh Singkil." *At-Ta'dib*: 11, no. 2 (2017). <https://doi.org/10.47498/Al'a'ta'dib.2615.2398>.
- Elvina, Julia, Meylani Eka Putri, and Siti Nabila. "Metode Pembelajaran Dalam Surah An-Nahl Ayat 125." *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i3.1425>.
- Fernanda Putri, Kezya Meylani, and Lidiya Rima Ranti. "Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning." *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>.
- Fitria Hardiyanti, Medeawati, Siti Komariah, Ela Nadia, Sari, and Ami Latifah. "Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sd It Permata Hati Palembang." *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 9 (2023). <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>.
- Gayati, Yuni. "Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi." *Jurnal Didaktis* 2, no. 2 (2009). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v9i3.249>.
- H. Mundir. *Metode Penelitian Kualitati Dan Kuantitatif*. Jember: Stain Jember Press, 2013.
- Haerullah, Ade, and Said Hasan. *Model Dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: CV Lintas Nalar, 2017.

- Hamdani, Muhamad Surya, Mawardi Mawardi, and Krisma Widi Wardani. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Fatmi Evi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, and Nur Hikmatul Aulia. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020.
- Hariandi, Ahmad, and Ayu Cahyani. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>.
- Hartini, Mega Yulianti. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022-2023." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Hayati, Hesti Nur, Babang Robandi, and Effy Mulyasari. "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i1.14014>.
- Kamila, Najwa, Wirda Hanim, and Uswatun Hasanah. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>.
- Kusumastuti, Adhi, and Ahmad Mustamil Khoirin. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: LPSP, 2019.
- Lola Amalia, Dwi Aprilia Astuti, Nur Hayati Istiqomah, and Aulia Syachnes Daniar. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Margaretha, Elisabeth, and Sarah Indah Yani Manulu. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri Lawe Sigala-Gala." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1, no. 2 (2023).
- Mokh. Iman Firmansyah. "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>.
- Niken Vioreza, Marhamah, Eva Oktaviana, Bekti Taufiq, Elis Solihat, Nur Hasanah, Risma Dwi Arisona, and Meta Ginting. *Metode Dan Model Pembelajaran*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2019.
- Prihatmojo, Agung, and Rohmani Rohmani. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran WHO AM I*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi,

2020.

- Puspita Sari, Adinda Sri, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.
- Rahmawati, Rafika. "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi." *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2018).
- Ratna Dewi, Siti, Arifin, and Heriyanti Ramlia Fua. "Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna." *Jurnal Al Ta'dib* 1, no. 2 (2016). <https://doi.org/10.47498/Ala'ta'dib.2623.238>.
- Riyanto, Idwin, Ani Aryati, and Ruskam Su'adi. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang." *Jurnal Contemplate: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021).
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM INDONESIA, 2021.
- Sari, Annita, Dahlan, Rapph August Nicodemus Tuhumury, Yudi Prayitno, Williem Hendry Siegers, Supriyanto, and Anastasia Sri Werdhani. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: CV Angkasa Pelangi, 2023.
- Savriani, Ella. "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020." IAIN Metro Lampung, 2020.
- Septian Eka Dewanto and Khairul Umam. "Penerapan Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Tengah Pandemi Covid-19." *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v3i1.323>.
- Sinaga, Dameria. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)*. Jakarta: UKI PRESS, 2023.———. *Strategi Cooperative Learning*. Jakarta Timur: UKI PRESS, 2019. <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/1809>.
- Sinar. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Sulistio, Andi, and Nik Haryanti. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: CV Eurika Media Aksara, 2022.
- Susanto, Dedi, Risnita, and Muhamad Syahrani Jailani. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah." *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

- Tazminar. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples." *Jurnal Jupendas* 2, no. 1 (2015). <http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/229/0>.
- Wibowo, Nugroho. "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari." *Junal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1, no. 2 (2016). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>.
- Winarti. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktivitas Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 1, no. 2 (2013). <https://journal.unnes.ac.id/nju/DP/article/viewFile/3368/3282>.



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

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ricky Setiawan
Nim : 212101010051
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al Falah Silo Jember “ secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Jember 18 mei 2025

Penulis



Ricky Setiawan

NIM 212101010051

Lampiran 2**Gambar 4.1**

Kegiatan penyajian kelas

**Gambar 4.2**

Kegiatan belajar kelompok



Gambar 4.3
Kegiatan belajar kelompok



Gambar 4.4
Penghargaan kelompok



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.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10178/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP AL Falah Silo

Jl KH M Syamsul Arifin, No. 01. Karangharjo Silo Jember

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

NIM : 212101010051
Nama : RICKY SETIAWAN
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al Falah Silo Jember; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Ahmad Ahmad Baidowi, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Januari 2025

Dekan,

Devi Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4

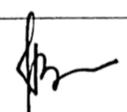
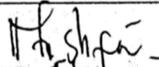
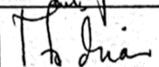
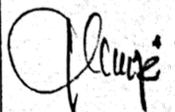
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Ricky Setiawan

Nim : 212101010051

Judul Penelitian : Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al Falah Silo Jember

Alamat : Karangharjo, Silo, Jember

No	Hari/Tanggal	Jurnal kegiatan	Informan	Tanda tangan
1.	Senin, 27 Januari 2025	Observasi tempat penelitian	Ahmad Baidowi, S.Pd.	
2.	Selasa, 28 Januari 2025	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SMP Al Falah Silo	Ahmad Baidowi, S.Pd.	
3.	Selasa, 4 Februari 2025	Observasi Awal sebelum penerapan strategi kooperatif tipe teams gamest tournament	Mariono, S.Pd.I	
4.	Selasa, 11 Februari 2025	Observasi Penelitian Mengenai penerapan strategi kooperatif tipe teams gamest tournament	Mariono, S.Pd.I	
5.	Sabtu, 15 Februari 2025	Wawancara kepada Siswa kelas 3 D	Olivia el shafa	
			Nadia Nufus	
6.	Senin, 17 Februari 2025	Wawancara kepada Guru Pendidikan agama islam mengenai penerapan	Mariono, S.Pd.I	

		strategi kooperatif tipe teams gamest tournament		
7.	Senin, 17 Februari 2025	Wawancara kepada Kepala Sekolah terkait penerapan strategi kooperatif tipe teams gamest tournament	Ahmad Baidowi, S.Pd	
8.	Kamis, 20 Februari 2025	Meminta izin dokumentasi pada kepala sekolah untuk melengkapi data profil sekolah	Ahmad Baidowi, S.Pd	
9.	Sabtu, 22 Februari 2025	Meminta izin dokumentasi modul ajar, silabus, daftar siswa, daftar nilai	Mariono, S.Pd.I	
10.	Kamis, 27 Februari 2025	Meminta surat izin selesai penelitian	Ahmad Baidowi, S.Pd	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER, 27 Februari 2025



Lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
YAYASAN PONDOK PESANTREN AL FALAH
SMP AL FALAH SILO



STATUS : TERAKREDITASI B
NSS : 202052412002, NPSN : 20523745

Jl. KH. Moh. Syamsul Arifin No. 01 Karangharjo Silo Jember – Jawa Timur Kode Pos : 68184
Telp. 0857-5590-0447 Email: smp@al-falah.id Website: www.smp.al-falah.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 3704/017/310.13.20523745/2025

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Baidowi, S.HI, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Simpang Tiga Dusun Sumber Pinang Karangharjo Silo Jember

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Ricky Setiawan
NIM : 212101010051
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di SMP Al Falah Silo Jl. K.H. Moh. Syamsul Arifin No.01 Karangharjo Silo terhitung 28 Januari s/d 27 Februari 2025 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : *Penerapan Strategi Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al Falah Silo Jember*

Demikian surat keterangan ini kami buat dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan dengan sebenarnya.

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



Lampiran 6

Modul Ajar Pendidikan Agama Islam SMP Al-Falah Silo

Sekolah : SMP Al-Falah Silo
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Tema : Mengasah Pribadi yang Unggul dengan Jujur, Santun, dan Malu
 Semester/ Kelas : 2/X
 Tahun Pelajaran : 2024-2025
 Nama Penyusun : Mariono S.Pd.I

Kompetensi Awal: peserta didik mampu menerapkan tata krama, sopan santun yang baik dan menjaga rasa malu dalam kehidupan sehari-hari

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dalam beriman kepada Allah SWT dan syariat Islam, meyakini bahwa sholat dalam keadaan sakit merupakan salah satu sholat yang harus dilakukan meskipun dalam keadaan yang tidak memungkinkan.

Gotong royong dalam berdiskusi dan membuat paparan tentang Pengertian, niat, dan tata cara sholat dalam keadaan sakit.

Bernalar kritis dalam menganalisis Pengertian, niat, dan tata cara sholat dalam keadaan sakit.

Kreatif dalam menganalisis Pengertian, niat, dan tata cara sholat sholat dalam keadaan sakit.

Sarana dan Prasarana:

Buku guru, Buku Siswa, Papan Tulis dan Spidol (Kapur Tulis).

Target Peserta Didik:

Seluruh peserta didik baik reguler maupun ABK (anak berkebutuhan khusus) di harapkan mampu memahami materi ajar.

Model/Metode Pembelajaran:

Strategi : Cooperative Learning

Model : Teams Gamest tournament

Metode : Ceramah. Demonstrasi.

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menerapkan tata krama, sopan santun yang baik dan menjaga rasa malu dalam kehidupan sehari-hari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu memahami apa itu tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu 2. Peserta didik mampu memahami manfaat dari tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu 3. Peserta didik mampu menerapkan tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu dalam kehidupan sehari-hari

1. Pemahaman Bermakna: Sholat .
2. Pertanyaan Pemantik:
 - Apa yang kamu ketahui tentang tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu?
 - Bagaimana cara melaksanakan tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu?
3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan yang tersedia 2. Memastikan kondisi kelas kondusif 3. Absensi siswa 4. Layar proyektor 5. Buku Pelajaran (rangkuman materi) 	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran ke-1	
Kegiatan pembukaan: <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama. • Guru memimpin peserta didik untuk berdoa. • Guru mengabsen kehadiran peserta didik, kemudian guru mengkondisikan kelas dengan mengetes kesiapan siswa siap atau tidak menerima pembelajaran dengan memberi pertanyaan pemantik keagamaan seperti menanyakan dasar dasar pemahaman Agama Islam • Guru memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian dan posisi tempat duduk peserta didik. • Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan Kembali Pelajaran pada pertemuan minggu lalu • Guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan apa yang kamu ketahui tentang apa yang dinamakan tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu? • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yakni pengertian, tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu 	10
Kegiatan Inti: <ul style="list-style-type: none"> • Guru pembelajaran terkait pengertian, tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu • Guru menjelaskan materi pembelajaran sampai selesai. • Setelah penyampaian materi selesai guru memberitahukan pada siswa bahwa selanjutnya pembelajaran menggunakan Model Teams Games Tournament. 	40

<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan menjawab pertanyaan sesuai dengan soal yang diberikan guru Bersama teman kelompoknya. • Peserta didik melaksanakan apa yang telah diperintahkan 	
<p>Kegiatan Penutup: Penyimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bimbingan guru siswa menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan • siswa melakukan refleksi bagaimana pemahaman yang di dapat setelah mempelajari materi ini dengan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. • Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang mendapat poin tertinggi • Guru memberikan apersepsi kepada siswa berkenaan dengan materi selanjutnya (materi untuk pertemuan yang akan datang) • Guru dan siswa menutup / mengakhiri pelajaran tersebut dengan membaca hamdalah dan do'a penutup majlis. 	10
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Pengetahuan • Penilaian Sikap • Penilaian Keterampilan 	
Refleksi Guru	
<ul style="list-style-type: none"> • 	

4. Rencana Asesmen

✓ Asesmen Diagnostik

✓ *Apa yang kamu ketahui tentang tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu*

✓ *Tahukah kamu cara menerapkan tata krama, sopan santun dan menjaga rasa malu?*

✓ Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

1) *Teknik Asesmen* : *Observasi, Unjuk Kerja*

2) *Bentuk Instrumen* : *Pedoman/lembar observasi*

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode tanya jawab

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor		
		Ide/gagasan	Aktif	Kerjasama			
1							
2							
3							
4							

Pedoman penskoran:

No	Skor	Predikat	Kriteria
1.	4	Sangat Baik	Semua jawaban benar/tepat.
2.	3	Baik	Sebagian besar jawaban benar.
3.	2	Cukup	Separuh jawaban benar.
4.	1	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar.
Nilai Akhir =	Jml. Skor yang diperoleh 12	X 100	

*Asesmen Sumatif**Asesmen Pengetahuan**Teknik Asesmen:*

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
- Asesmen tertulis : Jawaban singkat

✓ *Asesmen sikap/performa*

- 1) *Teknik Asesmen* : Kinerja
- 2) *Bentuk Instrumen* : Lembar Kinerja

5. PENILAIAN**1. Teknik penilaian****A. Sikap spiritual**

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Bagaimanakah sikap siswa saat berdo'a dan tilawah	Saat kegiatan pendahuluan pembelajaran	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

B. Sikap sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Bagaimanakah sikap siswa berinteraksi dengan sesama selama pembelajaran: Religius, Gotong royong, Sopan, Santun dan Malu	pada saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

C. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes Tertulis	PG	Di bawah ini yang termasuk dalil naqli tentang birrul walidain adalah.... A. QS. Al-Fatihah B. Ayat Kursi C. QS. al-Ahzab:70 D. QS. al-Isra': 23	Saat kegiatan penutup	Penilaian pencapaian pembelajaran
2.	Penugasan	LKS	Buatlah resume materi tentang perilaku sopan, santun dan malu!	Saat kegiatan inti pembelajaran	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

D. Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Produk	Resume materi (LKS)	Buatlah resume materi tentang perilaku sopan, santun dan malu!	Saat kegiatan inti pembelajaran	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran
2.	Unjuk Kerja	Presentasi resume hasil diskusi	komunikasikanlah resume hasil diskusimu kepada kelompok lain!	Saat kegiatan inti pembelajaran	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

2. Pembelajaran Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar maka diberikan remedial, yaitu: Materi perilaku sopan santun dan malu.

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi/kompetensi, yaitu: Membuat kaligrafi atau kata-kata mutiara tentang perilaku sopan santun dan malu.



Jember, 11 Februari 2025
Guru Mapel Pendidikan Agama Islam



Marioho, S.Pd.I

Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati tentang Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Al-falah Silo yang meliputi:

- a. Pelaksanaan Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament di SMP Al-falah Silo
- b. Bagaimana Implikasi Setelah penerapan model kooperatif tipe teams games tournament di SMP Al-falah Silo.

NO	TINGKAH LAKU		OBSERVASI KE/TANGGAL	KETERANGAN
	Dimensi	Indikator		
1	Aktivitas Belajar	Siswa aktif bertanya	1/ 11 Februari 2025	Siswa bertanya apa yang tidak dipahami
		Siswa menjawab pertanyaan guru	1/ 11 Februari 2025	Siswa menjawab pertanyaan dari guru
		Siswa aktif dalam diskusi kelompok	1/ 11 Februari 2025	Siswa menunjukkan antusiasme dalam diskusi dan menjawab soal secara kelompok
2	Kerja sama dalam kelompok	Membagi tugas dengan membagi poin yang harus dipelajari	1/ 11 Februari 2025	Siswa membagi tugas dalam kelompok
		Berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah	1/ 11 Februari 2025	Siswa ikut menyelesaikan tugas dalam kelompok
		Aktif dalam diskusi kelompok	1/ 11 Februari 2025	Siswa aktif menyelesaikan tugas dalam kelompok
3	Tanggung jawab	Siswa mengikuti apa yang dikatakan guru	1/ 11 Februari 2025	Bertanggung jawab menyelesaikan tugas dari guru
		Siswa melaksanakan perintah guru	1/ 11 Februari 2025	Bertanggung jawab
		Siswa menyelesaikan tugas dari guru	1/ 11 Februari 2025	Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas dari guru

2. Pedoman Wawancara

Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

A. Wawancara dengan Guru

1. Bagaimana Bapak/Ibu merancang pembelajaran dengan model TGT?
2. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran ini?
3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mempersiapkan kelompok siswa untuk turnamen?
4. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT di kelas?
5. Apakah ada kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi selama pelaksanaan model ini?
6. Bagaimana Bapak/Ibu mengevaluasi keaktifan siswa selama pembelajaran?
7. Bagaimana pengaruh model ini terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI?
8. Apakah terdapat perubahan dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan model ini?
9. Bagaimana siswa merespons aktivitas turnamen dalam pembelajaran?
10. Apa saja hambatan yang Bapak/Ibu hadapi dalam menerapkan model TGT?
11. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi kendala-kendala tersebut?

B. Wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Bagaimana pandangan sekolah terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?
2. Apakah sekolah menyediakan fasilitas atau pelatihan yang mendukung penerapan strategi ini?
3. Apakah sekolah melakukan evaluasi terhadap efektivitas model pembelajaran TGT?
4. Apa saja hasil yang terlihat sejak model ini diterapkan?

C. Wawancara dengan Siswa

1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran dengan model TGT?
2. Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan turnamen di kelas?
3. Apakah kamu merasa lebih aktif selama pembelajaran dengan model kooperatif tipe tgt? Mengapa?

4. Bagaimana kelompokmu bekerja sama selama turnamen?
5. Apa kesulitan yang kamu alami selama mengikuti pembelajaran dengan model TGT?
6. Apa saranmu untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan?

KEAKTIFAN PESERTA DIDIK

A. Wawancara dengan Guru

1. Apa yang menurut Bapak/Ibu menjadi indikator siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran?
2. Seberapa penting keaktifan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran?
3. Bagaimana Bapak/Ibu menerapkan model TGT untuk meningkatkan keaktifan siswa?
4. Langkah apa saja yang dilakukan untuk memotivasi siswa agar aktif selama pembelajaran?
5. Media atau alat bantu apa yang digunakan untuk mendukung keaktifan siswa?
6. Bagaimana tanggapan siswa saat model TGT diterapkan?
7. Apakah Bapak/Ibu melihat peningkatan keaktifan siswa sejak menggunakan model ini? Jika ya, apa indikatornya?
8. Bagaimana cara mengatasi siswa yang masih pasif atau kurang terlibat?
9. Apa kendala utama yang dihadapi saat mencoba meningkatkan keaktifan siswa?
10. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengevaluasi keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung?

B. Wawancara dengan Siswa

1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament?
2. Apakah kamu merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam kelas? Mengapa?
3. Apakah kamu sering bertanya, berdiskusi, atau memberikan pendapat selama pembelajaran?
4. Apa yang mendorongmu untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran?
5. Apa yang membuatmu kadang merasa kurang aktif atau enggan terlibat?

6. Apa saranmu agar pembelajaran lebih menarik dan membuatmu lebih aktif?

C. Wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Bagaimana pandangan sekolah terhadap pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran?
2. Apa saja fasilitas atau pelatihan yang disediakan sekolah untuk mendukung keaktifan siswa?
3. Apakah ada evaluasi khusus terhadap penerapan model pembelajaran yang berfokus pada keaktifan siswa?
4. Apa hasil yang telah terlihat sejak penerapan model TGT dilakukan di sekolah ini?

3. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan adalah mendokumentasikan tentang Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di SMP Al-falah Silo yang meliputi:

- a. Dokumentasi pelaksanaan penerapan model kooperatif tipe teams games tournament di SMP Al-falah Silo
- b. Dokumentasi implikasi setelah penerapan model kooperatif tipe teams games tournament di SMP Al-falah Silo.
- c. Dokumentasi gambaran obyek penelitian
- d. Dokumentasi kegiatan wawancara dengan guru pai, siswa, dan kepala sekolah

Lampiran 9

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama	: Ricky Setiawan
NIM	: 212101010051
Tempat, Tanggal Lahir	: Jember, 06 06 2002
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Alamat	: Harjomulyo Silo Jember
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Email	: rickysetiawan1lips@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Miftahul Falah (Tahun 2006-2008)
2. SD Miftahul Falah (Tahun 2008-2014)
3. SMP Miftahul Falah (Tahun 2014-2017)
4. SMA Al-Falah (Tahun 2017-2020)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Tahun 2021-2025)