

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII
DI MTS MIFTAHUL HUDA MUNCAR
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
KH ACHMAD SIDDIQ
LAYYINATUR ROSIDAH
NIM: 211101010001
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII
DI MTS MIFTAHUL HUDA MUNCAR
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
JEMBER

KH ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Layyinatur Rosidah

NIM: 211101010001

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII
DI MTS MIFTAHUL HUDA MUNCAR
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

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

Oleh:

Layyinatur Rosidah

UNIVERSITAS NIM: 211101010001 NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag
NIP. 196806131994022001

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII
DI MTS MIFTAHUL HUDA MUNCAR
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

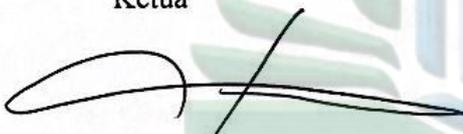
SKRIPSI

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

Hari: Kamis
Tanggal: 12 Juni 2025
Tim penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.
NIP. 198003062011012009


Rofiq Hidayat, M.Pd.
NIP. 198804042018011001

Anggota:

1. **Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag.**
2. **Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.**

)
)

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا ۗ وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya:

"Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat kebaikan". (QS. An-Ankabut (29):69) *



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

*Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemah al-Halim*, (Surabaya: Halim, 2014), 404.

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT dan dengan penuh rasa syukur atas segala rahmat, nikmat, serta karunia-Nya, saya mempersembahkan karya sederhana ini sebagai wujud nyata dari perjuangan, doa, dan harapan yang selama ini saya genggam erat. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah saya tercinta bapak Ghozali Arrasyid sosok pahlawan bagi saya yang tak pernah lelah memberi dukungan dan semangat dalam diam. Terima kasih atas kerja kerasnya mencari nafkah agar saya bisa menimba ilmu sampai pada jenjang saat ini serta terima kasih atas doa-doa yang tak pernah putus dari ayah. Ayah adalah alasan mengapa saya terus berjuang dan bertahan dalam segala keadaan.
2. Ibu saya tercinta Khuzaimatul Hasanah perempuan luar biasa yang selalu hadir dengan cinta dan doa dalam setiap langkahku. Terima kasih atas kasih sayang, ketulusan, dan pelukan hangat yang selalu membuatku merasa kuat dan tenang. Ibu adalah semangat dalam setiap huruf yang kutulis pada skripsi ini.
3. Adik saya termanis Muhammad Alan Al Rasyid terima kasih atas canda, semangat kecil, dan keceriaan yang seringkali menyegarkanku di tengah penat. Kehadiranmu menjadi pelipur lara dan pengingat bahwa perjuangan ini bukan hanya untuk diriku sendiri, tetapi juga untuk menjadi teladan bagimu nantinya.

Skripsi ini bukan akhir dari segalanya, tapi awal dari perjalanan baru dan jadi pengingat bahwa setiap proses sesulit apapun rintangannya pasti ada akhirnya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan kepada Allah Swt, karena atas Rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar.

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

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

5. Ibu Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang senantiasa sabar, teliti, dan Ikhlas dalam meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan dan telah guna menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Drs. Sarwan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan perhatian kepada penulis sejak mahasiswa baru hingga proses penulisan skripsi.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmunya selama penulis belajar di kampus.
8. Teman dan sahabat yang telah kebersamai dan memotivasi penulis untuk belajar dan terima kasih atas dukungan serta bantuannya selama perkuliahan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moral maupun material demi terselesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu, saran dan kritik yang dapat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Jember, 12 Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Layyinatur Rosidah, 2025: *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTS Miftahul Huda Muncar Tahun Pelajaran 2024/2025*

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar, Fiqih.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs Miftahul Huda Muncar tahun pelajaran 2024/2025. Kondisi ini tercermin dari kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, minimnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan kelas, serta rendahnya rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas muncul rumusan masalah yang menjadi topik utama dalam penelitian kali ini. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda Muncar tahun pelajaran 2024/2025?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda Muncar tahun pelajaran 2024/2025.

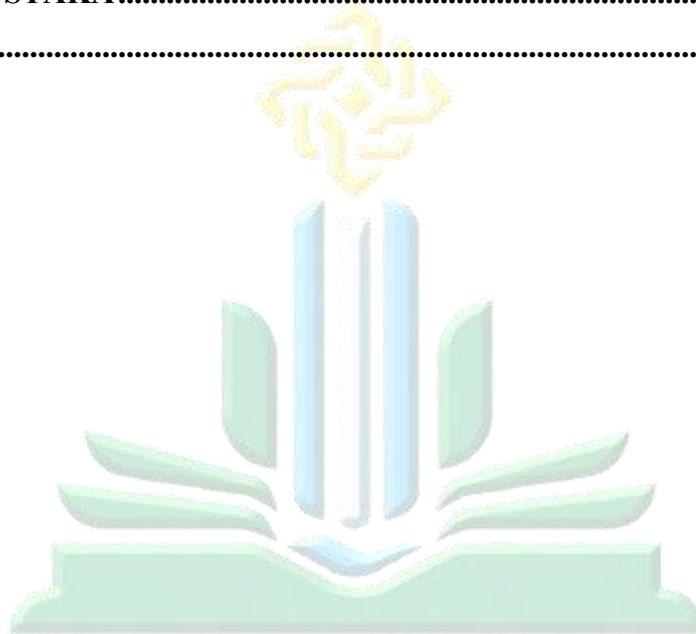
Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen (*quasi-experimental design*) dan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda. Dalam pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji sampel t-test.

Dari hasil penelitian, model pembelajaran pada pelajaran fiqih ditemukan perbedaan motivasi belajar antara kelas yang dibelajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan kelas yang dibelajarkan model konvensional. Pernyataan dibuktikan melalui hasil uji statistik pada variabel Y menggunakan *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata pengaruh metode pembelajaran dan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terbukti lebih berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup	11
F. Definisi Operasional	12
G. Asumsi Penelitian	14
H. Hipotesis.....	15
I. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50
D. Analisis Data	63
BAB IV PENYAJIAN DATA	69

A. Gambaran Objek Penelitian	69
B. Penyajian Data	73
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	74
D. Pembahasan.....	92
BAB V PENUTUP.....	95
A. Simpulan	95
B. Saran-Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 1. 1	Indikator Variabel	12
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang akan Diteliti.	23
Tabel 3. 1	Pembagian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	49
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel X	52
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel Y	53
Tabel 3. 4	Skala Penilaian Likert	54
Tabel 3. 5	Pengujian Validitas Item Angket Soal No.1 Variabel X.....	56
Tabel 3. 6	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba Variabel X.....	58
Tabel 3. 7	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba Variabel Y	59
Tabel 3. 8	Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel X.....	62
Tabel 3. 9	Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Y	63
Tabel 4. 1	Data Responden.....	74
Tabel 4. 2	Analisis Data Deskriptif Variabel X	75
Tabel 4. 3	Analisis Data Deskriptif Variabel Y	76
Tabel 4. 4	Hasil Uji Normalitas Data Awal Variabel X.....	78
Tabel 4. 5	Hasil Uji Normalitas Data Awal Variabel Y	79
Tabel 4. 6	Hasil Uji Homogenitas Data Awal Variabel X.....	80
Tabel 4. 7	Hasil Uji Homogenitas Data Awal Variabel Y	81
Tabel 4. 8	Hasil Uji Normalitas Data Akhir Variabel X.....	82
Tabel 4. 9	Hasil Uji Normalitas Data Akhir variabel Y	83
Tabel 4. 10	Hasil Uji Homogenitas Data Akhir Variabel X	84
Tabel 4. 11	Hasil Uji Homogenitas Data Akhir Variabel Y.....	85
Tabel 4. 12	Hasil Uji Hipotesis Data Awal Variabel X	87
Tabel 4. 13	Hasil Uji Hipotesis Data Awal Variabel Y.....	88
Tabel 4. 14	Hasil Uji Hipotesis Data Akhir Variabel X	89
Tabel 4. 15	Hasil Uji Hipotesis Data Akhir Variabel Y.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian	Hal
Lampiran 1	Pernyataan Keaslian Tulisan.....	101
Lampiran 2	Surat Lolos Plagiasi.....	102
Lampiran 3	Matriks Penelitian.....	103
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X Sebelum di Validasi	106
Lampiran 5	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Sebelum di Validasi.....	107
Lampiran 6	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X Setelah di Validasi	108
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Setelah di Validasi.....	109
Lampiran 8	Angket Penelitian Sebelum di Validasi.....	110
Lampiran 9	Angket Penelitian Setelah di Validasi.....	114
Lampiran 10	Jawaban Responden.....	118
Lampiran 11	Panduan Nilai Rtabel	126
Lampiran 12	Hasil Pengujian.....	127
Lampiran 13	Daftar Hadir Responden	145
Lampiran 14	Modul Ajar.....	149
Lampiran 15	Dokumentasi.....	173
Lampiran 16	Jurnal Kegiatan Penelitian.....	180
Lampiran 17	Surat Izin Penelitian.....	181
Lampiran 18	Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	182
Lampiran 19	Biodata Penulis.....	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dan menjadi elemen mendasar dalam membentuk kualitas serta arah kehidupan. Melalui pendidikan, diharapkan seseorang dapat mempelajari berbagai hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai “usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.¹ Pendidikan pada dasarnya bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja, dengan tujuan mengoptimalkan potensi seseorang agar hidupnya menjadi lebih bermanfaat.²

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki kemampuan potensi dan kecerdasan emosional yang tinggi serta menguasai berbagai macam keterampilan yang mantap. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk kelancaran dan kemajuan suatu pembangunan, maka dari itu, proses

¹ Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Ayat 1 (1)

² Idad Suhada Taufiq Irsyad, Epa Paujiah, “Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran,” AL-TARBIYAH: JURNAL.PENDIDIKAN (The Educational.Journal) 32, no. 2 (2022): 174, <https://doi.org/10.24235/ath.v32i2.11806>.

pembangunan yang sedang berlangsung dinegeri ini harus pula disertai dengan pembangunan dibidang pendidikan.³

Keberhasilan pendidikan bergantung pada upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran, yang seharusnya dapat secara optimal mencapai tujuan pembelajaran dan mendorong tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang mampu memanusiaikan sesama, sehingga model pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik sesuai harapan. Sesuai pada Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.⁴

Pada ayat al-Qur'an diatas, disebutkan bahwa Allah SWT memerintahkan menuntut ilmu. Karena dengan ilmu pengetahuan dapat meningkatkan kemuliaan dan derajat manusia. Ilmu tidak hanya saja berupa pengetahuan agama tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman, selain itu ilmu juga harus selalu bermanfaat bagi kehidupan orang banyak disamping bagi kehidupan pemilik ilmu itu sendiri.

Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

³ St. Rodliyah, *Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*, ed. Moh Khusnurridlo, II (Jember: IAIN Jember Press, 2021).

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemah al-Halim*, (Surabaya: Halim, 2014), 543.

sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya dengan berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan yang menyangkut nilai-nilai dan sikap (afektif).⁵

Menurut Murda, bahwa kondisi proses mengajar di tingkat pendidikan saat ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan peserta didik, seperti interaksi antara peserta didik dengan peserta didik masih kurang terlihat dalam kegiatan pembelajaran, selain itu juga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mampu menumbuhkan budaya belajar di kalangan peserta didik.⁶

Dalam proses pembelajaran pendidik hendaknya mendorong peserta didik melakukan kegiatan yang aktif dan kreatif. Agar dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dapat melakukan kegiatan aktif dan kreatif, seorang pendidik hendaknya menggunakan berbagai model yang bervariasi.⁷ Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran harus diperhatikan, karena model pembelajaran yang tidak sesuai dapat membuat

⁵ Istaqul Kahfi, Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Fiqih," *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2021): 163, <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v2i2.241>.

⁶ Lalu Moh. Fahri and Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran," *Palapa* 7, no. 1 (2019): 151, <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.

⁷ Siti Mislikhah, "Implementasi Metode Resitasi Dalam Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember," *Indonesian Journal of Islamic Teaching* 1, no. 2 (2018): 46.

peserta didik kurang aktif serta kurang mampu mengembangkan keterampilan sosial mereka. Pembelajaran yang berfokus pada pendidik juga mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Motivasi adalah dorongan, keinginan, atau kemauan yang membuat seseorang melakukan suatu tindakan. Motivasi dianggap sebagai faktor utama yang memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh seorang tokoh bernama A.N. Yulawati bahwasannya motivasi belajar dianggap sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan termasuk perilaku manusia. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka secara sederhana motivasi dalam kegiatan belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang ada di dalam siswa untuk menciptakan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar ke tujuan yang di atur.⁸

Motivasi dalam proses pembelajaran adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, berupa hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, penghargaan dan penghormatan atas diri, dan adanya kegiatan yang menarik. Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses

⁸ Fauziah Azzuardini Ginting, "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Basic Educational Studies* 4, no 1, no. 1 (2024): 521.

belajar melalui penerapan model pembelajaran yang tepat.⁹

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan gambaran umum tetapi tetap memiliki tujuan tertentu. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru dikelas. Ada beberapa dari model pembelajaran adalah guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat kurang aktif yaitu model pembelajaran ceramah. Dimana guru berbicara di depan kelas dan peserta didik hanya mendengarkan. Model pembelajaran itulah yang membuat suasana kelas menjadi tidak aktif dan membosankan.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 Juli 2024 bersama Ibu Maulida Masfufah selaku guru mata pelajaran fiqh di kelas VIII MTs Miftahul Huda Muncar, beliau menyampaikan bahwa pada saat proses pembelajaran mata pelajaran fiqh berlangsung masih terdapat peserta didik kurang memiliki motivasi belajar, peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik sulit menguasai materi sehingga membuat minat belajar peserta didik rendah.¹¹

⁹ Hamzah Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, ed. Junwinanto (Jakarta: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitkan, 2016):8.

¹⁰ Weni Simeru, Arden, Nasution, Torkis, Takdir, Muh, Siswati, Sri, Susanti, Wilda, Karsiwan, Wawan, Suryani, Karmila, Mulya Rudi, Friyadi, John, Nelmira, *Model-Model Pembelajaran*, ed. Sutomo (Klaten, Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2023).

¹¹ Maulida Masfufah, diwawancarai oleh Penulis, Banyuwangi, 19 Juli 2024.

Peserta didik sangat penting memiliki motivasi belajar yang tinggi karena tanpa motivasi belajar mereka akan sulit untuk fokus dan menerima materi yang telah dijelaskan oleh pendidik. Oleh karena itu, dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir tingkat-tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian peserta didik yang memiliki latar kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda.

Salah satu dengan pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam TGT, siswa melakukan games dan turnamen dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Turnamen disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pembelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok.¹² Dengan menggunakan model ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil wawancara bersama 6 peserta didik kelas VIII MTs Miftahul Huda Muncar pada tanggal 19 Juli 2024. Mereka mengatakan di MTs Miftahul Huda Muncar pada umumnya banyak peserta didik yang merasa

¹² Emay Aenu Rohmah and - Wahyudin, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8, no. 2 (2017): 128, <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>.

bosan dengan model pembelajaran yang tidak menyenangkan yang disampaikan oleh guru. Akibatnya banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pelajaran yang sedang diterangkan guru dan hanya sedikit dari mereka yang bisa berprestasi dibidang pelajaran fiqih.¹³ Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran yang disampaikan guru bersifat monoton, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam mendengarkan materi dan juga dalam menerima pelajaran. Atau juga bisa dikatakan ketika di dalam kelas guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah sehingga peserta didik menjadi tertekan, kurang bergairah, bahkan ada juga yang tidur dan juga bicara sendiri.

Banyaknya materi pelajaran yang disampaikan hanya dengan model pembelajaran ceramah membuat mereka menjadi bingung dan sulit untuk memahami pelajaran yang telah disampaikan, bahkan terkadang mereka menjadi tidak begitu tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang mengajak guru dan peserta didik agar menjadi lebih aktif sehingga pelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mengacu pada permasalahan di atas, agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat diwujudkan apabila guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong peserta didik senang dan semangat dalam belajar, yaitu dengan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nita Khoirunnisa

¹³ Mahkota Aurora, diwawancarai oleh Penulis, Banyuwangi, 19 Juli 2024.

(2024), “Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media games edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji” dalam skripsinya tersebut penulis menjelaskan berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada minat belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi dengan kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Pada penelitian terdahulu, menggunakan variabel X yaitu model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, dan variabel Y yaitu minat belajar. Sedangkan penelitian ini menggunakan variabel X yaitu model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, dan variabel Y yaitu motivasi belajar.

Dengan adanya permasalahan yang peneliti uraikan di latar belakang. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan tersebut dengan mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di Mts Miftahul Huda Muncar Tahun Pelajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda Muncar tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda Muncar tahun pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament*. Temuan dari penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman dalam menerapkan dan mengevaluasi model pembelajaran kooperatif TGT di lingkungan pendidikan madrasah.

- 2) Menjadi bekal untuk memahami lebih dalam mengenai metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan.

b. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

- 1) Menambah koleksi penelitian ilmiah yang dapat digunakan sebagai referensi akademik di lingkungan universitas, khususnya dalam bidang pendidikan Islam.
- 2) Memperkuat posisi universitas sebagai institusi yang mendukung penelitian inovatif dan relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan.

c. Bagi MTs Miftahul Huda Muncar

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik dan efektif untuk diterapkan, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih.
- 2) Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar dapat lebih optimal.
- 3) Menjadi wawasan bagi guru-guru agar dapat lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran.

E. Ruang Lingkup

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain (variabel terikat). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) *Teams Games Tournament*. Variabel ini mencakup penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan permainan kelompok untuk mendorong siswa aktif belajar. TGT dirancang untuk memberikan suasana belajar yang baru dan menarik, tetapi tetap memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau bergantung pada variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran TGT memengaruhi motivasi belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran fiqih di MTs Miftahul Huda Muncar tahun pelajaran 2024/2025.

2. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi indikator-indikator variabel. Indikator ini berfungsi sebagai acuan empiris yang digunakan untuk mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian. Adapun yang menjadi indikator variabel penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Indikator Variabel

Variabel X	Indikator
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian kelas: Guru menyampaikan materi pelajaran. 2. Pembentukan kelompok. 3. Permainan 4. Pertandingan 5. Penghargaan kelompok
Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan 2. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan 3. Adanya harapan dan cita-cita 4. Penghargaan dan penghormatan atas diri 5. Adanya lingkungan yang baik 6. Adanya kegiatan yang menarik

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel.¹⁴ Dalam penelitian ini, penulis

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 40.

akan memberikan definisi operasional untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam memahami berbagai variabel yang akan dibahas, sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model belajar yang menggunakan turnamen akademik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dalam model ini, semua siswa dilibatkan tanpa memandang perbedaan kemampuan atau latar belakang, sehingga mereka bisa aktif berkompetisi untuk meraih skor tertinggi. Model TGT bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, dan antusiasme siswa dalam belajar.

2. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah cara belajar yang masih tradisional, di mana guru menjadi pusat pembelajaran. Guru biasanya menjelaskan materi di depan kelas, sementara siswa mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas. Siswa cenderung pasif dan jarang berdiskusi atau bertanya. Model ini lebih menekankan hafalan dan penyampaian teori secara langsung.

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan atau keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Dalam konteks belajar, motivasi menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa.

Motivasi untuk berprestasi membuat seseorang belajar dengan sungguh-sungguh demi mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk belajar, menjaga konsistensi dalam belajar, dan mengarahkan usaha mereka agar tujuan pembelajaran tercapai.

4. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang berasal dari dalam atau luar diri seseorang yang dapat menyebabkan perubahan dalam sikap, perilaku, pemikiran, atau tindakan individu maupun kelompok. Pengaruh bisa muncul melalui interaksi sosial, media, lingkungan, atau pengalaman tertentu. Dalam kehidupan sehari-hari, pengaruh sering terjadi tanpa disadari dan dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung dari sumber dan dampaknya terhadap individu yang dipengaruhi.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian dikenal sebagai anggapan dasar, merupakan landasan pemikiran yang dianggap benar oleh peneliti. Anggapan dasar ini perlu dirumuskan secara tegas dan jelas sebelum peneliti memulai proses pengumpulan data.¹⁵ Asumsi pada penelitian ini menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

¹⁵ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 72.

terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda tahun pelajaran 2024/2025.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Dikatan sementara karena jawaban belum didasarkan dengan fakta-fakta empiris, tetapi masih didasarkan pada teori yang relevan. Jadi hipotesis dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Berdasarkan latar belakang dan landasan teori rumusan masalah serta penelitian terdahulu, maka peneliti mengajukan hipotesis yang merupakan kesimpulan sementara bagaimana pengaruh variabel bebas dan variabel terikat dalam penulisan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1) Hipotesis Nol (H_0)

“Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda tahun pelajaran 2024/2025”.

2) Hipotesis Alternatif (H_a)

“Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda tahun pelajaran 2024/2025”.

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam skripsi saling memiliki relevansi secara substansial mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format

penulisan sistematika pembahasan disajikan dalam bentuk deskriptif naratif, bukan berupa format seperti pada daftar isi.¹⁶ Untuk memberikan gambaran alur pembahasan supaya dapat diketahui sistematika penyusunan dan koheransi antara satu bagian dengan bagian yang lain, maka sistematika penulisan dijelaskan sebagai berikut:

Bab Satu: Pendahuluan, pada bab ini berupaya mendeskripsikan arah pembahasan skripsi secara umum. Dan di dalam ini dipaparkan beberapa persoalan mendasar, seperti konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, hipotesis serta uraian sistematika pembahasan.

Bab Dua: Kajian Pustaka, pada bab ini berisi tentang kajian pustaka yang meliputi: hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti lain yang permasalahannya ada kesamaan dengan penelitian ini, serta tinjauan pustaka yang mencakup pengertian dan teori.

Bab Tiga: Metode Penelitian, pada bab ini peneliti mengemukakan tentang metode penelitian, membahas pendekatan yang akan digunakan, metode dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan analisis data.

Bab Empat: Penyajian Data dan Analisis, pada bab ini mencakup gambaran objek penelitian, penyajian data, serta analisis dan pengujian hipotesis dan pembahasan temuan.

¹⁶ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 72.

Bab Lima: Penutup, pada bab ini berisi ringkasan kesimpulan penelitian dan rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Bagian ini memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya, seperti skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian, buku hasil penelitian, dan artikel yang dipublikasikan di jurnal ilmiah dan sumber lainnya.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Dwi Wulan Sari, skripsi (2020) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah”. Intitut Agama Islam Negeri Sunan Bengkulu Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat merangsang daya saing dan kekompakkan anak dalam saling membantu memahami materi pembelajaran. Suasana kelas terasa lebih aktif dan peserta didik terlihat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

2. Penelitian ini dilakukan oleh ‘Aina Noviana, skripsi (2022) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT memiliki nilai rata-rata 67,5 dan pada hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT memiliki rata-rata 72,5.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Perbedaan keduanya terletak pada fokus penelitian yang digunakan, penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada motivasi belajar siswa.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Ferdi Agus Harianto, skripsi (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodok Terhadap

Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember”. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember. Hasil pada penelitian ini, nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga lebih aktif di kelas eksperimen dari pada kelas kontrol.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Perbedaan keduanya terdapat pada fokus penelitian, pada penelitian terdahulu berfokus pada minat belajar siswa, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti berfokus pada motivasi belajar siswa.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Ilham Ramadhan, skripsi (2023) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 tahun ajaran 2022/2023”. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamd Siddiq

Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 tahun ajaran 2022/2023. Hasil pada penelitian ini, nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga lebih aktif di kelas eksperimen dari pada kelas kontrol.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Perbedaan keduanya terdapat pada fokus penelitian, pada penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti berfokus pada motivasi belajar siswa.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Nita Khoirunnisa, skripsi (2024) dengan judul “Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media games edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji”. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quazy eksperimen.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media games edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada minat belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi dengan kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Berdasarkan rata-rata angket minat belajar IPA siswa kelompok kelas eksperimen yang lebih tinggi 68,16 dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol yaitu 64.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Perbedaan keduanya terletak pada fokus penelitian yang digunakan, penelitian terdahulu berfokus pada minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada motivasi belajar siswa.

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang akan Diteliti.

NO	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Dwi Wulan Sari (2020)	Pengaruh model pembelajaran tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas yang digunakan sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. 2. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan kuantitatif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat yang digunakan penelitian terdahulu adalah hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah motivasi belajar siswa. 2. Subjek penelitian yang digunakan penelitian terdahulu adalah siswa kelas IV SDN 27 Taba Lagan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda.
2	'Aina Noviana, Skripsi (2022)	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas yang digunakan sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. 2. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan kuantitatif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah motivasi belajar. 2. Subjek penelitian yang digunakan penelitian terdahulu adalah siswa kelas X SMK Plus Al-Farhan Sukabumi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda.

NO	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Ferdinand Agus Harianto, Skripsi (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sokak Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas yang digunakan sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. 2. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan kuantitatif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat yang digunakan penelitian terdahulu adalah minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah motivasi belajar siswa. 2. Subjek penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah siswa kelas VII SMPN 2 Ajung Jember, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda.
4	Ilham Ramadhan(2023)	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 tahun ajaran 2022/2023.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. 2. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan kuantitatif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat yang digunakan penelitian terdahulu adalah hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah motivasi belajar siswa. 2. Subjek penelitian yang digunakan penelitian terdahulu adalah siswa kelas VII di SMP Argopuro 1, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda.
5	Nita Khoirunnisa, Skripsi (2024)	Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah

NO	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		media games edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji	teams games tournament. 2. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan kuantitatif.	motivasi belajar siswa. 2. Subjek penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Muncar.

Berdasarkan lima penelitian terdahulu yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament sebagai variabel bebas dan pendekatan kuantitatif sebagai metode penelitian. Persamaan ini menunjukkan bahwa model teams games tournament banyak digunakan dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikat dan subjek penelitian. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti pengaruh model teams games tournament terhadap hasil belajar atau minat belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Selain itu, subjek penelitian sebelumnya berasal dari berbagai jenjang dan sekolah, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi

baru dengan fokus pada aspek motivasi belajar dalam konteks dan tingkat pendidikan yang berbeda.

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar mengajar. Dalam model ini, siswa berperan aktif untuk mencapai tujuan bersama. Suasana kelas yang diciptakan bersifat demokratis, dimana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, berbagai ide, dan saling membelajarkan satu sama lain. Model ini memberikan peluang yang lebih besar bagi siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun sosial.¹⁷

Menurut Slavin, mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam strategi pembelajaran di mana peserta didik bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaboratif yang terdiri dari 5 orang dengan struktur kelompok

¹⁷ Ariswan Usman Aje, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan TGT*, ed. Safrinal, 2022, 11.

daru berbagai tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam pembelajaran kelas kooperatif, para peserta didik diharapkan saling membantu, saling mendiskusikan, serta mampu berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai serta menghilangkan kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.¹⁸

Menurut Agus, mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk kerja kelompok yang lebih diarahkan oleh pendidik. Pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh pendidik, di mana tugas pendidik menetapkan pertanyaan-pertanyaan dan tugas-tugas serta menyediakan alat, bahan, dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang diinginkan untuk dicapai. Pendidik biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas pembelajaran.¹⁹

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk

¹⁸ Aprindo B. Simamora et al., "Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook Aprido Dkk," ed. Lisbet Novianti Sihombing (Tasikmalaya, Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT, 2024), 2.

¹⁹ Aprindo B. Simamora et al.3.

mempelajari materi pelajarannya yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah (tugas). Dengan interaksi yang efektif dimungkinkan semua kelompok dapat menguasai materi pada tingkat yang relatif sejajar.²⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Salah satu pendekatan yang efektif adalah model pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik menjadi pusat proses belajar dan berperan aktif dalam kelompok kecil yang demokratis. Dalam model ini, peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan berargumentasi untuk meningkatkan pemahaman bersama dan mengurangi kesenjangan dalam belajar.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Model pembelajaran teams games tournament adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran ke dalam bentuk permainan turnamen akademik, yang melibatkan peserta

²⁰ Mashudi, *Teori Dan Model Pembelajaran*, ed. Tikno Anianto (Jember: STAIN Jember, 2016): 16.

didik tanpa memandang perbedaan status dan kemampuan, sehingga peserta didik dapat aktif berkompetensi untuk meraih skor tinggi. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain.²¹

Menurut Tarigan menyatakan bahwasannya model pembelajaran Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan turnamen. Model Teams Games Tournament juga merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik ke dalam tim belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 anggota dengan tingkat kemampuan yang beragam.²² Model ini bertujuan untuk mendorong kolaborasi, saling membantu, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman materi secara bersama-sama.

Menurut Merti, mengemukakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang unik karena sangat menekankan pada aspek permainan. Dalam model ini, seluruh peserta didik secara aktif terlibat dalam berbagai aktivitas permainan yang dirancang khusus

²¹ Nelly Astuti et al., "Model Pembelajaran Kooperatif" (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), 1.:1.

²² Febriani Ngongo et al., "Penerapan Model Pembelajaran Berbas Team Game Turnamen Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," no. C (2024): 452.

untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ciri khas model Teams Games Tournament adalah penggunaan kuis yang berformat pertanyaan yang langsung berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan.²³ Dengan kata lain, model Teams Games Tournament tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga merupakan sebuah alat yang efektif untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi-materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok untuk berkompetisi dalam turnamen. Model pembelajaran Teams Games Tournament dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament memerlukan langkah-langkah yang terstruktur agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Beberapa langkah penting dalam penerapan model

²³ Taufiq Irsyad, Epa Paujiah, "Respon Siswa . Terhadap Model Pembelajaran.":175.

ini. Ada beberapa langkah yang dikemukakan oleh Shoimin, antara lain:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang dibagikan kepada kelompok.

2) Belajar dalam kelompok

Pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 dengan latar belakang yang berbeda.

3) Pertandingan

Pertandingan dimulai dengan memberikan pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen berakhir, pendidik mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Hal ini dapat menyenangkan peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.²⁴

²⁴ Astuti et al., "Model Pembelajaran Kooperatif":3.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Meskipun Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif, namun seperti halnya model pembelajaran lainnya, Model Teams Games Tournament memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam konteks pembelajaran yang berbeda-beda. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Teams Games Tournament.²⁵

Kelebihan dari model pembelajaran Teams Games Tournament, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan keaktifan peserta didik.
- 2) Mengajarkan peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar.
- 4) Mencapai hasil belajar yang lebih optimal.
- 5) Mengembangkan sikap berbudi pekerti, kemampuan bekerja sama, serta persaingan yang sehat.

²⁵ Dian Riski Nugroho and Abdul Rachman, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek," *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2018): 162.

Kekurangan dari model pembelajaran Teams Games Tournament, yaitu:

- 1) Kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademis yang beragam.
 - 2) Beberapa peserta didik berkemampuan tinggi masih kurang terbiasa dan mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada teman-temannya.
 - 3) Waktu yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran model Teams Games Tournament cenderung lebih lama.
- e. Indikator Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Menurut Shoimin, ada lima komponen utama dalam model pembelajaran Teams Games Tournament, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin oleh pendidik.

- 2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik.

3) Permainan (*game*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Pertandingan (*tournament*)

Pertandingan dilakukan pada akhir pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Pendidik mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.²⁶

2. Model Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah. Pada model pembelajaran ini siswa diharuskan untuk menghafal materi yang diberikan oleh guru dan tidak untuk menghubungkan materi tersebut dengan keadaan sekarang.²⁷

Model pembelajaran konvensional adalah istilah pembelajaran yang biasanya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Model pembelajaran cenderung difokuskan pada pembelajaran

²⁶ Astuti et al., "Model Pembelajaran Kooperatif":2.

²⁷ Amin and Linda Yurike Susan Sumendap, *Model Pembelajaran Kontemporer*, 2021:

menghafal dan latihan dalam teks-teks. Pembelajaran konvensional seringkali disebut dengan pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional dipergunakan sejak dahulu kala secara turun temurun dan tidak menggunakan pendekatan modern yang memposisikan siswa sebagai subyek didik tetapi lebih dianggap siswa sebagai obyek didik.²⁸

Proses belajar mengajar dalam pembelajaran konvensional umumnya berlangsung satu arah yang merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainnya dari seorang pengajar kepada peserta didik. Proses semacam ini dibangun dengan asumsi bahwa peserta didik ibarat botol kosong atau kertas putih. Guru atau pengajarliah yang harus mengisi botol tersebut atau menulis apapun di atas kertas putih tersebut. Sistem seperti ini disebut *banking concept*.²⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran konvensional dapat dimaklumi sebagai model pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke peserta didik, metode pembelajaran yang lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi. Tidak hanya itu, peserta didik secara pasif menerima informasi, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis serta tidak bersandar pada realitas kehidupan,

²⁸ Amin and Sumendap: 303.

²⁹ Fahrudin Fahrudin, Ansari Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan, "Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Hikmah* 18, no. 1 (2021): 69, <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.

memberikan hanya tumpukan beragam informasi kepada peserta didik, cenderung fokus pada bidang tertentu, waktu belajar peserta didik sebagian besar digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengar ceramah guru, dan mengisi latihan.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Sanjaya, model pembelajaran konvensional memiliki karakteristik utama, sebagai berikut:

- 1) Siswa ditempatkan sebagai objek belajar
- 2) Siswa lebih dominan belajar secara individu
- 3) Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak
- 4) Kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan
- 5) Tujuan akhirnya adalah nilai/angka
- 6) Tindakan atau perilaku didasarkan oleh faktor dari luar dirinya
- 7) Kebenaran yang dimiliki bersifat absolut dan final, oleh karena pengetahuan dikonstruksi oleh orang lain
- 8) Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
- 9) Pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas
- 10) Keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk model pembelajaran konvensional.

Kelebihan dari model pembelajaran konvensional, sebagai berikut:

- 1) Dapat menampung kelas yang besar, tiap peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk mendengarkan.
- 2) Bahan pengajaran atau keterangan dapat diberikan lebih urut.
- 3) Pendidik dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting, sehingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin.
- 4) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pendidik tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik.
- 5) Kekurangan buku dan alat bantu pelajaran, tidak menghambat dilaksanakannya pengajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Adapun kekurangan model pembelajaran konvensional, sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan.
- 2) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibatkan peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh melalui model pembelajaran konvensional lebih cepat terlupakan.

- 4) Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.³⁰

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah konsep yang mengacu pada kekuatan pendorong yang berasal dari dalam diri individu. Kata “motif” yang menjadi akar kata motivasi, merujuk pada dorongan atau rangsangan yang menjadi landasan bagi tindakan seseorang. Meskipun motivasi ini tidak dapat diamati secara langsung, namun keberadaannya dapat disimpulkan melalui perilaku yang ditampilkan oleh individu tersebut. Motivasi ini dapat berupa dorongan untuk mencapai kesuksesan, menghindari kegagalan, atau memenuhi kebutuhan dasar manusia.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.³¹

³⁰ Fahrudin, Ansari, and Ichsan.

³¹ Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.

Menurut Hamzah Uno, Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri dan dari eksternal peserta didik yang sedang belajar dalam rangka merubah tingkah laku yang didukung oleh unsur-unsur lain yang mendukungnya.³² Motivasi belajar siswa adalah salah satu penunjang dalam meningkatkan hasil belajar, daya ingat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga motivasi sangatlah penting dalam diri peserta didik yang senantiasa harus ditingkatkan agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Motivasi belajar juga merupakan masalah yang paling sering dihadapi oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Menurut A.N. Yuliawati, motivasi belajar dianggap sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan termasuk perilaku manusia. Ini adalah kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita yang mendorong belajar. Kekuatan mental ini dapat rendah atau tinggi, yang berarti melalui kekuatan mental itulah seseorang tergerak dan tergolong untuk mendapatkan perhatian, keinginan, atau cita-citanya.³³ Motivasi dalam kegiatan belajar dapat didefinisikan sebagai semua

³² Muh. Nurhidayat, Nurhaedah, and Hamzah Pagarra, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Maros," *Pinisi Journal Of Education* 3, no. 1 (2023): 2–5, [http://eprints.unm.ac.id/34073/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/34073/1/JURNAL DAYAT.pdf](http://eprints.unm.ac.id/34073/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/34073/1/JURNAL%20DAYAT.pdf).

³³ Fauziah Azzuardini Ginting, "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Basic Educational Studies* 4, no 1, no. 1 (2024): 521.

dorongan yang ada di dalam siswa yang menciptakan, menjamin kelangsungan, dan mengarahkan kegiatan belajar ke arah tujuan yang di atur.

Motivasi belajar adalah tahapan yang memberikan semangat untuk proses belajar, memberikan arah, dan menumbuhkan tekad dalam perilaku. Dengan kata lain, perilaku yang didorong oleh motivasi adalah perilaku yang bergejolak dengan energi, memiliki tujuan yang jelas, dan mampu bertahan dalam jangka waktu yang lama. Motivasi adalah semacam pendorong internal yang ada dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar individu yang mendorong seseorang untuk bertindak atau mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks belajar, motivasi menjadi faktor terpenting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar, dan mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, motivasi belajar perlu terus ditingkatkan agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan tujuan pendidikan tercapai.

³⁴ E Wahyudi, U Farihah, and K Umam, "Pengaruh Video Animasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai," *JPGMI (Jurnal Pendidikan ...* 9, no. 2 (2023): 237, <https://ojs.stitmultazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/231>.

b. Manfaat Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, manfaat motivasi belajar ada 3 yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk bertindak dengan menyediakan energi yang dibutuhkan dalam menjalankan berbagai aktivitas. Dalam hal ini, motivasi berperan sebagai penggerak utama yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu.
- 2) Mengatur arah perilaku dengan menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi berfungsi sebagai panduan yang membantu seseorang menentukan langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan sesuai dengan keinginannya.
- 3) Menyaring dan memilih perilaku yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi membantu seseorang memutuskan tindakan mana yang relevan dan perlu dilakukan, sekaligus menghindari perilaku yang tidak mendukung pencapaian tujuan tersebut.³⁵

c. Indikator Motivasi

Menurut Hamzah Uno, motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, motivasi mempunyai beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan

³⁵ Lely Afni Ikhwandari, Nyoto Hardjono, and Gamaliel Septian Airlanda, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik dengan Model Numbered Heads Together (Nht)," *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 2103, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>.

Yaitu seorang siswa mempunyai keinginan berhasil dalam pelajaran sehingga dalam belajar tidak perlu disuruh orang tua. berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya didorong oleh hasrat dan keinginan untuk berhasil. Kadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena adanya dorongan menghindari kegagalan. Siswa dalam mengerjakan tugasnya.

3) Adanya harapan dan cita-cita

Dengan adanya harapan dan cita-cita untuk meraih nilai pelajaran yang tinggi atau mencapai peringkat terbaik di kelas, siswa akan termotivasi untuk belajar dengan giat dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru secara maksimal.

4) Penghargaan dan penghormatan atas diri

Adanya harapan atau cita-cita masa depan siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajaran yang tinggi atau ingin mendapatkan

rangking di kelas, maka siswa akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru.

5) Adanya lingkungan yang baik

Lingkungan belajar yang baik memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara optimal. Lingkungan ini mencakup segala hal yang berkaitan dengan tempat berlangsungnya proses pembelajaran yang mendukung dan sesuai untuk kelancaran kegiatan belajar. Kondisi seperti ruang kelas yang bersih, tertata dengan rapi, suasana yang tenang, nyaman, dan faktor pendukung lainnya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta membantu mereka tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

6) Adanya kegiatan yang menarik

Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi lebih bermakna, selalu diingat dan dipahami. Dengan adanya kegiatan-kegiatan yang menarik tersebut juga dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif di dalam kelas.³⁶

³⁶ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 31.

4. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar

Model pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu jenis model kooperatif dimana permainan merupakan ciri khas di dalamnya dan dilakukan oleh seluruh peserta didik. Permainan yang dipakai tentunya mengandung unsur materi yang diajarkan. Model pembelajaran Teams Games Tournament dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.³⁷

Model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 atau 6 orang peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Pendidik menyajikan pelajaran terlebih dahulu kemudian setelah penjelasan materi selesai maka di adakan turnamen, kemudian peserta didik belajar dalam timnya masing-masing agar menguasai materi yang akan di games kan, setelah itu games siap dilaksanakan setiap kelompok akan diwakili oleh satu orang untuk melakukan turnamen dan anggotanya terlibat dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktifitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Tim yang menjawab dengan benar dan

³⁷ Taufiq Irsyad, Epa Paujiah, "Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran.":175.

mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari pendidik.³⁸

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran mempengaruhi siswa lebih aktif, karena mereka harus mempersiapkan diri dengan baik sebelum berpartisipasi dalam turnamen. Aktivitas ini mendorong siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi agar dapat memberikan kontribusi maksimal kepada tim. Hubungan yang terjalin antara anggota tim juga turut mempengaruhi motivasi belajar, karena siswa merasa lebih percaya diri dan didukung oleh teman-temannya. Dengan begitu, motivasi siswa dalam belajar tidak hanya berasal dari keinginan pribadi, tetapi juga dorongan untuk mencapai tujuan kelompok.

Selain itu, model kooperatif tipe Teams Games Tournament mempengaruhi motivasi belajar siswa melalui indikator penghargaan dan capaian. Siswa yang berhasil meraih skor tinggi dalam turnamen akan merasa dihargai atas usaha mereka, sehingga termotivasi untuk terus meningkatkan prestasi. Keberhasilan tim secara keseluruhan juga memberikan rasa bangga yang semakin mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Dengan demikian, pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar tidak hanya berdampak

³⁸ Ngongo et al., "Penerapan Model Pembelajaran Berbas Team Game Turnamen Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.", 452.

pada hasil akademik, tetapi juga membangun sikap dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan salah satu penelitian yang mendukung dan relevan terhadap teori tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Muh Nurhidayat, Nurhaedah, dan Hamzah Pagarra, 2023 dengan berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Maros”. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar di Kabupaten Maros. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre eksperimen design. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh setelah diterapkannya model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 botoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian berisikan uraian tentang pendekatan penelitian yang dipilih, yaitu pendekatan penelitian *kuantitatif*. Peneliti ini menggunakan statistik atau pendekatan kuantitatif yang memerlukan penggunaan angka-angka yang dimulai dari pengumpulan data. Penelitian kuantitatif berisi unsur-unsur kuantitatif (angka, frekuensi, persentase) dimana data diarahkan untuk menguji hipotesis, dan sifat-sifat lain yang secara umum berhubungan dengan ilmu universalis kuantitatif.³⁹

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *kuantitatif*. Pendekatan penelitian kuantitatif menggunakan instrumen yang menghasilkan data numerik serta data yang dihasilkan dengan analisis statistik. Maka untuk itu peneliti menggunakan penelitian kuantitatif agar mendapatkan data yang akurat.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen*. *Quasi Eksperimen* yaitu desain eksperimen yang mempunyai kelompok

³⁹ Muhammad Irfan Syahroni, "Prosedur Penelitian" 2, no. 3 (2022): 43.

kontrol, tetapi tidak berfungsi penuh dalam mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi terlaksananya eksperimen.⁴⁰

Penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Eksperimen* karena untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*) terhadap variabel terikat (motivasi belajar). Dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol untuk mengontrol variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Terdapat dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang mencakup keseluruhan objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda tahun pelajaran 2024/2025.⁴¹

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel itu harus mewakili dari populasi yang ada. Sampel sudah mewakili populasi yang ada maka apa yang dipelajari dari

⁴⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Bisnis," ed. Sofia Yustiyani Suryani (Bandung: Alfabeta CV, 2022), 117.

⁴¹ Sugiyono, 136.

sampel itu dapat diberlakukan untuk populasi.⁴² Dalam penelitian ini, menggunakan teknik sampling total. Kelas VIII semua dijadikan sampel.

Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini dilakukan secara acak setelah kedua kelas dipilih sebagai sampel. Meskipun demikian, kedua kelas tersebut harus memiliki karakteristik yang serupa, baik dari segi kemampuan kognitif maupun non-kognitif siswa. Hal ini untuk memastikan kesetaraan antara kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan.⁴³

Tabel 3. 1
Pembagian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	Kelas VIII A	30 Siswa	Kelas Eksperimen
2	Kelas VIII B	30 Siswa	Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel di atas 3.1, kelas eksperimen yang akan menerima perlakuan atau metode pembelajaran baru, sementara kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Meskipun begitu, kedua kelas tersebut sudah dipastikan memiliki karakteristik yang serupa, baik dari segi kemampuan kognitif maupun non-kognitif, agar perbedaan hasil yang ditemukan dapat benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan.

⁴² Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" (Bandung: Cv Alfabet Bandung, 2023), 146.

⁴³ Muhamad Galang Isnawan, "Kuasi Eksperimen," ed. Sudirman (Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020), 8.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data skunder. Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli, biasanya melalui proses pengumpulan informasi secara langsung oleh peneliti, seperti pengisian kuesioner dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh langsung dari sumber aslinya, melainkan berasal dari penelitian terdahulu, seperti artikel ilmiah, buku, jurnal, dan dokumen-dokumen yang relevan dengan topik penelitian.⁴⁴ Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Responden diminta untuk mengisi kuesioner secara mandiri, baik secara langsung maupun melalui media online, sesuai dengan pengalaman, pendapat, atau persepsi mereka terhadap topik yang diteliti.⁴⁵

⁴⁴ Sugiyono, 219.

⁴⁵ Sugiyono, 225.

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA dan Kelas VIII B MTs Miftahul Huda. Penggunaan kuesioner dalam penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.

b. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang atau lembaga. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian kuantitatif.⁴⁶

Data dokumen yang diperoleh dari dokumentasi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Sejarah dan profil MTs Miftahul Huda.
- 2) Data peserta didik kelas VIII A dan kelas VIII B MTs Miftahul huda.
- 3) Modul ajar.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu objek atau mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner ini digunakan untuk memperoleh

⁴⁶ Sugiyono, 476.

informasi secara tertulis terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa. Item-item instrumen diperoleh dari penjabaran indikator variabel.

Adapun kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar siswa sebagaimana terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel X

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Positif
Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament	1. Penyajian kelas	a.Kemampuan Guru Mengelola Kelas	1
		b.Kejelasan dalam Penyampaian Materi	2,3
	2.Pembentukan Kelompok	a.Kerjasama dalam Kelompok	4
		b.Kesesuaian Pengelompokan	5,6
	3. Permainan	a.Keterlibatan Siswa dalam Permainan	7,8
		b.Pengembangan Keterampilan Siswa melalui Permainan	9
	4. Pertandingan	a.Keberanian Berkompetisi	10,11
		b.Kerjasama Tim	12
	5.Penghargaan Kelompok	a.Pemberian Hadiah atau Penghargaan	13,14
		b.Transparansi Kriteria Penghargaan	15

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel Y

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Positif
Motivasi	1. Adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan	a. Ketertarikan terhadap pembelajaran	1,2
		b. Kebutuhan untuk belajar lebih baik	3,4
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	a. Dorongan dari lingkungan	5,6
		b. Dorongan dari dalam diri	7,8
	3. Adanya harapan dan cita-cita	a. Harapan untuk hasil belajar tinggi	9,10
		b. Keinginan memenangkan permainan	11,12
	4. Penghargaan dan penghormatan atas diri	a. Peningkatan rasa percaya diri	13,14
		b. Pengakuan atas usaha	15,16
	5. Adanya lingkungan yang baik	a. Lingkungan pembelajaran yang mendukung	17,18
		b. Kenyamanan dalam belajar	19,20
	6. Adanya kegiatan yang menarik	a. Inovasi dalam pembelajaran	21,22
		b. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	23,24

Penilaian instrumen kuesioner menggunakan skala likert (likert scale) dengan skor 1-5. Skala likert merupakan metode untuk mengukur

sikap dengan menyatakan setuju atau tidak kesetujuannya terhadap subjek, objek, atau kejadian tertentu. Sebagaimana skala likert pada penelitian ini yang penulis gunakan menurut Sugiyono yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Skala Penilaian Likert

No	Alternatif Jawaban	Skor Positif
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

3. Pengujian Instrumen

Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner/angket maka kesungguhan responden dalam menjawab pertanyaan merupakan hal yang penting dalam penelitian ini. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan realibilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan dan analisis data.⁴⁷

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

⁴⁷ Sugiyono, 452.

Uji validitas data ini digunakan peneliti untuk mengetahui tentang kevalidan dan ketepatan kuesioner yang digunakan dalam penelitian tersebut. Untuk menguji validitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji *Pearson Product Moment*.⁴⁸

Rumus *Product Moment*

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

Keterangan:

r = Koefisien Validitas

n = Jumlah Responden

x = Skor Jawaban Butir Soal

y = Skor Total Jawaban Responden Ke-n

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

$\sum x$ = Jumlah Skor Butir Soal Variabel

$\sum y$ = Jumlah Skor Total Variabel y

$\sum xy$ = Jumlah Hasil Kali Skor Variabel X dan Skor Variabel Y

Adapun standar untuk penilaian uji validitas dapat dilihat sebagai berikut:

⁴⁸ Hildawati et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Aplikasi Pengolahan Data Statistik*, ed. Efitra, 1st ed. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

- a) Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa kuesioner yang disebar dinyatakan valid.
- b) Jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa kuesioner yang disebar dinyatakan tidak valid.⁴⁹

Untuk mengetahui kualitas suatu angket, perlu dilakukan uji coba guna mengukur validitas setiap item pernyataan. Oleh karena itu, angket tersebut terlebih dahulu di uji coba kan. Uji validitas ini dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa sebagai ressponden. Angket terdiri dari 15 butir pernyataan yang mengukur penggunaan model pembelajaran (variabel X) dan 24 butir pernyataan yang mengukur motivasi belajar siswa (variabel Y). dari hasil skor angket dapat diperhitungkan seperti tabel berikut ini:

Tabel 3. 5
Pengujian Validitas Item Angket Soal No.1 Variabel X

Responden	X	Pangkat 2	X ²	Y	Pangkat 2	Y ²	XY
1	5	2	25	62	2	3844	310
2	2	2	4	41	2	1681	82
3	2	2	4	34	2	1156	68
4	4	2	16	59	2	3481	236
5	3	2	9	43	2	1849	129
6	1	2	1	35	2	1225	35
7	5	2	25	63	2	3969	315
8	2	2	4	48	2	2304	96
9	1	2	1	33	2	1089	33
10	4	2	16	64	2	4096	256
11	2	2	4	41	2	1681	82
12	1	2	1	32	2	1024	32

⁴⁹ Budi Darma, "Statistika Penelitian Menggunakan SPSS" (Guepedia.com, 2021), 8.

Responden	X	Pangkat 2	X ²	Y	Pangkat 2	Y ²	XY
13	5	2	25	67	2	4489	335
14	1	2	1	45	2	2025	45
15	3	2	9	39	2	1521	117
16	4	2	16	60	2	3600	240
17	3	2	9	41	2	1681	123
18	3	2	9	33	2	1089	99
19	5	2	25	63	2	3969	315
20	1	2	1	36	2	1296	36
21	1	2	1	35	2	1225	35
22	5	2	25	70	2	4900	350
23	2	2	4	43	2	1849	86
24	2	2	4	36	2	1296	72
25	5	2	25	62	2	3844	310
26	3	2	9	41	2	1681	123
27	2	2	4	38	2	1444	76
28	4	2	16	59	2	3481	236
29	3	2	9	41	2	1681	123
30	1	2	1	30	2	900	30
Jumlah	85		303	1394		69370	4425

Berdasarkan tabel 3.5, dapat dicari validitas angket soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{hitung} = \frac{(30)(4425) - (85)(1394)}{\sqrt{(30 \cdot 303 - (85 \cdot 85))(30 \cdot 69370 - (1394 \cdot 1394))}}$$

$$r_{hitung} = \frac{132750 - 118490}{\sqrt{9090 - 7225} \times 2081100 - 1943236}$$

$$r_{hitung} = \frac{14260}{\sqrt{1865} \times 137864}$$

$$r_{hitung} = \frac{14260}{\sqrt{257116360}}$$

$$r_{hitung} = \frac{14260}{16034848299} = 0.889$$

Perhitungan validitas item angket dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_x *hitung* di banding dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Adapun nilai r_{tabel} taraf signifikan 5% untuk validitas item angket adalah 0,361. Artinya apabila r_x *hitung* lebih besar atau sama dengan 0,361, maka item angket tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_x = 0,889$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,361$ ($0,889 > 0,361$). Maka item angket soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item angket soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item angket soal nomor 1. Hasil uji validitas item angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini. Berikut ini data uji validitas dari uji coba instrumen penelitian dengan menggunakan perhitungan SPSS.

Tabel 3. 6
Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba Variabel X

Butir soal	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0,361	0,889	Valid
2	0,361	0,18	Tidak valid
3	0,361	0,844	Valid
4	0,361	0,862	Valid
5	0,361	0,070	Tidak valid
6	0,361	0,434	Valid
7	0,361	0,760	Valid
8	0,361	0,561	Valid
9	0,361	0,913	Valid

Butir soal	R tabel	R hitung	Keterangan
10	0,361	0,750	Valid
11	0,361	0,933	Valid
12	0,361	0,656	Valid
13	0,361	0,004	Tidak valid
14	0,361	0,806	Valid
15	0,361	0,738	Valid

Sumber: Data diolah peneliti, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas angket pada tabel 3.6, diketahui bahwa seluruh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel untuk 15 pernyataan. Dari jumlah tersebut, terdapat 12 pernyataan yang memenuhi syarat validitas, dan 3 pernyataan dinyatakan tidak valid. Pernyataan yang tidak valid tersebut tidak akan disertakan dalam penyebaran kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian, jumlah pernyataan yang digunakan dalam penelitian sebanyak 12 butir.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 3. 7
Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba Variabel Y

Butir Soal	R Tabel	R hitung	Keterangan
1	0,361	0,760	Valid
2	0,361	0,659	Valid
3	0,361	0,727	Valid
4	0,361	0,898	Valid
5	0,361	0,465	Valid
6	0,361	0,567	Valid

Butir Soal	R Tabel	R hitung	Keterangan
7	0,361	0,859	Valid
8	0,361	0,718	Valid
9	0,361	0,537	Valid
10	0,361	0,947	Valid
11	0,361	0,747	Valid
12	0,361	0,706	Valid
13	0,361	0,705	Valid
14	0,361	0,855	Valid
15	0,361	0,674	Valid
16	0,361	0,447	Valid
17	0,361	0,588	Valid
18	0,361	0,715	Valid
19	0,361	0,526	Valid
20	0,361	0,690	Valid
21	0,361	0,286	Tidak Valid
22	0,361	0,469	Valid
23	0,361	0,439	Valid
24	0,361	0,627	Valid

Sumber : Data diolah peneliti, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas angket pada tabel 3.7, diketahui bahwa seluruh nilai rhitung lebih besar daripada rtabel untuk 24 pernyataan. Dari jumlah tersebut, terdapat 23 pernyataan yang memenuhi syarat validitas, dan 1 pernyataan dinyatakan tidak valid. Pernyataan yang tidak valid tersebut tidak akan disertakan dalam penyebaran kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini.

Dengan demikian, jumlah pernyataan yang digunakan dalam penelitian sebanyak 23 butir.

b. Uji Reliabilitas

Fungsi uji reliabilitas yaitu sebagai alat untuk mengukur kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan handal apabila jawaban responden terhadap pernyataan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Penelitian ini menggunakan teknik pengujian *Cronbach's Alpha*.⁵⁰

Rumus Cronbach's Alpha

$$r_1 = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r_1 = Koefisien reliabilitas instrumen

n = Jumlah butir soal/pertanyaan

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians butir

St^2 = Varians skor total

Kriteria pengujian adalah:

- a) Jika nilai alpha (α) > 0,60 maka instrumen yang digunakan dapat dikatakan reliabel.
- b) Jika nilai alpha (α) < 0,60 maka instrumen yang digunakan dapat dikatakan reliabel.

⁵⁰ Hildawati et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Aplikasi Pengolahan Data Statistik*.

Uji reliabilitas ini digunakan peneliti untuk menunjukkan sejauh mana hasil yang telah dilakukan adalah relatif konsisten. Karena pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang jelas, mudah dipahami, dan memiliki nilai interpretasi sama meskipun disampaikan kepada responden yang berbeda dengan waktu yang berbeda pula.⁵¹

Berikut ini data uji reabilitas dari uji coba instrumen penelitian dengan menggunakan perhitungan SPSS:

Tabel 3. 8
Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.942	12

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan tabel 3.8, hasil uji reabilitas angket model

pembelajaran menunjukkan bahwa nilai r hitung sebesar

0,942. Karena nilai r hitung > r tabel yaitu $0,942 > 0,60$. Maka

dapat disimpulkan bahwa instrumen angket uji coba tersebut

dinyatakan reliabel.

⁵¹ Darma,17.

Tabel 3.9
Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	23

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan tabel 3.9, hasil uji reabilitas angket motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai rhitung sebesar 0,944. Karena nilai rhitung $>$ rtabel yaitu $0,944 > 0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket uji coba tersebut dinyatakan reliabel.

D. Analisis Data

1. Analisis Data Awal

Penelitian kuantitatif menggunakan rumus statistik untuk mengolah data dan menguji keabsahan hasil serta menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan analisis statistik inferensia dengan bantuan aplikasi SPSS. Analisis data merupakan tahap penting untuk memperoleh informasi yang berguna sebagai dasar pengampilan keputusan. Analisis awal dilakukan melalui sebelum perlakuan dimulai. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang setara. Berfungsi untuk mengetahui rata-rata nilai awal kedua kelas melalui metode analisis yang sesuai. Berikut metode analisis yang digunakan:

a. Analisis Prasarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji ini berguna untuk menganalisis data. Pada awal penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS yakni uji *Kolmogorov Smirnov*. Uji *Kolmogorov Smirnov* dapat digunakan untuk memverifikasi apakah asumsi normalitas terpenuhi atau dilanggar. Uji ini sangat efektif digunakan pada sampel dengan ukuran/jumlahnya di atas 50 data. Karena data yang akan digunakan oleh peneliti >50, maka peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*.⁵²

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi serupa. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi dengan varians yang seragam. Pada penelitian kali ini, tahap awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji homogenitas di analisis dengan menggunakan bantuan aplikasi *software* SPSS.

⁵² Pandriadi et al., "Statistika Dasar," ed. Sary Shandy and Yanneri Elfa (Bandung: Widina Media Utama, 2023), 151.

Kriteria pengujian homogenitas terhadap output yang dihasilkan yaitu:

- a) Jika signifikan $> \alpha 0,05$ maka varians dari dua kelompok adalah sama (homogen).
- b) Jika signifikan $< \alpha 0,05$ maka varians dari dua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen).⁵³

b. Analisis Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis. Pengujian hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah uji penelitian. Uji ini dilakukan untuk membandingkan dua sampel yang berbeda. Uji hipotesis pada penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

Uji *Independent Sample t-Test* adalah salah satu jenis pengujian hipotesis menggunakan uji T yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang bermakna antara dua kelompok bebas serta memiliki data berskala rasio/interval. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* untuk menganalisis hipotesis mengenai perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe

⁵³ Darmawan Harefa, Elisabeth Stefani, and Dkk, "Teori Statistik Dasar," ed. Bestari Laia and Firdaus Laia (Sukabumi, Jawa Barat: CV jejak, 2023), 162.

Teams Games Tournament dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.⁵⁴

Kriteria pengujian *Independent Sample t-Test* adalah sebagai berikut:

- a) Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa.
- b) Nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang berarti tidak ada perbedaan motivasi belajar siswa.

Keterangan:

H_0 = hipotesis nihil/hipotesis nol

H_a = hipotesis alternatif/hipotesis penelitian

Hipotesis yang diuji dalam penelitian adalah:

- a) Hipotesis Nol (H_0) yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di Mts Miftahul Huda tahun pelajaran 2024/2025.
- b) Hipotesis Alternatif (H_a) yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di Mts Miftahul Huda tahun pelajaran 2024/2025.

⁵⁴ Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, "Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS" (Prenada Media, 2021), 245.

2. Analisis Data Akhir

Analisis data pada tahap akhir dilakukan melalui penyebaran angket setelah perlakuan diberikan. Tujuannya untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menerima model pembelajaran yang berbeda. Tahap analisis akhir ini menggunakan metode yang sama seperti sebelumnya. Adapapun metode yang digunakan sebagai berikut:

a. Analisis Prasat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji ini berguna untuk menganalisis data. Untuk data setelah perlakuan pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS yakni uji *Kolmogorov Smirnov*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi serupa. Pada penelitian ini kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji homogenitas di analisis dengan menggunakan bantuan aplikasi *software* SPSS.

b. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *Independent sample t-test*. Pengujian ini berfungsi untuk melihat perbedaan antara dua kelompok data yang tidak berpasangan, karena masing-masing kelas berasal dari subjek yang berbeda.

Kriteria pengujian *Independent Sample t-Test* adalah sebagai berikut:

- a) Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa.
- b) Nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang berarti tidak ada perbedaan motivasi belajar siswa.

BAB IV

PENYAJIAN DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah MTs Miftahul Huda Muncar

MTs Miftahul Huda Muncar berdiri pada tanggal 1 Agustus 1958 atas Prakarsa KH. Abu Bakar, seorang tokoh ulama yang memiliki koimtemen tinggi terhadap pendidikan islam. Lembaga ini berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Darus Shalah (YASPIDA), yang menaungi jenjang pendidikan formal mulai dari TK, MI, MTs, dan MA.

Sebagai bagian dari lembaga pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai keislaman dan keilmuan, MTs Miftahul Huda telah menjadi tempat tumbuh dan berkembangnya generasi yang berakhlak mulia dan berpengetahuan luas. Sekolah ini beralamt di Jl. KH. Moh. Thohir No.01, Tegalpare, Wringinputih, Muncar, Banyuwangi. Dan terus berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan yang berkualitas.

2. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Miftahul Huda Muncar

a. Visi MTs Miftahul Huda Muncar

“Mewujudkan Siswa Cerdas, disiplin dan berakhlak.”

Indikator visi:

- 1) Tangguh dalam iman dan taqwa kepada Allah SWT.
- 2) Tangguh dalam berupaya meraih prestasi belajar.

- 3) Tangguh dalam belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan.
- 4) Tangguh dalam Kompetisi di bidang seni dan olah raga.
- 5) Tangguh dalam menerapkan tata krama dan budi pekerti.
- 6) Tangguh dalam mengendalikan lingkungan sosial.
- 7) Tangguh dalam kebersihan, keindahan dan keseraian lingkungan.
- 8) Tangguh bekerja sama dengan lingkungan.
- 9) Tangguh dalam mempertahankan dan mengembangkan ajaran islam ahlussunnah wal jama'ah ala Nahdlotul Ulama.

b. Misi MTs Miftahul Huda Muncar

Untuk mencapai visi tersebut, perlu dirumuskan misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas. Berikut ini merupakan misi yang dirumuskan berdasarkan visi tersebut:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang kompetitif melalui pendekatan pendidikan berbasis mutu.
- 2) Mengembangkan potensi akademik pendidik dan peserta didik sesuai dengan minat dan bakat.
- 3) Meberikan pendidikan dan pelatihan keagamaan kepada peserta didik sebagai wujud komitmen dasar madrasah.
- 4) Meningkatkan kemampuan peserta didik sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan Masyarakat.

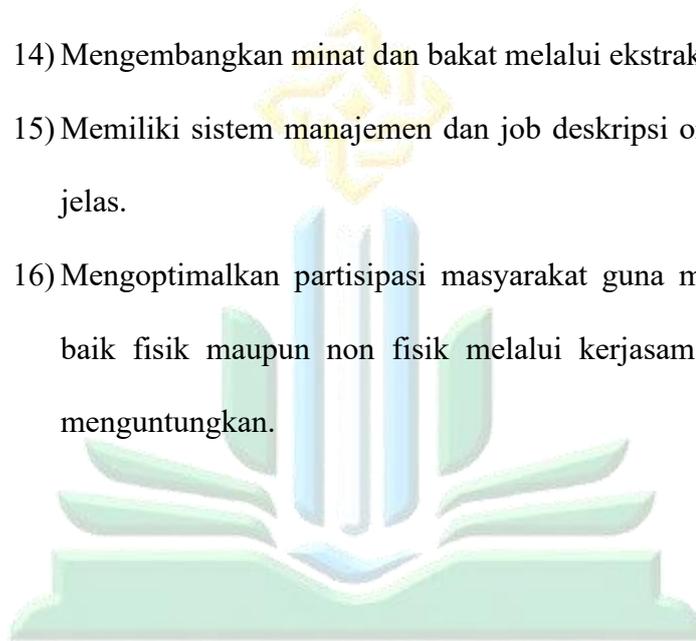
c. Tujuan MTs Miftahul Huda Muncar

Kurikulum Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda disusun sebagai pedoman Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda yang mencakup pengembangan potensi yang ada di lingkungan Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda dan untuk meningkatkan kualitas satuan pendidikan, baik dalam bidang akademis maupun nonakademis, memelihara budaya daerah, mengikuti perkembangan iptek yang dilandasi iman dan takwa kepada Allah SWT.

Tujuan Madrasah Tsanawiyah Miftahul Huda Kabupaten Kabupaten Banyuwangi adalah sebagai berikut:

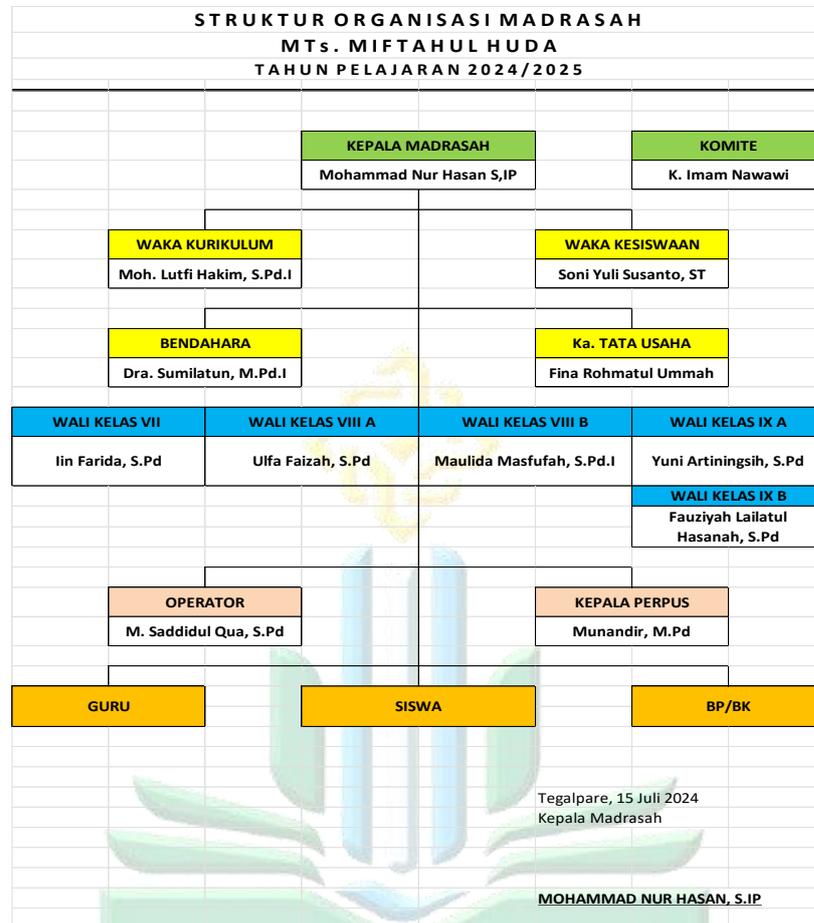
- 1) Mampu menciptakan lingkungan yang bersih, indah, nyaman dan aman kondusif terhadap pendidikan dan pembelajaran.
- 2) Terbentuknya kultur madrasah yang membiasakan perilaku-perilaku Islami.
- 3) Menjadi madrasah berprestasi yang selalu menjadi pilihan pertama Masyarakat.
- 4) Mengembangkan kurikulum yang diberlakukan secara kreatif.
- 5) Mengembangkan kemampuan dan kinerja tenaga kependidikan.
- 6) Menciptakan inovasi pembelajaran sehingga KBM berjalan efektif dan efisien.
- 7) Melaksanakan penilaian secara berkelanjutan.
- 8) Meningkatkan perolehan nilai diatas standar kelulusan.
- 9) Lulusan dapat melanjutkan pada sekolah favorit dan berkualitas.

- 10) Tersedianya seluruh sarana prasarana yang dibutuhkan hingga perangkat multimedia berbasis IT.
- 11) Terciptakan budaya baca yang semakin meningkat.
- 12) Melakukan penelitian dan mendokumentasikan hasil dalam bentuk karya ilmiah.
- 13) Mengoptimalkan fungsi layanan bimbingan dan konseling.
- 14) Mengembangkan minat dan bakat melalui ekstrakurikuler.
- 15) Memiliki sistem manajemen dan job deskripsi organisasi yang jelas.
- 16) Mengoptimalkan partisipasi masyarakat guna mutu madrasah baik fisik maupun non fisik melalui kerjasama yang saling menguntungkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

3. Struktur Organisasi



B. Penyajian Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif, yaitu dengan mengumpulkan data primer yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner (angket) kepada siswa-siswi MTs Miftahul Huda yang terdiri dari 60 peserta didik.

Tabel 4. 1
Data Responden

No.	Kelas	Keterangan	Jumlah
1.	VIII A	Kelas Eksperimen	30
2.	VIII B	Kelas Kontrol	30

Berdasarkan table 4.1, bahwa responden dari penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 13, Kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, sedangkan kelas VIII B yang berjumlah 30 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan hasil seluruh rasio yang diteliti, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil analisis tersebut. Data yang digunakan berupa data kuesioner yang diperoleh melalui angket sebelum dan setelah pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas VIII A dan VIII B di MTs Miftahul Huda.

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif ditampilkan dalam bentuk penyajian data melalui perhitungan modus, median, mean, maksimum dan minimum, variansi, serta standar deviasi (SD). Untuk menghitung analisis deskriptif data

sebelum perlakuan menggunakan bantuan SPSS pada pengujian *Descriptive statistic*. Berikut ini merupakan hasil analisis deskriptif:

a. Analisis data deskriptif variabel X

Berikut hasil penghitungan modus, median, mean, maksimum dan minimum, variansi, serta standar deviasi (SD) pada variabel X.

Tabel 4. 2
Analisis Data Deskriptif Variabel X

	Kelas Eksperimen Kelas VIII A sebelum pembelajaran	Kelas Kontrol Kelas VIII B sebelum pembelajaran	Kelas Eksperimen Kelas VIII A setelah pembelajaran	Kelas Kontrol Kelas VIII B setelah pembelajaran
Mean	37.70	35.47	47.37	44.77
Median	38	35	47	44.50
Modus	39	34	49	46
Maksimum	40	39	51	49
Minimum	34	31	44	42
Variansi	2.010	4.395	3.206	3.564
Standar Deviasi	1.418	2.097	1.790	1.888

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Hasil uji statistik deskriptif pada tabel 4.2 yang berdasarkan data jawaban responden di lampiran 10 yaitu:

- a) Kelas eksperimen diperoleh dari hasil responden sebelum pembelajaran nilai mean sebesar 37.70 dengan nilai maksimum sebesar 40 dan nilai minimum sebesar 34.

- b) Kelas kontrol diperoleh dari hasil responedn sebelum pembelajaran nilai mean sebesar 35.47 dengan nilai maksimum sebesar 39 dan nilai minimum sebesar 31.
- c) Kelas eksperimen diperoleh dari hasil responedn setelah pembelajaran nilai mean sebesar 47.37 dengan nilai maksimum sebesar 51 dan nilai minimum sebesar 44.
- d) Kelas kontrol diperoleh dari hasil responedn setelah pembelajaran nilai mean sebesar 44.77 dengan nilai maksimum sebesar 49 dan nilai minimum sebesar 42.

(Lihat lampiran 12)

b. Analisis data deskriptif variabel Y

Berikut hasil penghitungan modus, median, mean, maksimum dan minimum, variansi, serta standar deviasi (SD) pada variabel Y.

Tabel 4. 3

Analisis Data Deskriptif Variabel Y

	Kelas Eksperimen Kelas VIII A sebelum pembelajaran	Kelas Kontrol Kelas VIII B sebelum pembelajaran	Kelas Eksperimen Kelas VIII A setelah pembelajaran	Kelas Kontrol Kelas VIII B setelah pembelajaran
Mean	84	82.5	84.83	81.60
Median	84.5	82,5	85	82
Modus	81	82	85	83
Maksimum	93	89	90	89
Minimum	75	69	80	75
Variansi	29.909	25.569	6.833	9.421

	Kelas Eksperimen Kelas VIII A sebelum pembelajaran	Kelas Kontrol Kelas VIII B sebelum pembelajaran	Kelas Eksperimen Kelas VIII A setelah pembelajaran	Kelas Kontrol Kelas VIII B setelah pembelajaran
Standar Deviasi	5.468	5.056	2.614	3.069

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Hasil uji statistik deskriptif pada tabel 4.3 yang berdasarkan data jawaban responden di lampiran 10 yaitu:

- a) Kelas eksperimen diperoleh dari hasil responden sebelum pembelajaran nilai mean sebesar 84 dengan nilai maksimum sebesar 93 dan nilai minimum sebesar 75.
- b) Kelas kontrol diperoleh dari hasil responden sebelum pembelajaran nilai mean sebesar 82,5 dengan nilai maksimum sebesar 89 dan nilai minimum sebesar 69.
- c) Kelas eksperimen memiliki nilai yang diperoleh dari hasil responden setelah pembelajaran nilai mean sebesar 84.83 dengan nilai maksimum sebesar 90 dan nilai minimum sebesar 80.
- d) Kelas kontrol memiliki nilai yang diperoleh dari hasil responden setelah pembelajaran nilai mean sebesar 81.60 dengan nilai maksimum sebesar 89 dan nilai minimum sebesar 75.

(Lihat lampiran 12)

Dapat disimpulkan dari kedua kelas tersebut nilai yang didapat berbeda, nilai kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai kelas kontrol sehingga motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan meningkat.

2. Analisis Uji Prasyarat

a. Tahap Awal

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 60, maka teknik yang digunakan metode *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran, akan disajikan dalam bentuk table. Berikut merupakan hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Tabel 4. 4

Hasil Uji Normalitas Data Awal Variabel X

Tests Of Normality Variabel X				
Jenis Variabel	Kelas	Kolmogorov Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Model Pembelajaran	Kelas Eksperimen	.154	30	.066
	Kelas Kontrol	.155	30	.065
a. Test distribusi is Normal. b. calculated from data. c. lilliefors significance Correction.				

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Pada Tabel 4. 4 hasil uji normalitas variabel X *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa hasil kelas eksperimen memperoleh sig. sebesar 0,066 dan kelas kontrol 0,065 berarti nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05).

Tabel 4. 5

Hasil Uji Normalitas Data Awal Variabel Y

Tests Of Normality				
Jenis Variabel	Kelas	Kolmogorov Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	.125	30	.200
	Kelas Kontrol	.111	30	.200
a. Test distribusi is Normal. b. calculated from data. c. lilliefors significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance.				

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Pada Tabel 4. 5 hasil uji normalitas variabel Y *Kolmogorov Smirnov* pada tabel di atas, diperoleh nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh sig. sebesar 0,200 dan kelas kontrol 0,200 yang berarti nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05),

Dari kedua tabel diatas merupakan hasil uji normalitas variabel Y dan variabel X *Kolmogorov Smirnov* pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol, kedua hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada data awal berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu prasarat dalam analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari beberapa populasi bersifat sama atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran, memiliki kondisi yang sama atau tidak. Pada pengujian kali ini menggunakan *homogeneity of variance* pada SPSS. Berikut ini adalah table hasil uji homogenitas.

Tabel 4. 6

Hasil Uji Homogenitas Data Awal Variabel X

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL MODEL PEMBELAJARAN	Based on Mean	1.170	1	58	.284
	Based on Median	.663	1	58	.419
	Based on Median and with adjusted df	.663	1	57.581	.419

Based on trimmed mean	1.187	1	58	.281
-----------------------	-------	---	----	------

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan tabel 4.6, hasil uji homogenitas data awal variabel X *homogeneity of variance* pada table di atas, diperoleh nilai pada taraf signifikansi 0,284 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu $0,284 > 0,05$ yang artinya nilai pada data sebelum pembelajaran tersebut lebih besar dari signifikansi 5% sehingga data tersebut berdistribusi bersifat homogen.

Tabel 4. 7

Hasil Uji Homogenitas Data Awal Variabel Y

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL MOTIVASI BELAJAR Based on Mean	1.558	1	58	.217
Based on Median	1.551	1	58	.218
Based on Median and with adjusted df	1.551	1	55.064	.218
Based on trimmed mean	1.546	1	58	.219

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan tabel 4.7, hasil uji homogenitas data awal variabel Y *homogeneity of variance* pada table di atas, diperoleh nilai pada taraf signifikansi 0,217 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu $0,217 > 0,05$ yang artinya nilai pada data sebelum pembelajaran tersebut lebih besar dari signifikansi 5% sehingga data tersebut berdistribusi bersifat homogen.

b. Tahap Akhir

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk memastikan data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran, menggunakan *Kolmogorov Smirnov* yang disajikan dalam bentuk tabel. Berikut ini adalah hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4. 8
Hasil Uji Normalitas Data Akhir Variabel X

Tests Of Normality Variabel X				
Jenis Variabel	Kelas	Kolmogorov Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Model Pembelajaran	Kelas Eksperimen	.119	30	.200
	Kelas Kontrol	.145	30	.108
a. Test distribusi is Normal.				

- b. calculated from data.
- c. lilliefors significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan pada tabel 4. 8, hasil uji normalitas variabel X *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran, yang menunjukkan bahwa hasil kelas eksperimen memperoleh sig. sebesar 0,200 dan kelas kontrol 0,108 berarti nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05).

Tabel 4. 9
Hasil Uji Normalitas Data Akhir variabel Y

Tests Of Normality Variabel Y				
Jenis Variabel	Kelas	Kolmogorov Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	.094	30	.200
	Kelas Kontrol	.152	30	.075

- e. Test distribusi is Normal.
- f. calculated from data.
- g. lilliefors significance Correction.
- h. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan pada tabel 4.9, hasil uji normalitas variabel Y *Kolmogorov Smirnov* pada tabel di atas, diperoleh nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran, menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh sig. sebesar 0,200 dan kelas kontrol 0,075 yang berarti nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05).

Dari kedua tabel diatas merupakan hasil uji normalitas variabel Y dan variabel X *Kolmogorov Smirnov* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada data awal berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk menentukan hasil nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran memiliki kondisi yang sama atau tidak. Pada pengujian kali ini menggunakan *homogeneity of variance* pada SPSS. Berikut ini adalah tabel hasil Uji Homogenitas.

Tabel 4. 10
Hasil Uji Homogenitas Data Akhir Variabel X

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL MODEL PEMBELAJARAN	Based on Mean	.466	1	58	.498
	Based on Median	.455	1	58	.503
	Based on Median and with adjusted df	.455	1	52.610	.503

Based on trimmed mean	.479	1	58	.492
-----------------------	------	---	----	------

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti, 2025

Berdasarkan pada tabel 4.10, hasil uji homogenitas data akhir variabel X *homogeneity of variance* pada table di atas, diperoleh nilai pada taraf signifikansi 0,498 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu $0,498 > 0,05$ yang artinya nilai pada data tersebut lebih besar dari signifikansi 5% sehingga data tersebut berdistribusi bersifat homogen.

Tabel 4. 11
Hasil Uji Homogenitas Data Akhir Variabel Y

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL MOTIVASI BELAJAR Based on Mean	.456	1	58	.502
Based on Median	.261	1	58	.611
Based on Median and with adjusted df	.261	1	54.208	.611
Based on trimmed mean	.442	1	58	.509

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan pada tabel 4.11, hasil uji homogenitas data akhir variabel Y *homogeneity of variance* pada table di atas, diperoleh

nilai pada taraf signifikansi 0,502 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu $0,502 > 0,05$ yang artinya nilai pada data tersebut lebih besar dari signifikansi 5% sehingga data tersebut berdistribusi bersifat homogen.

3. Pengujian Hipotesis

a. Hipotesis Tahap Awal

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan perbedaan rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua data yang tidak berpasangan dengan maksud kedua kelas berasal dari subyek yang berbeda, maka digunakan uji *independent sample t-test*. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai antara 2 kelompok tersebut, digunakan uji *Independent sample t-test*. Hasil pengujian disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 12
Hasil Uji Hipotesis Data Awal Variabel X

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL MODEL PEMBELAJARAN	Equal variances assumed	1.170	.284	3.899	58	.000	2.000	.513	.973	3.027
	Equal variances not assumed			3.899	57.261	.000	2.000	.513	.973	3.027

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan pada tabel 4.12, hasil dari uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* di atas, dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) pada *equal variances assumed* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran variabel X sebesar 0,000. Dapat disimpulkan bahwa nilai data tersebut lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji hipotesis adalah $0,000 < 0,05$ yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran.

Tabel 4. 13
Hasil Uji Hipotesis Data Awal Variabel Y

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL MOTIVASI BELAJAR	Equal variances assumed	1.558	.217	1.275	58	.208	-1.733	1.360	4.455	.989
	Equal variances not assumed			1.275	57.647	.208	-1.733	1.360	4.456	.989

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan pada tabel 4.13, hasil dari hipotesis menggunakan *Independent sample t-test* di atas, dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) pada *equal variances assumed* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran variabel Y sebesar 0,208. Dapat disimpulkan bahwa nilai data tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji hipotesis adalah $0,208 > 0,05$ yaitu H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran fiqih pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran.

b. Hipotesis Tahap Akhir

Uji Hipotesis pada penelitian ini menggunakan perbedaan rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua data yang tidak berpasangan dengan maksud kedua kelas berasal dari subyek yang berbeda. Maka digunakan uji *independent sample t-test*. Berikut ini hasil dari *independent sample t-test* tersebut disajikan dalam bentuk tabel seperti berikut ini:

Tabel 4. 14
Hasil Uji Hipotesis Data Akhir Variabel X

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL MODEL PEMBELAJARAN	Equal variances assumed	.466	.498	2.451	58	.017	1.300	.530	.238	2.362
	Equal variances not assumed			2.451	54.827	.017	1.300	.530	.237	2.362

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan pada tabel 4.14, hasil dari hipotesis menggunakan *Independent sample t-test* di atas, dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) pada *equal variances*

assumed pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran variabel X sebesar 0,017. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji hipotesis adalah $0,017 < 0,05$ yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran.

Tabel 4. 15
Hasil Uji Hipotesis Data Akhir Variabel Y

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL MOTIVASI BELAJAR	Equal variances assumed	.456	.502	-4.393	58	.000	-3.233	.736	-4.707	1.760
	Equal variances not assumed			-4.393	56.567	.000	-3.233	.736	-4.708	1.759

Sumber: Output SPSS, data diolah peneliti 2025

Berdasarkan pada tabel 4.15, Hasil dari uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* di atas, dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) pada *equal variances assumed* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran variabel Y sebesar 0,000. Dapat disimpulkan bahwa

nilai data tersebut lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji hipotesis adalah $0,000 < 0,05$ yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Miftahul Huda Muncar tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan variabel terikat adalah motivasi belajar.

Pada penelitian ini, menggunakan *quazy eksperimen* dengan membagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (kelas VIII A) yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol (kelas VIII B) dengan pembelajaran konvensional. Dengan adanya perbedaan perlakuan tersebut, dapat diidentifikasi apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII.

Dalam penelitian ini hasil uji validitas menunjukkan bahwa masing-masing variabel memiliki nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$ 0,361 yang didapat dari nilai R_{tabel} dengan $N=28$. Maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing pernyataan adalah valid. Pada uji reliabilitas menunjukkan bahwa masing-masing variabel memiliki nilai *Cronbach Alpha* lebih besar 0,60 sehingga semua variabel dinyatakan reliabel.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dalam penelitian ini menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) dari variabel model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sebesar 0.017 < 0,05 kedua hasil uji tersebut menunjukkan bahwa nilai uji < 0,05 sehingga

H₀ ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pengujian data hipotesis variabel X terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran fiqih pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

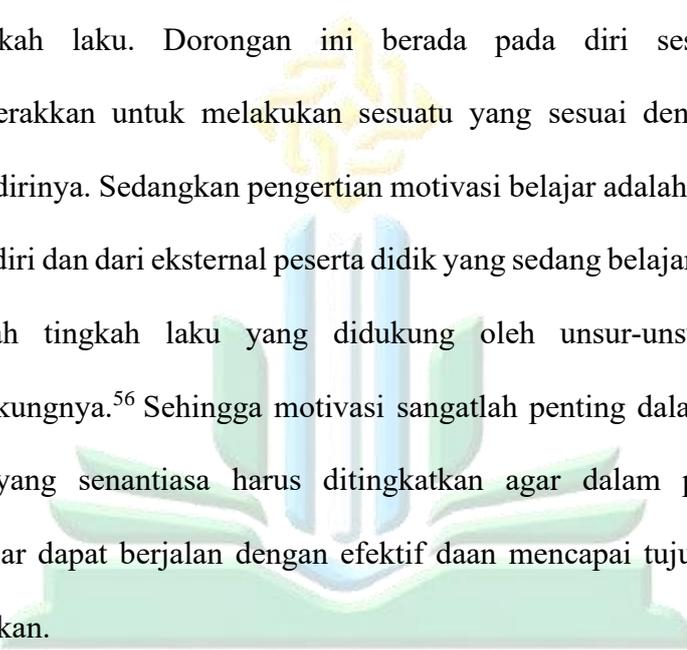
Dan hasil pengujian hipotesis variabel motivasi belajar memperoleh nilai sig.(2-tailed) $0.000 < 0,05$ yaitu H₀ ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh motivasi belajar fiqih.

Hal ini sejalan dengan penelitian Muh Nurhidayat, Nurhaedah, dan Hamzah Pagarra, 2023 dengan berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Maros”. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar di Kabupaten Maros. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre eksperimen design. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh setelah diterapkannya model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 botoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

Model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang unik karena sangat menekankan pada aspek permainan. Dalam model ini, seluruh peserta didik secara aktif terlibat dalam berbagai aktivitas permainan yang dirancang

khusus untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.⁵⁵ Model ini bertujuan untuk mendorong kolaborasi, saling membantu, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman materi secara bersama-sama.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Sedangkan pengertian motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri dan dari eksternal peserta didik yang sedang belajar dalam rangka merubah tingkah laku yang didukung oleh unsur-unsur lain yang mendukungnya.⁵⁶ Sehingga motivasi sangatlah penting dalam diri peserta didik yang senantiasa harus ditingkatkan agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁵⁵ Taufiq Irsyad, Epa Paujiah, "Respon Siswa . Terhadap Model Pembelajaran."

⁵⁶ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTs Miftahul Huda Muncar tahun ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik pada pengujian data akhir hipotesis variabel Y juga menggunakan *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terbukti lebih berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

B. Saran-Saran

1. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di MTs Miftahul Huda Muncar, serta dapat memperluas pengetahuan dan mendorong para guru untuk menciptakan gagasan-gagasan yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kesadaran diri dalam belajar dengan cara membangun motivasi internal yang kuat. Disarankan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, mengembangkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari, serta tidak ragu untuk bertanya dan berdiskusi. Dengan sikap disiplin, tanggung jawab, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar, diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya sebaiknya bisa menggunakan variabel lain selain motivasi belajar agar mengetahui lebih dalam terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap variabel lainnya. Namun, tetap harus memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, and Linda Yurike Susana Sumendap. *Model Pembelajaran Kontemporer*, 2021.
- Aprindo B. Simamora, Muktar B. Panjaitan, Andriono Manalu, and dkk. "Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook Aprido Dkk." edited by Lisbet Novianti Sihombing, 15–16. Tasikmalaya, Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT, 2024.
- Astuti, Nelly, Rapani, Dewi Kartini Ningsih, and Vivi Triastuti. "Model Pembelajaran Kooperatif," 1. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.
- Darma, Budi. "Statistika Penelitian Menggunakan SPSS," 8. Guepedia.com, 2021.
- Fahri, Lalu Moh., and Lalu A. Hery Qusyairi. "Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran." *Palapa* 7, no. 1 (2019): 149–66. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.
- Fahrudin, Fahrudin, Ansari Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan. "Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Hikmah* 18, no. 1 (2021): 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.
- Ginting, Fauziah Azzuardini. "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Basic Educational Studies* 4, no 1, no. 1 (2024): 517–31.
- Harefa, Darmawan, Elisabeth Stefani, and Dkk. "Teori Statistik Dasar." edited by Bestari Laia and Firdaus Laia, 162. Sukabumi, Jawa Barat: CV jejak, 2023.
- Hildawati, Lalu Suhirman, Bayu Pirsuna Fitria, Liza Hustina, Budi Mardikawati,

and Santi Isnaini. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Aplikasi Pengolahan Data Statistik*. Edited by Efitra. 1st ed. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Ikhwandari, Lely Afni, Nyoto Hardjono, and Gamaliel Septian Airlanda. “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht).” *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 2101–12. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>.

Isnawan, Muhamad Galang. “Kuasi Eksperimen.” edited by Sudirman, 8. Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020.

Kahfi, Istaqul, Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan. “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Fiqih.” *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2021): 160–68. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v2i2.241>.

Mashudi. *Teori Dan Model Pembelajaran*. Edited by Tikno Anianto. Jember: STAIN Jember, 2016.

Mislikhah, Siti. “Implementasi Metode Resitasi Dalam Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.” *Indonesian Journal of Islamic Teaching* 1, no. 2 (2018): 45–60.

Ngongo, Febriani, Rolianus Juve, Ni Luh, Putu Cahayani, Prodi Pendidikan Ekonomi, and Hasil Belajar Ekonomi. “Penerapan Model Pembelajaran Berbas Team Game Turnamen Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa,” no. C (2024): 449–56.

Nurhidayat, Muh., Nurhaedah, and Hamzah Pagarra. “Pengaruh Model

Pembeajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Maros.” *Pinisi Journal Of Education* 3, no. 1 (2023): 2–5.
[http://eprints.unm.ac.id/34073/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/34073/1/JURNAL DAYAT.pdf](http://eprints.unm.ac.id/34073/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/34073/1/JURNAL%20DAYAT.pdf).

Pandriadi, Vina N Van, Abdul Wahab, and Dkk. “Statistika Dasar.” edited by Sary Shandy and Yanneri Elfa, 151. Bandung: Widina Media Utama, 2023.

Ramadhani, Rahmi, and Nuraini Sri Bina. “Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS,” 245. Prenada Media, 2021.

Riski Nugroho, DIAN, and Abdul Rachman. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek.” *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2018): 161–65.

Rodliyah, St. *Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*. Edited by Moh Khusnurridlo. II. Jember: IAIN Jember Press, 2021.

Rohmah, Emay Aenu, and - Wahyudin. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa.” *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8, no. 2 (2017): 126. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>.

Simeru, Arden, Nasution, Torkis, Takdir, Muh, Siswati, Sri, Susanti, Wilda,

- Karsiwan, Wawan, Suryani, Karmila, Mulya Rudi, Friyadi, John, Nelmira, Weni. *Model-Model Pembelajaran*. Edited by Sutomo. Klaten, Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2023.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Bisnis." edited by Sofia Yustiyani Suryani, 136. Bandung: Alfaveta CV, 2022.
- . "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D," 146. Bandung: Cv Alfabet Bandung, 2023.
- Syahroni, Muhammad Irfan. "Prosedur Penelitian" 2, no. 3 (2022): 211–13.
- Taufiq Irsyad, Epa Paujiah, Idad Suhada. "Respon Siswa . Terhadap Model Pembelajaran." *AL-TARBIYAH: JURNAL PENDIDIKAN (The Educational Journal)* 32, no. 2 (2022): 173–79.
<https://doi.org/10.24235/ath.v32i2.11806>.
- Uno, Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Edited by Junwinanto. Jakarta: Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitkan, 2016.
- Usman Aje, Ariswan. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan TGT*. Edited by Safrinal, 2022.
- Wahyudi, E, U Fariyah, and K Umam. "Pengaruh Video Animasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai." *JPGMI (Jurnal Pendidikan ...)* 9, no. 2 (2023): 234–46.
<https://ojs.stitmaltazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/231>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Layyinatur Rosidah
NIM : 211101010001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 12 Juni 2025
Saya yang menyatakan,


METERAI TEMPEL
02AKX343349567
LAYYINATUR ROSIDAH
211101010001

Lampiran 2 Surat Lolos Plagiasi

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id Website: www.uinkhas.ac.id</p>
---	---

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Layyinatur Rosidah
 NIM : 211101010001
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Karya Ilmiah : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Tahun Pelajaran 2024/2025.

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar (19,4%)

1. BAB I	: 24%
2. BAB II	: 19%
3. BAB III	: 22%
4. BAB IV	: 24%
5. BAB V	: 8%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 21 Mei 2025

Penanggung Jawab Turnitin
FTIK UIN KHAS Jember


(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I., M.Pd.)
 NIP: 198308112023212019

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

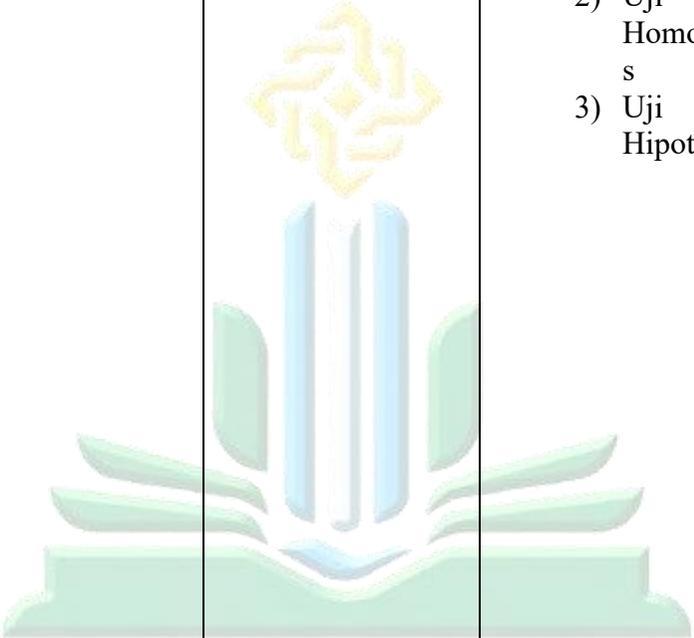
Lampiran 3 Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di	1. Model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>	1. Penyajian kelas. 2. Kelompok. 3. Permainan. 4. Pertandingan. 5. Penghargaan kelompok.	1. Primer: Hasil kuesioner/angket Siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Muncar.	1. Pendekatan dan jenis penelitian: a. Pendekatan <i>kuantitatif</i> . b. Jenis penelitian <i>Quazy Eksperimen</i> .	1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII di MTs Miftahul



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Mts Miftahul Huda Muncar Tahun Pelajaran 2024/2025.	2. Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan 2. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan 3. Adanya harapan dan cita-cita 4. Penghargaan dan penghormatan atas diri 5. Adanya lingkungan yang baik 6. Adanya kegiatan yang menarik 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sekunder: <ol style="list-style-type: none"> a. Dokumenter b. Kepustakaan (Jurnal, Buku, Penelitian terdahulu) 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Penentuan populasi dan sampel: <i>Sampling Total</i>. 3. Lokasi penelitian: MTs Miftahul Huda Muncar. 4. Teknik Pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Kuesioner/Angket b. Dokumentasi 5. Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengujian Instrumen: <ol style="list-style-type: none"> 1) Uji validitas. 2) Uji realibilitas. b. Uji Analisis Data: <ol style="list-style-type: none"> 1) Uji Normalitas 	Huda Muncar tahun pelajaran 2024/2025?

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
			 <p data-bbox="629 1066 1541 1283">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1312 371 1525 475">2) Uji Homogenitas <li data-bbox="1312 483 1487 547">3) Uji Hipotesis 	

Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X Sebelum di Validasi

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Positif
Model Pembelajaran Teams Games Tournament	1. Penyajian kelas	a.Kemampuan Guru Mengelola Kelas	1
		b.Kejelasan dalam Penyampaian Materi	2,3
	2.Pembentukan Kelompok	a.Kerjasama dalam Kelompok	4
		b.Kesesuaian Pengelompokan	5,6
	3. Permainan	a.Keterlibatan Siswa dalam Permainan	7,8
		b.Pengembangan Keterampilan Siswa melalui Permainan	9
	4. Pertandingan	a.Keberanian Berkompetisi	10,11
		b.Kerjasama Tim	12
	5.Penghargaan Kelompok	a.Pemberian Hadiah atau Penghargaan	13,14
		b.Transparansi Kriteria Penghargaan	15

Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Sebelum di Validasi

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Positif
Motivasi	1.Adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan	a.Ketertarikan terhadap pembelajaran	1,2
		b. Memiliki kesadaran dan kemauan untuk mengikuti pembelajaran	3,4
	2.Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	a.Dorongan dari lingkungan	5,6
		b.Dorongan dari dalam diri	7,8
	3.Adanya harapan dan cita-cita	a.Harapan untuk hasil belajar tinggi	9,10
		b.Meyakini pembelajaran mendukung pencapaian cita-cita	11,12
	4.Penghargaan dan penghormatan atas diri	a.Peningkatan rasa percaya diri	13,14
		b.Pengakuan atas usaha	15,16
	5.Adanya lingkungan yang baik	a.Lingkungan pembelajaran yang mendukung	17,18
		b.Kenyamanan dalam belajar	19,20
	6.Adanya kegiatan yang menarik	a.Inovasi dalam pembelajaran	21,22
		b.Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	23, 24

Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X Setelah di Validasi

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Positif
Model Pembelajaran Teams Games Tournament	1. Penyajian kelas	a.Kemampuan Guru Mengelola Kelas	1
		b.Kejelasan dalam Penyampaian Materi	2
	2.Pembentukan Kelompok	a.Kerjasama dalam Kelompok	3
		b.Kesesuaian Pengelompokan	4
	3. Permainan	a.Keterlibatan Siswa dalam Permainan	5,6
		b.Pengembangan Keterampilan Siswa melalui Permainan	7
	4. Pertandingan	a.Keberanian Berkompetisi	8,9
		b.Kerjasama Tim	10
	5.Penghargaan Kelompok	a.Pemberian Hadiah atau Penghargaan	11
		b.Transparansi Kriteria Penghargaan	12

Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Setelah di Validasi

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Positif
Motivasi	1.Adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan	a.Ketertarikan terhadap pembelajaran	1,2
		b. Memiliki kesadaran dan kemauan untuk mengikuti pembelajaran	3,4
	2.Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	a.Dorongan dari lingkungan	5,6
		b.Dorongan dari dalam diri	7,8
	3.Adanya harapan dan cita-cita	a.Harapan untuk hasil belajar tinggi	9,10
		b.Meyakini pembelajaran mendukung pencapaian cita-cita	11,12
	4.Penghargaan dan penghormatan atas diri	a.Peningkatan rasa percaya diri	13,14
		b.Pengakuan atas usaha	15,16
	5.Adanya lingkungan yang baik	a.Lingkungan pembelajaran yang mendukung	17,18
		b.Kenyamanan dalam belajar	19,20
	6.Adanya kegiatan yang menarik	a.Inovasi dalam pembelajaran	21
		b.Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	22, 23

Lampiran 8 Angket Penelitian Sebelum di Validasi

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah nama, kelas, dan absen pada lembar yang tersedia.
2. Pilihlah dengan jujur salah satu Jawaban Siswa yang tersedia sesuai dengan pendapat kalian.
3. Jawaban yang dipilih tidak mempengaruhi nilai kalian.
4. Bacalah secara cermat pernyataan-pernyataan di bawah ini, kemudian tentukan seberapa yakin kalian mampu melaksanakan setiap tugas dalam pernyataan tersebut dengan memberikan checklist pada setiap kolom.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5. Dalam pengisian angket, kalian tidak perlu ragu-ragu karena angket ini tidak ada jawaban yang salah.
6. Dalam menjawab pernyataan, jangan sampai ada yang dikosongkan.

Nama :

Kelas :

No.Absen :

A. Variabel X

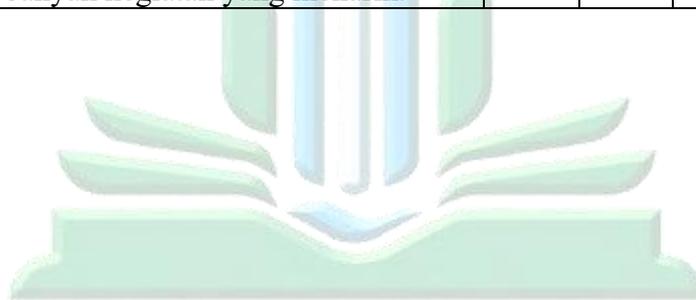
NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
1	Guru Fiqih saya mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar.					
2	Guru fiqih menggunakan media atau alat bantu yang mendukung pemahaman materi fiqih					
3	Guru Fiqih memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu pemahaman saya terhadap materi Fiqih.					
4	Saya dan teman-teman bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas kelompok pelajaran Fiqih.					

NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
5	Saya merasa pembagian kelompok dalam mata pelajaran Fiqih sudah adil.					
6	Saya merasa pembagian kelompok Fiqih sudah mempertimbangkan kemampuan dan karakter masing-masing anggota					
7	Permainan dalam pelajaran Fiqih membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.					
8	Saya merasa lebih terlibat dalam pelajaran Fiqih ketika pembelajaran disertai dengan permainan yang menyenangkan					
9	Permainan yang digunakan dalam pembelajaran Fiqih membantu saya meningkatkan keterampilan berpikir kritis.					
10	Saya siap menerima tantangan dari guru untuk menguji pemahaman saya tentang Fiqih dalam bentuk perlombaan.					
11	Saya merasa tertantang ketika guru mengadakan lomba Fiqih di kelas.					
12	Saya dan teman-teman membagi tugas dengan adil saat mengikuti kegiatan pertandingan dalam pembelajaran Fiqih.					
13	Saya merasa lebih dihargai ketika guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dalam pelajaran Fiqih.					
14	Saya senang ketika kelompok saya mendapatkan hadiah dari guru karena kerja sama dalam pelajaran Fiqih					
15	Saya merasa penilaian untuk penghargaan kelompok di kelas Fiqih dilakukan secara objektif.					

B. Variabel Y

NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa tertarik untuk berkontribusi aktif dalam pembelajaran fiqih.					
2	Guru fiqih menggunakan metode yang menarik, sehingga membuat saya tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan lebih aktif.					
3	Saya merasa pembelajaran fiqih penting untuk masa depan saya.					
4	Saya termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.					
5	Saya merasa terdorong untuk belajar karena dukungan guru dalam pembelajaran fiqih.					
6	Saya merasa teman-teman saya turut mendukung keberhasilan belajar saya.					
7	Saya merasa semangat untuk menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran fiqih.					
8	Saya merasa terpacu untuk belajar fiqih karena keinginan pribadi.					
9	Saya percaya bahwa dengan usaha keras, saya bisa mendapatkan hasil yang tinggi dalam ujian Fiqih.					
10	Saya berusaha semaksimal mungkin untuk memahami setiap materi dalam pelajaran Fiqih agar dapat mencapai nilai yang memuaskan.					
11	Saya yakin bahwa dengan belajar Fiqih, saya dapat memberikan manfaat bagi diri saya dan orang lain di masa depan.					
12	Belajar Fiqih memberi saya rasa percaya diri untuk berkontribusi dalam masyarakat.					
13	Guru Fiqih selalu memberikan kesempatan kepada saya untuk berbicara menyampaikan pemikiran saya.					
14	Saya merasa tidak takut salah ketika menjawab pertanyaan di kelas Fiqih.					
15	Saya merasa dihargai ketika guru memberikan pujian atau penghargaan atas usaha saya dalam pelajaran Fiqih.					
16	Saya merasa dihormati sebagai individu ketika guru memberikan umpan balik positif atas hasil belajar saya.					
17	Guru Fiqih memberikan referensi tambahan yang membantu saya dalam memahami hukum Islam.					

NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
18	Lingkungan kelas saya mendukung diskusi untuk memahami materi Fiqih lebih dalam.					
19	Suasana kelas yang kondusif membuat saya lebih fokus dalam memahami materi Fiqih.					
20	Lingkungan kelas yang nyaman membuat saya lebih termotivasi untuk memahami hukum-hukum Fiqih dengan baik.					
21	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran Fiqih karena guru menggunakan cara mengajar yang kreatif.					
22	Guru Fiqih menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi tidak membosankan.					
23	Kegiatan belajar di kelas Fiqih selalu membuat saya terlibat secara langsung, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.					
24	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran Fiqih karena banyak kegiatan yang menarik.					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 9 Angket Penelitian Setelah di Validasi

Petunjuk pengisian angket:

7. Tulislah nama, kelas, dan absen pada lembar yang tersedia.
8. Pilihlah dengan jujur salah satu Jawaban Siswa yang tersedia sesuai dengan pendapat kalian.
9. Jawaban yang dipilih tidak mempengaruhi nilai kalian.
10. Bacalah secara cermat pernyataan-pernyataan di bawah ini, kemudian tentukan seberapa yakin kalian mampu melaksanakan setiap tugas dalam pernyataan tersebut dengan memberikan checklist pada setiap kolom.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

11. Dalam pengisian angket, kalian tidak perlu ragu-ragu karena angket ini tidak ada jawaban yang salah.

12. Dalam menjawab pernyataan, jangan sampai ada yang dikosongkan.

Nama :

Kelas :

No.Absen :

A. Variabel X

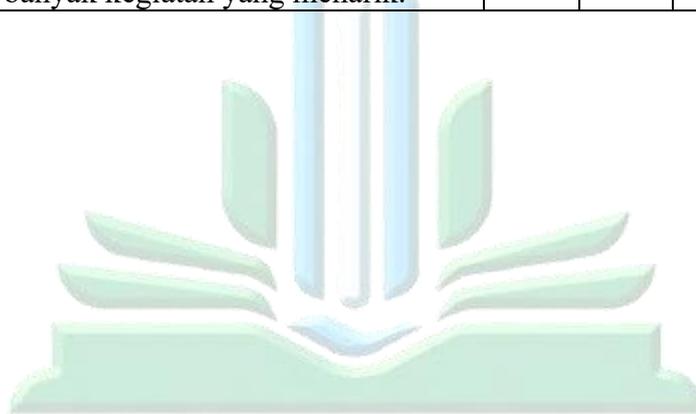
NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
1	Guru Fiqih saya mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar.					
2	Guru Fiqih memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu pemahaman saya terhadap materi Fiqih.					
3	Saya dan teman-teman bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas kelompok pelajaran Fiqih.					
4	Saya merasa pembagian kelompok dalam mata pelajaran Fiqih sudah adil.					

NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
5	Saya merasa lebih terlibat dalam pelajaran Fiqih ketika pembelajaran disertai dengan permainan yang menyenangkan					
6	Permainan yang digunakan dalam pembelajaran Fiqih membantu saya meningkatkan keterampilan berpikir kritis.					
7	Saya siap menerima tantangan dari guru untuk menguji pemahaman saya tentang Fiqih dalam bentuk perlombaan.					
8	Saya merasa tertantang ketika guru mengadakan lomba Fiqih di kelas.					
9	Saya dan teman-teman membagi tugas dengan adil saat mengikuti kegiatan pertandingan dalam pembelajaran Fiqih.					
10	Saya merasa lebih dihargai ketika guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dalam pelajaran Fiqih.					
11	Saya senang ketika kelompok saya mendapatkan hadiah dari guru karena kerja sama dalam pelajaran Fiqih					
12	Saya merasa penilaian untuk penghargaan kelompok di kelas Fiqih dilakukan secara objektif.					

B. Variabel Y

NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa tertarik untuk berkontribusi aktif dalam pembelajaran fiqih.					
2	Guru fiqih menggunakan metode yang menarik, sehingga membuat saya tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan lebih aktif.					
3	Saya merasa pembelajaran fiqih penting untuk masa depan saya.					
4	Saya termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.					
5	Saya merasa terdorong untuk belajar karena dukungan guru dalam pembelajaran fiqih.					
6	Saya merasa teman-teman saya turut mendukung keberhasilan belajar saya.					
7	Saya merasa semangat untuk menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran fiqih.					
8	Saya merasa terpacu untuk belajar fiqih karena keinginan pribadi.					
9	Saya percaya bahwa dengan usaha keras, saya bisa mendapatkan hasil yang tinggi dalam ujian Fiqih.					
10	Saya berusaha semaksimal mungkin untuk memahami setiap materi dalam pelajaran Fiqih agar dapat mencapai nilai yang memuaskan.					
11	Saya yakin bahwa dengan belajar Fiqih, saya dapat memberikan manfaat bagi diri saya dan orang lain di masa depan.					
12	Belajar Fiqih memberi saya rasa percaya diri untuk berkontribusi dalam masyarakat.					
13	Guru Fiqih selalu memberikan kesempatan kepada saya untuk berbicara menyampaikan pemikiran saya.					
14	Saya merasa tidak takut salah ketika menjawab pertanyaan di kelas Fiqih.					
15	Saya merasa dihargai ketika guru memberikan pujian atau penghargaan atas usaha saya dalam pelajaran Fiqih.					
16	Saya merasa dihormati sebagai individu ketika guru memberikan umpan balik positif atas hasil belajar saya.					
17	Guru Fiqih memberikan referensi tambahan yang membantu saya dalam memahami hukum Islam.					

NO	Instrumen Pernyataan	Jawaban Siswa				
		SS	S	N	TS	STS
18	Lingkungan kelas saya mendukung diskusi untuk memahami materi Fiqih lebih dalam.					
19	Suasana kelas yang kondusif membuat saya lebih fokus dalam memahami materi Fiqih.					
20	Lingkungan kelas yang nyaman membuat saya lebih termotivasi untuk memahami hukum-hukum Fiqih dengan baik.					
21	Guru Fiqih menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi tidak membosankan.					
22	Kegiatan belajar di kelas Fiqih selalu membuat saya terlibat secara langsung, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.					
23	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran Fiqih karena banyak kegiatan yang menarik.					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 10 Jawaban Responden

Data Tabulasi Perolehan Angket Pre test Kelas Eksperimen Variabel X

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	38
2	3	4	2	3	3	4	2	3	4	3	3	3	37
3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	2	3	37
4	4	4	4	1	4	4	3	2	4	4	3	2	39
5	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	39
6	5	3	1	5	3	3	3	3	4	3	3	3	39
7	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	40
8	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	39
9	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	2	4	39
10	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	36
11	2	4	3	5	3	3	3	4	3	3	2	3	38
12	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3	3	34
13	4	4	2	4	2	3	4	4	3	4	3	2	39
14	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	39
15	4	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	37
16	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	4	3	34
17	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	38
18	4	5	4	3	3	2	3	4	2	3	3	2	38
19	2	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	36
20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	39
21	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	37
22	4	3	1	2	3	5	3	2	3	4	4	3	37
23	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	37
24	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	3	3	38
25	2	3	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	37
26	3	4	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	38
27	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	39
28	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	2	38
29	4	4	2	3	4	4	3	4	2	3	3	1	37
30	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	4	38

Data Tabulasi Perolehan Angket *Post Test* Kelas Eksperimen Variabel X

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	47
2	4	5	4	3	4	5	4	3	4	3	4	3	46
3	5	4	5	4	3	5	3	4	3	5	4	3	48
4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	48
5	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	47
6	4	4	4	4	5	4	3	4	5	3	4	3	47
7	5	4	3	3	4	3	4	3	3	4	5	4	45
8	4	3	4	3	4	3	3	5	4	3	3	5	44
9	5	4	4	5	3	4	4	4	3	5	4	4	49
10	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	5	44
11	4	3	4	3	5	4	4	3	3	4	5	4	46
12	3	4	3	4	4	3	3	5	4	5	4	4	46
13	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	49
14	5	3	3	3	4	4	5	3	5	3	4	3	45
15	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	5	48
16	3	3	3	5	3	3	5	3	5	4	4	5	46
17	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	3	51
18	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	4	3	49
19	4	4	3	5	5	4	3	4	3	3	4	5	47
20	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	4	4	47
21	4	3	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	49
22	3	4	5	3	4	4	5	4	5	4	4	4	49
23	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	3	49
24	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	51
25	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	48
26	4	5	3	4	5	4	4	4	3	3	5	4	48
27	3	4	4	5	3	3	4	3	4	4	4	5	46
28	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	49
29	3	4	3	4	5	4	5	4	4	3	3	4	46
30	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	47

Data Tabulasi Perolehan Angket *Pre test* Kelas Kontrol Variabel X

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	3	3	4	3	3	4	1	3	3	3	3	3	36
2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	1	38
3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	38
4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	39
5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	39
6	3	4	5	2	3	4	3	3	2	3	2	2	36
7	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	39
8	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	38
9	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	34
10	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	4	31
11	3	4	3	1	4	3	4	4	3	4	3	3	33
12	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	35
13	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	36
14	4	3	5	4	3	3	3	5	4	3	3	3	37
15	4	3	4	3	5	4	3	3	2	3	2	3	34
16	3	4	5	4	3	3	3	3	4	3	4	3	35
17	4	3	3	4	3	5	3	4	3	4	4	3	36
18	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	5	3	33
19	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	38
20	3	4	3	3	5	3	3	4	3	3	3	2	34
21	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	37
22	3	3	5	2	3	4	3	3	5	4	4	2	35
23	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	35
24	3	3	3	4	4	2	4	5	3	3	3	4	34
25	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	33
26	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	34
27	3	4	4	3	4	3	3	5	3	3	5	3	35
28	4	3	5	3	3	2	4	4	2	3	4	3	33
29	4	3	2	4	5	3	3	3	3	4	3	5	34
30	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	35

Data Tabulasi Perolehan Angket *Post test* Kelas Kontrol Variabel X

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	4	3	5	3	4	3	3	4	3	4	3	4	43
2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	42
3	3	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	44
4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	42
5	4	5	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	43
6	5	4	5	3	3	5	4	3	3	5	3	3	46
7	3	3	4	5	4	3	4	3	3	4	3	3	42
8	4	3	4	4	4	3	5	4	4	3	3	3	44
9	4	3	3	4	3	5	3	4	4	4	5	4	46
10	4	3	3	4	3	3	5	3	3	3	4	4	42
11	4	5	4	4	5	3	4	4	5	3	3	3	47
12	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	44
13	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	43
14	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	5	4	46
15	3	3	4	4	4	3	5	5	4	3	4	4	46
16	4	5	3	4	5	4	4	4	3	4	4	5	49
17	5	3	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	49
18	3	4	5	4	3	3	3	4	4	3	4	4	44
19	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	43
20	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	46
21	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	46
22	5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	46
23	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	5	44
24	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	5	45
25	3	5	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	46
26	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	44
27	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	45
28	4	4	3	4	5	3	4	5	4	3	3	4	46
29	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	46
30	4	4	4	3	4	3	5	3	3	4	3	4	44

Data Tabulasi Perolehan Angket *Pre test* Kelas Eksperimen Variabel Y

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	3	80
2	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	3	4	5	3	3	3	4	3	4	4	88
3	5	4	5	5	3	3	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	3	5	4	3	92
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	87
5	4	3	3	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	82
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	4	3	3	4	4	3	3	75
7	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	78
8	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	79
9	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	85
10	3	3	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	82
11	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	78
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	3	3	4	3	4	4	3	4	76
13	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	3	4	5	3	5	3	3	4	4	91
14	4	4	4	3	3	3	3	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	5	89
15	3	4	5	5	3	5	3	4	3	4	4	3	3	5	3	3	4	3	4	4	4	3	5	87
16	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	4	4	3	4	3	3	4	3	77
17	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	81
18	4	4	5	3	4	4	5	3	3	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	93
19	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	5	3	3	3	4	3	4	4	77
20	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	91
21	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	4	2	4	3	4	4	3	2	4	4	5	4	3	84
22	3	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	2	5	3	4	4	3	86
23	5	3	4	5	3	3	3	4	4	5	3	3	3	3	5	4	4	3	4	5	3	3	4	86
24	4	5	4	4	4	3	4	4	5	3	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	92
25	4	3	3	3	3	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	3	2	87
26	5	3	3	4	5	4	4	3	3	3	4	3	2	3	5	3	4	3	5	3	2	3	4	81
27	5	4	4	4	4	5	4	4	5	3	3	2	3	5	3	4	3	4	5	5	4	5	3	91
28	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	4	4	3	4	2	90
29	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	81
30	3	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	5	3	3	3	3	5	81

JEMBER

Data Tabulasi Perolehan Angket *Post test* Kelas Eksperimen Variabel Y

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	5	4	4	3	3	3	4	3	5	4	4	5	3	85
2	4	3	5	5	4	4	4	3	4	4	5	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	87
3	5	5	5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	85
4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	90
5	2	4	3	4	3	3	4	3	4	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	4	83
6	4	3	5	4	3	5	3	4	5	3	4	3	3	5	3	3	3	4	4	3	4	3	3	84
7	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	5	3	4	3	3	4	82
8	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	5	86
9	4	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	3	3	4	5	3	4	3	3	2	4	4	3	84
10	4	4	4	3	3	5	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	5	3	4	3	3	3	4	86
11	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	82
12	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	5	3	4	4	4	5	4	3	4	3	5	84
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	4	5	3	89
14	4	3	3	3	3	3	4	5	3	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	85
15	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	5	2	4	4	3	4	4	3	5	88
16	4	3	4	3	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	4	3	3	82
17	3	5	2	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	86
18	3	3	4	4	4	5	5	4	3	5	4	5	2	4	5	3	3	3	4	3	4	3	3	86
19	3	4	3	3	3	4	2	4	2	3	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	81
20	4	3	5	4	3	4	5	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	5	3	5	3	3	3	85
21	3	4	3	3	4	2	3	5	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	5	80
22	4	4	5	3	4	2	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	5	3	4	3	3	5	4	83
23	3	3	5	4	3	3	3	5	4	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	87
24	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	5	3	2	3	4	5	5	82
25	3	3	5	4	4	2	4	5	3	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	3	87
26	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	5	4	4	3	4	4	3	5	89
27	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	2	4	3	3	5	3	4	4	3	4	5	81
28	4	4	5	3	5	3	4	3	5	4	5	3	5	3	4	4	5	4	3	3	3	2	4	88
29	3	3	4	3	2	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	5	83
30	3	5	5	4	5	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	5	3	4	3	4	85

JEMBER

Data Tabulasi Instrumen Pretest Kelas Kontrol Variabel Y

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	69
2	3	4	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	79
3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	5	4	3	4	3	4	4	4	81
4	4	5	5	4	4	3	4	3	4	5	5	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	88
5	5	4	5	3	3	3	3	4	5	5	5	5	3	3	4	3	5	3	3	3	3	4	3	87
6	4	5	5	5	4	3	4	4	4	3	3	4	5	2	5	3	4	4	5	4	2	3	4	89
7	5	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71
8	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	4	3	4	78
9	4	3	5	4	3	3	4	3	4	5	4	4	3	3	4	3	5	5	4	4	3	5	3	88
10	5	3	4	3	3	3	3	4	3	3	5	5	4	5	3	3	3	2	1	3	4	3	3	78
11	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	3	5	4	4	3	2	4	4	3	3	2	4	89
12	3	4	4	3	4	3	1	2	3	4	3	5	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	75
13	2	4	5	3	4	4	5	3	4	5	4	3	2	4	4	3	5	4	4	5	4	3	4	88
14	3	3	4	4	2	3	5	3	5	4	3	4	3	5	3	3	3	4	2	3	4	3	4	80
15	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	3	3	4	3	5	3	4	4	5	4	4	84
16	3	4	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	82
17	3	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	3	3	4	3	5	3	3	3	4	5	3	3	89
18	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	4	5	3	5	3	3	3	4	4	4	5	3	88
19	3	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	80
20	3	5	3	4	3	4	3	4	5	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	83
21	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	80
22	3	5	3	3	4	3	5	4	3	5	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	82
23	4	5	3	2	5	4	4	3	5	3	4	5	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	86
24	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	5	3	3	4	3	82
25	5	3	4	4	5	3	4	4	3	4	3	4	2	2	5	4	4	3	4	3	4	5	3	85
26	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	83
27	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	5	4	4	81
28	3	4	5	3	4	4	3	3	3	4	3	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	84
29	4	4	3	4	3	5	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	5	4	84
30	3	4	5	4	5	3	2	4	3	5	4	3	3	4	3	4	2	3	3	2	4	4	5	82

Data Tabulasi Instrumen Posttest Kelas Kontrol Variabel Y

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	75
2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	79
3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	2	4	3	3	83
4	3	4	5	4	3	3	3	4	5	3	5	4	3	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	85
5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	4	5	5	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	82
6	5	5	3	4	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	3	3	2	5	4	3	89
7	3	4	3	5	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	5	3	79
8	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	82
9	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	85
10	4	3	5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	76
11	3	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	83
12	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	5	4	3	4	3	3	3	4	5	3	79
13	4	3	5	3	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	83
14	4	3	5	4	2	3	5	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	77
15	4	4	5	5	3	4	3	4	4	3	4	5	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	85
16	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	1	4	3	3	80
17	5	3	4	5	3	3	5	3	5	5	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	83
18	4	3	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	84
19	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	80
20	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3	4	3	3	4	3	5	3	4	4	3	4	4	3	83
21	4	4	3	4	3	4	3	5	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	1	3	4	3	3	80
22	5	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	80
23	4	3	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	5	3	4	3	4	3	4	2	2	3	82
24	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	5	3	4	85
25	3	4	3	4	3	4	5	3	4	5	3	5	3	3	5	4	3	3	4	2	4	3	3	83
26	3	5	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	2	81
27	4	4	3	3	4	3	5	3	4	3	4	3	5	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	77
28	5	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	82
29	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	3	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	3	3	84
30	5	3	3	3	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	2	3	82

Lampiran 11 Panduan Nilai R tabel

Tabel Nilai Kritis R Pearson ($p = 0,05$)

N	DB	R	N	DB	R	N	DB	R
3	1	0,997	36	34	0,329	69	67	0,237
4	2	0,950	37	35	0,325	70	68	0,235
5	3	0,878	38	36	0,320	71	69	0,234
6	4	0,811	39	37	0,316	72	70	0,232
7	5	0,754	40	38	0,312	73	71	0,230
8	6	0,707	41	39	0,308	74	72	0,229
9	7	0,666	42	40	0,304	75	73	0,227
10	8	0,632	43	41	0,301	76	74	0,226
11	9	0,602	44	42	0,297	77	75	0,224
12	10	0,576	45	43	0,294	78	76	0,223
13	11	0,553	46	44	0,291	79	77	0,221
14	12	0,532	47	45	0,288	80	78	0,220
15	13	0,514	48	46	0,285	81	79	0,219
16	14	0,497	49	47	0,282	82	80	0,217
17	15	0,482	50	48	0,279	83	81	0,216
18	16	0,468	51	49	0,276	84	82	0,215
19	17	0,456	52	50	0,273	85	83	0,213
20	18	0,444	53	51	0,271	86	84	0,212
21	19	0,433	54	52	0,268	87	85	0,211
22	20	0,423	55	53	0,266	88	86	0,210
23	21	0,413	56	54	0,263	89	87	0,208
24	22	0,404	57	55	0,261	90	88	0,207
25	23	0,396	58	56	0,259	91	89	0,206
26	24	0,388	59	57	0,256	92	90	0,205
27	25	0,381	60	58	0,254	93	91	0,204
28	26	0,374	61	59	0,252	94	92	0,203
29	27	0,367	62	60	0,250	95	93	0,202
30	28	0,361	63	61	0,248	96	94	0,201
31	29	0,355	64	62	0,246	97	95	0,200
32	30	0,349	65	63	0,244	98	96	0,199
33	31	0,344	66	64	0,242	99	97	0,198
34	32	0,339	67	65	0,240	100	98	0,197
35	33	0,334	68	66	0,239	101	99	0,196

P12	Pearson Correlation	.630**	.012	.409*	.557**	-.192	.230	.738**	.639**	.511**	.780**	.600**	1	-.289	.260	.153	.656**
	Sig. (2-tailed)	.000	.949	.025	.001	.309	.222	.000	.000	.004	.000	.000		.121	.165	.421	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	-.111	.096	-.008	-.118	.035	-.218	-.262	.022	.040	-.219	-.058	-.289	1	.148	.090	-.004
	Sig. (2-tailed)	.561	.614	.966	.535	.853	.248	.161	.907	.834	.246	.761	.121		.434	.636	.985
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	.727**	-.190	.766**	.716**	-.142	.398*	.384*	.218	.822**	.378*	.790**	.260	.148	1	.842**	.806**
	Sig. (2-tailed)	.000	.314	.000	.000	.453	.029	.036	.247	.000	.039	.000	.165	.434		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	.681**	-.276	.739**	.646**	-.114	.366*	.286	.243	.759**	.330	.713**	.153	.090	.842**	1	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.139	.000	.000	.549	.047	.126	.195	.000	.075	.000	.421	.636	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.889**	.018	.844**	.862**	-.070	.434*	.760**	.561**	.913**	.750**	.933**	.656**	-.004	.806**	.738**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.923	.000	.000	.714	.016	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.985	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Pengujian Validitas Variabel Y

Correlations

	Y0 1	Y0 2	Y0 3	Y0 4	Y0 5	Y0 6	Y0 7	Y0 8	Y0 9	Y1 0	Y1 1	Y1 2	Y1 3	Y1 4	Y1 5	Y1 6	Y1 7	Y1 8	Y1 9	Y2 0	Y2 1	Y2 2	Y2 3	Y2 4	TOT AL
Y01 Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	1	.61 7**	.80 7**	.52 2**	.13 2	.12 7	.62 0**	.43 2*	.47 6**	.70 7**	.63 4**	.72 2**	.44 3*	.54 9**	.59 8**	-. 03 3	.63 7**	.41 6*	.11 8	.72 4**	.45 0*	.02 1	.38 1*	.75 9**	.760 **
		.00 0	.00 0	.00 3	.48 8	.50 3	.00 0	.01 7	.00 8	.00 0	.00 0	.00 0	.01 4	.00 2	.00 0	.86 3	.00 0	.02 2	.53 4	.00 0	.01 3	.91 4	.03 8	.00 0	.000
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y02 Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.61 7**	1	.54 0**	.47 1**	.02 9	.08 9	.60 5**	.27 5	.65 7**	.61 9**	.59 1**	.49 2**	.18 3	.43 7*	.64 7**	.02 8	.58 4**	.44 3*	.07 6	.68 0**	.35 1	.10 4	.36 5*	.55 1**	.659 **
	.00 0		.00 2	.00 9	.88 0	.64 0	.00 0	.14 1	.00 0	.00 0	.00 1	.00 6	.33 4	.01 6	.00 0	.88 1	.00 1	.01 4	.69 0	.00 0	.05 7	.58 3	.04 7	.00 2	.000
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y03 Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.80 7**	.54 0**	1	.54 2**	.15 6	.14 7	.61 3**	.55 2**	.49 5**	.69 5**	.51 9**	.56 3**	.43 5*	.47 4**	.49 6**	.16 7	.64 2**	.30 6	.13 4	.65 2**	.46 8**	.00 3	.24 7	.67 6**	.727 **
	.00 0	.00 2		.00 2	.40 9	.43 9	.00 0	.00 2	.00 5	.00 0	.00 3	.00 1	.01 6	.00 8	.00 5	.37 7	.00 0	.10 0	.48 0	.00 0	.00 9	.98 9	.18 7	.00 0	.000
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y04 Pears on Correl ation Sig. (2- tailed)	.52 2**	.47 1**	.54 2**	1	.52 1**	.60 2**	.73 2**	.76 8**	.34 9	.82 6**	.66 5**	.45 0*	.69 7*	.85 8*	.58 0**	.54 9**	.46 0*	.73 3**	.69 5**	.50 8*	.15 4	.62 7**	.28 1	.35 2	.898 **
	.00 3	.00 9	.00 2		.00 3	.00 0	.00 0	.00 0	.05 9	.00 0	.00 0	.01 3	.00 0	.00 0	.00 1	.00 2	.01 1	.00 0	.00 0	.00 4	.41 7	.00 0	.13 3	.05 7	.000

N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y05	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.132	.029	.156	.521**	1	.632**	.300	.468**	.027	.460	.257	.173	.449*	.526**	.115	.450*	-.194	.541**	.403*	.114	-.125	.675**	-.135	.125	.465**
		.488	.880	.409	.003		.000	.107	.009	.889	.010	.171	.361	.013	.003	.546	.013	.304	.002	.027	.550	.509	.000	.476	.510	.010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y06	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.127	.089	.147	.602**	.632**	1	.425*	.542**	.000	.547**	.414*	.318	.584**	.639**	.279	.564**	.000	.599**	.431*	.076	-.285	.772**	.145	.067	.567**
		.503	.640	.439	.000	.000		.019	.002	1.000	.002	.023	.087	.001	.000	.135	.001	1.000	.000	.017	.689	.127	.000	.446	.725	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y07	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.620**	.605**	.613**	.732**	.300	.425*	1	.475**	.618**	.783**	.564**	.726**	.547**	.681**	.615**	.356	.537**	.511**	.373*	.662**	.324	.294	.602**	.529**	.859**
		.000	.000	.000	.000	.107	.019		.008	.000	.000	.001	.000	.002	.000	.000	.053	.002	.004	.042	.000	.080	.115	.000	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y08	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.432*	.275	.552**	.768**	.468**	.542**	.475**	1	.169	.667**	.577**	.344	.665**	.630**	.314	.510**	.317	.485**	.555**	.385*	-.012	.604**	.000	.399*	.718**
		.017	.141	.002	.000	.000	.002	.008		.370	.000	.001	.063	.000	.000	.091	.004	.087	.007	.001	.036	.950	.000	1.000	.029	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y09	Pears on Correlation	.476**	.657**	.495**	.349	.027	.000	.618**	.169	1	.516**	.505**	.500**	.043	.317	.441*	.087	.460*	.136	.084	.586**	.367	-.121	.306	.581**	.537**

	Sig. (2-tailed) N	.008 30	.000 30	.005 30	.059 30	.889 30	1.000 30	.000 30	.371 30		.003 30	.004 30	.005 30	.821 30	.088 30	.015 30	.646 30	.010 30	.473 30	.659 30	.001 30	.046 30	.523 30	.100 30	.001 30	.002 30
Y10	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.707** 30	.619** 30	.695** 30	.826** 30	.460 30	.547** 30	.783** 30	.667** 30	.516** 30	1 30	.688** 30	.703** 30	.695** 30	.798** 30	.589** 30	.386 30	.592** 30	.663** 30	.491** 30	.606** 30	.242 30	.446 30	.415 30	.627** 30	.947** 30
		.000 30	.000 30	.000 30	.000 30	.010 30	.002 30	.000 30	.000 30	.003 30		.000 30	.000 30	.000 30	.000 30	.001 30	.035 30	.001 30	.000 30	.006 30	.000 30	.197 30	.014 30	.023 30	.000 30	.000 30
Y11	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.634** 30	.591** 30	.519** 30	.665** 30	.257 30	.414 30	.564** 30	.577** 30	.505** 30	.688** 30	1 30	.525** 30	.404 30	.494** 30	.550 30	.241 30	.459 30	.512** 30	.277 30	.462 30	.256 30	.250 30	.379 30	.595** 30	.747** 30
		.000 30	.001 30	.003 30	.000 30	.171 30	.023 30	.001 30	.001 30	.004 30	.000 30		.003 30	.027 30	.006 30	.002 30	.200 30	.011 30	.004 30	.139 30	.010 30	.172 30	.183 30	.039 30	.001 30	.000 30
Y12	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.722** 30	.492** 30	.563** 30	.450 30	.173 30	.318 30	.726** 30	.344 30	.500** 30	.703** 30	1 30	.525** 30	.548** 30	.482** 30	.394 30	.171 30	.457 30	.417 30	.076 30	.606** 30	.281 30	.058 30	.564** 30	.577** 30	.706** 30
		.000 30	.006 30	.001 30	.013 30	.361 30	.087 30	.000 30	.063 30	.005 30	.000 30		.003 30	.002 30	.007 30	.031 30	.367 30	.011 30	.022 30	.690 30	.000 30	.132 30	.761 30	.001 30	.001 30	.000 30
Y13	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.443 30	.183 30	.435 30	.697** 30	.449 30	.584** 30	.547** 30	.665** 30	.043 30	.695** 30	.404 30	.548** 30	1 30	.621** 30	.089 30	.470** 30	.245 30	.714** 30	.607** 30	.299 30	.033 30	.520** 30	.363 30	.296 30	.705** 30
		.014 30	.334 30	.016 30	.000 30	.013 30	.001 30	.002 30	.000 30	.821 30	.000 30	.027 30	.002 30		.000 30	.641 30	.009 30	.191 30	.000 30	.000 30	.109 30	.863 30	.003 30	.049 30	.113 30	.000 30

Y14	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.549**	.437*	.474**	.858**	.526**	.639**	.681**	.630**	.317	.798**	.494**	.482**	.621**	1	.644**	.487**	.409*	.675**	.597**	.583**	.029	.623**	.294	.334	.855**
		.002	.016	.008	.000	.003	.000	.000	.000	.088	.000	.006	.007	.000		.000	.006	.025	.000	.000	.001	.877	.000	.115	.072	.000
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y15	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.598**	.647**	.496**	.580**	.115	.279	.615**	.314	.441*	.589**	.550**	.394*	.089	.644**	1	.132	.653**	.333	.141	.563**	.402*	.196	.336	.427*	.674**
		.000	.000	.005	.001	.546	.135	.000	.091	.015	.001	.002	.031	.641	.000		.486	.000	.072	.456	.001	.027	.298	.069	.019	.000
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y16	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	-.033	.028	.167	.549**	.450*	.564**	.356	.510**	.087	.386*	.241	.171	.470**	.487**	.132	1	-.121	.463*	.515**	.018	.110	.547**	.150	.004	.447*
		.863	.881	.377	.002	.013	.001	.053	.004	.646	.035	.200	.367	.009	.006	.486		.525	.010	.004	.925	.562	.002	.428	.982	.013
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y17	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.637**	.584**	.642**	.460*	.194	.000	.537**	.317	.460*	.592**	.459*	.457*	.245	.409*	.653**	-.121	1	.247	.136	.586**	.324	-.116	.298	.550**	.588**
		.000	.001	.000	.011	.304	1.000	.002	.087	.010	.001	.011	.011	.191	.025	.000	.525		.188	.472	.001	.080	.542	.110	.002	.001
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y18	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.416*	.443*	.306	.733**	.541**	.599**	.511**	.485**	.136	.663**	.512**	.417*	.714**	.675**	.333	.463*	.247	1	.533**	.302	-.007	.570**	.322	.198	.715**
		.022	.014	.100	.000	.002	.000	.004	.007	.473	.000	.004	.022	.000	.000	.072	.010	.188		.002	.105	.970	.001	.083	.295	.000
		2	4	0	0	2	0	4	7	3	0	4	2	0	0	2	0	8		2	5	0	1	3	5	

N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y19	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.118	.076	.134	.695**	.403*	.431*	.373*	.555**	.084	.491**	.277	.076	.607**	.597**	.141	.515**	.136	.533**	1	.140	.019	.622**	.042	.075	.526**
	N	.534	.690	.480	.000	.027	.017	.042	.001	.659	.006	.139	.690	.000	.000	.456	.004	.472	.002		.461	.921	.000	.827	.692	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y20	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.724**	.680**	.652**	.508**	.114	.076	.662**	.385*	.586**	.606**	.462*	.606**	.299	.583**	.563**	-.018	.586**	.302	.140	1	.301	.007	.329	.628**	.690**
	N	.000	.000	.000	.004	.550	.689	.000	.036	.001	.000	.010	.000	.109	.001	.001	.925	.001	.105	.461		.106	.969	.076	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y21	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.450*	.351	.468**	.154	-.125	.285	.324	-.012	.367*	.242	.256	.281	.033	.029	.402*	.110	.324	-.007	.019	.301	1	-.364*	.213	.424*	.286
	N	.013	.057	.009	.417	.509	.127	.080	.950	.046	.197	.172	.132	.863	.877	.027	.562	.080	.970	.921	.106		.048	.258	.019	.126
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y22	Pears on Correlation Sig. (2-tailed)	.021	.104	.003	.627**	.675**	.772**	.294	.604**	-.121	.446*	.250	.058	.520**	.623**	.196	.547**	.116	.570**	.622**	.007	-.364*	1	-.095	-.137	.469**
	N	.914	.583	.989	.000	.000	.000	.115	.000	.523	.014	.183	.761	.003	.000	.298	.002	.542	.001	.000	.969	.048		.616	.472	.009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y23	Pears on Correlation	.381*	.365*	.247	.281	-.135	.145	.602**	.000	.306	.415*	.379*	.564**	.363*	.294	.336	.150	.298	.322	.042	.329	.213	-.095	1	.267	.439*

	Sig. (2- tailed) N	.03 8 30	.04 7 30	.18 7 30	.13 3 30	.47 6 30	.44 6 30	.00 0 30	1.0 00 30	.10 0 30	.02 3 30	.03 9 30	.00 1 30	.04 9 30	.11 5 30	.06 9 30	.42 8 30	.11 0 30	.08 3 30	.82 7 30	.07 6 30	.25 8 30	.61 6 30		.15 4 30	.015 30
Y24	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.75 9** 0 30	.55 1** 2 30	.67 6** 0 30	.35 2 7 30	.12 5 0 30	.06 7 5 30	.52 9** 3 30	.39 9* 9 30	.58 1** 1 30	.62 7** 0 30	.59 5** 1 30	.57 7** 1 30	.29 6 3 30	.33 4 2 30	.42 7* 9 30	.00 4 2 30	.55 0** 2 30	.19 8 5 30	.07 5 2 30	.62 8** 0 30	.42 4* 9 30	- 13 7 30	.26 7 4 30	1 30	.627** 30
TOTAL	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.76 0** 0 30	.65 9** 0 30	.72 7** 0 30	.89 8** 0 30	.46 5** 0 30	.56 7** 1 30	.85 9** 0 30	.71 8** 0 30	.53 7** 2 30	.94 7** 0 30	.74 7** 0 30	.70 6** 0 30	.70 5** 0 30	.85 5** 0 30	.67 4** 0 30	.44 7* 3 30	.58 8** 1 30	.71 5** 0 30	.52 6** 3 30	.69 0** 0 30	.28 6 6 30	.46 9** 9 30	.43 9* 5 30	.62 7** 0 30	1 30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabel Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.942	12

Hasil Uji Relibilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.944	23

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHACHIMAD SIDDIQ
JEMBER

Uji Analisis Deskriptif Pre test Variabel X

Statistics

	PRETES KONTROL	PRETES EXPERIMEN
N Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	35.47	37.70
Std. Error of Mean	.383	.259
Median	35.00	38.00
Mode	34 ^a	39
Std. Deviation	2.097	1.418
Variance	4.395	2.010
Skewness	.146	-1.059
Std. Error of Skewness	.427	.427
Kurtosis	-.663	1.357
Std. Error of Kurtosis	.833	.833
Range	8	6
Minimum	31	34
Maximum	39	40
Sum	1064	1131

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Uji Analisis Deskriptif Pretest Variabel Y

	PRETES EXPERIMEN	PRETES CONTROL
N Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	84.2333	82.5000
Std. Error of Mean	.99849	.92320
Median	84.5000	82.5000
Mode	81.00	82.00 ^a
Std. Deviation	5.46893	5.05658
Variance	29.909	25.569
Skewness	.001	-.867
Std. Error of Skewness	.427	.427
Kurtosis	-1.279	.854

Std. Error of Kurtosis	.833	.833
Range	18.00	20.00
Minimum	75.00	69.00
Maximum	93.00	89.00
Sum	2527.00	2475.00

Uji Normalitas *Pre test* Variabel X

Tests of Normality

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL PRETEST EKSPERIMEN	.154	30	.066	.961	30	.322
PRETEST KONTROL	.155	30	.065	.946	30	.134

Uji Normalitas *Pre test* Variabel Y

Tests of Normality

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL PRETEST EKSPERIMEN	.125	30	.200*	.944	30	.117
PRETEST KONTROL	.111	30	.200*	.925	30	.035

Uji Homogenitas *Pre test* Variabel X**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1,170	1	58	,284
	Based on Median	,663	1	58	,419
	Based on Median and with adjusted df	,663	1	57,581	,419
	Based on trimmed mean	1,187	1	58	,281

Uji Homogenitas *Pre test* Variabel Y**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1.558	1	58	.217
	Based on Median	1.551	1	58	.218
	Based on Median and with adjusted df	1.551	1	55.064	.218
	Based on trimmed mean	1.546	1	58	.219

Uji Hipotesis *Pre test* Variabel X

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	1,170	,284	3,899	58	,000	2,000	,513	,973	3,027
	Equal variances not assumed			3,899	57,261	,000	2,000	,513	,973	3,027

Uji Hipotesis *Pre test* Variabel Y

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	1,558	,217	-1,275	58	,208	-1,733	1,360	-4,455	,989
	Equal variances not assumed			-1,275	57,647	,208	-1,733	1,360	-4,456	,989

Uji Analisis Deskriptif *Post Test* Variabel X**Statistics**

	POSTES KONTROL	POSTES EXPERIMEN
N Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	44.77	47.37
Std. Error of Mean	.345	.327
Median	44.50	47.00
Mode	46	49
Std. Deviation	1.888	1.790
Variance	3.564	3.206
Skewness	.394	.060
Std. Error of Skewness	.427	.427
Kurtosis	-.112	-.283
Std. Error of Kurtosis	.833	.833
Range	7	7
Minimum	42	44
Maximum	49	51
Sum	1343	1421

Uji Analisis Deskriptif *Post test* Variabel Y

	POSTES EXPERIMEN	POSTES KONTROL
N Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	84.8333	81.6000
Std. Error of Mean	.47726	.56038
Median	85.0000	82.0000
Mode	85.00	83.00
Std. Deviation	2.61406	3.06931
Variance	6.833	9.421
Skewness	.096	-.154
Std. Error of Skewness	.427	.427
Kurtosis	-.738	.277
Std. Error of Kurtosis	.833	.833

Range	10.00	14.00
Minimum	80.00	75.00
Maximum	90.00	89.00
Sum	2545.00	2448.00

Uji Normalitas *Post test* Variabel X

Tests of Normality

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL POSTTEST EKSPERIMEN	,119	30	.200*	,954	30	,214
POSTTEST KONTROL	,145	30	,108	,975	30	,691



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Uji Normalitas *Post test* Variabel Y

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tests of Normality

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL POSTTEST EKSPERIMEN	.094	30	.200*	.974	30	.658
POSTTEST KONTROL	.152	30	.075	.966	30	.425

Uji Homogenitas *Post test* Variabel X**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	,466	1	58	,498
	Based on Median	,455	1	58	,503
	Based on Median and with adjusted df	,455	1	52,610	,503
	Based on trimmed mean	,479	1	58	,492

Uji Homogenitas *Post test* Variabel Y**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	,456	1	58	,502
	Based on Median	,261	1	58	,611
	Based on Median and with adjusted df	,261	1	54,208	,611
	Based on trimmed mean	,442	1	58	,509

Uji Hipotesis *Post test* Variabel X

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	,466	,498	2,451	58	,017	1,300	,530	,238	2,362
	Equal variances not assumed			2,451	54,827	,017	1,300	,530	,237	2,363

Uji Hipotesis *Post test* Variabel Y

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	,456	,502	-4,393	58	,000	-3,233	,736	-4,707	-1,760
	Equal variances not assumed			-4,393	56,567	,000	-3,233	,736	-4,708	-1,759

Lampiran 13 Daftar Hadir Responden

Daftar Hadir Kelas Eksperimen

No	Nama Lengkap
1	Aditya Wahyu Pradana
2	Ahmad Aqil Wamiq Billah
3	Aqlin'ainal Qisthi
4	Ayu Madu Retno Istamar
5	Cantika Nur Rahma Dewi
6	Dika Firnando
7	Fina Nur Aini
8	Ida Ayu Lestari
9	Ilmalana Illiyin
10	Jessicha Sheilla Stevanie
11	M. Diorama Stya Maulana
12	M. Luki Nurman Firnanda
13	Mahkota Aurora
14	Melinda Trisna Dewi
15	Moh. Rifqi Fahrezi
16	Mohamad Ramadani
17	Risma Julia Halwannada
18	Rizcya Putri Arifin
19	Alfizaturriyanti
20	Maniha Fairuz
21	Abdullah Munif Arroziq
22	Ahmad Rafael Rohman
23	Azza Nasiat Nur Latifah
24	Brilliant Elrafa
25	Cinta Diana Putri
26	Diva Firnanda
27	Divia Salsa Bila

28	Evania Nor Laili
29	Faikotun Mihaya
30	Hamidah Prameswari



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Daftar Hadir Kelas Kontrol

No	Nama Lengkap
1	Ab'rar Oktovino Dias
2	Ahda Qurrotul A'yuni
3	Ahmad Rizki Efendi
4	Arina Khusnul Khotimah
5	Aula Ziana Maharani
6	Dinda Wulan Anggraini
7	Galang Ferdian Saputra
8	M. Ferdi Pratama
9	M. Kafa Nur Prasetyo
10	Maufa Al-Fatih
11	May Putri Lestari
12	Moh. Filza Alfahri
13	Moh. Ilham Wahyu
14	Moh. Ryan Khoirul Umam
15	Rachel Safia Ramadhani
16	Septia Ninda Putri
17	Suryana Cantika Putri
18	Syarifah Nuril Balqis
19	Tsania Wardatul Kamila
20	Muhammad Faiz Wahyudi
21	Isna Rahmadani
22	Keisha Bilbina
23	Laili Asyfa Ramadhani
24	M. Erlangga Wahyu
25	M. Haikal Ubaydillah
26	Mesya Virnanda Aulia
27	Moh. Nijam Khaqiqi
28	Moh. Raihan Saputra

29	Mohamad Wahyu R
30	Muhammad Alfin M



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 14 Modul Ajar

Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: MTs Miftahul Huda Muncar
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	: MTs
Mata Pelajaran	: Fiqih
Fase D, Kelas / Semester	: VIII A / II (Genap)
BAB 1	: Indahnya Berbagi Dengan Sedekah, Hibah Dan Hadiah
Alokasi Waktu	: 2JP (1 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik diharapkan dapat memulai pembelajaran mengenai	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati hikmah bersedekah, hibah dan memberikan hadiah. 2. Menjalankan sikap peduli dan menghargai orang lain. 3. Menerapkan ketentuan sedekah, hibah dan hadiah. 4. mempraktikkan sedekah, hibah dan hadiah. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. ▪ Berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. 	
D. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Kelas ▪ Sumber Belajar: Buku LKS Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII ▪ Alat dan bahan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. Spidol 3. Alat tulis 4. Kertas 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan capaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS) dan memilih keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui <i>Cooperatif Learning</i>, peserta didik terbiasa bersedekah, peduli dan rela berbagi kepada sesama, menjelaskan ketentuan bersedekah, hibah, dan hadiah serta dapat mempraktikkan tata cara bersedekah, hibah, dan memberikan hadiah dengan benar.</p>
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Indahnya berbagi merupakan ajaran luhur dalam agama. Sedekah, hibah, dan hadiah adalah tiga bentuk berbagi yang memiliki keutamaan masing-masing. Sedekah adalah pemberian harta secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan, dilakukan semata-mata untuk mencari ridho Allah SWT. Hibah merupakan pemberian harta kepada orang lain yang masih hidup dengan niat ikhlas untuk berbagi kebahagiaan. Sementara itu, hadiah adalah pemberian yang diberikan sebagai tanda kasih sayang, penghargaan, atau ucapan terima kasih. Ketiga bentuk berbagi ini tidak hanya memberikan manfaat bagi orang lain, namun juga membawa keberkahan dan ketenangan hati bagi pemberi. Dengan bersedekah, berhibah, dan memberikan hadiah, kita telah meneladani akhlak mulia Rasulullah SAW dan mendekatkan diri kepada Allah SWT</p>
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa yang kalian ketahui tentang sedekah? ▪ Pernahkah kalian bersedekah? ▪ Apa perbedaan antara sedekah, hibah, dan hadiah?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah peserta didik siap, guru memberi salam.
2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memandu membaca doa sebelum pembelajaran dimulai.
3. Guru menyapa peserta didik (tanya kabar) kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru memberi motivasi belajar peserta didik dengan menjelaskan manfaat mempelajari materi tentang sedekah, hibah, dan hadiah.
5. Guru memilih salah satu peserta didik untuk meriview ulang kembali pelajaran sebelumnya.
6. Menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Pendidik menyiapkan bahan (buku siswa) yang akan digunakan untuk pembelajaran.
2. Pendidik menyajikan stimulus dengan berupa bahan kajian awal mengenai materi tersebut.
3. Pendidik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.
4. Pendidik memberikan penjelasan singkat tentang indahnya bersedekah, hibah, dan hadiah.
5. Pendidik membagi kelompok sesuai kondisional. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (tim) yang terdiri dari 5-6 orang.
6. Setiap tim akan berpartisipasi dalam permainan kuis tentang materi yang sudah disampaikan. Kuis disusun dalam bentuk tournament (turnamen) dengan sistem poin.
7. Soal-soal kuis meliputi fakta tentang bersedekah, hibah, dan memberikan hadiah.
8. Setelah permainan, tim-tim akan bertanding di turnamen berdasarkan hasil kuis.
9. Pendidik melakukan penilaian.

Kegiatan Penutup

1. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan penguatan dan bersama-sama peserta didik melakukan kesimpulan pembelajaran.
2. Guru melakukan penghargaan berupa hadiah atau nilai kepada peserta didik.
3. Guru menyampaikan pertemuan yang akan datang.
4. Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam.

E. REFLEKSI

Setelah mempelajari materi tentang bersedekah, hibah, dan hadiah.

Tuliskan 3 manfaat memberikan sedekah!

1.
2.
3.

F. ASESMEN / PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Petunjuk Mengerjakan

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah kamu bersyukur kepada Allah atas nikmat rizki yang dianugerahkan dianugerahkan kepada kita dengan bersedekah dan memberikan hadiah?		
2	Ketika bersedekah, memberi hibah atau hadiah, apakah kamu sering menyebut-nyebut pemberianmu kepada orang lain?		
3	Setelah mempelajari sedekah, hibah dan hadiah, apakah kamu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kemampuan?		

4	Setelah mempelajari sedekah, hibah dan hadiah, apakah kamu semakin yakin akan balasan dari Allah?		
5	Jika kamu mendapatkan hadiah dari keluarga atau temanmu, apakah kamu berusaha untuk membalasnya?		

Ketentuan:

- 1) Jawaban "ya" mendapatkan skor 2
- 2) Jawaban "tidak" mendapatkan skor 0
 - jika skormu 0-3 : sangat kurang
 - jika skormu 4-6 : sedang
 - jika skormu 7-10 : sangat baik

b. Penilaian Pengetahuan

1. Pasca bencana gempa bumi di suatu daerah, banyak bantuan berdatangan baik berupa uang, makanan maupun pakaian dari masyarakat yang peduli korban bencana. Bukan hanya dari masyarakat muslim, melainkan non-muslim juga turut memberikan bantuan. Bolehkah korban bencana menerima bantuan dari nonmuslim? Jelaskan alasannya!
2. Islam mengajarkan kepada umatnya agar rajin bersedekah. Bagaimana cara bersedekah namun kita tidak memiliki barang atau harta yang disedekahkan?
3. Apa perbedaan antara sedekah, hibah dan hadiah? Uraikan dengan jelas!
4. Bolehkah saat memberikan sedekah kepada teman yang berbeda agama? Berikan alasannya?
5. Pak Amin sering berbelanja bahan bangunan di sebuah supermarket. Setiap kali berbelanja dengan jumlah Rp. 250.000 pak Amin mendapatkan satu kupon berhadiah. Kupon-kupon tersebut kemudian diisi dengan nama, alamat dan seterusnya kemudian dimasukkan ke dalam kotak undian. Dua minggu kemudian diumumkan bahwa pak Amin termasuk salah satu pemenangnya dan berhak mendapatkan hadiah. Bolehkah pak Amin menerima hadiah dari pengundian kupon tersebut? Jelaskan alasannya!

Jawaban:

1. korban bencana dapat menerima bantuan dari non-Muslim karena hal tersebut selaras dengan nilai-nilai Islam yang menekankan kemanusiaan,

solidaritas, dan saling tolong-menolong. Namun, perlu dipastikan bahwa bantuan tersebut tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam.

2. Bersedekah tidak selalu harus berupa barang atau harta. Islam memberikan berbagai cara untuk bersedekah, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki harta. Berikut adalah beberapa cara bersedekah tanpa harta, sesuai ajaran Islam: memberi senyuman, membantu orang lain, mengajarkan ilmu, berdoa untuk orang lain, menghindarkan diri dari kejahatan, menunjukkan jalan yang benar, dan menyebarkan salam.
3. Sedekah, hibah, dan hadiah adalah tiga bentuk pemberian dalam Islam yang memiliki kesamaan berupa sifat sukarela, namun berbeda dari segi tujuan dan konteks.
 - Sedekah adalah pemberian yang dilakukan dengan niat untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT dan memperoleh pahala. Biasanya sedekah ditujukan untuk membantu orang yang membutuhkan, seperti fakir miskin, dan tidak selalu berupa harta; bahkan senyuman pun dihitung sebagai sedekah.
 - Hibah, di sisi lain, adalah pemberian yang dilakukan kepada seseorang tanpa syarat tertentu, baik untuk kerabat maupun orang lain, semata-mata untuk menunjukkan kasih sayang atau mempererat hubungan. Hibah tidak terikat pada waktu atau momen tertentu.
 - Hadiah adalah pemberian yang dilakukan sebagai bentuk penghargaan, apresiasi, atau tanda kasih, biasanya diberikan pada kesempatan tertentu, seperti hari bahagia atau keberhasilan seseorang. Perbedaan utamanya terletak pada niat: sedekah untuk ibadah, hibah untuk kasih sayang, dan hadiah untuk penghormatan atau apresiasi.
4. Boleh memberikan sedekah kepada teman yang berbeda agama, karena Islam mengajarkan kebaikan kepada semua manusia tanpa memandang

agama. Dalam Al-Qur'an Surah Al-Mumtahanah ayat 8, Allah berfirman bahwa umat Islam tidak dilarang untuk berbuat baik dan berlaku adil kepada orang yang tidak memerangi mereka karena agama. Memberikan sedekah kepada non-Muslim juga dapat mempererat hubungan sosial, menunjukkan akhlak mulia, dan menjadi sarana dakwah melalui perbuatan. Selama sedekah tersebut tidak digunakan untuk hal-hal yang bertentangan dengan ajaran Islam, seperti mendukung kemaksiatan atau penyebaran keyakinan yang bertentangan, maka hal itu dibolehkan. Sikap ini mencerminkan rahmat Islam sebagai agama yang peduli terhadap kemanusiaan secara universal.

5. Pak Amin boleh menerima hadiah dari pengundian kupon tersebut selama transaksi yang dilakukan murni untuk membeli barang yang dibutuhkan, dan pemberian kupon tidak memengaruhi harga barang atau menimbulkan unsur perjudian (maysir). Dalam kasus ini, kupon berhadiah diberikan sebagai bagian dari promosi atau strategi pemasaran oleh supermarket, tanpa mengharuskan peserta membayar biaya tambahan atau mengandalkan keberuntungan semata untuk mendapatkan hadiah. Hal ini berbeda dengan perjudian, di mana seseorang mengeluarkan uang atau harta hanya untuk bertaruh tanpa ada barang atau jasa yang diterima. Oleh karena itu, jika kupon tersebut hanya bonus dari transaksi yang sah, maka hadiah yang diperoleh halal dan boleh diterima menurut syariat Islam.

Pedoman Penskoran

No	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Total Skor	100

c. Penilaian Keterampilan

Instrumen Penilaian Aspek Keterampilan Dalam Bentuk Penugasan Presentasi (Kerja Kelompok)

Mata Pelajaran : Fiqih

Kelas/Semester : VIII/4

Topik :

Nama Siswa :

Kelas :

Nomor Absen :

Penilaian Presentasi

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai/Skor Maksimal				Jumlah Skor
		Penguasaan materi	Tehnik penyampaian	Kesesuaian isi dengan tema	Perfor mance	
		3	3	3	3	12
1						
2						
Dst						

I. Penguasaan Materi

3. Sangat menguasai

2. Cukup menguasai

1. Tidak menguasai

II. Tehnik Penyampaian

3. Sangat baik

2. Baik

1. Cukup baik

III. Kesesuaian Isi dengan tema

3. Isi sesuai dengan tema yang telah ditentukan

2. Isi kurang sesuai dengan tema yang telah ditentukan

1. Isi tidak sesuai dengan tema yang telah ditentukan

IV. Performance

3. Menguasai

2. Kurang menguasai

1. Tidak menguasai

$$\frac{NA - \Sigma}{\text{skor 3}}$$

Catatan:

4 = Sangat Baik 3 = Baik

2 = Sedang 1 = Kurang baik

G. MATERI AJAR BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- 1) Sedekah berasal dari bahasa Arab: **زَكَاةٌ**, yang yang berarti memberikan. Sedangkan menurut istilah, sedekah atau shadaqah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang yang membutuhkan, semata-mata hanya mengharap ridha Allah Swt. hukum asanya adalah sunnah muakkadah.
- 2) Rukun dan syarat sedekah antara lain:
 - a. Orang yang memberi, syaratnya orang yang memiliki benda itu dan berhak untuk mentasharrufkan (membelanjakan) harta.
 - b. Orang yang diberi, syaratnya berhak memiliki. Dengan demikian tidak sah memberi kepada anak yang masih dalam kandungan ibunya atau memberi kepada binatang, karena keduanya tidak berhak memiliki sesuatu.
 - c. Aqad (Ijab dan qabul). Ijab ialah pernyataan pemberian dari orang yang memberi, sedangkan qabul adalah pernyataan penerimaan dari orang yang menerima pemberian.
 - d. Barang yang diberikan, syaratnya adalah barang tersebut bermanfaat.
- 3) Hibah berasal dari bahasa Arab: **هَبٌّ**, yang yang berarti pemberian. Sedangkan menurut istilah hibah ialah pemberian sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika masih hidup kepada seseorang secara cuma-cuma, tanpa mengharapkan imbalan, kecuali ridha Allah Swt. semata.
- 4) Rukun dan syaratnya sama dengan sedekah, yaitu pemberi, penerima, ijab kabul dan barang yang dihibahkan. Hukum memberi hibah adalah mubah.
- 5) Hadiah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memuliakan atau memberikan penghargaan atas suatu prestasi yang diraih.
- 6) Hukum memberi hadiah adalah Sunnah.
- 7) Beberapa manfaat dari pemberian hadiah antara lain:
 - a. Manumbuhkan rasa saling mencintai dan menghormati antar sesama.
 - b. Mendorong seseorang agar lebih maju dalam kebaikan.
 - c. Mendidik seseorang untuk menepati janji.

- d. Menghindarkan diri dari sifat iri dan dengki.
- e. Menumbuhkan motivasi agar terus berupaya meraih prestasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

H. GLOSARIUM

- Sedekah atau shadaqah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang yang membutuhkan, semata-mata hanya mengharap ridha Allah Swt. Tawuran pelajar adalah perkelahian yang melibatkan banyak pelajar, atau perkelahian yang dilakukan oleh sekelompok orang yang mana perkelahian tersebut dilakukan oleh orang yang sedang berstatus sebagai pelajar.

- Hibah ialah pemberian sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika masih hidup kepada seseorang secara cuma-cuma, tanpa mengharapkan imbalan, kecuali ridha Allah Swt. semata.
- Hadiah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memuliakan atau memberikan penghargaan atas suatu prestasi yang diraih

Jember, 17 Desember 2024

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Fiqih

Mahasiswa

Maulida Masfufah, S.Pd

Layyinatur Rosidah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KELAS KONTROL	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: MTs Miftahul Huda Muncar
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	: MTs
Mata Pelajaran	: Fiqih
Fase D, Kelas / Semester	: VIII B / II (Genap)
BAB 1	: Indahnya Berbagi Dengan Sedekah, Hibah Dan Hadiah
Alokasi Waktu	: 2JP (1 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik diharapkan dapat memulai pembelajaran mengenai	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati hikmah bersedekah, hibah dan memberikan hadiah. 2. Menjalankan sikap peduli dan menghargai orang lain. 3. Menerapkan ketentuan sedekah, hibah dan hadiah. 4. mempraktikkan sedekah, hibah dan hadiah. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. ▪ Berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. 	
D. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Kelas ▪ Sumber Belajar: Buku LKS Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII ▪ Alat dan bahan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. Spidol 3. Alat tulis 4. Kertas 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 	

- Peserta didik dengan capaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS) dan memilih keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pada pertemuan ini guru memakai model pembelajaran konvensional, model pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru mengendalikan sebagian besar penyajian pembelajaran. Model ini juga dikenal sebagai pendekatan pembelajaran klasik atau pembelajaran tradisional



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KOMPONEN INTI
<p>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik terbiasa bersedekah, peduli dan rela berbagi keada sesama, menjelaskan ketentuan bersedekah, hibah, dan hadiah serta dapat mempraktikkan tata cara bersedekah, hibah, dan memberikan hadiah dengan benar.</p>
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Indahnya berbagi merupakan ajaran luhur dalam agama. Sedekah, hibah, dan hadiah adalah tiga bentuk berbagi yang memiliki keutamaan masing-masing. Sedekah adalah pemberian harta secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan, dilakukan semata-mata untuk mencari ridho Allah SWT. Hibah merupakan pemberian harta kepada orang lain yang masih hidup dengan niat ikhlas untuk berbagi kebahagiaan. Sementara itu, hadiah adalah pemberian yang diberikan sebagai tanda kasih sayang, penghargaan, atau ucapan terima kasih. Ketiga bentuk berbagi ini tidak hanya memberikan manfaat bagi orang lain, namun juga membawa keberkahan dan ketenangan hati bagi pemberi. Dengan bersedekah, berhibah, dan memberikan hadiah, kita telah meneladani akhlak mulia Rasulullah SAW dan mendekatkan diri kepada Allah SWT</p>
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa yang kalian ketahui tentang sedekah? ▪ Pernahkah kalian bersedekah? ▪ Apa perbedaan antara sedekah, hibah, dan hadiah?
<p>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>a. Pertemuan ke-1 Kegiatan Pendahuluan</p>

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah peserta didik siap, guru memberi salam.
2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memandu membaca doa dan Asmaul Husna sebelum pembelajaran dimulai.
3. Guru menyapa peserta didik (tanya kabar) kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru memberi motivasi belajar peserta didik dengan menjelaskan manfaat mempelajari materi tentang sedekah, hibah, dan hadiah.
5. Guru memilih salah satu peserta didik untuk meriview ulang kembali pelajaran sebelumnya.
6. Menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Pendidik menyiapkan bahan (buku siswa) yang akan digunakan untuk pembelajaran.
2. Pendidik menyajikan stimulus dengan berupa bahan kajian awal mengenai materi tersebut.
3. Pendidik membagi kelompok sesuai kondisional dan membagi tema tugas yang akan dikerjakan dan dipraktikkan.
4. Peserta didik berdiskusi sesuai dengan kelompok dan tema yang telah ditentukan.
5. Secara bergantian, masing- masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan kelompok lain memberikan tanggapannya.
6. Setelah masing- masing kelompok selesai berdiskusi, kelompok melakukan demonstrasi untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
7. Pendidik dan seluruh peserta didik memperhatikan demonstrasi dan menganalisisnya.
8. Tiap peserta didik mengemukakan hasil analisisnya dan pengalaman peserta didik didemonstrasikan.
9. Peserta didik membuat kesimpulan
10. Pendidik melakukan penilaian

Kegiatan Penutup

1. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan penguatan dan bersama-sama peserta didik melakukan kesimpulan pembelajaran.
2. Guru melakukan penilaian kepada peserta didik.
3. Guru menyampaikan pertemuan yang akan datang.
4. Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam.

E. REFLEKSI

Setelah mempelajari materi tentang bersedekah, hibah, dan hadiah.

Tuliskan 3 manfaat memberikan sedekah!

1.
2.
3.

F. ASESMEN / PENILAIAN

d. Penilaian Sikap

Petunjuk Mengerjakan

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah kamu bersyukur kepada Allah atas nikmat rizki yang dianugerahkan kepada kita dengan bersedekah dan memberikan hadiah?		
2	Ketika bersedekah, memberi hibah atau hadiah, apakah kamu sering menyebut-nyebut pemberianmu kepada orang lain?		
3	Setelah mempelajari sedekah, hibah dan hadiah, apakah kamu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kemampuan?		

4	Setelah mempelajari sedekah, hibah dan hadiah, apakah kamu semakin yakin akan balasan dari Allah?		
5	Jika kamu mendapatkan hadiah dari keluarga atau temanmu, apakah kamu berusaha untuk membalasnya?		

Ketentuan:

- 3) Jawaban "ya" mendapatkan skor 2
- 4) Jawaban "tidak" mendapatkan skor 0
 - jika skormu 0-3 : sangat kurang
 - jika skormu 4-6 : sedang
 - jika skormu 7-10 : sangat baik

e. Penilaian Pengetahuan

6. Pasca bencana gempa bumi di suatu daerah, banyak bantuan berdatangan baik berupa uang, makanan maupun pakaian dari masyarakat yang peduli korban bencana. Bukan hanya dari masyarakat muslim, melainkan non-muslim juga turut memberikan bantuan. Bolehkah korban bencana menerima bantuan dari nonmuslim? Jelaskan alasannya!
7. Islam mengajarkan kepada umatnya agar rajin bersedekah. Bagaimana cara bersedekah namun kita tidak memiliki barang atau harta yang disedekahkan?
8. Apa perbedaan antara sedekah, hibah dan hadiah? Uraikan dengan jelas!
9. Bolehkah saat memberikan sedekah kepada teman yang berbeda agama? Berikan alasannya?
10. Pak Amin sering berbelanja bahan bangunan di sebuah supermarket. Setiap kali berbelanja dengan jumlah Rp. 250.000 pak Amin mendapatkan satu kupon berhadiah. Kupon-kupon tersebut kemudian diisi dengan nama, alamat dan seterusnya kemudian dimasukkan ke dalam kotak undian. Dua minggu kemudian diumumkan bahwa pak Amin termasuk salah satu pemenangnya dan berhak mendapatkan hadiah. Bolehkah pak Amin menerima hadiah dari pengundian kupon tersebut? Jelaskan alasannya!

Jawaban:

6. korban bencana dapat menerima bantuan dari non-Muslim karena hal tersebut selaras dengan nilai-nilai Islam yang menekankan kemanusiaan, solidaritas, dan saling tolong-menolong. Namun, perlu dipastikan bahwa bantuan tersebut tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam.
7. Bersedekah tidak selalu harus berupa barang atau harta. Islam memberikan berbagai cara untuk bersedekah, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki harta. Berikut adalah beberapa cara bersedekah tanpa harta, sesuai ajaran Islam: memberi senyuman, membantu orang lain, mengajarkan ilmu, berdoa untuk orang lain, menghindarkan diri dari kejahatan, menunjukkan jalan yang benar, dan menyebarkan salam.
8. Sedekah, hibah, dan hadiah adalah tiga bentuk pemberian dalam Islam yang memiliki kesamaan berupa sifat sukarela, namun berbeda dari segi tujuan dan konteks.
 - Sedekah adalah pemberian yang dilakukan dengan niat untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT dan memperoleh pahala. Biasanya sedekah ditujukan untuk membantu orang yang membutuhkan, seperti fakir miskin, dan tidak selalu berupa harta; bahkan senyuman pun dihitung sebagai sedekah.
 - Hibah, di sisi lain, adalah pemberian yang dilakukan kepada seseorang tanpa syarat tertentu, baik untuk kerabat maupun orang lain, semata-mata untuk menunjukkan kasih sayang atau mempererat hubungan. Hibah tidak terikat pada waktu atau momen tertentu.
 - Hadiah adalah pemberian yang dilakukan sebagai bentuk penghargaan, apresiasi, atau tanda kasih, biasanya diberikan pada kesempatan tertentu, seperti hari bahagia atau keberhasilan seseorang. Perbedaan utamanya terletak pada niat: sedekah untuk ibadah, hibah untuk kasih sayang, dan hadiah untuk penghormatan atau apresiasi.

9. Boleh memberikan sedekah kepada teman yang berbeda agama, karena Islam mengajarkan kebaikan kepada semua manusia tanpa memandang agama. Dalam Al-Qur'an Surah Al-Mumtahanah ayat 8, Allah berfirman bahwa umat Islam tidak dilarang untuk berbuat baik dan berlaku adil kepada orang yang tidak memerangi mereka karena agama. Memberikan sedekah kepada non-Muslim juga dapat mempererat hubungan sosial, menunjukkan akhlak mulia, dan menjadi sarana dakwah melalui perbuatan. Selama sedekah tersebut tidak digunakan untuk hal-hal yang bertentangan dengan ajaran Islam, seperti mendukung kemaksiatan atau penyebaran keyakinan yang bertentangan, maka hal itu dibolehkan. Sikap ini mencerminkan rahmat Islam sebagai agama yang peduli terhadap kemanusiaan secara universal.
10. Pak Amin boleh menerima hadiah dari pengundian kupon tersebut selama transaksi yang dilakukan murni untuk membeli barang yang dibutuhkan, dan pemberian kupon tidak memengaruhi harga barang atau menimbulkan unsur perjudian (*maysir*). Dalam kasus ini, kupon berhadiah diberikan sebagai bagian dari promosi atau strategi pemasaran oleh supermarket, tanpa mengharuskan peserta membayar biaya tambahan atau mengandalkan keberuntungan semata untuk mendapatkan hadiah. Hal ini berbeda dengan perjudian, di mana seseorang mengeluarkan uang atau harta hanya untuk bertaruh tanpa ada barang atau jasa yang diterima. Oleh karena itu, jika kupon tersebut hanya bonus dari transaksi yang sah, maka hadiah yang diperoleh halal dan boleh diterima menurut syariat Islam.

Pedoman Penskoran

No	Skor
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20

Total Skor	100
------------	-----

f. Penilaian Keterampilan

Instrumen Penilaian Aspek Keterampilan Dalam Bentuk Penugasan Presentasi (Kerja Kelompok)

Mata Pelajaran : Fiqih

Kelas/Semester : VIII/4

Topik :

Nama Siswa :

Kelas :

Nomor Absen :

Penilaian Presentasi

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai/Skor Maksimal				Jumlah Skor
		Penguasaan materi	Tehnik penyampaian	Kesesuaian isi dengan tema	Perfor mance	
		3	3	3	3	12
1						
2						
Dst						

I. Penguasaan Materi

3. Sangat menguasai

2. Cukup menguasai

1. Tidak menguasai

II. Tehnik Penyampaian

3. Sangat baik

2. Baik

1. Cukup baik

III. Kesesuaian Isi dengan tema

3. Isi sesuai dengan tema yang telah ditentukan

2. Isi kurang sesuai dengan tema yang telah ditentukan

1. Isi tidak sesuai dengan tema yang telah ditentukan

IV. Performance

3. Menguasai

2. Kurang menguasai

1. Tidak menguasai

$\frac{NA - \Sigma}{\text{skor 3}}$

Catatan:

4 = Sangat Baik 3 = Baik

2 = Sedang 1 = Kurang baik

G. MATERI AJAR BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- 8) Sedekah berasal dari bahasa Arab: **سَدَقَ**, yang yang berarti memberikan. Sedangkan menurut istilah, sedekah atau shadaqah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang yang membutuhkan, semata-mata hanya mengharap ridha Allah Swt. hukum asanya adalah sunnah muakkadah.
- 9) Rukun dan syarat sedekah antara lain:
- e. Orang yang memberi, syaratnya orang yang memiliki benda itu dan berhak untuk mentasharrufkan (membelanjakan) harta.
 - f. Orang yang diberi, syaratnya berhak memiliki. Dengan demikian tidak sah memberi kepada anak yang masih dalam kandungan ibunya atau memberi kepada binatang, karena keduanya tidak berhak memiliki sesuatu.
 - g. Aqad (Ijab dan qabul). Ijab ialah pernyataan pemberian dari orang yang memberi, sedangkan qabul adalah pernyataan penerimaan dari orang yang menerima pemberian.
 - h. Barang yang diberikan, syaratnya adalah barang tersebut bermanfaat.
- 10) Hibah berasal dari bahasa Arab: **هَبَّ**, yang yang berarti pemberian. Sedangkan menurut istilah hibah ialah pemberian sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika masih hidup kepada seseorang secara cuma-cuma, tanpa mengharapkan imbalan, kecuali ridha Allah Swt. semata.
- 11) Rukun dan syaratnya sama dengan sedekah, yaitu pemberi, penerima, ijab kabul dan barang yang dihibahkan. Hukum memberi hibah adalah mubah.
- 12) Hadiah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memuliakan atau memberikan penghargaan atas suatu prestasi yang diraih.
- 13) Hukum memberi hadiah adalah Sunnah.
- 14) Beberapa manfaat dari pemberian hadiah antara lain:

- f. Manumbuhkan rasa saling mencintai dan menghormati antar sesama.
- g. Mendorong seseorang agar lebih maju dalam kebaikan.
- h. Mendidik seseorang untuk menepati janji.
- i. Menghindarkan diri dari sifat iri dan dengki.
- j. Menumbuhkan motivasi agar terus berupaya meraih prestasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. GLOSARIUM

- Sedekah atau shadaqah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang yang membutuhkan, semata-mata hanya mengharap ridha Allah Swt. Tawuran pelajar adalah perkelahian yang melibatkan banyak pelajar, atau perkelahian yang dilakukan oleh sekelompok orang yang mana perkelahian tersebut dilakukan oleh orang yang sedang berstatus sebagai pelajar.

- Hibah ialah pemberian sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika masih hidup kepada seseorang secara cuma-cuma, tanpa mengharapkan imbalan, kecuali ridha Allah Swt. semata.
- Hadiah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memuliakan atau memberikan penghargaan atas suatu prestasi yang diraih

Jember, 17 Desember 2024

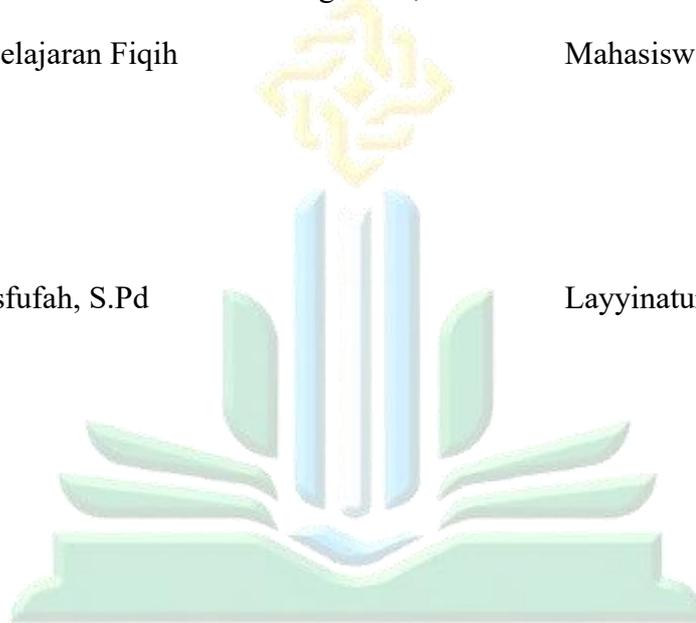
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Fiqih

Mahasiswa

Maulida Masfufah, S.Pd

Layyinatur Rosidah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 15 Dokumentasi

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

A. Tahapan proses pembelajaran kelas eksperimen

- Penyajian Kelas



- Pembentukan Kelompok



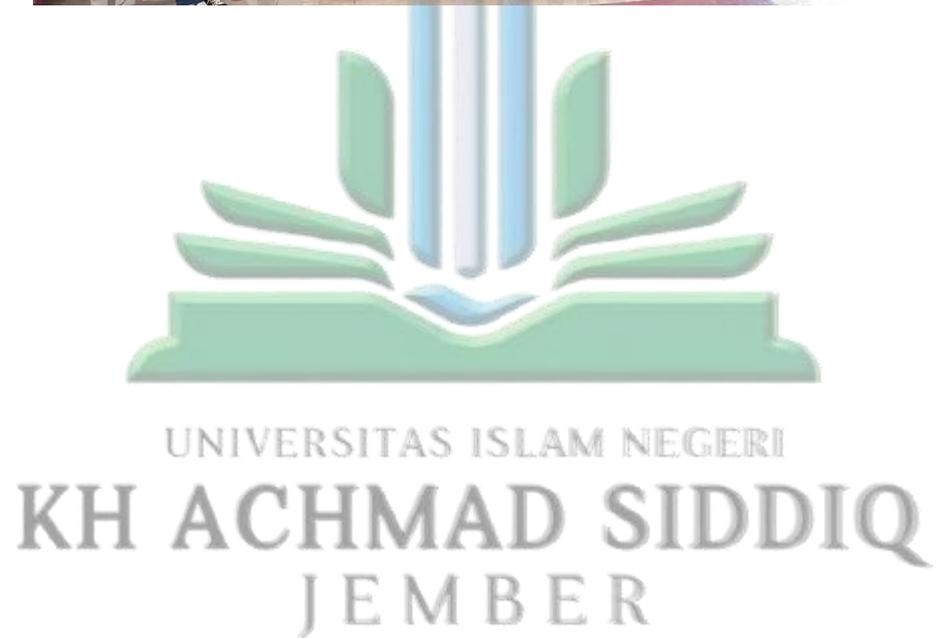
- Permainan



- Pertandingan



- Penghargaan Kelompok



B. Tahapan proses pembelajaran kelas kontrol

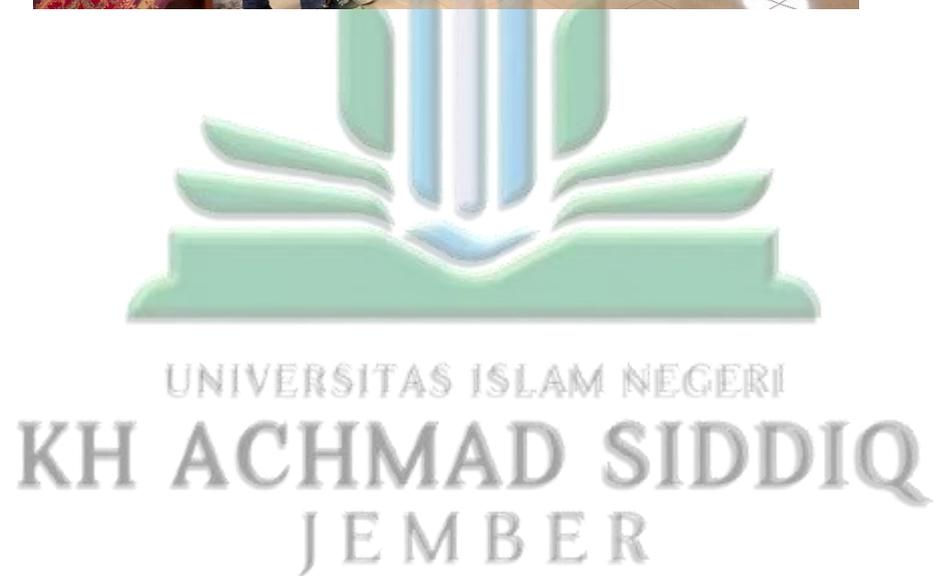
- Pemaparan Materi



- Diskusi Kelompok



- Presentasi Kelompok



C. Dokumentasi Lain

- Perizinan Penelitian Kepala Sekolah



- Penyajian Angket Untuk Uji Validitas



- Permohonan Data Obyek Penelitian Kepada Tata Usaha

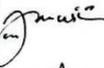
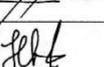
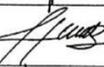
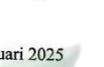


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 16 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi Penelitian: MTs Miftahul Huda Muncar

No.	Tanggal	Kegiatan Penelitian	Tanda Tangan
1	25 Januari 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di MTs Miftahul Huda	
2	30 Januari 2025	Observasi Lapangan dengan Ibu Maulida Masfufah, S.Pd selaku guru Fiqih di MTs Miftahul Huda	
3	31 Januari 2025	Pemberian uji validitas instrument penelitian di Kelas VIII	
4	3 Februari 2025	Observasi di kelas VIII A	
5	5 Februari 2025	Observasi di kelas VIII B	
6	10 Februari 2025	Melakukan penyajian materi di kelas eksperimen (kelas VIII A)	
7	12 Februari 2025	Melakukan penyajian materi di kelas kontrol (kelas VIII B)	
8	14 Februari 2025	Melengkapi data dan dokumentasi kepada Tata Usaha MTs Miftahul Huda	
9	17 Februari 2025	Meminta surat izin selesainya melakukan penelitian di MTs Miftahul Huda	

Banyuwangi, 17 Februari 2025

Kepala MTs Miftahul Huda



Muhammad Nur Hasan, SIP

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 17 Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-10058/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Miftahul Huda

Jl. KH. Ahmad Thohir No. 01, Tegalpare, Wringinputih, Muncar, Banyuwangi, Jawa Timur

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

NIM : 211101010001
 Nama : LAYYINATUR ROSIDAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai ; Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTs Miftahul Huda Muncar Tahun Pelajaran 2024/2025; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohammad Nur Hasan, S.IP.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Januari 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH TSANAWIYAH
“ MIFTAHUL HUDA ”

NSM : 121 235 100 008
 STATUS : TERAKREDITASI
 Email : mts.miftahulhuda44@yahoo.com

Alamat : Jl KH.Moh Thohir No.01 Tegalpare Po Box 212 Muncar 68472 Banyuwangi (0333) 597 037

Nomor : 517/MTs.MH/090/II/2025
 Hal : Surat Keterangan Penelitian

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Nur Hasan, S.IP
 Jabatan : Kepala MTs Miftahul Huda

Menerangkan bahwa:

Nama : Layyinatur Rosidah
 Nim : 211101010001
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di MTs Miftahul Huda Muncar untuk penyusunan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTs Miftahul Huda Muncar Tahun Pelajaran 2024/2025”**, yang dilaksanakan mulai 25 Januari 2025-17 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan dapat dijadikan bukti sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 17 Februari 2025

Kepala MTs Miftahul Huda



Mohammad Nur Hasan, S.IP

Lampiran 19 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama : Layyinatur Rosidah
 Nim : 211101010001
 Tempat, Tanggal Lahir: Banyuwangi, 30 Maret 2003
 Alamat Lengkap : Dsn. Tegalpare, Rt 02/ Rw 02, Ds Wringinputih, Kec Muncar, Kab Banyuwangi.
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
 Email : Layyinaturrosidah68@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

1. TK Khadijah 14 Muncar
2. MI Miftahul Huda Muncar
3. MTs Miftahul Huda Muncar
4. MA Miftahul Huda Muncar