

**PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI
MTS AL FIRDAUS PANTI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**
Eka Purnama Dewi
NIM: 211101010013

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025**

**PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MENGUNAKAN *MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI
MTS AL FIRDAUS PANTI JEMBER
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
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Eka Purnama Dewi
NIM: 211101010013

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025**

**PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI
MTS AL FIRDAUS PANTI JEMBER
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:

Eka Purnama Dewi
211101010013

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Dosen Pembimbing


Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP: 198610162023211022

**PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MENGUNAKAN *MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI
MTS AL FIRDAUS PANTI JEMBER
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: Jumat
Tanggal : 12 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Fathivaturrahmah, M.Ag.
NIP. 197508082002122003

Abd. Rozzaq, S.H.I., M.Pd.
NIP. 201603116

Anggota :

1. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. (

2. Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I. (

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



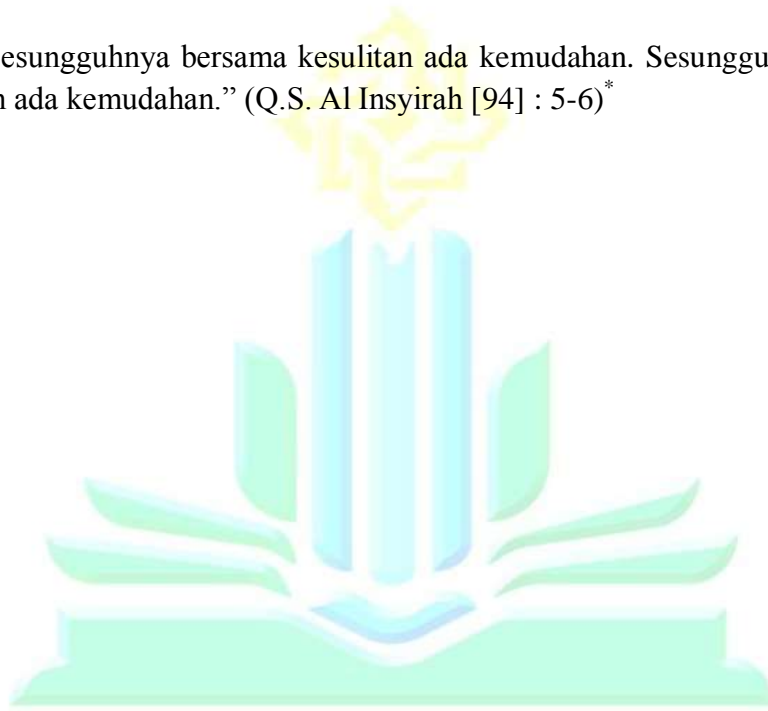
Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

Artinya:

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (Q.S. Al Insyirah [94] : 5-6)*



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

* Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta: PT. Sygma Creative Media Corp, 2009), 596

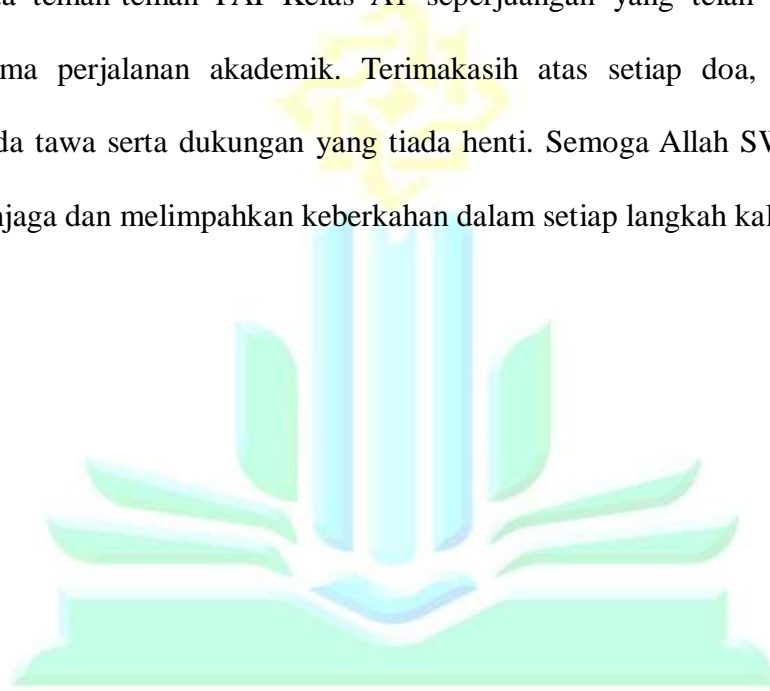
PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil A'lamin, Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT. Yang telah memberi rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam, semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang, yakni Addinul Islam. Seiring ucapan syukur dan hormat peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Budiarto dan Ibu Misnatun yang sangat saya cintai. Yang selalu memberikan do'a tulus serta ikhlas, memberikan dukungan, bantuan, motivasi dan kasih sayang yang tiada batas kepada penulis, dan untuk adekku Anisah Fitri Salsabila yang telah memberikan semangat, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan dan kebahagiaan dunia akhirat kepada keluarga tercinta saya.
2. Keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan mendo'akan, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, dan keberkahan kepada seluruh keluarga besar.
3. Kepada enam teman saya yang telah memberikan dukungan, semangat, dan inspirasi selama proses perjalanan ini. Terima kasih atas tawa yang kalian bagi, semangat yang kalian tularkan, serta kebersamaan yang telah menjadi warna dalam perjalanan ini. Kalian bukan hanya teman seperjuangan, tapi

juga keluarga dalam suka dan duka. Semoga segala kebaikan dan kontribusi yang kalian berikan menjadi amal yang bernilai, serta membawa manfaat yang luas dalam kehidupan masing-masing.

4. Serta teman-teman PAI Kelas A1 seperjuangan yang telah kebersamai selama perjalanan akademik. Terimakasih atas setiap doa, kebersamaan, canda tawa serta dukungan yang tiada henti. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga dan melimpahkan keberkahan dalam setiap langkah kalian.



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

ABSTRAK

Eka Purnama Dewi, 2025: *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model Teams Games Tournament Di MTs Al Firdaus Panti Jember*.
Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Model *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi peneliti di MTs Al Firdaus Panti bahwasanya kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan penugasan. Metode tersebut menimbulkan kebosanan bagi siswa saat menerima pelajaran dan kurang konsentrasi bahkan cenderung bosan saat didalam kelas. Hal ini mendorong guru SKI di MTs Al Firdaus untuk melakukan penyesuaian terhadap metode pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan metode ceramah.

Fokus penelitian dalam skripsi ini yaitu: 1). Bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah kebudayaan menggunakan model *teams games tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?. 2). Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan menggunakan model *teams games tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?. 3). Bagaimana evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan menggunakan model *teams games tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan terkait perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian *field research*. Lokasi penelitian di MTs Al Firdaus Panti Jember, subyek penelitian yang terdiri atas kepala madrasah, guru SKI dan siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model *Miles Huberman*, yaitu melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data yaitu menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan yaitu: 1). Perencanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Teams Game Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025, yaitu menentukan materi pembelajaran, menentukan model pembelajaran dan media *question card*. 2). Pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Teams Game Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025 melalui lima tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. 3). Evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Teams Games Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025, yaitu melalui kegiatan membenarkan atau mengoreksi jawaban siswa yang ada di *question card* atau kartu pertanyaan dan meninjau respon siswa ketika proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberi rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kelancaran. Sholawat serta salah semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju jalan terang benderang yakni *Ad-Dhinul Islam*.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana pendidikan dalam program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Universitas Kiai Achmad Siddiq Jember dengan judul skripsi “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Game Tournament* Di MTs Al Firdaus Panti Jember”. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya 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 fasilitas yang memadai selama menuntut ilmu.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang memberikan layanan yang baik kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M. Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu, arahan, bantuan, semangat serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, keikhlasan, memberikan ilmu, arahan serta meluangkan waktu kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Erma Fatmawati, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah memberikan dukungan dan motivasi, yang telah sabar serta ikhlas memberikan ilmu, arahan serta meluangkan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta melayani dalam segala urusan akademik yang bermanfaat bagi peneliti.
8. Bapak Maskur Efendy, S.Pd.I selaku kepala Madrasah MTs Al Firdaus Panti Jember yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
9. Bapak M. Sugiyono selaku Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Al Firdaus Panti Jember yang telah bersedia menjadi responden serta memberikan segala informasi dan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti, sehingga penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

10. Kepada seluruh siswa kelas VII MTs Al Firdaus Panti Jember khususnya informan yang bersedia memberikan informasi mengenai penelitian skripsi.

Jember, 17 November 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37

B. Lokasi Penelitian	37
C. Subyek Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Analisis Data	41
F. Keabsahan Data	43
G. Tahap-tahap Penelitian	45
H. Tahap Analisis Data	47
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	48
A. Gambaran Obyek Penelitian	48
B. Penyajian Data Dan Analisis	53
C. Pembahasan Temuan	70
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

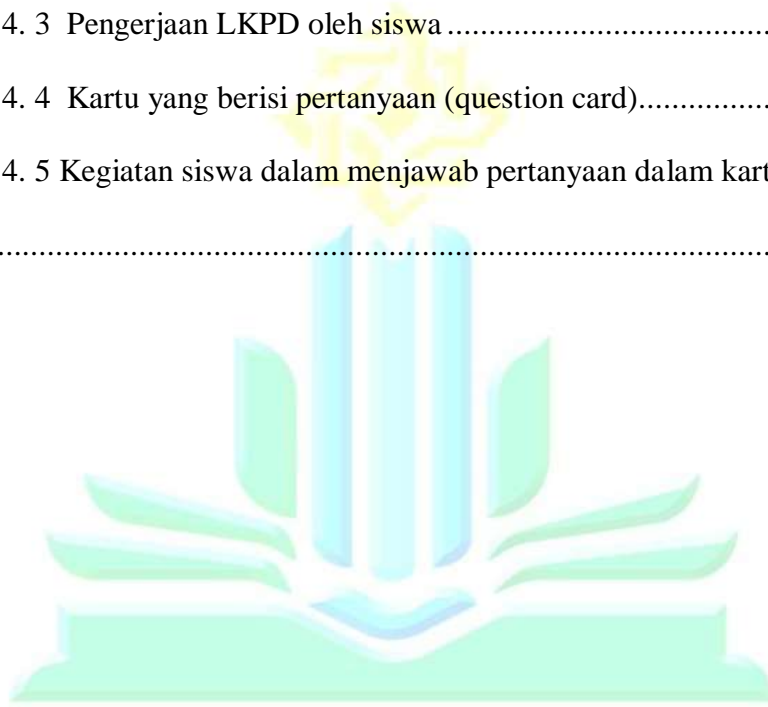
Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu dengan Persamaan dan Perbedaan	18
Tabel 4. 1 Data Guru Aktif di MTs Al Firdaus	50
Tabel 4. 2 Data Siswa Aktif di MTs Al Firdaus	52
Tabel 4. 3 Nama-Nama Kelompok	61
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Temuan Penelitian	66



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kegiatan guru dalam penyajian kelas	58
Gambar 4. 2 Guru membentuk kelompok	60
Gambar 4. 3 Pengerjaan LKPD oleh siswa	62
Gambar 4. 4 Kartu yang berisi pertanyaan (question card).....	63
Gambar 4. 5 Kegiatan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam kartu (question card)	64



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan.....	88
Lampiran 2 : Matrik Penelitian.....	89
Lampiran 3: Instrumen Penelitian	91
Lampiran 4 : Surat Permohonan Ijin Penelitian	95
Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Penelitian	96
Lampiran 6 : Jurnal Penelitian.....	97
Lampiran 7 : Perangkat Pembelajaran	99
Lampiran 8 : Struktur Organisasi MTS Al Firdaus Tahun Pelajaran 2024/2025	110
Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian.....	111
Lampiran 10 : Bio Data Penulis	115



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menjadi warga yang produktif, berdaya saing, dan bertanggung jawab dalam masyarakat. Di era modern yang terus berubah, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks. Salah satu cara untuk menjawab tantangan ini adalah dengan mengadopsi konsep kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan keunggulan dengan fokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi siswa, pembelajaran yang lebih mendalam, relevan, dan interaktif. Ini juga memberikan kebebasan pada guru dan sekolah untuk menilai hasil belajar siswa dengan lebih komprehensif. Pelaksanaan kurikulum merdeka tidak serentak, tetapi memberikan keleluasaan kepada sekolah untuk mengimplementasikannya sesuai dengan kesiapannya¹.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Dengan pendidikan, manusia akan mendapatkan banyak pengetahuan yang luas. Al-Qur'an menjelaskan betapa pentingnya pengetahuan

¹ Dian Fitra, "Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern". Jurnal Inovasi Edukasi, no. 02, (2003):6

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas

dalam kehidupan kita. Tanpa pengetahuan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam Q.S At-Taubah (9): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: "Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya jika mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya." (QS. At-Taubah 9: Ayat 122)³

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

Slavin menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok kecil, berkompetisi secara sehat, serta meningkatkan interaksi sosial dan akademik mereka.⁵

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses Pendidikan. Konsep pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan pendidik dalam membelajarkan

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta: PT. Sygma Creative Media Corp, 2009), 206

⁴ Abd Rahman, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan". Jurnal Al-Urwatul Wutsqa, no.1 (Juni 2022):

⁵ Simamora dkk, "Model Pembelajaran Kooperatif," (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia), 2024,

peserta didik. Artinya bahwa belajar adalah meletakkan peserta didik dalam situasi pembelajaran sampai terjadi perubahan perilaku yang diharapkan, dimana didalamnya tentu memiliki unsur-unsur penting dalam pembelajaran, diantaranya:

1. Lingkungan Fisik.
2. Lingkungan Sosial.
3. Penyajian oleh Guru.
4. Konten atau materi pembelajaran.
5. Proses pembelajaran.
6. Produk-produk pembelajaran.⁶

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Proses pengajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan diperoleh ketika siswa dengan aktif berusaha mencapainya. Interaksi yang terjalin penerapan melalui model TGT yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor, mendorong partisipasi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Amin, bahwa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah.⁷

⁶ Haizatul dan Kamal, "Belajar dan Pembelajaran". Jurnal Basicedu, No. 1 (2024): 8

⁷ Amin, Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam: Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah* (Banten: Media Edukasi Indonesia), 2021, 35

Sejarah dan kebudayaan Islam selalu menjadi bagian penting dari kehidupan umat Islam, terutama untuk pendidikan di madrasah. Dengan memahami sejarah dengan benar, guru dan siswa dapat bercermin untuk belajar banyak dari satu sama lain dan memperbaiki kesalahan mereka untuk mencapai kesuksesan dan kemuliaan di dunia dan akhirat. Mempelajari sejarah bukan hanya mengetahui dan menghafal situs sejarah, tahun peristiwa, atau nama pahlawan. Sejarah memiliki pelajaran berharga yang dapat kita pelajari untuk memperbaiki hidup kita.⁸ Selama ini seringkali SKI hanya dipahami sebagai sejarah tentang kebudayaan Islam saja (*history of Islamic culture*). Aktor sejarah yang diangkat tidak saja Nabi, sahabat dan raja, tetapi akan dilengkapi ulama, intelektual dan filosof.⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SKI di MTs Al Firdaus, peneliti menemukan bahwasanya kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, yakni kegiatan lebih berpusat pada guru dan peran siswa yang lebih pasif sebagai pendengar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di MTs Al Firdaus, bahwa mereka sering merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, akibatnya mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi didepan kelas, enggan bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang tidak dipahami, berbicara dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, dan kurang konsentrasi saat didalam kelas. Permasalahan tersebut kompleks adanya, sehingga interaksi

⁸ Fikri, Sanjaya, "Pentingnya Memahami Sejarah Peradaban Islam Di Indonesia". *TARBAWI: Jurnal Pendidikan dan Keagamaan*, No. 1 (Juni 2022): 10

⁹ Amin, Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam: Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah* (Banten: Media Edukasi Indonesia), 2021, 38

dan keterlibatan siswa seringkali terbatas, serta pembelajaran lebih berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi, sehingga siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran.

Saat ini, guru telah dituntut untuk menguasai beragam strategi, metode, maupun model pembelajaran, karena guru yang memiliki kompetensi dalam mengelola kelas akan berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh. Setiap guru harus mampu mengelola dan memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya, agar tujuan pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

Secara garis besar model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Dengan kata lain model pembelajaran merupakan suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *teams games tournament*. Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh *David Devries* dan *Keith Edwards*, ini merupakan model pembelajaran

pertama dari *Johns Hopkins*. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan *tournament* pada kelompoknya masing-masing. Pemenang *tournament* adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.¹⁰ Selain itu, menurut Sulistio keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Tournament* ini terletak pada game akademiknya, karena faktor menyenangkan dalam kegiatannya dan pembelajaran berpusat pada siswa.¹¹

Selain itu, penerapan model pembelajaran TGT memungkinkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa lebih terdorong untuk memahami materi secara mandiri/kelompok sambil tetap dipandu oleh guru. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi, memperkuat keterlibatan siswa, dan memotivasi mereka dalam mengikuti pelajaran SKI, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tentang penggunaan model pembelajaran TGT di MTs Al Firdaus Panti Jember. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena pembelajaran SKI dianggap monoton dan tidak tertarik dalam belajar khususnya di MTs Al Firdaus yang masih kurang memadai untuk menggunakan media digital. Jadi berdasarkan hasil paparan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian

¹⁰ Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia), 2024, 86

¹¹ Sulistio, Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), 38.

yang berjudul “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis proses perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Menganalisis proses pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Menganalisis proses evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Game Tournament* Di MTs Al Firdaus Panti Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan serta dengan penerapan model *Teams Games Tournament*.

d. Bagi UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu rujukan peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang relatif sama. Serta dapat dijadikan sebagai pemikiran bagi mahasiswa lain untuk melanjutkan penelitian dalam model pembelajaran.

E. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk memahami, mengkaji, dan menganalisis perkembangan sejarah, peradaban, dan kebudayaan Islam dari masa awal hingga era modern. Pembelajaran ini tidak hanya memaparkan peristiwa-peristiwa sejarah, tetapi juga menggali nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial yang terkandung dalam perjalanan sejarah Islam untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini meliputi pengertian, tujuan, fungsi dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Materi yang disampaikan yakni tentang Misi dan Strategi Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah pada kelas VII di MTs Al Firdaus Panti.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. TGT merupakan tipe

pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹²

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini yakni proses perencanaan, pelaksanaan, dan juga evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model TGT.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bab pertama berupa pendahuluan. Bab ini berisikan konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.
2. Bab kedua berupa kajian pustaka. Bab ini berisikan penelitian terdahulu berupa perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, serta berisi kajian teori berupa bahasan terkait landasan-landasan teori yang terdapat dalam judul penelitian.

¹² Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Jawa Barat: Rumah Cemerlang), 2024,

3. Bab ketiga berupa metode penelitian. Bab ini berisikan metode-metode yang dilakukan dalam penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis dan keabsahan data, serta tahapan penelitian.
4. Bab ke-empat berupa analisis dan penyajian data. Bab ini berisikan hasil yang diperoleh dalam penelitian serta pembahasan dari hasil atau temuan dalam penelitian. Pada bab ini sudah diuraikan hasil penelitian terkait Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model Teams Game Tournament Di MTs Al Firdaus Panti Jember.
5. Bab kelima berupa penutup. Bab ini berisikan kesimpulan penelitian dan saran, serta dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran data penelitian, dan riwayat penulis.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

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

1. Skripsi oleh Mega Yulianti Hartini (UIN KHAS Jember, 2023) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”.¹⁴

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian

¹⁴ Mega Yulianti Hartini, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)

ini adalah analisis data deskriptif secara persentase. Keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa dari 28 siswa hanya 14 siswa atau 50% yang terlibat aktif sedangkan sisanya 14 siswa atau 50% lainnya masih kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, pada saat tindakan siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai presentase sebesar 67,45%. Tidak berhenti pada siklus I, tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai persentase sebesar 83,97%. Rata-rata peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,52%. Perihal ini juga dikuatkan oleh hasil pengisian Angket dengan perolehan pada siklus I sebesar 72,11%, kemudian pengisian angket pada siklus II yaitu sebesar 84,18%. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dan juga perbedaan, yaitu sama-sama mengkaji model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan sama-sama meneliti tentang keaktifan belajar siswa. Sedangkan untuk perbedaanya yaitu penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif.

2. Skripsi oleh Alfi Maghfiroh (UIN SUSKA Riau, 2020) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan

Bantuan Media *Flash Card* Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar”.¹⁵

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dengan teknik pengumpulan data yakni observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa minat belajar siswa sebelum dilakukan tindakan hanya 53,40% yang berada pada rentang 41-60% dengan kategori cukup. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I minat siswa meningkat menjadi 68,17% yang berada pada rentang 61-80% dengan kategori baik. Kemudian dilanjutkan pada siklus II minat siswa meningkat lagi dengan rata-rata 81,13% yang berada pada rentang 81-100% dengan kategori minat sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dan juga perbedaan, yaitu sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu penelitian terdahulu membahas tentang penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media *flash card* untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan peneliti membahas tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

¹⁵ Alfi Maghfiroh, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020)

3. Skripsi oleh Yessi Dianisa (UIN KHAS Jember, 2024) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi”.¹⁶

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Adapun analisis data dengan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan juga kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi Teknik.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa yang mana hal itu dapat diketahui dari adanya rasa senang siswa kelas XI Saintek 4 ketika mengikuti pembelajaran dengan model TGT, kemudian para siswa juga aktif ketika pembelajaran berlangsung dan antusias ketika mengerjakan pertanyaan yang telah disediakan.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dan juga perbedaan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian terdahulu ingin meningkatkan minat belajar siswa sedangkan

¹⁶ Yessi Dianisa, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Card* Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, 2024)

penelitian ini peneliti ingin meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian terdahulu diterapkan pada tingkatan MA, sedangkan penelitian ini diterapkan pada tingkatan MTs.

4. Skripsi oleh Lucky Hari Santoso (IAIN Metro, 2024) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Al-Firdaus Pada Materi Makanan, Zat Adiktif dan Sistem Pencernaan".¹⁷

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Dengan teknik pengumpulan data yakni observasi, tes/hasil belajar dan dokumentasi. Hasil penelitian ini didapatkan pada perolehan hasil posttest siklus 1 sebanyak 66,67% dari total keseluruhan siswa yang mampu mencapai KKM materi makanan, zat adiktif. Sedangkan pada siklus 2 perolehan hasil posttest sebanyak 77,77% dari total keseluruhan siswa yang mampu mencapai KKM materi sistem pencernaan. Peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 15% pada tema makanan, zat aditif dan sistem pencernaan. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament mampu membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi makanan, zat adiktif dan sistem pencernaan kelas VIII A SMP AL-Firdaus.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan

¹⁷ Lucky Hari Santoso, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Al-Firdaus Pada Materi Makanan, Zat Adiktif dan Sistem Pencernaan" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2024)

hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

5. Jurnal oleh Imam Sururi, Abdul Wahid B S, pada tahun 2022, yang berjudul “*Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*”.¹⁸

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data adalah wawancara dan observasi atau pengamatan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut baik untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi ketrampilan berbicara untuk meningkatkan semangat dan kerjasama antar siswa sehingga materi pelajaran akan mudah dimengerti atau diterima.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Perbedaanya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model TGT untuk meningkatkan ketrampilan berbicara pada siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan model TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

¹⁸ Imam Sururi, Abdul Wahid, “*Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*”. JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, No. 2 (Maret 2022): 6

Tabel 2. 1
Penelitian terdahulu dengan Persamaan dan Perbedaan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mega Yulianti Hartini (2023)	“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”	1. Penelitian sama-sama mengkaji model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> . 2. Penelitian sama-sama meneliti tentang keaktifan belajar siswa.	Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.
2.	Alfi Maghfiroh (2020)	“Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash</i>	Penelitian sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> .	Penelitian terdahulu mengkaji penerapan model <i>Teams Game Tournament</i> dengan media <i>flash card</i> untuk

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<i>Card</i> Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar”		meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3.	Yessi Dianisa (2024)	“Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Berbantu Media <i>Question Card</i> Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Madrasah	Peneliti sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	1. Pada penelitian terdahulu peneliti ingin meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini peneliti ingin meningkatkan keaktifan belajar siswa. 2. Penelitian terdahulu diterapkan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Aliyah Negeri 1 Banyuwangi”		ditingkat MA, sedangkan penelitian ini diterapkan pada tingkatan MTs.
4.	Lucky Hari Santoso (2024)	“Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Al-Firdaus Pada Materi Makanan, Zat Adiktif dan Sistem Pencernaan”	Peneliti sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	1. Penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif 2. Penelitian terdahulu menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini menerapkan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
5.	Imam Sururi, Abdul Wahid B S (2022)	“Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah”	1. Penelitian sama-sama mengkaji tentang model <i>Teams Game Tournament</i> 2. Penelitian sama-sama menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif.	Penelitian terdahulu menggunakan model TGT untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan model TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

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

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

a. Definisi Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut *Arends* dalam Niken, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Namun, di era globalisasi sekarang ini masih dijumpai proses pembelajaran yang satu arah. Pendidik menyampaikan materi pelajaran secara langsung maupun tidak langsung kepada peserta didik. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik mengikuti seluruh arahan yang diberikan oleh pendidik selama proses pembelajaran.¹⁹ Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Banyak sekali model dan metode pembelajaran inovatif. Diantaranya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*.²⁰

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* atau yang bisa disingkat dengan TGT ini diprakarsai oleh *Robert Slavin*, yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model yang

¹⁹ Niken Vioreza dkk, *Call For Book Tema 4: Model Dan Metode Pembelajaran*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing), 2020, 15

²⁰ Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Barat: Rumah Cemerlang), 2024,

menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor.²¹ Menurut Wirawan bahwa TGT tidak hanya tentang belajar secara kelompok, namun juga sebagai kompetisi antar tim yang mengharuskan setiap peserta didik berperan secara aktif dalam setiap pembelajaran yang berlangsung.²²

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *teams Game Tournament*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *teams game tournament* menurut Winarto dalam Simamora, yaitu:²³

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

²¹ Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, 163

²² Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi*, (Bantul: Bening Pustaka), 2022, 186

²³ Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Barat: Rumah Cemerlang), 2024,

- d) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament* dalam model ini.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

- a) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- b) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.²⁴

c. Tahapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

1) Tahap Perencanaan Model *Teams Games Tournament*

Secara terminologi, perencanaan pembelajaran terdiri atas dua kata yakni, kata perencanaan dan kata pembelajaran. Kata perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan keputusan tentang hal yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, hal yang harus dilakukan dalam melakukan perencanaan yaitu menetapkan tujuan yang akan dicapai, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mencapai tujuan.²⁵

²⁴ Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Barat: Rumah Cemerlang), 2024, 98

²⁵ Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum K-13*, 5

Zainal Arifin dalam Mukni'ah, mengatakan bahwa perencanaan mengandung beberapa istilah, diantaranya:

- a) Perencanaan merupakan suatu bentuk pengambilan keputusan suatu proses yang mengikuti langkah-langkah prosedural dalam rangka pengambilan keputusan, pemilihan alternative, konsesus, dan hasil.
- b) Perencanaan merupakan suatu proses dimana berbagai masalah sistem dipecahkan secara sistemik.
- c) Perencanaan merupakan suatu metode untuk mereduksi kompleksitas masalah dan memajukan organisasi yang ditujukan secara langsung pada proses pengambilan keputusan.
- d) Perencanaan adalah pemilihan sekumpulan kegiatan dan pembuatan keputusan lebih lanjut mengenai apa yang harus dilakukan, kapan, bagaimana, dan oleh siapa.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa perencanaan mengandung beberapa unsur, yaitu :

1. Tujuan yang ingin dicapai.
2. Langkah-langkah yang akan dilakukan.
3. Identifikasi masalah yang akan terjadi.
4. Proses pertimbangan dan pengambilan keputusan.²⁶

Pada dasarnya perencanaan model pembelajaran merupakan bentuk rencana pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir

²⁶ Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum (K-13)*, 6

yang disajikan secara khas oleh guru untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Jadi, perencanaan model pembelajaran merupakan kegiatan menyusun semua hal yang berkaitan dengan komponen pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Adapun tahap perencanaan model pembelajaran menurut Mukni'ah bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan yang mencakup penentuan tujuan, pemilihan materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran untuk mencapai tujuan sesuai kurikulum.²⁷

Definisi tersebut menekankan bahwa perencanaan sebagai proses strategis yang mempersiapkan semua aspek penting dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

2) Tahapan Pelaksanaan Model *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu, tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).²⁸

Dalam turnamen itu siswa akan bertanding dengan kelompok lainnya secara langsung. Dalam TGT ada tahap *games* sehingga menimbulkan suasana kegembiraan. Pada kegiatan ini teman sesama kelompok tidak dapat membantunya dan merupakan tanggung jawab

²⁷ Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum (K-13)*, 11

²⁸ Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 166

individual. Berikut ini akan dijabarkan lebih rinci masing-masing tahapan model pembelajaran TGT, yaitu:

a) Penyajian Kelas (*class presentation*)

Menurut *Slavin* dalam bukunya menyatakan bahwa pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pelajaran atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi juga bisa memadukan dengan presentasi audiovisual.²⁹

Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat *games* akan menentukan skor kelompok. Materi pembelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan *games*/turnamen.

b) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Menurut *Slavin* penentuan kelompok biasanya terdiri dari 4-5 siswa yang anggotanya heterogen secara akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas.³⁰ Masing-masing kelompok diberi kode, misalnya I, II, III IV, dan seterusnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*. Setelah guru menyampaikan materi dan kelompok sudah terbentuk, siswa akan berkumpul sesuai dengan kelompoknya kemudian berdiskusi dengan menggunakan lembar kerja yang disediakan pendidik.

²⁹ *Slavin, Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 143

³⁰ *Slavin, Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 144

Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada kelompok yang salah dalam menjawab.

c) Permainan (*games*)

Menurut *Slavin*, *games* terdiri atas pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.³¹ Permainan ini diikuti oleh semua kelompok, dan pertandingannya dilakukan secara bersama. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Siswa akan menjawab pertanyaan dari sebuah *question card* yang didalamnya telah berisi beberapa pertanyaan. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan bergeser posisi ke barisan paling belakang dan berlaku untuk setiap kelompok lain dan anggotanya.

d) Pertandingan (*tournament*)

Pada tahap ini pertandingan akan berlangsung dan siswa saling bersaing untuk mendapatkan skor. Kegiatan ini berlangsung diakhir, setelah guru menyampaikan materi dan setiap kelompok menyelesaikan lembar kegiatan (LKPD).

³¹ Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 166

Menurut *Slavin* siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor, hal ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka.³² Siswa yang selesai menjawab pertanyaan itu akan bergeser posisi ke barisan paling belakang dan berlaku untuk setiap kelompok lain dan anggotanya.

e) Penghargaan Kelompok (*teams recognition*)

Tim yang skornya mencapai kriteria akan mendapatkan penghargaan.³³ Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Tujuannya adalah untuk memberikan semangat belajar pada siswa.

3) Tahapan Penilaian (Evaluasi) Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang artinya penilaian. Evaluasi memiliki banyak arti yang berbeda, menurut *Wang dan Brown* dalam *Rasyid*, dikatakan bahwa *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*, artinya evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari pada sesuatu.³⁴

Ellis dalam *Andri*, mengatakan bahwa evaluasi adalah suatu kegiatan atau proses yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh

³² *Slavin*, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 166

³³ *Slavin*, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 146

³⁴ *Rasyid dkk*, "Evaluasi Berbasis Keterampilan Dalam Pengembangan Desain Evaluasi Pendidikan," *JIIIC* vol. 1, no. 10, 2024

dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai dan arti) berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu.³⁵

Evaluasi pembelajaran sering disamaartikan dengan ujian. Meskipun saling berkaitan, akan tetapi tidak mencakup keseluruhan makna yang sebenarnya. Ujian ulangan harian yang dilakukan guru dikelas atau bahkan ujian akhir sekolah sekalipun, belum dapat menggambarkan esensi evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian atau pengukuran.

Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan oleh semua orang yang bersangkutan, bukan hanya guru melainkan juga siswa itu sendiri. Sehingga dari hasil evaluasi, guru dapat mengetahui sampai dimana kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran, serta mengetahui dimana kesulitan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program pembelajaran.³⁶

Hasil belajar dan proses belajar tidak hanya dinilai dengan tes, baik melalui bentuk tes deskriptif maupun tes objektif. Kegiatan mengevaluasi merupakan hal yang sangat penting dalam dunia

³⁵ Andri dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi), 2022, 2

³⁶ Andri dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi), 2022, 6

pendidikan, karena evaluasi hasil belajar ini sangat penting untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik.³⁷

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari *Benyamin Bloom* yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Eveline dan Hartini dalam Aslan dan Suhari, pembelajaran adalah usaha dalam ruang lingkup pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses itu dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.³⁸

Sedangkan menurut Sumiati dan Asra, pembelajaran adalah kompleks yang dapat memberikan pengalaman dalam belajar kepada anak didik, sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran tersebut.³⁹

Dari beberapa pengertian diatas, pada hakikatnya pembelajaran adalah pembentukan proses perilaku kepada tingkah laku yang baik atau menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada anak. Proses pembelajaran yang

³⁷ Widiyanto, Inayati, "Penerapan Evaluasi Pembelajaran Tes Dan Non-Tes Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan". *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, No. 2 (2023): 4

³⁸ Aslan, Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 40

³⁹ Aslan, Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 40

dimaksud adalah proses dari belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru, yang melibatkan tiga komponen dalam pembelajaran, yaitu Guru, siswa dan isi atau materi pembelajaran.

Sementara itu pula, berkaitan dengan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam tidak terlepas dari cerita sejarah pada masa lalu, yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan, sesuai dengan kategori perjalanan sejarah Islam pada masa lalu. Sejarah selalu identik dengan masa lalu. Masa lalu yang tidak bisa diulang kembali, setiap satu menit perjalanan dalam hidup kita, maka kita sudah melewati sejarah. Sejarah selalu saja bisa dikenang, dan selalu saja dikubur dalam ingatan, tergantung dari sejarah yang dialami.

Sejarah selalu dihubungkan dengan masa kini dan masa depan. Pemahaman tentang masa lalu, seseorang yang dapat diaktualisasikan

zaman sekarang ini. Hidup akan terasa sempurna, jika dari peristiwa sejarah itu dapat mengajarkan kita tentang beberapa hal dalam kehidupan. Menurut Husdarta, sejarah sangat penting untuk dipelajari, karena dapat membantu kita untuk memecahkan tentang permasalahan masa lalu. Sedangkan, menurut ilmu pengetahuan sejarah yang diutarakan oleh *E. Bernheim* dalam Fadil SJ adalah menceritakan tentang fakta yang telah diselidiki sebelumnya yang didalamnya terdapat

hubungan dan perkembangan manusia itu sendiri, yang dilakukan melalui aktivitasnya.⁴⁰

Sementara pada penjelasan berikutnya adalah berkaitan dengan kebudayaan. Menurut pendapat Sidi Gazalba yang dikutip dalam Hanum, menjelaskan bahwa kebudayaan adalah cara berpikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan sosial (masyarakat) dalam suatu ruang dan waktu.⁴¹

Beberapa argumen yang telah diutarakan tersebut dari mulai pembelajaran, sejarah, kebudayaan, dan Islam sendiri, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah proses perubahan tingkah laku anak menjadi hal yang baik, setelah mengalami cerita pada masa lalu dari mata pelajaran sejarah kebudayaan

Islam itu sendiri. Peran Guru dalam menceritakan sejarah ini sangat menentukan. Guru bukan hanya menguasai tentang sejarah, tetapi mengetahui inti dari pelajaran sejarah tersebut. Isi dari mata pelajarannya tidak terlepas dari kisah Rasulullah Saw beserta Sahabatnya maupun cerita tentang tokoh-tokoh Islam lainnya. Oleh karena itu, untuk mempelajari sejarah kebudayaan tersebut sangat penting dan hal itu akan

⁴⁰ Fadil, *Pasang Surut Peradaban Islam Dalam Lintasan Sejarah* (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2008), 2

⁴¹ Hanum dkk, *Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis Digital Storytelling Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora 2, no. 12 (2023): 1667

mengetahui hubungan sejarah kebudayaan Islam dengan sejarah pendidikan Islam.⁴²

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengataman dan pembiasaan. Oleh karena itu dalam tema tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. Jadi SKI tidak saja merupakan *transfer of knowledge*, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*).

Menurut Alimni dan Amin, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber syariah yang besar.

⁴² Aslan, Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 2018, 43

- 3) Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan *patriotism* dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- 4) Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertindak laku seperti Rasul.
- 5) Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam seluruh dunia.⁴³

c. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah dan kebudayaan Islam selalu menjadi bagian penting dari kehidupan umat Islam, terutama untuk pendidikan di madrasah. Dengan memahami sejarah dengan benar, guru dan siswa dapat bercermin untuk belajar banyak dari satu sama lain dan memperbaiki kesalahan mereka untuk mencapai kesuksesan dan kemuliaan di dunia dan akhirat. Mempelajari sejarah bukan hanya mengetahui dan menghafal situs sejarah, tahun peristiwa, atau nama pahlawan. Sejarah memiliki pelajaran berharga yang dapat kita pelajari untuk memperbaiki hidup kita.⁴⁴

Alimni dan Amin dalam bukunya menyatakan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan islam setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut:

⁴³ Alimni, Amin, *Sejarah Kebudayaan Islam: Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*, 2021, 37

⁴⁴ Shofil Fikri, Arta Sanjaya, "Pentingnya Memahami Sejarah Peradaban Islam Di Indonesia". *TARBAWI: Jurnal Pendidikan dan Keagamaan*, No. 1 (Juni 2022): 10

1) Fungsi edukatif

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

2) Fungsi Keilmuan

Peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu islam dan kebudayaannya.

3) Fungsi Transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.⁴⁵



⁴⁵ Amin, Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam: Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*, (Banten: Media Edukasi Indonesia), 2021, 38

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci.⁴⁶

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *field research*. *Field research* atau penelitian lapangan yakni penelitian yang dilaksanakan secara sistematis untuk mengambil data di lapangan. Sedangkan penelitian deskriptif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih oleh peneliti yaitu bertempat di MTs Al Firdaus Panti, yang lebih tepatnya berada di Jl Kepiring No. 1 Desa Suci, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember. Adapun kelas yang diteliti yakni kelas VII di MTs Al Firdaus Panti.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 51

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian kali ini yaitu seseorang yang dipandang relevan mengenai tema penelitian yang dilakukan. Adapun subjek penelitian di MTs Al Firdaus Panti yaitu:

1. Bapak Maskur Efendy, S. Pd. I selaku Kepala MTs Al Firdaus Panti
2. Bapak M. Sugiyono, S. Pd. I sebagai Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al Firdaus
3. Mar'atus Solayhah sebagai siswi kelas VII di MTs Al Firdaus Panti
4. Nadina Salsabila Firdauszy sebagai siswi kelas VII di MTs Al Firdaus Panti
5. Oktaviona Trisa Widi Astuti sebagai siswi kelas VII di MTs Al Firdaus Panti
6. Riskiyanto sebagai siswa kelas VII di MTs Al Firdaus Panti

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴⁷ Adapun teknik pengumpulan yang digunakan yakni sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Dalam penelitian ini, observasi yang digunakan yakni observasi partisipatif. Observasi partisipatif yakni kegiatan yang dimana peneliti tidak

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 224

terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.⁴⁸

Observasi dilaksanakan peneliti dengan memperhatikan secara langsung di kelas VII saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Peneliti memperhatikan bagaimana pembelajaran dilaksanakan dari pembukaan hingga penutupan pembelajaran, bagaimana cara guru mengajar, dan bagaimana reaksi para peserta didik. Data yang dihasilkan dari observasi sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*
- b. Evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*

2. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁴⁹ Wawancara digunakan peneliti untuk mengambil data mengenai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Al Firdaus Panti yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model *Teams Games Tournament*.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 227

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 231

Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.⁵⁰ Hasil dari wawancara adalah untuk mengetahui:

a. Wawancara Kepala Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Pantj

1) Sejarah MTs Al Firdaus Pantj Jember

2) Profil Madrasah MTs Al Firdaus Pantj

b. Wawancara Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1) Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*

2) Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*

3) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*

c. Wawancara siswa kelas VII MTs Al Firdaus Pantj

1) Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*

2) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 233

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mendokumentasikan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Al Firdaus Panti yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model *Teams Games Tournament*. Selain itu, dokumen yang berkaitan dengan data sejarah MTs Al Firdaus Panti, arsip, dan lain-lain. Data yang diperoleh dari dokumentasi, yaitu:

- a. Modul Ajar Sejarah Kebudayaan Islam
- b. Profil sekolah, data pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana dan juga data penunjang lainnya
- c. Foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*
- d. Dokumentasi lain yang relevan

E. Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang

lain. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan.⁵¹

Untuk mempermudah peneliti dalam proses menganalisis berbagai data penelitian, maka peneliti menggunakan dua pendekatan data di lapangan model *Miles dan Huberman*. *Miles dan Huberman* mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing*.⁵²

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan, dan kedalaman wawasan tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam mereduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.⁵³

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 335

⁵² Dinda Kartika Agustin, “Implementasi Media Busy Book Dalam Pembelajaran Daring Di Mutiara Bunda Playschool Sukaluyu Kota Bandung Tahun Ajaran 2021-2022” (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), (29)

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 249

2. Data *Display* (Penyajian Data)

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

Dengan penyajian data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.⁵⁴

3. *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan)

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵⁵

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 249

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 252

teknik, dan triangulasi waktu.⁵⁶ Namun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang gaya kepemimpinan seseorang, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan ke bawahan yang dipimpin, ke atasan yang menugasi, dan ke teman kerja yang merupakan kelompok kerjasama.

Data dari ketiga sumber tersebut, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.⁵⁷

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 273

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 274

yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.⁵⁸

G. Tahap-tahap Penelitian

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

1. Tahap Pra Penelitian Lapangan

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

a. Menyusun Rancangan Penelitian

Di tahap ini, peneliti membuat rancangan awal penelitian yang akan dilaksanakan, yang mana diawali dengan observasi lapangan untuk memahami kondisi lingkungan sekolah. Kemudian akan dilanjutkan dengan melakukan konsultasi bersama dengan dosen pembimbing akademik (DPA) untuk proses penyusunan judul, kemudian peneliti menambahkan judul ke ketua prodi untuk mendapatkan validasi dan SK dosen pembimbing. Selanjutnya peneliti menyusun matrik penelitian serta disambung dengan menyusun proposal penelitian hingga seminar proposal.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 274

b. Menyusun Surat Perizinan

Tahap selanjutnya yaitu mengajukan surat perizinan penelitian ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, kemudian diserahkan kepada kepala MTs Al Firdaus Panti.

c. Menentukan Informan

Pada tahap ini peneliti harus memastikan bahwa yang menjadi informan adalah orang yang dirasa paling tahu mengenai keadaan di lapangan dan yang paling penting adalah informan tersebut bersedia untuk digali informasi.

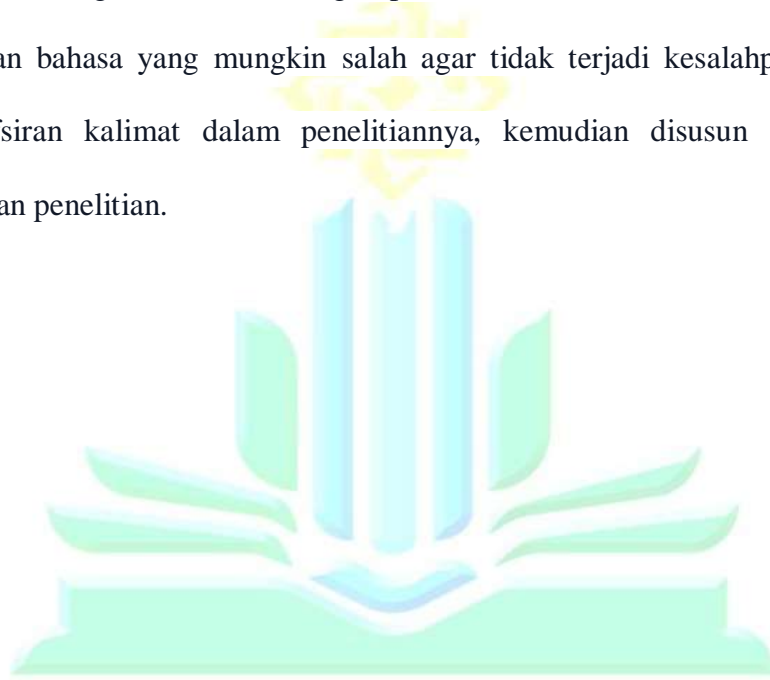
2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Tahap ini, bisa disebut tahap pelaksanaan lapangan, yang mana peneliti harus sudah ada dan terjun di lapangan (lokasi). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti, antaranya yaitu:

- a. Peneliti mulai memahami kapan waktu yang digunakan untuk meneliti dan memahami lokasi yang akan diteliti.
- b. Peneliti terjun ke lapangan (lokasi penelitian), dengan mengamati apa yang terjadi di lapangan serta mencatat hal-hal yang dirasa menarik dan yang dapat melengkapi data penelitian.
- c. Peneliti mengumpulkan data-data yang diperolehnya.
- d. Peneliti menambah atau menyempurnakan data yang dirasa masih kurang lengkap

H. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti mulai merumuskan dan mengolah semua data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah itu, peneliti menganalisis dan mengumpulkan data tambahan untuk memperbaiki tatanan bahasa yang mungkin salah agar tidak terjadi kesalahpahaman pada penafsiran kalimat dalam penelitiannya, kemudian disusun agar menjadi laporan penelitian.



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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan di MTs Al Firdaus yang terletak di Desa Suci, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember. Untuk spesifikasinya akan dipaparkan profil sekolah sebagai berikut:

1. Profil Sekolah

a. Identitas Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus

NPSN	: 20581530
Nama Madrasah	: Madrasah Tsanawiyah al Firdaus
Alamat	: Jl. Keping No. 1
Kelurahan/Desa	: Suci
Kecamatan	: Panti
Kabupaten	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Telepon/Hp	: (0031) 413074
Jenjang	: MTs
Status (Negeri/Swasta)	: Swasta
Tahun Berdiri	: 2000
Hasil Akreditasi	: B
SK Pendirian	: 121235090090
Tanggal SK Pendirian	: 08 Desember 2015
Status Kepemilikan	: Milik Yayasan

SK Ijin Operasional : Kd.13.09/4/MTs/90/2010
 Tanggal SK Ijin Oprasinal : 01 Juli 2010
 Website : <https://mtsalfirdaus.sch.id/>
 Email : mtsalfirdaus@gmail.com

b. Identitas Kepala Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus

Nama : Maskur Efendy, S.Pd.I
 Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah al
 Firdaus Suci-Panti-Jember
 Alamat Rumah : Jl. Kepiring No.01 Suci-Panti-
 Jember
 No Telepon/Hp : (0331) 413075/081333756212

2. Sejarah Berdirinya Madrasah

MTs Al-Firdaus terletak di jalan Kepiring Nomor 01 Desa Suci Kecamatan Panti Kabupaten Jember dengan jarak kurang lebih 250 meter dari jalan protokol Desa Suci, yang di kelilingi oleh perumahan masyarakat yang sebagian besar mata pencahariannya adalah petani. MTs Al-Firdaus mempunyai luas lahan 2000 meter persegi dengan kepemilikan tanah waqaf yang kemudian berubah kepemilikan tanah jual beli. MTs Al-Firdaus merupakan madrasah yang berada dibawah naungan " Yayasan Pendidikan Islam Al-Firdaus" yang didirikan dan diasuh oleh Alm. Drs. KH. Abdul Aziz Rangkuti pada 1 Juli 2002, dan sejak tahun 2012 Yayasan Pendidikan Islam Al-Firdaus diasuh oleh Hj.Humaidah yang merupakan istri beliau sampai saat ini. MTs Al-Firdaus merupakan lembaga pendidikan kedua yang

didirikan setelah lembaga pendidikan Madrasah Aliyah Al-Firdaus, Raudhatul Athfal Al-Firdaus dan Madrasah Diniyah Al-Firdaus. MTs Al-Firdaus dalam tujuannya yaitu untuk mencetak siswa-siswi yang berilmu pengetahuan dan berakhlak kepada Allah SWT dan lingkungannya. Dengan tujuan tersebut MTs Al-Firdaus mengoptimalkan potensi siswa-siswi sehingga dapat menjadi bekal bagi dirinya serta bermanfaat bagi masyarakat. Sehingga out-come Madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus dapat diterima oleh masyarakat sesuai kompetensi masing-masing dengan dilandasi budi pekerti luhur, iman dan taqwa kepada Allah SWT.

Drs. KH. Abdul Aziz, (Alm) Rangkuti merupakan kepala sekolah pertama di MTs Al-Firdaus, kemudian kepala madrasah kedua adalah Bapak Hakim, ketiga Bapak Mu'is, dan yang ke empat yakni Bapak Maskur Efendy, S.Pd.I kepala madrasah sampai sekarang.⁵⁹

3. Data Guru Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus

Tabel 4. 1
Data Guru Aktif di MTs Al Firdaus

Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir	Tugas Mengajar
Maskur Efendy, S.Pd.I	L	S1	Bahasa Arab
M. Misbahul Umum, S.Pd	L	S1	Bahasa Arab
M. Saeri, S.Pd.I	L	S1	Akidah Akhlak
M. Rosyid, S.Sos.I	L	S1	Akidah Akhlak
Sugiono, S.Pd.I	L	S1	Fiqih
Mulyadi, S.Pd	L	S1	PPKN

⁵⁹ MTs Al Firdaus Panti “Profil MTs Al Firdaus Panti” 26 April 2025

Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir	Tugas Mengajar
Jumaidah, S.H	P	S1	PPKN
Ferilia, S.Pd	P	S1	Matematika
Fitriah, S.Pd	P	S1	IPS
Anis Furoidah, S.Pd	P	S1	IPS & Bahasa Jawa
Gatot Suyanto, S.Pd	L	S1	IPS
Dwi Yunita K, S.Pd	P	S1	Bahasa Inggris
Umi Fajarul Aini, S.Pd.I	P	S1	BIN
Asti Rudati, S.Pd	P	S1	BIN
Venche Dewayanti, S.Pd	P	S1	Seni Budaya
M. Jaelani, S.Pd	L	S1	Penjas
Agus Budiyanto, S.Pd	L	S1	Penjas
Guntur Tegus, S, S.Pd	L	S1	Prakarya
Zulfa Fauriana, S.Pd.I	P	S1	Qurids
M. Sugiyono, S.Pd.I	L	S1	SKI

4. Data Siswa Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus

Data siswa di MTs Al Firdaus apabila dilihat berdasarkan tingkat pendidikannya/kelas, pada kelas VII terdapat 23 siswa. Sedangkan pada kelas VIII terdapat 24 siswa. Sementara pada kelas IX terdapat 34 siswa. Sehingga total keseluruhan jumlah siswa di MTs Al Firdaus berjumlah 81 siswa.⁶⁰

Penelitian ini difokuskan pada kelas VII, yang berjumlah 23 siswa.

Berikut adalah data siswa kelas VII MTs Al Firdaus Panti.

⁶⁰ MTs Al Firdaus Panti “Data Siswa MTs Al Firdaus Panti” 26 April 2025

Tabel 4. 2
Data Siswa Aktif Kelas VII di MTs Al Firdaus

No.	Nama Siswa	L/P
1.	Aeri Kusuma	L
2.	Agustian Riski Ramadan	L
3.	April Wahyu Purnama	P
4.	Iqbal Aldiansyah	L
5.	Irham Fairus Sobi	L
6.	Keyla Nafisha Aliya Putri	P
7.	Mar'atus Solayhah	P
8.	Mariyatul Istianah	P
9.	Maulana Arga Ebi Fahrezi	L
10.	Moch. Fahmi Alkhasani Midrori	L
11.	Moch. Zakariya Hafidul Ahkam	L
12.	Moh. Reza Adi Putra	L
13.	Muhammad Akmal	L
14.	Muhammad Naufal Rafif	L
15.	Nadina Salsabila Firdauszy	P
16.	Nur Indi Permatasari	P
17.	Oktaviona Trisa Widi Astuti	P
18.	Refan Dava Prayuda	L
19.	Riko Okta Saputra	L
20.	Riskiyanto	L
21.	Riza Umami	P
22.	Rosihan Kasyiful Aziz	L
23.	Senandung Laras Centhiny	P
24.	Ubaidillah	L

B. Penyajian Data Dan Analisis

Penyajian data sangat diperlukan dalam pembuatan hasil penelitian karena data tersebut menjadi bukti bahwasanya penelitian ini didasarkan pada kenyataan, dengan menelaah secara langsung objek yang diteliti, serta melakukan wawancara kepada beberapa informan untuk meraih data, hingga memperoleh berbagai dokumen-dokumen pendukung. Hal ini sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Untuk mempermudah penjelasan mengenai “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Game Tournament* Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”, maka dibagi menjadi tiga bagian: 1) Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember 2024/2025. 2) Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. 3) Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

1. Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII di MTs Al Firdaus Panti Jember 2024/2025.

Perencanaan pembelajaran merupakan proses sistematis yang dilakukan oleh guru untuk merancang kegiatan belajar mengajar yang efektif, efisien dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran sangatlah penting dalam membantu guru dalam mengajar serta mentransfer ilmu kepada peserta didik. Perencanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di lembaga tersebut.

Adapun kurikulum yang digunakan oleh MTs Al Firdaus Panti yaitu menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII. Hal ini disampaikan oleh Bapak Maskur Efendy, S.Pd.I, melalui wawancara pada tanggal 26 April 2025, bahwa:

“Di MTs Al Firdaus ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII dan VIII sedangkan untuk kelas IX masih menggunakan Kurikulum 2013”.⁶¹

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh Bapak Maskur tersebut, diketahui bahwasanya MTs Al Firdaus sudah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII dan VIII dan Kurikulum 2013 untuk kelas IX. Sehingga untuk perencanaan pembelajarannya disesuaikan dengan kurikulum yang ada.

Dalam penyusunan perangkat pembelajaran juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini disampaikan oleh Bapak Sugiyono selalu guru pengampu mata pelajaran SKI melalui wawancara pada tanggal 23 Mei 2025, bahwa:

⁶¹ Wawancara, Maskur Efendy, 26 April 2025

“Untuk kelas VII sudah mulai menggunakan modul ajar mbak, karena untuk kurikulum nya kan sudah ganti, jadi saya menyesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan”.⁶²

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh Bapak Sugiyono tersebut, bahwa di MTs Al Firdaus Panti telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII dan VIII. Adapun perangkat pembelajaran Kurikulum Merdeka yaitu, Modul Ajar. Di dalam Modul Ajar terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam penyusunannya, yaitu tujuan pembelajaran, rencana asesmen, langkah pembelajaran, media pembelajaran, informasi umum, tujuan modul, rencana penggunaan, materi, asesmen dan referensi. Dalam pemilihan model pembelajaran seorang pendidik perlu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, Modul Ajar yang disusun sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran berguna sebagai acuan guru dalam menyelenggarakan proses kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan terencana.

Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga tertuang dalam Modul Ajar yang dibuat oleh guru SKI sebagai bentuk merencanakan kegiatan pembelajaran. Berikut hasil wawancara peneliti pada tanggal 23 Mei 2025 dengan Bapak Sugiyono selaku guru sejarah kebudayaan islam terkait alasan beliau menggunakan model TGT dalam pembelajaran SKI:

“Untuk menentukan model pembelajaran apa yang akan saya gunakan saya akan terlebih dahulu melihat materi, kemudian barulah

⁶² Wawancara, M. Sugiyono, 23 Mei 2025

saya dapat menentukan model dan media pembelajaran yang akan digunakan. Alasan saya menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, karena siswa sering dihadapkan pada materi yang cukup banyak dan bersifat hafalan, seperti nama tokoh, peristiwa, dan perkembangan peradaban islam. Nah, jika disampaikan secara monoton siswa cenderung merasa bosan, akibatnya kurang fokus pada pembelajaran. Dengan TGT ini, mereka dapat belajar secara berkelompok, berdiskusi lalu mengikuti turnamen kuis yang membuat mereka lebih aktif dan semangat dalam menerima materi pelajaran”.⁶³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sugiyono dapat disimpulkan bahwa pemilihan model dan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, dan alasan beliau memilih menggunakan model TGT dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam yaitu, melatih siswa untuk belajar secara berkelompok, membiasakan siswa untuk bertukar pendapat (diskusi) dengan teman, hal ini bertujuan agar siswa lebih aktif saat pembelajaran dan lebih mudah memahami materi SKI.

Selanjutnya yakni langkah-langkah dalam merancang pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam yakni Bapak M. Sugiyono, S.Pd.I. Dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 Mei

2025 tersebut Bapak Sugiyono mengatakan bahwa:

“Langkah awal yang saya ambil saat merancang pembelajaran menggunakan TGT ini, saya mempersiapkan media nya dulu mbak. Jadi, media yang saya gunakan untuk model TGT ini adalah kertas yang di dalamnya sudah berisi pertanyaan-pertanyaan atau biasa disebut *Questions Card*. Soalnya saya lihat di youtube kebanyakan pendidik itu menggunakan *Questions Card*, kemudian saya akan membuat pertanyaan yang nantinya dituangkan ke dalam LKPD dan *questions card* nya. Beberapa pertanyaan yang ada didalam LKPD

⁶³ Wawancara, M. Sugiyono, 23 Mei 2025

akan saya masukkan juga di *questions card*, untuk menguji seberapa fokusnya anak-anaknya saat mengerjakan LKPD, untuk pengerjaan LKPD nya nanti itu berkelompok”.⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sugiyono dapat disimpulkan bahwa langkah awal yang bapak sugiyono lakukan saat merancang pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yakni mempersiapkan/membuat media TGT terlebih dahulu yaitu kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan (*questions card*). Guru akan membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang dibahas dan nantinya akan dituang kedalam LKPD dan *questions card*. Kemudian beberapa pertanyaan yang ada di LKPD akan dipilih untuk dimasukkan ke *questions card*. Hal ini bertujuan agar guru mengetahui siswa fokus dalam mengerjakan LKPD.

2. Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII di MTs Al Firdaus Panti Jember 2024/2025.

Pelaksanaan merupakan peranan terpenting dalam keberhasilan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disesuaikan dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai materi dan model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yakni *Teams Game Tournament*.

⁶⁴ Wawancara, M. Sugiyono, 23 Mei 2025

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan *tournament* pada kelompoknya masing-masing.

Dalam melaksanakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terdapat 5 langkah tahapan yaitu, tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)



Gambar 4.1
Kegiatan guru dalam penyajian kelas⁶⁵

Hasil dari kegiatan observasi pada tanggal 23 Mei 2025 menunjukkan saat kegiatan penyajian kelas oleh guru, dimulai dengan Bapak Sugiyono mengucapkan salam lalu dilanjutkan pembacaan do'a sebelum memulai pembelajaran, kemudian guru memeriksa daftar hadir siswa, mengisi jurnal kelas dan mengecek kebersihan kelas, kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan

⁶⁵ Dokumentasi, Kegiatan Guru Dalam Penyajian Kelas, MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

pembelajaran kepada siswa.⁶⁶ Hal ini selaras dengan penjelasan dari

Bapak Sugiyono, bahwa:

“Sebelum memulai pembelajaran saya akan memberikan instruksi kepada ketua kelas untuk memimpin do’a, dilanjutkan dengan mengecek absensi, kebersihan kelas dan mengisi jurnal kelas. Kemudian saya akan menyampaikan materi yang akan saya ajarkan hari ini, dan menanyakan kepada siswa barangkali ada materi yang kurang dipahami.”⁶⁷

Pernyataan ini dikuatkan dengan hasil wawancara kepada

Oktaviona Trisa Widi Astuti, selaku siswi kelas VII, bahwa:

“Biasanya sebelum memulai pembelajaran Pak Sugiyono masuk dengan salam dan langsung menyuruh ketua kelas untuk memimpin do’a bersama. Terus mengecek absen, mengisi jurnal dan mengecek kebersihan kelas mbak dan langsung menjelaskan materi.”⁶⁸

Selain mengetahui dari beberapa informan melalui wawancara tersebut, peneliti juga melakukan observasi didalam kelas, yang mana didalam kelas menunjukkan kegiatan penyajian kelas yang dilakukan oleh guru dengan langkah-langkah, yaitu:

- a) Pertama, dimulai dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru bersama-sama.
- b) Kedua, ketua kelas memberikan instruksi untuk membaca do’a sebelum memulai pembelajaran bersama-sama.
- c) Ketiga, guru memeriksa daftar hadir siswa, dilanjutkan mengisi jurnal kelas dan tak lupa mengecek kebersihan kelas.

⁶⁶ Observasi di kelas VII MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

⁶⁷ Wawancara, M. Sugiyono, 23 Mei 2025

⁶⁸ Wawancara, Oktaviona Trisa Widi Astuti, 24 Mei 2025

- d) Keempat, guru memberikan motivasi dan beberapa pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi.
- e) Kelima, guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari secara singkat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournament*, hasilnya sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Sugiyono maupun dengan salah satu siswa.⁶⁹

b. Belajar Dalam Kelompok (*Teams*)

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23 Mei 2025, langkah kedua yakni guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Teknik yang digunakan guru dalam membentuk kelompok yaitu sesuai urutan absen, agar siswa tidak pilih-pilih teman sekelompok dan siswa akan duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.⁷⁰



Gambar 4. 2
Guru membentuk kelompok⁷¹

⁶⁹ Observasi di Kelas VII MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

⁷⁰ Observasi di Kelas VII MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

⁷¹ Dokumentasi, Guru Membentuk Kelompok, 23 Mei 2025

Hal tersebut diperjelas dengan pernyataan yang disampaikan

Bapak Sugiyono selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam, bahwa:

“Untuk pembagian kelompok saya menggunakan urutan absen, agar anak-anak bisa berbaur dengan temannya tanpa pilih-pilih, karena kadang kalau kelompok nya memilih sendiri selalu itu saja yang akan jadi teman kelompoknya.”⁷²

Tabel 4. 3
Nama-Nama Kelompok

Kelompok	Nama Kelompok
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mariyatul Istianah • Senandung Laras Chintiny • Maulana Arga Ebi Fahrezi • Irham Fairus Sobi • Muhammad Naufal Rafif • Keyla Nafisha Aliya Putri
2	<ul style="list-style-type: none"> • Riza Umami • Nadina Salsabila Firdauszy • Aeri Kusuma • Iqbal Aldiansyah • Riskiyanto • Moch. Fahmi Alkhasani
3	<ul style="list-style-type: none"> • Moch Zakariya Hafidul Ahkam • Ubaidillah • Riko Okta Saputra • Mar'atus Solayhah • Oktaviona Trisa Widi Astuti • Moh. Reza Adiputra
4	<ul style="list-style-type: none"> • April Wahyu Purnama • Nur Indi Permatasari • Refan Dava Prayuda • Rosihan Kasyiful Aziz • Agustian Riski Ramadan • Muhammad Akmal

⁷² Wawancara, M. Sugiyono, 23 Mei 2025

Setelah terbentuk kelompok, mereka akan duduk sesuai kelompoknya. Kemudian, guru akan memberikan soal yang terdapat dalam LKPD. Siswa mengerjakan soal yang ada di LKPD bersama teman sekelompoknya selama 10 menit. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami materi sebelum nantinya melakukan turnamen TGT.



Gambar 4. 3
Pengerjaan LKPD oleh siswa⁷³

Hal tersebut diperjelas dengan pernyataan dari Bapak Sugiyono, bahwa:

“Jadi setelah anak-anak selesai membentuk kelompok, saya langsung memberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) untuk masing-masing kelompok kerjakan, tujuannya agar anak-anak lebih memahami materi ini, sehingga saat pelaksanaan TGT anak-anak tidak merasa kesulitan saat menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *question card*. Dan beberapa pertanyaan dalam TGT ada kesamaan dengan pertanyaan di LKPD.”⁷⁴

⁷³ Dokumentasi, Pengerjaan LKPD oleh siswa, 23 Mei 2025

⁷⁴ Wawancara, M. Sugiyono, 23 Mei 2025

c. Permainan (*Games*)



Gambar 4. 4
Kartu yang berisi pertanyaan (*question ccard*)⁷⁵

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23 Mei 2025 yang telah dilakukan, siswa melaksanakan *games* dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam kertas secara benar sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Disini guru memberikan 5 pertanyaan disetiap kertasnya. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi yang telah diajarkan oleh Bapak Sugiyono. Sebelum *games* dimulai guru akan menjelaskan tata cara turnamen ini, sehingga siswa tidak bingung saat melaksanakan *games*. Setelah mendengarkan penjelasan guru, para peserta akan mempersiapkan pulpen masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan.⁷⁶

⁷⁵ Dokumentasi, Kartu Yang Berisi Pertanyaan (*Question Card*), 23 Mei 2025

⁷⁶ Observasi di Kelas VII MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

d. Pertandingan (*Tournament*)



Gambar 4. 5

Kegiatan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam kartu (*question card*)⁷⁷

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23 Mei 2025 yang dilakukan peneliti, setelah kartu pertanyaan (*question card*) dipasang dipapan tulis oleh guru, kemudian siswa akan melaksanakan *tournament* tersebut, pengerjaannya sesuai dengan barisan kelompok masing-masing dan sesuai nomor urut kelompoknya. Lalu siswa yang berada dibarisan paling depan berkesempatan menjawab pertanyaan yang paling atas/awal, kemudian dilanjutkan oleh barisan dibelakangnya secara bergantian menjawab pertanyaan yang ada dikertas hingga semua pertanyaan selesai terjawab. Kelompok yang selesai menjawab semua pertanyaan akan mencabut kertas pertanyaan (*question card*) dari papan tulis, lalu diserahkan kepada guru.⁷⁸

e. Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Setiap kelompok yang sudah menjawab semua pertanyaan dengan cepat dan benar, maka akan diberikan skor sesuai dengan jawaban

⁷⁷ Dokumentasi, Kegiatan Siswa Dalam Menjawab Pertanyaan Dalam Kartu (*Question Card*), 23 Mei 2025

⁷⁸ Observasi di Kelas VII MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

mereka. Setelah *tournament* dan penskoran selesai dan tiap kelompok telah mendapatkan poin, kemudian guru dan siswa membahas bersama dan meluruskan jawaban yang benar. Selanjutnya guru akan memberikan hadiah (*reward*) kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.⁷⁹

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dipaparkan diatas mengenai model *Teams Game Tournament* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model TGT ini sangat efektif, sehingga membuat suasana pembelajaran menyenangkan, aktif dan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar, sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hal ini kemudian dikuatkan kembali melalui pernyataan salah satu siswa kelas VII yakni Riskiyanto, bahwa:

“Iya mbak, kemaren-kemarenannya Pak Sugiyono masih sering menyuruh kami untuk merangkum materi saja lalu setelah selesai merangkum, sudah dikumpulkan dan di tanda tangani. Tapi beberapa hari kemudian Pak sugiyono sudah banyak melakukan permainan didalam kelas salah satunya game kartu pertanyaan ini mbak, jadi permainan ini seru banget mbak, ada turnamennya nanti juga ada pemenang dan hadiahnya, dan nanti diakhir biasanya pertanyaan yang ada dikartu itu dibahas bersama-sama mbak.”⁸⁰

Pernyataan tersebut selaras dengan hasil wawancara dengan Bapak Sugiyono selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam, mengatakan bahwa:

“Dulu saya memang terlalu sering menyuruh anak-anak untuk merangkum materi yang ada di LKS, tetapi kemudian saya teliti lagi nilai anak-anak saat ulangan ini sangat anjlok dan konsentrasi

⁷⁹ Observasi di Kelas VII MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

⁸⁰ Wawancara, Riskiyanto, 24 Mei 2025

mereka saat belajar kurang, malah banyak bergurau, mengobrol bersama temannya, dan ada juga yang tidur. Kemudian saya mencoba menggunakan model *Teams Game Tournament* ini, alhamdulillah anak-anak merespon dengan baik dan malah kadang setiap pelajaran minta game terus.”⁸¹

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas, penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* mendapatkan respon yang baik dari para siswa kelas VII, hal tersebut dapat dilihat ketika para siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir menggunakan *games tournament*, sehingga siswa lebih aktif, pembelajaran mudah dipahami dan bisa disampaikan dengan baik.

3. Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Evaluasi model TGT pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al Firdaus Panti Jember dilakukan dengan memperbaiki atau mengoreksi jawaban siswa yang ada di question card atau kertas pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sugiyono, beliau menjelaskan bahwa:

“Setelah pelaksanaan pertandingan saya dan anak-anak akan mengoreksi jawaban yang ada di kertas tgt dan membenarkan jawaban yang kurang tepat. Kemudian anak-anak membuat kesimpulan dengan dibantu oleh guru mengenai materi pembelajaran pada hari ini secara bersama-sama. Meskipun dapat dilihat masih ada beberapa siswa yang masih menjawab salah. Sebagian siswa juga menjawab pertanyaan dengan benar dan memberikan respon positif. Kemudian saya akan mengajukan beberapa pertanyaan kecil

⁸¹ Wawancara, M. Sugiyono, 23 Mei 2025

kepada siswa seperti, materi mana yang sudah kalian pahami?, materi mana yang kurang kalian pahami? Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? Saya ingin memastikan bahwa anak-anak sudah besar kecilnya sudah paham dengan materi yang dipelajari”.⁸²

Pernyataan tersebut sama dengan hasil wawancara dengan Oktaviona siswa kelas VII, menjelaskan bahwa:

“Ketika sesi pertandingan dan pemberian penghargaan selesai, bapak Sugiyono kemudian akan mengajak kami untuk mengoreksi secara bersama-sama jawaban dari kertas TGT tadi, agar bisa dijadikan bahan untuk belajar nantinya. Waktu game tadi itu sangat menyenangkan bukan hanya karena dapat hadiah tapi juga karena pertandingan nya yang bikin seru. Saya lebih semangat untuk mempelajari materi agar nanti ketika pertandingan bisa mendapatkan skor tertinggi”.⁸³

Data wawancara tersebut dipertegas dengan hasil observasi pada tanggal 23 Mei 2025 di MTs Al Firdaus Panti Jember, peneliti mengamati bahwa beberapa siswa terlihat antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika kegiatan kelompok, siswa tampak fokus menjawab soal yang ada di LKPD, dan mampu bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Ketika pertandingan berlangsung siswa juga tampak fokus menjawab pertanyaan yang ada di question card, beberapa siswa bahkan saling menyemangati anggota kelompoknya untuk mendapatkan skor tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament sudah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁸⁴

⁸² Wawancara, M. Sugiyono, 18 Desember 2025

⁸³ Wawancara, Oktaviona, 18 Desember 2025

⁸⁴ Observasi di Kelas VII MTs Al Firdaus Panti, 23 Mei 2025

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model Teams Games Tournament yaitu membenarkan atau mengoreksi jawaban siswa yang ada di question card atau kartu pertanyaan dan meninjau respon siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, siswa tidak bosan dan tidak monoton dalam pembelajaran.

Tabel 4. 4
Tabel Hasil Temuan Penelitian

No.	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1.	Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember 2024/2025.	Ditemukan Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII di MTs Al Firdaus Panti Jember 2024/2025, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan materi pembelajaran 2. Menentukan model pembelajaran 3. Media pembelajaran <i>question card</i>
2.	Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember 2024/2025.	Model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa

No.	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
		<p>yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Dalam melaksanakan model pembelajaran Teams Game Tournament terdapat 5 langkah tahapan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian Kelas (Class Presentation) 2. Belajar Dalam Kelompok (Teams) 3. Permainan (Games) 4. Pertandingan (Tournament) 5. Penghargaan Kelompok (Teams Recognition)
3.	<p>Evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember 2024/2025.</p>	<p>Bapak Sugiyono melakukan evaluasi model TGT pada pembelajaran SKI melalui kegiatan membenarkan atau mengoreksi jawaban siswa yang ada di <i>question card</i> atau kartu pertanyaan dan meninjau respon siswa ketika proses pembelajaran.</p>

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, yang telah peneliti lakukan pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Game Tournament* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Al Firdaus Panti Jember, disajikan berbagai temuan yang peneliti temukan di lapangan, sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Al Firdaus Panti Jember pada kelas VII, diperoleh hasil temuan yang menunjukkan bahwa dalam perencanaan pembelajaran ini guru menentukan materi, model dan media pembelajaran.

Sebenarnya modul ajar dengan RPP mirip akan tetapi modul ajar lebih lengkap dan komprehensif, memuat materi pendukung, sumber belajar, serta aktivitas yang bisa digunakan siswa secara mandiri di luar jam pelajaran.

a. Menentukan Materi Pembelajaran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru SKI menyatakan bahwa materi yang ditetapkan adalah Dinasti Bani Umayyah Pelopor Kemajuan Peradaban Islam. Menurut Latifah Hanum dalam

bukunya menyatakan bahwa Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai Kompetensi Dasar (KD). Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran tersebut.⁸⁵

Materi pembelajaran harus disusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara terarah dan efektif. Dengan demikian materi pembelajaran yang tersusun dengan baik tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap, sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Menentukan Model Pembelajaran

Sebelum menyusun perangkat pembelajaran seorang guru harus menentukan terlebih dahulu model pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran tersebut dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, situasi dan kondisi siswa dikelas tersebut. Menurut Sobry Sutikno dalam bukunya menyatakan bahwa Dalam memilih suatu model pembelajaran harus mempertimbangkan antara lain, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia.

⁸⁵ Latifah Hanum, *Perencanaan Pembelajaran*, 188

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru SKI menyatakan bahwa dalam pemilihan model pembelajaran seorang pendidik perlu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menghindari kejenuhan dan monoton dengan menghadirkan berbagai pendekatan, dan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk aktif, bertanya dan bekerjasama dalam kelompok.

Dalam pembelajaran kali ini guru memilih menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Dalam mata pelajaran SKI siswa sering dihadapkan pada materi yang cukup banyak dan bersifat menghafal, seperti nama tokoh, peristiwa, dan perkembangan peradaban islam. Hal ini cenderung akan membuat siswa merasa bosan, akibatnya siswa tidak fokus pada proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran TGT ini salah satunya bertujuan untuk melatih siswa belajar secara berkelompok dan berdiskusi, lalu mengikuti turnamen kuis siswa dapat lebih aktif dan semangat dalam menerima materi pembelajaran, dan melatih kekompakan serta tanggungjawab dalam berkelompok.

c. Media Pembelajaran *Question Card*

Berdasarkan hasil temuan peneliti yang dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi di MTs Al Firdaus Panti menunjukkan bahwa untuk pembuatan media *question card* yang

dilakukan oleh bapak Sugiyono hanya menggunakan bahan dasar seperti kertas HVS, spidol, dan lem.

Question card atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas ukuran 10 x 10 cm yang berisikan soal-soal tentang materi yang diajarkan.⁸⁶ Media *question card* juga digunakan untuk mengasah kemampuan siswa untuk berfikir secara cepat dan tepat secara individu.

Penggunaan media sebagai sumber belajar siswa masih menggunakan *Power point*, papan tulis dan mencatat saja hal ini membuat siswa cenderung tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran dan penggunaan LCD yang minim dan hanya boleh digunakan sewaktu-waktu, hal ini menjadi penyebab terkendalanya proses belajar mengajar. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk siswa.

Perencanaan merupakan hasil pengambilan keputusan dari pemikiran yang mendalam mengenai prediksi hal-hal yang akan terjadi pada saat pelaksanaan suatu kegiatan dengan mencari alternatif penyelesaian masalah yang efektif dan efisien. Perencanaan merupakan awal dari suatu pelaksanaan kegiatan yang merupakan pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Temuan data yang diperoleh peneliti diatas sesuai dengan makna perencanaan pembelajaran menurut Mukni'ah bahwa perencanaan

⁸⁶ Gunarta, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA," Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, vol. 1, no. 2, 2018

pembelajaran merupakan proses pembuatan keputusan mengenai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan rencana evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.⁸⁷

2. Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi yang telah dilakukan peneliti di MTs Al Firdaus Panti Jember pada kelas VII, terdapat beberapa data yang diperoleh mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Teams Game Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025, yang melewati beberapa langkah yakni:

a. Penyajian kelas (*Class Presentation*).

Dari hasil temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa dalam tahap penyajian kelas, diawali dengan guru mengucapkan salam, membaca do'a sebelum belajar, mengisi jurnal dan absensi, kemudian guru akan menyampaikan materi pelajaran secara singkat menggunakan metode ceramah dan melakukan tanya jawab serta diskusi kepada siswa yang masih kurang paham terhadap materi tersebut.

⁸⁷ Mukniah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai KTSP dan K-13*, 11

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan *Robert E. Slavin* dalam bukunya bahwa pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pelajaran atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi juga bisa memadukan dengan presentasi audiovisual.⁸⁸

b. Belajar Dalam Kelompok (Teams)

Langkah selanjutnya yakni belajar dalam kelompok, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, guru membagi siswa kedalam 4 kelompok yang terdiri masing-masing 6 anggota. Teknik yang digunakan guru dalam membentuk kelompok yaitu sesuai urutan absen. Setelah terbentuk kelompok, mereka akan duduk sesuai kelompoknya. Kemudian, guru akan memberikan soal yang terdapat dalam LKPD. Siswa mengerjakan soal yang ada di LKPD bersama teman sekelompoknya selama 10 menit. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang ada di *question card* berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan *Robert E. Slavin* dalam bukunya bahwa penentuan kelompok biasanya terdiri dari 4-5 siswa yang anggotanya heterogen secara akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Masing-masing kelompok diberi kode, misalnya I, II, III IV, dan seterusnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami

⁸⁸ Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 143

materi bersama teman kelompoknya bekerja dengan baik dan optimal pada saat games.⁸⁹

c. Permainan (*Games*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, sebelum dimulai kegiatan turnamen guru mempersiapkan terlebih dahulu media yang digunakan dalam pelaksanaan TGT, yakni kertas pertanyaan (*questions card*) yang ditempelkan dipapan tulis. Disini guru memberikan 5 pertanyaan disetiap kertasnya. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh guru dan didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Sebelum games dimulai guru akan menjelaskan tata cara turnamen ini, sehingga siswa tidak bingung saat melaksanakan games. Setelah mendengarkan penjelasan guru, para peserta akan mempersiapkan pulpen masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan *Robert E. Slavin* bahwa games terdiri atas pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.⁹⁰

d. Pertandingan (*Tournament*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, langkah selanjutnya yakni pertandingan (*tournament*). Setelah kartu pertanyaan (*question card*) dipasang dipapan tulis oleh guru, kemudian siswa akan

⁸⁹ Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 144

⁹⁰ Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 166

melaksanakan tournament tersebut, pengerjaannya sesuai dengan barisan kelompok masing-masing dan sesuai nomor urut kelompoknya. Lalu siswa yang berada di barisan paling depan berkesempatan menjawab pertanyaan yang paling atas/awal, siswa yang selesai menjawab pertanyaannya akan pergi ke barisan ke belakang berlaku untuk semua kelompok hingga semua pertanyaan selesai terjawab. Kelompok yang selesai menjawab semua pertanyaan akan mencabut kertas pertanyaan (question card) dari papan tulis, lalu diserahkan kepada guru. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor untuk kelompoknya.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan *Robert E. Slavin* bahwa siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor, hal ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka.⁹¹

e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa guru menghitung skor bersama dengan para siswa. Setelah *tournament* dan penskoran selesai dan tiap kelompok telah mendapatkan poin, kemudian guru dan siswa membahas bersama dan meluruskan jawaban yang benar. Selanjutnya guru akan memberikan penghargaan/hadiah (*reward*) kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.

⁹¹ Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 166

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan *Robert E. Slavin* bahwa tim yang skornya mencapai kriteria akan mendapatkan penghargaan.⁹² Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Tujuannya adalah untuk memberikan semangat belajar pada siswa.

Temuan data yang diperoleh peneliti diatas sesuai dengan tahapan pelaksanaan model *Teams Game Tournament* menurut *Robert E. Slavin* bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu, tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).

3. Evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Evaluasi merupakan suatu proses yang berkelanjutan yang mendasari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang baik, yang berfungsi untuk menilai dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya evaluasi guru dapat mengetahui sampai dimana kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran, serta mengetahui dimana kesulitan siswa dalam proses

⁹² Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, 167

pembelajaran agar dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program pembelajaran.⁹³

Berdasarkan hasil temuan melalui kegiatan wawancara dan observasi, ditemukan bahwa evaluasi model TGT pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al Firdaus sesuai dengan pernyataan Bapak Sugiyono yaitu guru dan siswa bersama-sama membenarkan atau mengoreksi jawaban siswa yang ada di question card atau kartu pertanyaan dan meninjau respon siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, hasilnya menunjukkan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran yang mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, siswa tidak bosan dan tidak monoton dalam pembelajaran.

Temuan tersebut selaras dengan pernyataan Ellis dalam Andri bahwa evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan oleh semua orang yang bersangkutan, bukan hanya guru melainkan juga siswa itu sendiri.⁹⁴

Sehingga dari hasil evaluasi, guru dapat mengetahui sampai dimana kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran, serta mengetahui dimana kesulitan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program pembelajaran.

⁹³ Rasyid dkk, "Evaluasi Berbasis Keterampilan Dalam Pengembangan Desain Evaluasi Pendidikan," JIIC vol. 1, no. 10, 2024

⁹⁴ Andri dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, 6

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil temuan penelitian mengenai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Game Tournament* Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Teams Game Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025, yaitu:
 - a. Menentukan Materi Pembelajaran
 - b. Menentukan model pembelajaran
 - c. Media Pembelajaran *Question Card*
2. Pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Teams Game Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025, melalui lima tahapan berikut:
 - a. Penyajian kelas (*Class Presentation*)
 - b. Belajar Dalam Kelompok (*Teams*)
 - c. Permainan (*Games*)
 - d. Pertandingan (*Tournament*)
 - e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

3. Evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Teams Games Tournament* di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025, yaitu melalui kegiatan membenarkan atau mengoreksi jawaban siswa yang ada di *question card* atau kartu pertanyaan dan meninjau respon siswa ketika proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang terdapat dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu:

1. Bagi Kepala Madrasah MTs Al Firdaus Panti

Diharapkan kepala sekolah untuk selalu mendukung dan mendorong guru untuk berinovasi dalam menerapkan model-model yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi SKI. Memastikan tersedianya media belajar yang mendukung model pembelajaran yang diterapkan.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Al Firdaus Panti

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar secara kelompok, dimana siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok, hal ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab serta melatih interaksi sosial siswa dengan teman sebaya. Guru diharapkan memanfaatkan model atau metode selain ceramah saat memaparkan materi, agar pembelajaran sejarah kebudayaan islam dapat menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi saat mengajar. Diharapkan sebelum menerapkan suatu model pembelajaran telah menyesuaikan dengan

kondisi peserta didik dikelas, agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan bersama.

3. Bagi Siswa/siswi MTs Al Firdaus Panti Kelas VII

Diharapkan siswa untuk lebih bersungguh-sungguh dalam belajar, serta lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, ketika belajar secara kelompok tidak hanya sebagian anggota saja yang mengerjakan, semua anggota harus terlibat dalam diskusi dan memiliki rasa tanggungjawab terhadap kelompoknya. Dengan begitu diskusi dan pengerjaan tugas dapat terselesaikan dengan baik dan benar.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, & Andi Fitriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutasqa*, 2. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757/4690>
- Aida Fitri, Haazimah Ulfah, Suci Aswita, & Syahrial. (2024). Kurangnya Sarana Dan Prasarana Menghambat Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/876>
- Alfi Maghfiroh. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkuang Kabupaten Kampar*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/31366/2/SKRIPSI%20ALFI%20MAGHFIROH.pdf>
- Andi Sulistio, S. S. M. Pd. I., & Dr. Nik Haryanti, M. Pd. I. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (Eri Setiawan, Ed.). Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/408751-model-pembelajaran-kooperatif-cooperativ-1cc1552e.pdf>
- Aslan, & Suhari. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Razka Pustaka Tim, Ed.). CV. Razka Pustaka. <https://idr.uin-antasari.ac.id/14082/1/BUKU%20SEJARAH%20KEBUDAYAAN%20ISLAM%20%28ASLAN%29.pdf>
- Batin Wardah, & M. Zainal Arifin. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/issue/view/265?page=21>
- Dian Fitri. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6. <http://ejournal.unaja.ac.id/index.php/JIE/issue/view/107>

- Dinda Kartika Agustin. (2021). *Implementasi Media Busy Book Dalam Pembelajaran Daring Di Mutiara Bunda Playschool Sukaluyu Kota Bandung Tahun Ajaran 2021-2022*. Universitas Pendidikan Indonesia. https://repository.upi.edu/72005/1/S_PAUD_1706089_Title.pdf
- Dr. Alfauzan Amin., M. Ag., & Dr. Alimni, M. Pd. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah* (Dema Tesniyadi, Ed.). Media Edukasi Indonesia (Anggota IKAPI). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7961/>
- Dr. Aprido B. Simamora, M. P., Dr. Muktar B. Panjaitan, M. S., Dr. Andriono Manalu, M. P., Dr. Asister F. Siagian, M. P., Tarida A. Simanjuntak, M. P., Immanuel D. B. Silitonga, S. Pd. , M. P., Anton Luvi Siahaan, S. E. , M. S., Leonita Maria Efiphanias Manihuruk, S. Pd. , M. P., Winarto Silaban, M. P., & Imelda Sibarani, S. Pd. , M. H. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT <https://uhnp.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook.pdf>
- Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)*. IAIN Jember Press.
- Drs. Sinar, M. Ag. (2018). *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish Publisher CV. Budi Utama. https://books.google.co.id/books/about/Metode_Active_Learning_Upaya_Peningkatan.html?id=0lZpEQAAQBAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y
- Endang Sri Wahyuningsih, S. A. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish Publisher. <https://repository.deepublish.com/media/publications/591242-model-pembelajaran-mastery-learning-upay-7359893b.pdf>
- Fadil SJ., M. Ag. (2008). *Pasang surut peradaban Islam dalam lintasan sejarah*. UIN Malang PRESS. <https://repository.uin-malang.ac.id/1636/>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Haidir, H., Anas, N., Sakban, W., & Ramdhani, T. W. (2022). Penerapan Metode Ceramah melalui Media Proyektor LCD dalam Pembelajaran SKI Kelas VIII MTsS Al-Islamiyah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4), 783. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i4.9965>

- Hanum, O. L., Lassari, R. P., Rahma, S. A., Sutiasih, S., Marini, A., Guru, P., & Dasar, S. (2023). UPAYA MELESTARIKAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS DIGITAL STORYTELLING DI SEKOLAH DASAR. In *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 12). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- I Gd. Gunarta. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/19338>
- Imam Sururi. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah . *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/viewFile/3139/2442>
- Kurniawan, A., Aurora Nandia Febrianti, Mp., Tuti Hardianti, Mp., Ichsan, Mp., Desy, Mp., Rahmad Risan, Mp., Dina Merris Maya Sari, Mp., Joni Wilson Sitopu, Mp., Ns Ratna Sari Dewi, Mp., Desi Sianipar, Mk., Lina Arifah Fitriyah, Dt., Pd Zulkarnaini, M., Novita Maulidya Jalal, Ms., Hasriani, P. G., Fuad Hasyim, Mp., & Penulis, M. (n.d.). *EVALUASI EVALUASI PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN*. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Latifah Hanum, & Habibati. (2024). *Perencanaan Pembelajaran*. USK Press. https://books.google.co.id/books/about/Perencanaan_Pembelajaran.html?id=19FzEQAAQBAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y
- Lucky Hari Santoso. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP AL-Firdaus Pada Materi Makanan, Zat Adiktif Dan Sistem Pencernaan*. Institut Agama Islam Negeri Metro. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10505/1/LUCKY%20HARI%20SANTOSO%20NPM.%201901082007.pdf>
- Mega Yulianti Hartini. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. <https://digilib.uinkhas.ac.id/27137/1/SKRIPSI%20MEGA%20YULIANTI%20HARTINI.pdf>
- Muhibbin Syah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Niken Vioeza, M. P., Marhamah, S. Pd., M. E., Bkti Taufiq Ari Nugroho, Elis Solihat, M. P., Nur Hasanah, M. H., Eva Oktaviana, Risma Dwi Arisona, M.

- P., & Meta Br Ginting, M. P. (2020). *Call For Book Tema 4 (Model dan Metode Pembelajaran)* (Safira Diah F, Ed.). CV. Jakad Media Publishing. <https://repository.uir.ac.id/21489/1/Call%20for%20Book%20Tema%204.pdf>
- Nur Rasyid, M. A., Abdillah, F. M., Basma Al Katiri, N., Kaha, S., Agama Islam, P., Pascasarjana, P., & Sorong, I. (n.d.). *SKILLS BASED EVALUATION IN DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL EVALUATION DESIGN*. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, Dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6. https://www.academia.edu/103138076/Prosiding_Seminar_Nasional_Etnomatnesia_721_HUBUNGAN_ANTARA_MINAT_BELAJAR_MATEMATIKA_KEAKTIFAN_BELAJAR_SISWA_DAN_PERSEPSI_SISWA_TERHADAP_PRESTASI_BELAJAR_MATEMATIKA_SISWA#title
- Robert E. Slavin. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Tatang Rukyati, Ed.). Penerbit Nusa Media.
- Sandra Dewi. (2007). *Teamwork (Cara Menyenangkan Membangun Tim Impian)*. Penerbit Progressio. https://perpustakaan.kemendiknas.go.id/katalog3/index.php?p=show_detail&id=1476&keywords=
- Sari, M., Minggu Sonia Ningsih, M., Febriani, M., Febrianty, A., Widia Prawita, T., Nurjannah, A. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Student Centered Learning*. *Universitas Dharmawangsa*, 18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4267>
- Shofil Fikri, & Dwi Putra Arta Sanjaya. (2022). Pentingnya Memahami Sejarah Peradaban Islam Di Indonesia. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan*, 10, 63–74. <https://journal.stitdarulhijrahmtp.ac.id/index.php/Tarbawi/article/view/79/79>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (n.d.).

- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*.
Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in the Subject of Islamic Cultural History.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Wahyu Sri Ambar Arum. (2023). *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*. Deepublish Digital CV. Budi Utama.
<https://books.google.co.id/books?id=qYkpEQAAQBAJ>
- Widiyarto, A., & Inayati, N. L. (2023). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Tes Dan Non-Tes Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan. *Munaddhomah*, 4(2), 307–316.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.439>
- Wirawan Fadly. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi* (S. dan G. Ativ Yola, Ed.). Bening Pustaka.
<https://repository.iainponorogo.ac.id/1073/1/Buku%203%20Model%20Pembelajaran.pdf>
- Yessi Dianisa. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Question Card Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi*. Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.
<http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/34464>

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

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Purnama Dewi

NIM : 211101010013

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN 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 diteliti atau dilakukan orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

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

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

Jember, 30 Oktober 2025

Saya yang menyatakan


EKA PURNAMA DEWI
NIM. 211101010013

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 : Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul	Fokus Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
“Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model <i>Teams Game Tournament</i> Di MTs Al Firdaus Panti Jember”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Perencanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025? 2. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model 	1. Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	1. Tahapan model pembelajaran <i>Teams game Tournament</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap perencanaan pembelajaran SKI menggunakan model <i>Teams game Tournament</i> 2. Tahap pelaksanaan model <i>Teams Game Tournament</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Penyajian kelas b. Belajar dalam kelompok c. Permainan d. Pertandingan e. Penghargaan kelompok 3. Tahap evaluasi pembelajaran SKI menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa Kelas VII MTs Al Firdaus Panti Jember 2. Informan Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Madrasah MTs Al Firdaus Panti b. Guru SKI Kelas VII Di MTs Al Firdaus Panti Jember c. Siswa kelas VII MTs Al Firdaus 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian: Kualitatif 2. Jenis Penelitian: Field Research 3. Metode Pengumpulan Data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi. 4. Analisis Data: <ol style="list-style-type: none"> a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan 5. Keabsahan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi Teknik

	<p><i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?</p> <p>3. Bagaimana Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Di MTs Al Firdaus panti Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?</p>	<p>2. Sejarah Kebudayaan Islam</p>	<p>2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p>	<p>model TGT</p> <p>1. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p> <p>2. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p>	Panti	
--	--	------------------------------------	---	--	-------	--

Lampiran 3: Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

DI MTS AL FIRDAUS PANTI JEMBER

PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

MENGUNAKAN MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT

DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

KELAS VII DI MTs AL FIRDAUS PANTI JEMBER

A. INSTRUMEN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

1. Kapan sekolah ini didirikan, dan bagaimana sejarah awal berdirinya?
2. Bisakah bapak/ibu jelaskan secara singkat mengenai profil sekolah ini?

B. INSTRUMEN WAWANCARA GURU

1. Fokus Penelitian
 - a. Bagaimana perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025?
 - b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025?
 - c. Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat Pada Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2024/2025?

2. PERENCANAAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAME TURNAMENT* (TGT) DI MTs
AL FIRDAUS PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025.

- a. Apa perangkat pembelajaran yang digunakan oleh bapak/ibu ketika mengajar? RPP atau Modul Ajar?
- b. Apa alasan bapak/ibu memilih menggunakan model TGT dalam pembelajaran SKI?
- c. Bagaimana langkah-langkah yang bapak/ibu dalam merancang pembelajaran menggunakan model TGT ini?

3. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAME TURNAMENT* (TGT) DI MTs
AL FIRDAUS PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025.

- a. Bagaimana tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul ajar dengan model TGT?
- b. Bagaimana respon siswa saat pembelajaran SKI menggunakan model TGT?
- c. Bagaimana bapak/ibu menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT?
- d. Bagaimana cara bapak/ibu membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dalam model TGT?
- e. Apakah ada perubahan dalam keaktifan belajar siswa menggunakan model TGT dibandingkan dengan model pembelajaran lain?

4. EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAME TURNAMENT* (TGT) DI MTs AL FIRDAUS PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025.

- a. Bagaimana kegiatan evaluasi pembelajaran Sejarah kebudayaan islam menggunakan model *teams games tournament* dikelas?

C. INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

1. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DI MTs AL FIRDAUS PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025.

- a. Bagaimana cara guru membuka pelajaran di awal kelas?
- b. Apakah model TGT membuat pembelajaran SKI lebih menarik?
Mengapa?
- c. Apakah anda merasa lebih mudah memahami materi SKI dengan model TGT dibandingkan metode lain? Bisa dijelaskan?
- d. Bagaimana kerja sama dalam tim selama pembelajaran?
- e. Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti turnamen dalam pembelajaran TGT?

2. EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI MTs AL FIRDAUS PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025.

- a. Bagaimana kegiatan evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *teams games tournament* di kelas?

D. INSTRUMEN OBSERVASI

1. Observasi pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan model *Teams Games Tournament* Di MTs Al Firdaus Panti Jember.

E. INSTRUMEN DOKUMENTASI

1. Modul Ajar Sejarah Kebudayaan Islam
2. Profil sekolah, data pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana, dan juga data penunjang lainnya.
3. Foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
4. Dokumentasi lain yang relevan.



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

Lampiran 4 : Surat Permohonan Ijin 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://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11340/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Al Firdaus Panti Jember

Jalan Kepiring No.01, Glengseran, Suci, Kec. Panti, Kabupaten Jember, Jawa Timur

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

NIM : 211101010013
Nama : EKA PURNAMA DEWI
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTs AL FIRDAUS PANTI JEMBER" selama 30 (tiga puluh) hari terhitung mulai tanggal 26 April 2025 s/d 25 Mei 2025 di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Maskur Efendy, S. Pd. I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 April 2025

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



RHOTIBUL UMAM

Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN AL FIRDAUS SUCI
MADRASAH TSANAWIYAH AL FIRDAUS
 STATUS TERAKREDITASI B. NSM : 121.235.090.090 NPSN : 21581530
 Sekretariat : Jl. Keping No. 1 Telp. 0331-413074 Suci-Panti-Jember 68153
 Email : Mts_alfirdaus76@yahoo.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 053/Mts.13.31.090.HM.01.1/07/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maskur Efendy, S.Pd.I
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Dsn. Plendo RT.005. RW. 005 Desa Suci – Panti - Jember

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang ber identitas :

Nama : Eka Purnama Dewi
 NIM : 211101010013
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : PAI

Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melaksanakan penelitian di MTs Al Firdaus Mulai tanggal 26 April 2025 s/d 25 Mei 2025 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

“PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MENGGUNAKAN MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTs AL FIRDAUS PANTI JEMBER”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 Juli 2025
 Kepala MTs Al firdaus

 Maskur Efendy, S.Pd.I
 NIP. 8448757661200003



Lampiran 6 : Jurnal Penelitian



JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

MTS AL FIRDAUS PANTI JEMBER

No.	Hari/Tanggal	Uraian Kegiatan	Informan	Paraf
1.	Sabtu, 26 April 2025	Mengantar surat ijin penelitian kepada kepala Madrasah MTs Al Firdaus Panti	Maskur Efendy, S.Pd.I	
2.	Sabtu, 26 April 2025	Wawancara kepala Madrasah MTs Al Firdaus	Maskur Efendy, S.Pd.I	
3.	Sabtu, 26 April 2025	Meminta struktur Organisasi dan Visi Misi MTs Al Firdaus	Maskur Efendy, S.Pd.I	
4.	Sabtu, 26 April 2025	Konfirmasi dan koordinasi dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bapak M. Sugiyono, S.Pd.I, terkait penelitian yang akan dilakukan.	M. Sugiyono, S.Pd.I	
5.	Sabtu, 23 Mei 2025	Pengambilan gambar dan observasi pembelajaran SKI di kelas VII dengan menggunakan model TGT pada mata pelajaran SKI	M. Sugiyono, S.Pd.I	
6.	Sabtu, 23 Mei 2025	Wawancara dengan guru SKI terkait perencanaan, langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT dan faktor pendukung dan penghambat pada	M. Sugiyono, S.Pd.I	

		pembelajaran SKI menggunakan TGT		
7.	Sabtu, 23 Mei 2025	Wawancara perwakilan siswa kelas VII Riskiyanto, Viona dan Nadina	Riskiyanto Viona Nadina	WR G D
8.	Sabtu, 23 Mei 2025	Melengkapi Dokumentasi	M. Sugiyono, S.Pd.I	Aff
9.				

Jember, 31 Mei 2025

Kepala MTS Al Firdaus Panti



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

Lampiran 7 : Modul Ajar

PERANGKAT PEMBELAJARAN



NAMA PRAKTIKAN : M. Sugiyono, S.Pd.I
SATUAN PENDIDIKAN : MTs AL-FIRDAUS SUCI
MATA PELAJARAN : SKI
KELAS / SEMESTER : VII/Genap

KURIKULUM MERDEKA

MTs AL FIRDAUS
Jl. Kepiring No. 01 Suci Panti 68153
Jember
Telp (0331) 413074

TAHUN 2024/2025

MODUL AJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

BAB 2 : Dinasti Bani Umayyah Pelopor Kemajuan Peradaban Islam

SUB BAB : A. Sejarah Berdirinya Dinasti Umayyah

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS	
Penyusun : M. Sugiyono, S.Pd.I	
Instansi : MTS AL-FIRDAUS	
Tahun : 2025	
Fase/Kelas : D/VII	
Alokasi Waktu : 1 JP (1 x 35 menit)	
Materi : 1. Berakhirnya Masa Khulafaur Rasyidin 2. Berkuasanya Pemerintah Dinasti Umayyah 3. Khalifah-khalifah Dinasti Umayyah	
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	
C. P5 dan PPRA	
P5 Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif dan bergotong royong	
PPRA Berkeadaban (Ta'addub), keteladanan, musyawarah, toleransi, dinamis, dan inovatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Ruang Kelas	

2. Meja Belajar Siswa

3. Papan Tulis

4. Spidol

5. LKS dan Buku Paket SKI Kelas VII

6. LKPD Siswa

7. *Question Card*

E. TARGET PESERTA DIDIK

Terdapat 23 orang peserta didik reguler dikelas, tidak memiliki kesulitan dalam memahami dan mencerna materi.

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (*Teams Game Tournament*)

2. Metode Pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelompok.

BAGIAN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami tentang pentingnya mempelajari sejarah Islam, termasuk landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang menjadi dasar peradaban.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menghayati kewajiban umat Islam untuk mengembangkan peradaban.
2. Menjalankan sikap dinamis demi kemajuan peradaban umat Islam.
3. Menganalisis perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah.
4. Menyajikan fakta kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Sebagai peserta didik yang beridentitas agama islam, saya mampu meneladani kisah Nabi Muhammad SAW. Dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan ukhuwah Islamiyah, ukhuwah Insaniyah, ukhuwah basyariyah dan ukhuwah wathoniyah dalam kebhinekaan.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang kalian ketahui tentang Dinasti Umayyah?
2. Dinasti Umayyah ada sebelum atau sesudah masa Khulafaur Rasyidin?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

➤ Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Peserta didik menjawab salam dari guru bersama-sama.
2. Ketua kelas memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membaca do'a sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru memeriksa daftar hadir peserta didik, mengisi jurnal kelas dan juga kebersihan kelas.
4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

➤ Kegiatan Inti (45 Menit)

1. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru didepan kelas.
2. Peserta didik akan dibagi menjadi 5 kelompok sesuai urutan absen oleh guru.
3. Peserta didik duduk sesuai dengan pembagian kelompoknya.
4. Peserta didik mengerjakan soal yang ada di LKPD yang telah diberikan oleh guru.

5. Guru mempersiapkan media untuk melakukan TGT(Team Games Tournament) didepan kelas.
6. Peserta didik berbaris kebelakang sesuai dengan kelompoknya.
7. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran TGT didepan kelas dengan cepat, tepat dan benar.
8. Peserta didik yang sudah menjawab pergi kebaris paling belakang dan dilanjutkan temannya yang lain menjawab pertanyaan selanjutnya.
9. Peserta didik yang paling cepat selesai menjawab semua pertanyaan tersebut mengambil kertas TGT tersebut lalu memberikannya kepada guru.
10. Peserta didik kembali ketempat duduknya sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
11. Guru mengumumkan pemenang dari pertandingan TGT ini dengan skor yang memenuhi rata-rata.

➤ **Kegiatan Penutup (15 Menit)**

1. Peserta didik dan guru bersama-sama membenarkan jawaban yang kurang tepat dalam TGT.
2. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan tentang materi yang dibahas hari ini.
3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
4. Ketua kelas memberikan instruksi kepada peserta didik untuk bersama-sama membaca Do'a untuk mengakhiri pembelajaran hari ini.

F. ASESMEN

1. Asesmen sebelum pembelajaran (Diagnostik) berupa pertanyaan kepada siswa.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apa yang kalian ketahui tentang Dinasti Umayyah?		
2.	Dinasti Umayyah ada sebelum atau sesudah masa Khulafaur Rasyidin?		

2. Asesmen selama proses pembelajaran (formatif), berupa penugasan penemuan informasi dan hasil kegiatan diskusi.

- Diskusi dan analisis pertanyaan dari LKPD.
- Melakukan TGT (Teams Games Tournament), seberapa cepat, tepat dan benar dari kelompok yang menjawab paling awal semua pertanyaan itu yang akan menjadi pemenang dari Tournament ini.

No.	Aspek	Skor (1-10)
1.	Kerjasama kelompok	
2.	Kejelasan dalam menyampaikan materi	
3.	Kelengkapan pengumpulan informasi	
4.	Kejelasan menjawab pertanyaan	
	Jumlah	
	Skor Maksimum	40

<p>Keterangan:</p> <p>0-10:KurangBaik 11-20 : Sedang</p> <p>21-30:Baik</p> <p>31-40:SangatBaik</p> <p>3. Asesmen pada akhir proses pembelajaran (sumatif), berupa penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh peserta didik dan guru.</p>
G. PENGAYAAN
Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
H. REFLEKSI
<p>Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilewati.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi apa yang sudah kalian fahami? 2. Materi apa yang menarik bagi kalian? 3. Materi apa yang belum kalian fahami? 4. Masihkah ada kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru mengenai Sejarah Berdirinya Dinasti Umayyah?
LAMPIRAN
<p>A. Lembar Kerja Peserta Didik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terlampir <p>B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik</p> <ul style="list-style-type: none"> - LKS dan Buku Paket Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII <p>C. Daftar Nilai</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Pengetahuan (Kognitif) Peserta Didik Dalam Ulangan Harian.

No.	Nama Siswa	Jumlah Soal					Total Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	AERI KUSUMA						
2.	AGUSTIAN RISKI RAMADAN						
3.	APRIL WAHYU PURNAMA						
4.	IQBAL ALDIANSYAH						
5.	IRHAM FAIRUS SOBI						
6.	KEYLA NAFISAH ALIYA PUTRI						
7.	MAR'ATUS SOLAYHAH						
8.	MARIYATUL ISTIANAH						
9.	MAULANA ARGA EBI FAHREZI						
10.	MOCH. FAHMI ALKHASANI MIDRORI						
11.	MOCH. ZAKARIYA HAFIDUL AHKAM						
12.	MOH. REZA ADI PUTRA						
13.	MUHAMMAD AKMAL						
14.	MUHAMMAD NAUFAL RAFIF RAMADHANI						
15.	NADINA SALSABILA FIRDAUSZY						
16.	NUR INDI PERMATASARI						

17.	OKTAVIONA TRISA WIDI ASTUTI						
18.	REFAN DAVA PRAYUDA						
19.	RIKO OKTA SAPUTRA						
20.	RISKIYANTO						
21.	RIZA UMAMI						
22.	ROSIHAN KASYIFUL AZIZ						
23.	SENANDUNG LARAS CINTHINY						
24.	UBAIDILLAH						

2. Kinerja Dalam Praktik Dikelas (Psikomotorik)

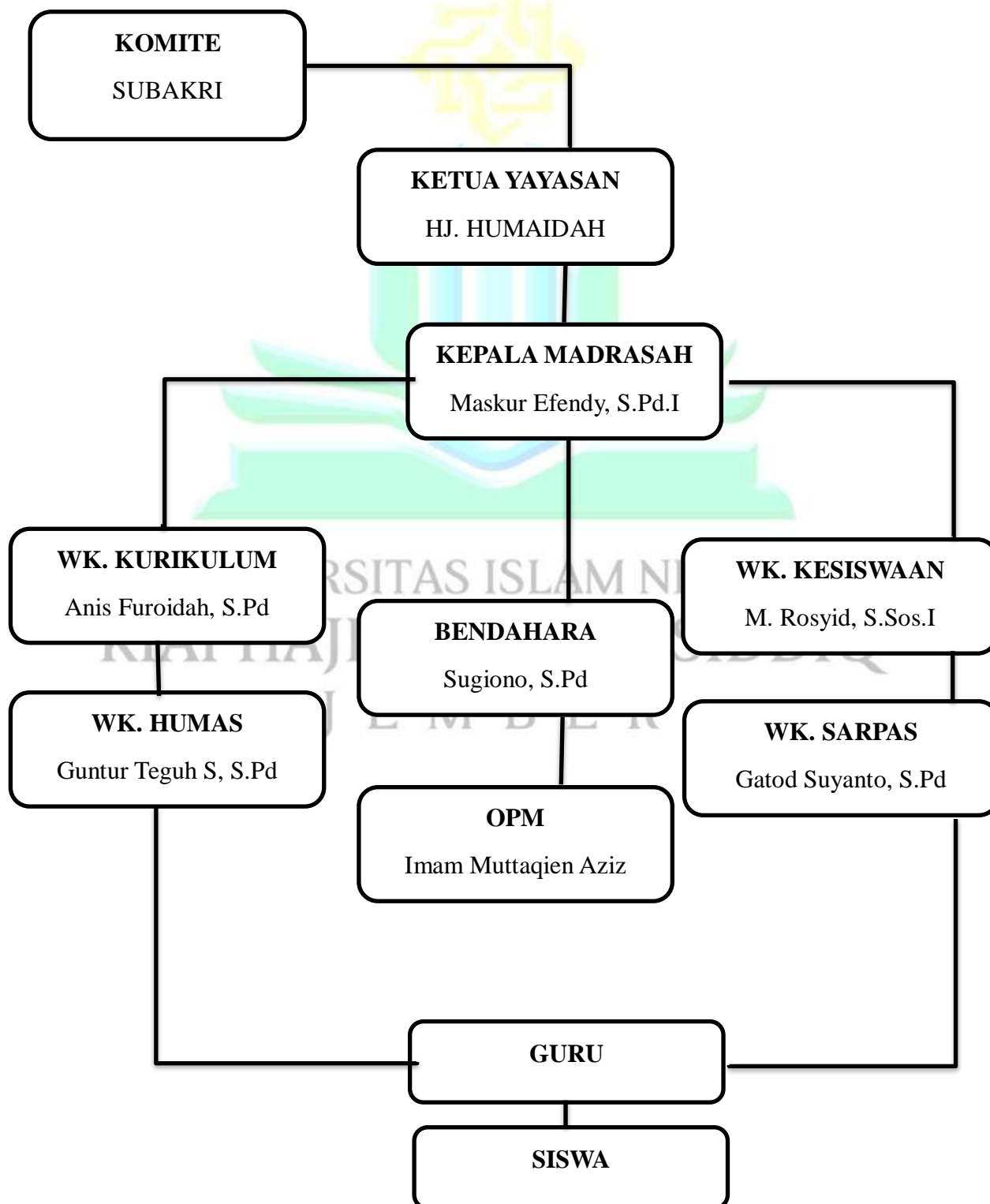
No.	Nama Siswa	Jumlah Soal					Total
		1	2	3	4	5	Nilai
1.	AERI KUSUMA						
2.	AGUSTIAN RISKI RAMADAN						
3.	APRIL WAHYU PURNAMA						
4.	IQBAL ALDIANSYAH						
5.	IRHAM FAIRUS SOBI						
6.	KEYLA NAFISAH ALIYA PUTRI						
7.	MAR'ATUS SOLAYHAH						
8.	MARIYATUL ISTIANAH						
9.	MAULANA ARGABE FAHREZI						

10.	MOCH. FAHMI ALKHASANI MIDRORI							
11.	MOCH. ZAKARIYA HAFIDUL AHKAM							
12.	MOH. REZA ADI PUTRA							
13.	MUHAMMAD AKMAL							
14.	MUHAMMAD NAUFAL RAFIF RAMADHANI							
15.	NADINA SALSABILA FIRDAUSZY							
16.	NUR INDI PERMATASARI							
17.	OKTAVIONA TRISA WIDI ASTUTI							
18.	REFAN DAVA PRAYUDA							
19.	RIKO OKTA SAPUTRA							
20.	RISKIYANTO							
21.	RIZA UMAMI							
22.	ROSIHAN KASYIFUL AZIZ							
23.	SENANDUNG LARAS CINTHINY							
24.	UBAIDILLAH							



Lampiran 8 : Struktur Organisasi MTS Al Firdaus Tahun Pelajaran 2024/2025

STRUKTUR ORGANISASI
MADRASAH TSANAWIYAH AL FIRDAUS
TAHUN PELAJARAN 2024/2025



Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI



Sumber : Wawancara dengan kepala MTs Al Firdaus Panti



Sumber : Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam



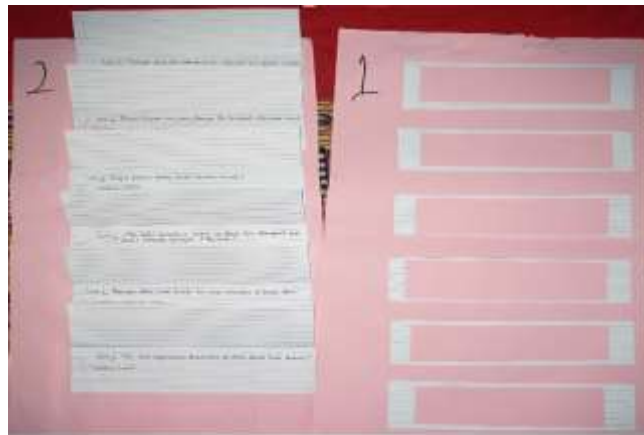
Sumber : Wawancara dengan Oktaviona Trisa Widi Astuti Kelas VII



Sumber : Wawancara dengan Nadina Salsabila Firdauszy Kelas VII



Sumber : Wawancara dengan Mar'atus Solayhah Kelas VII



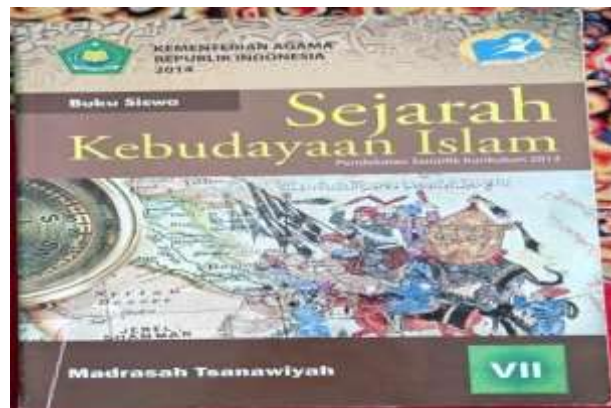
Media Pembelajaran *Question Card*



LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)



LKS Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII



Buku Paket Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII



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

Lampiran 10 : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**a. Identitas Penulis**

Nama : Eka Purnama Dewi
 NIM : 211101010013
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 08 Maret 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Desa Kajarharjo, Kec. Kalibaru,
 Kab. Banyuwangi
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Email : ekapurnamadewi0803@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

1. TK Nurun Najah
2. SDN 1 Kajarharjo
3. SMP Darussalam
4. MA Annur Kalibaru
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember