

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN AKTIF MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BUDI PEKERTI DI SDIT UMMATAN
WAHIDAH**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

REVIKA PUSPITASARI

NIM. 18531166

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

2022

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Kepada
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
Di
Curup

Assalamualaikum Wr. Wb


Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari Revika Puspitasari yang berjudul **Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDI Ummatan Wahidah** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

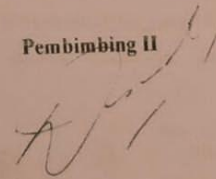
Curup, April 2022

Pembimbing I



Dr. Baryanto, MM, M. Pd
NIP. 196907231999031004

Pembimbing II



Wandu Syahindra, M.Kom
NIP. 198107112005011009

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : REVIKA PUSPITASARI
Nomor Induk Mahasiswa : 18531166
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Implementasi Pembelajaran Aktif Model Kooperatif
Tipe Teams Games Tournamnet (TGT) Mata pelajaran
Pendidikan Agama Islam di SDIT Ummatan Wahidah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebut dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 2022
Penulis



Revika Puspitasari
NIM. 18531166



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp
(0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 52/In.34/F.T/1/PP.00.9/07/2022

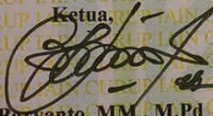
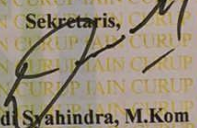
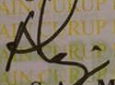
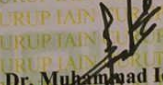
Nama : **Revika Puspitasari**
NIM : **18531166**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul : **Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Selasa, 28 Juni 2022**
Pukul : **15.00-16:30 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 02 IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

<p>Ketua,</p>  Dr. Baryanto, MM., M.Pd NIP. 196907231999031004	<p>Sekretaris,</p>  Wandu Syahindra, M.Kom NIP. 198107112005011004
<p>Penguji I,</p>  Dr. Kusen, S. Ag., M.Pd NIP. 196906201998031002	<p>Penguji II,</p>  Dr. Muhammad Idris, S.Pd., I. M.A NIP. 198104172020121001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001


KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang maha suci, yang telah memberikan limpahan nur iman, nur islam. Nur tauhid kedalam rohaniku hingga dalam menyelesaikan skripsi ini adalah oleh Engkau, karena Engkau dan untuk Engkau wahai zat yang agung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai sumber inspirasi ilmu dijagat ini zaman keemasan islam yang dibangunnya tidak ada ilmu yang kupelajari saat ini.

Skripsi yang berjudul **“Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah”** ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan didalam menyelesaikan studi sarjana S-1 pada institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis berupaya dengan segenap kemampuan untuk dapat berkarya sebaik mungkin. Namun selaku makhluk Allah yang tidak terlepas dari kelemahan dan kekurangan, sudah tentu skripsi ini terdapat kekurangan, untuk penulis itu penulis berharap dapat bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pembaca serta adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kebaikan dimasa yang akan datang.

Pada kesempatan ini pula, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan bimbingan, dukungan, bantuan yang berharga baik secara mril maupun materil bagi penulis sehingga terwujudnya skripsi ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Dr. Muhammad Istan M.Pd. Kons selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Dr KH. Ngadri Yusro, M. Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. Fakhrudin, M.Pd.I Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Dr. Hamengkubowono M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
6. Bapak Muhammad Idris, S. Pd.I, M.A selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup

7. Bapak Siswanto, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan dan hingga selesai tugas akhir ini.
8. Bapak Dr. Baryanto, MM., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan skripsi terimakasih atas dukungan, doa, dan waktu, saran, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak Wandu Syahindra, M. Kom selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberi bimbingan serta arahan dengan penuh kesabaran meluangkan waktu dalam membimbing, terimakasih atas motivasi dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf dilingkungan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk selama penulis menuntut ilmu di IAIN Curup.
11. Bapak Purwanto S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong.
12. Ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran PAI SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong yang telah membantu dan membimbing selama penelitian.
13. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Jurusan PAI IAIN Curup angkatan 2018.
14. Semua pihak dan teman-teman yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga selesai skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, berharap agar skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua orang dan penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kepada Allah SWT memohon ampun.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup, 2022
Penulis

Revika Puspitasari
NIM. 18531166

MOTTO

“ Tekatku kuat, tapi doa ibuku lebih kuat “

*“ Kalau kita niatnya baik, ga mungkin Allah
ga kasih jalan “*

*“ Permudahkan lah urusan orang lain,
maka segala urusan mu akan dipermudah
“*

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur Alhamdulillah atas curahan rahmat, hidayah dan nikmat Allah SWT yang tanpa hentinya diberikan kepada ku serta keberhasilan yang kuraih semua itu tidak terlepas dari dukungan dan doa, motivasi, inspirasi dari orang-orang tercinta dan tersayang, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya serta rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Untuk kedua orang tuaku, Ayahanda ku (Hendri) dan Ibunda ku (Cut Karneli Epidia) yang ku sayangi dan ku cintai. Terima kasih banyak telah banyak memberikan pengorbanan yang begitu besar engkau berikan untuk anak-anak mu. Bekerja keras agar dapat selalu memenuhi keinginan dan kebutuhan anak-anak mu. Meskipun semua itu amat sulit untuk dicapai harus diperoleh dengan menakar begitu banyak tetes keringatmu. Terimakasih selalu memberikan dukungan dan support serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan ku, tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang dapat membalas kebaikan ibu dan ayah. Aku bangga dengan kalian meskipun hidup penuh kekurangan kalian bisa memberikan pendidikan yang begitu membanggakan buat kami sebagai anakmu, terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian ayah dan ibu ku. Dan segenap keluarga besar penulis yang selalu mendoakan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Untuk adik ku yang ku sayangi (Teuku Muhamad Kevin Saputra dan Muhamad Zafran Alfatih) yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum, dan doanya untk keberhasilan ini.
3. Untuk orang terkasih (Fredri Octavian) yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasinya dalam penyusunan skripsi selama ini, dan dengan sabar atas pengertiannya semoga harapan dan keinginan dapat segera terwujud.
4. Untuk para sahabat-sahabatku dari gugus 2 selalu baik selama perkuliahan yang menjadi semangatku semasa kuliah dan teman seperjuangan ku dikelas dibangku kuliah Bela Purnama yang telah memberikan semangat selalu dan tak pernah lelah memberi informasi seputaran kegiatan kuliah.

Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams

Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi

Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah

ABSTRAK

Tujuan dalam pembelajaran dalam implementasi pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, merupakan proses pembelajaran yang harus menciptakan kegiatan belajar yang aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah sesuai dengan teori yang ada serta faktor pendukung dan penghambat dalam kegiatan implementasi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif ini data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan data tersebut berasal dari kata-kata dan dokumen-dokumen yang menunjang, Jenis penelitian adalah penelitian lapangan (*field research*). Subyek penelitian adalah Kepala Sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wakil Kepala Sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Guru Pendidikan Agama Islam di SDIT Ummatan Wahidah, Siswa- Siswi SDIT Ummatan Wahidah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SDIT Ummatan Wahidah adalah proses dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) ini mampu membangun keaktifan dan kemampuan siswa dalam belajar, memberikan banyak kesempatan bagi siswa dan guru untuk mengeksplere topik-topik pelajaran secara lebih mendalam memberi keleluasaan dalam kegiatan belajar dalam menggunakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yakni tipe teams games tournament (TGT) serta mampu meningkatkan prestasi belajar siswa baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Dalam kegiatan ini guru pendidikan agama islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran pendidikan agama islam terbagi menjadi dua yaitu (1) Pembinaan karakter siswa (2) Pembinaan Keagamaan. Faktor-faktor pendukung aktif kreatif dan menyenangkan sarana prasarana sudah memadai untuk pembelajaran. Faktor penghambat yaitu alokasi waktu pembelajaran waktu yang terbatas menghadapi siswa/siswi yang ketidak kesiapan siswa belajar, merasa jenuh. Sehingga guru harus lebih agar dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Kata kunci : Upaya guru PAI pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Fokus Masalah.....	15
D. Tujuan Penelitian.....	16
E. Manfaat Penelitian.....	16

BAB II LANDASAN TEORI

A. Implementasi pembelajaran aktif	18
B. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	28
C. Pembelajaran Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament	32

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Sumber Data	42
C. Subyek Data	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisa Data.....	47

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah	54
B. Temuan penelitian	61
C. Pembahasan penelitian	69

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	106
B. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bersifat universal yang berlangsung terus-menerus dan tidak terputus dari generasi ke generasi dimanapun dunia ini. Upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial kebudayaan masyarakat tertentu.¹ Pendidikan merupakan hal yang penting bagi pembentukan karakter dan mendidik karakter tidaklah mudah karena mendidik karakter harus dimulai sejak dini, secara terus menerus dan berkelanjutan dalam berbagai ranah pendidikan (formal, informal, dan non formal). Nilai-nilai budi pekerti akan mudah dipahami dan kemudian ditiru jika ada disekitar kita dan familiar. Masyarakat Indonesia sepatutnya untuk kembali kepada jati diri melalui pemaknaan kembali nilai-nilai luhur yang sangat dekat dengan kehidupan.²

Berdasarkan jurnal kebijakan pendidikan bahwa pada pendidikan budi pekerti atau pendidikan karakter pada kurikulum sekolah mengalami pasang surut. fenomena sikap dan perilaku yang kurang berbudi pekerti luhur di kalangan siswa dan generasi muda, sementara itu pendidikan karakter di sekolah belum berjalan dengan baik. Dalam kebijakan pemerintah yang seperti ini akan berdampak kurangnya pendidikan budi pekerti di sekolah. Berdasarkan pada uraian diatas, maka ada dua hal yang harus

¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Karya Mulia, Jakarta,1998), hal 1.

² Ramdhayani, Eryuni, and Wiwi Noviati. "Upaya Menumbuhkan Budi Pekerti Melalui Pendidikan Sains Berbasis Kearifan Lokal." *Indonesian Journal of STEM Education* 2.1 (2020): 27-33.

mendapat perhatian. Pertama, yaitu muncul fenomena tentang menurunnya budi pekerti luhur dikalangan siswa. Kedua, belum ada model atau metode tentang pendidikan karakter disekolah yang sesuai pada nilai-nilai agama yang dapat membentuk karakter siswa. Perlu dicari dan dirumuskan model pendidikan karakter yang efektif untuk dapat dilaksanakan di sekolah.³ Seperti uraian diatas bahwa di SDIT Ummatan Ummatan tidak jauh beda bahwa mengalami penurunan dalam nilai-nilai budi pekerti seiring perkembangan zaman setiap siswa berbeda-beda dalam meningkatkan budi pekerti baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Pendidikan juga mampu membentuk manusia itu memiliki disiplin, pantang menyerah, tidak sombong, menghargai orang lain, bertaqwa, dan mandiri. Dengan pendidikan akan mampu membentuk kepribadian manusia yang matang dan wibawa secara lahir dan batin, baik itu menyangkut keimanan, ketakwaan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Dengan pendidikan mampu membentuk kepribadian melalui pendidikan lingkungan yang bisa dipelajari baik secara sengaja maupun tidak. Sebagaimana dalam hadist tentang kewajiban menuntut ilmu bagi setiap muslim yaitu :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya : “Menuntut ilmu adalah kewajiban setiap muslim.” (HR. Ibnu Majah)

Salah satu alasan munculnya kurikulum 2013 adalah untuk menjawab perkembangan dan kebutuhan dunia. Kurikulum 2013 menekankan penerapan

³ Ruyadi, Yadi, and M. Si. "Model pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal (penelitian terhadap masyarakat adat kampung benda kerep Cirebon provinsi jawa barat untuk pengembangan pendidikan karakter di sekolah)." *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education*. 2010.

pembelajaran tematik dengan pendekatan scientific. Dengan demikian diharapkan kelak siswa dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah sehari-hari mereka. Tujuan ini, dalam matematika dipandang sebagai kemampuan yang disebut dengan mathematical literacy. Oleh karena itu, untuk mempersiapkan SDM Indonesia maka dapat dilakukan pengintegrasian pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 dengan pembelajaran mathematical literacy.⁴ Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari Kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/KTSP). Ada perbedaan mata pembelajaran yang membentuk ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, maka dalam kurikulum 2013 semua mata pelajaran berkontribusi kepada tiga ranah tersebut, sehingga ketiga ranah tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri.⁵

Tujuan pendidikan disebut juga dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 adalah sebagai berikut “pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁶ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan dan tujuan pendidikan merupakan pendidikan seumur hidup sejak manusia lahir sampai dewasa, baik itu dalam pendidikan formal dari kecil hingga perguruan tinggi, maupun pendidikan dilingkungan masyarakat atau di

⁴ Lestari, Nurcholif Diah Sri. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN KOMPETENSI GURU MATEMATIKA DALAM MENGINTEGRASIKAN PEMBELAJARAN MATHEMATICAL LITERACY KE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA KURIKULUM 2013."

⁵ Nurhalim, Muhammad. "Optimalisasi Kurikulum Aktual dan Kurikulum Tersembunyi dalam Kurikulum 2013." *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 19.1 (2014): 115-132.

⁶ Rini, Yuli Sectio, and Jurusan Pendidikan Seni Tari. "Pendidikan: Hakekat, Tujuan, dan Proses." *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta* (2013).

tempat dia tinggal. Adapun landasan-landasan pembelajaran pendidikan agama islam di SDIT Ummatan Wahidah meliputi landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis.

1) Secara filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, (3) humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang dialaminya (natural), dan memerhatikan pengalaman peserta didik.

2) Landasan psikologis terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai tahap perkembangan peserta didik.

3) Landasan yuridis berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam di SDIT Ummatan. Dalam UU No. 23 Tahun 2002, tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat bakatnya. Pentingnya pembelajaran pendidikan agama islam dalam menggunakan metode teams games tournament peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk

dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik, dan aktif.⁷

Contohnya adalah tujuan pendidikan menurut paham pragmatisme, yang menitik beratkan pada kematangan hidup manusia di dunia. Sedangkan rumusan tujuan pendidikan Islam adalah merealisasikan manusia muslim yang beriman, bertaqwa dan berilmu pengetahuan. Mampu mengabdikan dirinya kepada sang khalik dengan sikap dan kepribadian bulat menyerahkan diri kepada sang khalik dalam segala aspek kehidupan dalam rangka mencari keridhoan sang khalik di dunia dan di akhirat. Sekolah atau madrasah merupakan pranata sosial yang bertujuan untuk memberikan pengasuhan dan pendidikan bagi peserta didik.

Dalam pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud. Kurikulum pendidikan Islam bersumber dari tujuan pendidikan Islam. Yang mana tujuan pendidikan Islam memiliki perbedaan dengan tujuan pendidikan lain.

Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur

⁷ Riandesfrizal, Elfin. *Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Bhakti Winaya*. FKIP Unpas, 2017.

organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal.⁸

Sedangkan rumusan tujuan pendidikan islam adalah merealisasikan manusia muslim yang beriman, bertaqwa dan berilmu pengetahuan. Sekolah atau madrasah merupakan pranata sosial yang bertujuan untuk memberikan pengasuhan dan pendidikan bagi peserta didik. Tujuan pendidikan berkaitan dengan perubahan yang diharapkan pada peserta didik setelah mengalami proses pendidikan, baik terkait dengan perkembangan pribadi maupun kehidupan sosial di mana individu itu berada.⁹ tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam satu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah.

Jika fungsi tujuan diatas dibawa ke dalam aktivitas pendidikan, maka fungsi tujuan pendidikan adalah sebagai batas atau ukuran apakah tujuan itu sudah tercapai atau belum. Tujuan pendidikan juga mengarahkan aktivitas pendidikan, sehingga

⁸ H.M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 34.

⁹ Ali, Mohamad. "Membedah tujuan pendidikan muhammadiyah." *Profetika: Jurnal Studi Islam* 17.01 (2016): 43-56.

tidak salah arah. Tujuan pendidikan harus ditetapkan secara berjenjang, sehingga mudah diukur, Dalam aktivitas pendidikan ditetapkan tujuan-tujuan antara yang diarahkan untuk mencapai tujuan akhir dari pendidikan. Di akhir aktivitas pendidikan itu dapat dilakukan penilaian, apakah pendidikan itu berhasil atau gagal mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Fungsi pendidikan adalah transformasi kebudayaan dan nilai kepada peserta didik, agar mampu memahami, menginternalisasikan dan menyampaikan kepada generasi berikutnya.¹⁰ Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar dan potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

Dalam rangka melaksanakan tugas-tugasnya, guru profesional haruslah memiliki berbagai kompetensi. Kompetensi-kompetensi guru profesional antara lain meliputi: kemampuan untuk mengembangkan pribadi peserta didik, khususnya kemampuan intelektual, serta membawa peserta didik menjadi anggota masyarakat Indonesia yang bersatu berdasarkan Pancasila. Untuk kepentingan itulah diperlukan "Setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama yang sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama".¹¹ Di sisi lain, Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang

¹⁰ Maujud, Fathul. "Implementasi Fungsi-fungsi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam (studi kasus pengelolaan madrasah ibtidaiyah islahul muta'allim pagutan)." *Jurnal Penelitian Keislaman* 14.1 (2018): 31-51.

mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam mengelola pembelajaran secara aktif tanggapan yang telah dimiliki anak, membangkitkan minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang akan dibahas, tahapan apersepsi ini dapat dilakukan antara lain melalui beberapa tahapan berikut ini yakni: gaya mengajar guru harus menarik, penggunaan alat bantu pelajaran, pola interaksi yang bervariasi dan menggunakan active learning, membangkitkan suasana kehangatan dan antusias belajar, menimbulkan rasa ingin tahu, memperhatikan dan menghargai siswa. Mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memberikan motivasi kepada siswa.¹² Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat, yang memiliki kecenderungan bekerja atau berusaha. Sedangkan, keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat berupa kegiatan fisik yang

¹¹ Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Diundangkan Di Jakarta Pada Tanggal 8 Juli 2003, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.

¹² Ending, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan (Paikem)*, (PT :jawa barat ,2010) h.,

mudah diamati maupun kegiatan psikis yang sulit diamati.¹³ Kegiatan fisik dalam pembelajaran dapat berupa membaca, menulis, mendengar, berlatih ketrampilan, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan konsep lainnya, menyimpulkan dari pembelajaran yang telah dilalui, dan lain sebagainya. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran akan membuat interaksi antara pendidik dengan peserta didik atau dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan yang akan membuat suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Oleh karena itu, keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam upaya pengembangan keaktifan siswa, diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran yang relevan dengan keadaan mahasiswa saat ini. Pembelajaran aktif (*active learning*) pada dasarnya merupakan salah satu bentuk atau jenis dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik, yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan begitu mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang mereka baru pelajari kedalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik mengandung pengertian bahwa sistem

¹³ I Made Suwandha Jaya dkk , Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Open Ended Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 9 Pendungan Denpasar, e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan PGSD. Vol:2 No:1 Tahun: 2014.

pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subyek didik yang aktif dan telah memiliki ke siapan untuk belajar.

Pembelajaran aktif (active learning) menjadikan peserta didik sebagai subyek belajar dan berpotensi untuk meningkatkan kreativitas atau lebih aktif dalam setiap aktivitas pelajaran yang diberikan, baik di dalam maupun di luar. Dalam strategi ini peserta didik diarahkan untuk belajar aktif dengan cara menyentuh (touching), merasakan (feeling) dan melihat (looking) langsung serta mengalami sendiri sehingga pembelajaran lebih bermakna dan cepat dimengerti oleh peserta didik dan pendidik dalam hal ini dituntut juga untuk memotivasi peserta didik dan memberikan arahan serta menyediakan prasarana lengkap.¹⁴

Berdasarkan hasil dari wawancara langsung dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam bahwa berdasarkan fenomena nyata dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar guru menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe *teams games tournament*. Pada saat proses belajar mengajar guru tidak selalu dengan menerapkan metode ceramah dan diskusi di kelas III berhasil. Pada dasarnya ketika guru sedang menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah peserta didik ramai sendiri, berbicara dengan teman sebangku, dan beberapa peserta didik yang berpindah-pindah tempat duduk. Dengan adanya fenomena ini guru akhirnya menggunakan metode yang sesuai dengan materi dan kondisi kelas pada saat akan melangsungkan pembelajaran. Sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis aktif ini beliau menggunakan model pembelajaran yang

¹⁴ Effendi, Mukhlison. "Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar." *Nadwa* 7.2 (2016): 283-309.

monoton, yang hanya menggunakan model ceramah serta kurangnya semangat siswa dalam belajar.¹⁵ Sehingga pada saat situasi dikelas III dapat dilihat bahwa ketika guru sedang memberikan materi pelajaran ada sebagian siswa yang tidur, ada yang sibuk sendiri tidak mendengarkan guru saat saat menjelaskan dan ada juga beberapa siswa yang keluar bermain, pada saat didalam kelas beberapa siswa tidak duduk ditempat duduk masing-masing ketika guru mengajar. Dengan melihat adanya fakta bahwa fenomena seperti ini guru menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, dengan menggunakan tipe ini sangat cocok untuk diterapkan dikelas III SDIT Ummatan Wahidah dikarenakan sesuai dengan usia mereka yang gemar bermain, dengan menggunakan tipe ini juga dapat mengajarkan anaak-anak belajar sambil bermain yang diakhir pembelajaran dapat mendapatkan reward yang dapat membuat siswa terpacu untuk aktif dalam belajar. Oleh karena itu pada saat menggunakan metode ini siswa menjadi cenderung lebih aktif dan berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat mengikuti proses belajar mengajar ada sebagian siswa yang kurang semangat pada saat belajar agar fenomena ini tidak terjadi dengan menggunakan metode ini sesuai dengan usia siswa kelas III SDIT Ummatan untuk diterapkan, sehingga dapat membuat siswa aktif bukan dalam hal bermain saja akan tetapi juga aktif dalam belajar yang dapat mengurangi siswa ribut bermain didalam kelas III. Idealnya suatu proses pembelajaran berlangsung adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik agar peserta didik dapat lebih memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Seperti ke aktifan siswa pada saat

¹⁵ Hasil Observasi awal dan wawancara, dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam, ibu lisna dewi, S.Pd pada tanggal 6 januari 2022

belajar merupakan adanya suatu interaksi yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti menyampaikan bahwa solusi idealnya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada penelitian ini. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan akademik. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara permainan akademik seperti ini, peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Dalam upaya dan usaha guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, pendidik sudah berusaha memaksimalkan agar peserta didik dapat aktif pada saat belajar, kurangnya keinginan peserta didik untuk aktif dalam belajar sehingga membuat pendidik melakukan banyak cara agar dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk aktif, tidak hanya aktif bermain tapi juga aktif pada saat proses pembelajaran. Dalam hal ini yang sangat berperan aktif adalah guru terutama guru bidang study agama, upaya yang pernah dilakukan guru agama untuk belajar adalah memberikan pujian kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan. Dengan demikian, usaha guru agama untuk menumbuhkan keaktifan yang besar dalam belajar pendidikan agama islam ini masih perlu untuk disempurnakan lagi.

Dalam sebuah proses pembelajaran terdiri dari dua orang yang saling membutuhkan yaitu guru dan murid, maka dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran agar pada saat transfer ilmu tersampaikan dengan baik kepada para siswa. Di masa anak-anak cenderung lebih aktif dalam bermain bukan dari segi aktif belajar, contohnya seperti bermain di kelas, ribut, mengobrol pada saat guru menjelaskan di depan sehingga tidak menyimak apa yang sedang guru jelaskan, berpindah-pindah tempat duduk, tidak duduk tidak duduk ditempatnya.

Oleh karena itu, guna mencapai pembelajaran yang aktif guru dituntut harus bisa mempunyai metode yang sesuai dengan usia serta tingkatan kelas peserta didik agar dapat membuat peserta didik belajar dengan aktif, dengan mempunyai metode atau cara yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai seorang guru harus memiliki keterampilan dalam menyampaikan pembelajaran dengan dilengkapi model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Dengan menggunakan metode yang bervariasi agar dapat memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran agar tidak membosankan, dengan harapan agar dapat membuat anak-anak juga lebih aktif dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai. Guru dituntut dapat menguasai materi yang akan diajarkan kepada muridnya, agar pada saat proses belajar mengajar hingga tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran dapat disampaikan secara maksimal. Siswa tidak mengikuti kegiatan di sekolah dan bahkan siswa lambat berintraksi dalam pembelajaran karena itu guru tidak menciptakan pembelajaran aktif.

Pembelajaran aktif merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan begitu mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang mereka baru pelajari kedalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Pembelajaran aktif adalah seorang yang wajib menerapkan pembelajaran yang aktif karena bertujuan untuk pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk di bahas dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga para siswa mendapatkan berbagai pengalaman yang meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Namun manfaat pembelajaran aktif dapat meningkatkan prestasi pembelajaran siswa, meningkatkan motivasi siswa. Karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi kognitif saja, namun juga segi afektifnya.

Sesungguhnya permasalahan di atas yang menjadi kendala dalam usaha guru agama dalam melaksanakan proses belajar mengajar khususnya dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam di SDIT Ummatan Wahidah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diurai di atas, maka penulis tertarik melakukan peneliti tentang **“Implementasi Pembelajaran Aktif Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah”**

B. Fokus Penelitian

Dilihat dari latar belakang di atas untuk mempermudah penulisan menemukan fenomena, maka peneliti memberi batasan memfokuskan dalam proses implementasi pembelajaran aktif model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) saja, mulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan pembelajaran hingga evaluasi kegiatan pembelajaran, serta kendala yang dihadapi oleh guru tersebut dalam proses implementasi pembelajaran aktif model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mata pelajaran pendidikan agama islam budi pekerti di SDIT Ummatan Wahidah.

C. Pertanyaan Penelitian

Dari fokus masalah di atas, maka dapat ditarik beberapa pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan penelitiannya untuk memfokuskan masalah tindak lanjut yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi guru dalam pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di SDIT Ummatan Wahidah?
2. Bagaimana guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di SDIT Ummatan Wahidah?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di SDIT Ummatan Wahidah.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditarik tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi proses pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) SDIT Ummatan Wahidah?
2. Untuk pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di SDIT Ummatan Wahidah?
3. Untuk mengetahui kendala-kendala dalam penerapan cooperative learning tipe dalam nilai-nilai budi pekerti di SDIT Ummatan Wahidah?

E. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas dapat tercapai, maka penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, anatara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru dan persta didik (murid), agar dapat menambah wawasan bagaimana dengan menggunakan menerapkan pembelajaran aktif dan kreatif dalam pembelajaran pendidikan agama islam sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peserta didik

Manfaat yang dapat diperoleh peserta didik dari hasil penelitian ini tentunya sangat berhubungan dengan mengembangkan kemampuan berfikir baik secara aktif dan kreatif serta dapat menjadikan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam memahami pelajaran dan menyenangi semua mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

b. Manfaat bagi pendidik/guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta nilai bagi guru sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas dalam pengelolaan kelas.

c. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

Bagi Lembaga Pendidikan diharapkan dapat menjadi sebab pemicu kreativitas sumber daya manusia, terutama untuk mereka yang beraktivitas di Lembaga sehingga mampu memotivasi Lembaga Pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran dan dapat menerapkan di Lembaga tersebut.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Implementasi pembelajaran aktif model cooperative learning

1) Pengertian implementasi

Pengertian implementasi yaitu melaksanakan dan menerapkan.¹⁶ Pengertian Implementasi menurut Kadir adalah kegiatan yang dilakukan untuk menguji data dan menerapkan system yang diperoleh dari kegiatan seleksi. Implementasi merupakan suatu proses yang dinamis, dimana pelaksana kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan.¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan proses untuk menguji antara konsep dengan konseptual atau antara teks dan konteks. Selanjutnya menurut Fullan implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan ide, program atau seperangkat aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan perubahan.¹⁸

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah suatu proses untuk menilai, mengevaluasi dan mengukur apakah suatu peraturan atau kebijakan dapat berjalan dengan baik atau tidak, dengan begitu maka akan di nilai apakah harus ada evaluasi atau tidak terhadap program tersebut.

¹⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, hal. 427.

¹⁷ Bendriyanti, Rita Prima, and Leni Natalia Zulita. "Implementasi E-Arsip Pada Kanwil Kementerian Agama Provinsi Bengkulu." *Jurnal Media Infotama* 8.1 (2012).

¹⁸ Ibid

2) Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar.¹⁹ Pengertian pembelajaran menurut ketentuan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, Tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.²⁰

Pembelajaran adalah sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal.

Pembelajaran juga didefinisikan sebagai sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri.²¹ Pengertian tersebut menekankan pada proses pendewasaan yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta merta menyampaikan materi, tetapi lebih bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan pendidik bermanfaat untuk mendewasakan siswa. Selain itu menurut Sugihartono dkk.²², mendefinisikan pembelajaran lebih operasional, yaitu sebagai

¹⁹ Alafanta Putra Tommi, *Tujuan Belajar dan Pembelajaran*. (Online). <http://tommyputraalafanta.blogspot.com/2011/04/tujuan;belajar;dan;pembelajaran.html>. 2011. Hal 17.

²⁰ Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1.

²¹ Suyono dan Hariyanto (2014) dalam Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani. *Psikologi pendidikan teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. Hal. 131.

²² Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. Hal. 81

suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal.

Konsep pengertian pembelajaran tersebut pada dasarnya menitikberatkan pada proses pembelajaran sebagai sebuah aktivitas yang direncanakan, dilakukan, dan dievaluasi oleh guru. Pembelajaran dilaksanakan secara sengaja untuk mengubah dan membimbing siswa dalam mempelajari sesuatu dari lingkungan dalam bentuk ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menuju kedewasaan siswa. Pembelajaran memiliki tujuan-tujuan tertentu yang akan dicapai dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sarana belajar bagi siswa.

3) Pengertian pembelajaran aktif

Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris dengan kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat dan *learning* berasal dari kata *learn* yang berarti mempelajari. Dari kedua kata tersebut, yaitu *active* dan *learning* dapat diartikan dengan mempelajari sesuatu dengan *active* atau bersemangat dalam hal belajar.²³

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Dalam hal ini proses aktivitas pembelajaran

²³ Mudjiono Dimiyanti, "Belajar dan Pembelajaran," (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal. 115.

didominasi oleh peserta didik dengan menggunakan otak untuk menemukan konsep dan memecahkan masalah yang sedang dipelajari, di samping itu juga untuk menyiapkan mental dan melatih keterampilan fisiknya.²⁴

Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik/siswa (anak didik) agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik/siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi sesama peserta didik/siswa maupun peserta didik/siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

Dalam buku *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi* dari TIM CTSD dikatakan bahwasanya pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi kuliah, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan yang nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya

²⁴ Effendi, Mukhlison. "*Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar.*" *Nadwa* 7.2 (2016): 283-309.

mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.²⁵

Menurut Bonwell, pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut:²⁶

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
2. Peserta didik/siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3. Pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
4. Peserta didik/siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi.
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran aktif sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari pengajar. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak.

²⁵ Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani, Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002), hlm.xii

²⁶ Umi Machmudah, Abdul Wahab Rosyidi, Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab hlm.64

Dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate of learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan agar dapat membangun suasana belajar yang aktif guru dapat membentuk beberapa kelompok, kemudian guru membagi tugas kepada siswa berkelompok untuk meneliti serta memecahkan suatu masalah di kelas. Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok mendapat tugas tertentu. Mereka mempelajari, meneliti, atau membahas tugasnya didalam kelompok.

Setelah itu, mereka dapat mendiskusikannya dan membuat laporan, dengan menggunakan teknik seperti ini guru memiliki tujuan, yaitu agar siswa bisa untuk melaksanakan tugas dan aktif mencari sendiri serta meneliti masalah dalam kreatif. Kemudian mereka mencari sumber sendiri dan belajar bersama kelompok masing-masing agar kreatif dalam melaksanakan tugas masing-masing dalam memecahkan suatu masalah yang mereka temui didalam kelas. Mereka harus mengemukakan pendapat dan merumuskan kesimpulan pembelajaran aktif. Berarti yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual.

4) Pembelajaran cooperative learning

Cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan akademik dan pemahaman baik

secara individu maupun secara kelompok serta saling membantu satu sama lain. Jadi pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw adalah model pembelajaran dengan menggunakan pengkelompokan /tim kecil yaitu yang terdiri antara empat, enam, bahkan sampai delapan orang yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Dan sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dan setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok dapat menunjukkan prestasi yang persyaratan. Pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajari sesamanya untuk mencapai tujuan bersama, dalam pembelajaran ini pun siswa pandai mengajari siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Pembelajaran cooperative learning juga merupakan model yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran cooperative learning ini juga dapat menciptakan saling ketergantungan antara siswa, sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tapi juga sesama siswa.²⁷

Menurut Johnson & Johnson pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerjasama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri maupun anggota kelompok lain.²⁸ Hal ini sesuai dengan Al-Quran Surat Al-Maidah ayat 2 :

²⁷ Karlina, Ina, and S. Pd. "Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sebagai salah satu strategi membangun pengetahuan siswa." *Academia. Edu* (2009).

²⁸ Warsono & Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 161.

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

Model cooperative learning adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan berkerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar optimal baik pengalaman individu maupun kelompok.²⁹ Menurut Johnson dalam B.Santoso Cooperative Learning adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk samapai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok.

6) Langkah-langkah dalam implementasi pembelajaran model cooperative learning

Slavin dan stahl mengemukakan langkah-langkah dalam implementasi model cooperative learning secara umum, yaitu :

- a. Merancang rencana pembelajaran, guru membagi satu kelas menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri atas 4-6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda dan kelompok ini disebut kelompok asal. Dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran setiap siswa diberi tugas untuk belajar bersama dengan kelompok lain itu disebut kelompok ahli.
- b. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli atau kelompok asal, guru menyuruh siswa untuk melakukan presentasi masing-masing kelompok agar

²⁹ Ali, Ismun.”*Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam.*” Jurnal Mubtadiin 7.01 (2021): 247-264.

guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.

- c. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual agar dapat menambah semangat belajar siswa dan ini digunakan sebagai acuan untuk memancing minat belajar siswa.
- d. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor yang dasar ke skor kuis berikutnya.
- e. Materi sebaiknya secara alami dan dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran. Sehingga tidak membuat siswa merasa kebingungan dalam menjalankan tugas telah diberikan.
- f. Guru perlu memperhatikan bahwa dalam menggunakan jigsaw untuk mempelajari materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan materi yang runtut serta cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.³⁰

7) Peranan guru dalam cooperative learning

Dalam pelaksanaan model pembelajaran cooperative learning dibutuhkan kemauan dan kemampuan serta kreativitas guru dalam mengelola lingkungan kelas. Sehingga dengan menggunakan model cooperative learning guru bukannya bertambah pasif, tetapi harus menjadi lebih aktif terutama menyusun rencana pembelajaran secara matang, pengaturan kelas saat pelaksanaan, dan membuat tugas untuk dikerjakan siswa

³⁰ Syarifuddin, Ahmad. "Model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran." Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam 16.02 (2011): 209-226.

bersama dengan kelompoknya. Peran guru dalam pelaksanaan cooperative learning tipe Jigsaw adalah sebagai berikut:

a. Fasilitator Sebagai fasilitator seorang guru harus memiliki sikap, yaitu:

- 1) Mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan
- 2) Membantu kegiatan-kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar siswa
- 3) Membantu serta mendorong siswa untuk mengungkapkan dan menjelaskan keinginan dan pembicaraan baik secara individual maupun kelompok
- 4). Menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam bertukar pendapat.

b. Mediator Guru berperan sebagai penghubung dalam mengaitkan materi pembelajaran yang sedang dibahas melalui cooperative learning dengan permasalahan yang nyata ditemukan di lapangan.

c. Director-Motivator Guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi, dengan membantu kelancaran diskusi tapi tidak memberikan jawaban. Di samping itu, sebagai motivator guru berperan sebagai pemberi semangat agar siswa aktif dan ikut berpartisipasi dalam diskusi.

d. Evaluator Guru berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Penilaian tidak hanya pada hasil, tapi lebih ditekankan pada proses pembelajaran.³¹

³¹ Ibid

8) Kelebihan dan kekurangan pembelajaran aktif

1. Ada beberapa macam – macam kelebihan dalam pembelajaran aktif sebagai berikut:
 - a) Meningkatkan ketrampilan peserta didik diantaranya ketrampilan berfikir, ketrampilan memecahkan masalah dan ketrampilan komunikasi.
 - b) Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.
 - c) Meningkatkan ingatan peserta didik pada konsep yang dipelajari.
 - d) Meningkatkan rasa memiliki proses pembelajaran.
 - e) Mengurangi ceramah guru.
 - f) Meningkatkan gairah belajar di kelas.
2. Ada beberapa macam-macam kekurangan dalam pembelajaran aktif sebagai berikut:
 - a) Tidak bisa menyelesaikan silabus.
 - b) Peserta didik tidak melakukan apa yang diinginkan guru.
 - c) Peserta didik banyak yang tidak menyukai.
 - d) Peserta didik susah diajak bekerja dalam tim.³²

B. Pembelajaran model cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian

TGT pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1975. Menurut Isjoni, TGT merupakan salah satu

³² <http://buurrhhaann.blogspot.com/p/pembelajaran-aktif.html> di akses pada 5 agustus 2021

tipe pembelajaran kooperatif dimana menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT ini menjadi salah satu alternative pemilihan model yang tepat, untuk menciptakan keaktifan seluruh siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.³³ Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran ini terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, 27 jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil.

b. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT

- a. Penyajian Kelas (Class Presentation) Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan prestasi kelas (Class Presentation). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat materi yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

³³ Maulidina, Zakiyatu. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember." (2018).

Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

- b. Belajar dalam Kelompok (Teams) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang heterogen. Pembentukan kelompok berfungsi untuk mendalami materi bersama teman sekelompoknya. Selain itu, mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik pada saat game atau permainan.
- c. Game atau permainan Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen.
- d. Turnamen atau Lomba (Tournament) Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Pada turnamen

atau lomba pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen.

e. Penghargaan (Reinforcement)

Setelah selesai melakukan kegiatan turnamen, maka mengakumulasikan skor yang didapatkan oleh masing-masing tim. Tim yang guru berhasil memperoleh skor dengan rata-rata tertinggi, mendapatkan suatu penghargaan berupa hadiah maupun sekkfikat yang diberikan guru di depan kelas.³⁴

Langkah-langkah pelaksanaan turnamen adalah sebagai berikut:

- a) Guru membacakan aturan permainan.
 - b) Kartu soal diletakkan di atas meja turnamen dalam keadaan terbalik.
 - c) Setiap kelompok menyuruh satu orang anggotanya untuk mengikuti turnamen di setiap kategori.
 - d) Setiap peserta duduk di meja turnamen sesuai dengan kategori.
 - e) Setiap peserta diberikan kertas jawaban.
 - f) Di setiap meja turnamen diberikan tabel untuk penulisan skor.
 - g) Ada 3 posisi yang berada pada meja turnamen, yaitu 1 orang sebagai pembaca soal, 2 orang sebagai penantang, dan 1 orang sebagai pemain.
- Penentuan tiap peserta di meja turnamen tersebut dengan cara diundi dan pada posisi berikutnya digilir searah jarum jam.

³⁴ Izza, A.N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Teorema Phytagoras Siswa Kelas VIII MTSN Pulosari Tahun Aajaran 2017/2018." (2018).

- h) Pembaca soal mengambil kartu soal, membaca soal tersebut.
- i) Setiap peserta baik penantang atau pemain, diberi waktu 1 menit untuk menjawab soal tersebut.
- j) Jawaban yang sudah selesai diletakkan dimeja turnamen secara terbalik.
- k) Pemain mendapatkan kesempatan pertama untuk membuka jawaban.
- l) Jika jawaban dari pemain salah, maka penantang diberikan kesempatan untuk menjawab.
- m) Setiap posisi digilir searah dengan jarum jam sampai kartu soal habis.
- n) Pada akhir permainan skor dihitung dan dilaporkan pada kelompok masing-masing.
- o) Penghargaan Kelompok (Team Recognition) Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang telah ditentukan.³⁵

C. Implementasi pembelajaran metode kooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti

1. Pengertian guru Pendidikan Agama Islam

Guru Pendidikan Agama Islam adalah orang yang menguasai ilmu pengetahuan (agama Islam), internalisasi, serta amaliah (implementasi),

³⁵ Aris Shoimin..., 203-207.

mampu menyampaikan kepada peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang kecerdasan dan daya kreasinya untuk kemaslahatan diri dan masyarakat, mampu menjadi model atau sentral identifikasi diri dan konsultan bagi para peserta didik, memiliki kepekaan informasi, intelektual dan moral spiritual serta mampu mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik dan mampu menyiapkan peserta didik untuk bertanggung jawab dalam membangun peradaban yang diridhai oleh Allah Subhanahu wa ta'ala.³⁶

Dapat disimpulkan pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang lain atau pendidik untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menghayati dan mengamalkan ajaran Islam sehingga pada akhirnya dapat mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.

2. Dasar dan tujuan Pendidikan Agama Islam

a. Dasar

Agar pendidikan dapat melaksanakan fungsinya sebagai agent of culture dan bermanfaat bagi manusia itu sendiri, maka perlu acuan pokok yang mendasarinya. Karena pendidikan merupakan bagian yang terpenting dari kehidupan manusia. Menurut Samsul Nizar, dasar

³⁶ Hidayat, Rahmat, Muhammad Sarbini, and Ali Maulida. "Peran guru pendidikan agama islam dan budi pekerti dalam membentuk kepribadian siswa SMK Al-Bana Cilebut Bogor." Prosa PAI: Prosiding Al Hidayah pendidikan agama islam 1.1B (2018): 146-157.

pendidikan Islam sebagai berikut: Al-Qur'an, Hadits (As-Sunnah), Ijtihad (Ijma' Ulama).³⁷

b. Tujuan

Tujuan pendidikan Islam adalah membentuk seorang muslim sempurna yang berkepribadian mulia, sehat jasmani dan rohani, cerdas dan pandai, bertaqwa kepada Allah swt.³⁸ Berikut adalah macam-macam tujuan khusus dalam pendidikan Islam, yaitu:

- a. Memperkenalkan kepada peserta didik tentang aqidah Islam, dasar-dasar agama, tatacara beribadat dengan benar yang bersumber dari syari'at Islam.
- b. Menumbuhkan kesadaran yang benar kepada peserta didik terhadap agama termasuk prinsip-prinsip dan dasar-dasar akhlak yang mulia.
- c. Menanamkan keimanan kepada Allah pencipta Alam, malaikat, rasul, dan kitab-kitab-Nya.
- d. Menumbuhkan minat peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan tentang adab, pengetahuan keagamaan, dan hukum-hukum Islam dan upaya untuk mengamalkandengan penuh suka rela.
- e. Menanamkan rasa cinta dan penghargaan kepada Al-Qur`an membaca, memahami, dan mengamalkannya.
- f. Menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah dan kebudayaan Islam.

³⁷ Haris, Muhammad. "Pendidikan islam dalam perspektif Prof.Arifin." Ummul Qura 6.2 (2015): 1-19.

³⁸ Nasution, Zulkipli. "Dasar dan tujuan pendidikan islam dalam konsep alquran." Tarbiyah Islamiyah: Jurnal ilmiah pendidikan agama islam 9.2 (2019).

g. Menumbuhkan rasa rela, optimis, percaya diri, dan bertanggung jawab.

h. Mendidik naluri, motivasi, dan keinginan generasi muda dan membentenginya dengan aqidah dan nilai-nilai kesopanan.³⁹

Secara garis besar, tahap-tahap tujuan pendidikan Islam itu dapat dikelompokkan kepada 3 tahap, yaitu:

1. Tujuan tertinggi orientasi tujuan ini bersifat mutlak dan tidak mengalami perubahan serta berlaku secara umum bagi seluruh umat Islam, tanpa terbatas oleh teritorial-geografis dan ideologi yang dianut oleh negaranya. Tujuan ini merupakan final dari hakikat eksistensi manusia sebagai ciptaan Allah SWT dimuka bumi, yaitu sebagai abd' dan khalifah fi al-ardh.
2. Tujuan umum secara teoritis, baik itu tujuan tertinggi maupun tujuan umum, dalam praktek pendidikan Islam, hal tersebut merupakan proses yang terus menerus sepanjang hayat.
3. Tujuan khusus orientasi tujuan khusus ini merupakan dari tujuan umum dan tujuan tertinggi pendidikan Islam. Bentuk operasional dan mudah dilakukan evaluasi. Sifatnya elastis dan adaptik sesuai dengan tuntutan

³⁹ Syafe'I, Imam. "Tujuan Pendidikan Islam." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal pendidikan islam* 6.2 (2015): 151-166.

dan perkembangan zaman, tanpa melepaskan diri dari nilai-nilai Ilahi sebagai tujuan tertinggi yang harus diraihinya.⁴⁰

3. Peran Pendidikan Agama Islam

Guru pendidikan agama islam memiliki arti berbeda dengan guru-guru lainnya. Banyak pendapat yang memberikan perhatian tentang guru pendidikan agama islam. Pro Dr. Omar Muhammad At-toumi asy-syaibani mendefinisikan pendidikan agama islam : “Proses mengubah tingkah laku individu pada kehidupan pribadi, masyarakat, dan alam sekitarnya, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktifitas asasi dan sebagai profesi diantara profesi-profesi abadi dalam masyarakat.”⁴¹ Pengertian tersebut memfokuskan perubahan tingkah laku manusia pada pendidikan etika. Selain itu, pengertian tersebut menekankan pada aspek-aspek produktifitas dan kreativitas manusia dalam peran dan profesinya dalam kehidupan dalam masyarakat dan alam semesta. Berbicara tentang pendidikan agama Islam, baik makna atau tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial.

⁴⁰ Haris, Muhammad. *”Pendidikan islam dalam perspektif Prof.Arifin.”* Ummul Qura 6.2 (2015):1-19

⁴¹ Zakiah Drajat dkk. *Ilmu Pendidikan islam.* (Jakarta: Bumi Aksara 2004). h. 27

4. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi Pendidikan Agama Islam yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT yang ditanamkan dalam lingkup pendidikan keluarga.
- b. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus di bidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan dapat pula bermanfaat bagi orang lain.
- c. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju mausia Indonesia seutuhnya.
- e. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat bersosialisasi dengan lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
- f. Sumber lain, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.⁴²

⁴² Trinova, Zulvia. "Pembelajaran berbasis student-centered learning pada materi pendidikan agama islam." *Al-Ta lim Journal* 20.1 (2013): 324-335.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, mempunyai akhlak yang mulia serta hidup dengan panduan al-Quran dan sunnah yang merupakan pedoman hidup bagi umat Islam melalui pembelajaran yang diberikan.

D. Pembelajaran Budi Pekerti

a. Proses pembelajaran budi pekerti

Budi pekerti secara hakiki adalah perilaku. Menurut draf kurikulum berbasis kompetensi budi pekerti berisi nilai-nilai perilaku manusia. Pengertian budi pekerti secara operasional adalah upaya untuk membekali peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan selama pertumbuhan dan perkembangan dirinya sebagai bekal masa depan agar memiliki hati nurani yang bersih, berperangai baik, yang tercermin pada perilaku berupa ucapan, perbuatan, sikap pikiran, perasaan, kerja dan hasil karya berdasarkan nilai-nilai agama serta norma dan moral. Budi pekerti bukan merupakan mata pelajaran, tetapi merupakan program pendidikan untuk menciptakan suasana kondusif dalam menerapkan nilai-nilai budi pekerti. Pendidikan budi pekerti dilaksanakan setiap saat selama kurun waktu berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam kelas di lingkungan sekolah dengan melibatkan seluruh masyarakat sekolah. Kompetensi budi pekerti dapat mengacu pada rumusan yang disediakan oleh pusat kurikulum badan penelitian dan pengembangan

departemen. Pendidikan departemen nasional. Jadi pendidikan budi pekerti dapat diartikan sebagai penanaman nilai-nilai akhlak, tata krama, bagaimana berperilaku baik pada orang lain. Pada perkembangannya pendidikan budi pekerti tidak hanya melibatkan relasi sosial anak, tetapi juga melibatkan pengetahuan, perasaan dan perilaku anak yang berada dalam ranah pendidikan karakter.⁴³

b. Nilai-nilai budi pekerti

Nilai berasal dari bahasa Latin *valere* yang artinya berguna, mampu akan, berdaya, berlaku. Istilah budi pekerti dalam pengertian yang luas adalah pendidikan. Budi pekerti mempelajari arti diri sendiri (kesadaran diri) dan penerapan arti diri itu dalam bentuk tindakan. dapat disimpulkan bahwa nilai adalah suatu perangkat keyakinan atau perasaan yang berhubungan dengan tingkah laku manusia mengenai baik atau buruk yang diukur oleh agama, tradisi, etika, moral, dan kebudayaan yang berlaku dalam masyarakat.⁴⁴ Berdasarkan nilai-nilai tersebut yaitu:

(1) Religius, yakni sikap ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, seperti sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan) lain, serta hidup rukun dan berdampingan.

⁴³ Setyowati, Erna. "Pendidikan budi pekerti menjadi mata pelajaran di sekolah." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 38.2 (2009).

⁴⁴ Mu'alimah, Irin Hamidah. *Nilai-Nilai Budi Pekerti dalam Film Koki-Koki Cilik dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter bagi Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. Diss. IAIN Ponorogo, 2020.

- (2) Jujur, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui apa yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.
- (3) Toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang ditengah perbedaan tersebut.
- (4) Disiplin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.
- (5) Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain-lain dengan sebaik-baiknya.
- (6) Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama.⁴⁵

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang memiliki kesesuaian di dalamnya, baik dari segi judul, topik, pembahasan masalah, hingga variabel-variabel

⁴⁵ Kusnoto, Yuver. "Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada satuan pendidikan." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 4.2 (2018): 247-256.

yang diteliti. Dalam telaah yang telah penulis lakukan, penulis menemukan beberapa penelitian yang mempunyai kemiripan dengan judul yang akan penulis teliti, beberapa diantaranya yaitu :

Skripsi dengan judul "*Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Jenangan Tahun Ajaran 2018-2019*". Skripsi yang disusun oleh Subchan Zunaidi dengan NIM: 210312146, mahasiswa IAIN Ponorogo. Berdasarkan latar belakang skripsi tersebut bahwa menjelaskan tentang guru yang memandang anak didik sebagai pribadi yang berbeda dengan anak didik lainnya akan berbeda dengan guru yang memandang anak didik sebagai makhluk yang sama dan tidak ada perbedaan dalam segala hal. Maka hal ini penting meluruskan pandangan yang keliru dalam menilai anak didik. Sebaiknya guru memandang anak didik sebagai individu dengan segala perbedaannya, sehingga mudah melakukan pendekatan dalam pengajaran.⁴⁶ Dari latar belakang skripsi tersebut terdapat kesimpulan bahwa model pembelajaran ini dilaksanakan dengan berbagai cara, seperti : diskusi, siswa diberikan kesempatan menyampaikan pendapat, tugas kelompok, komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa atau pun siswa dan siswa, pemberian motivasi, menggunakan media beragam misalnya : video, dan hafalan yang menyenangkan. Kemudian belum tersedianya media pembelajaran yang mencukupi, kreatifitas guru yang belum maksimal, dan kurangnya motivasi siswa. Skripsi ini akan menjadi pembanding

⁴⁶ Zunaidi, Subchan. *implementasi model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan (paikem) pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sman 1 jenangan tahun ajaran 2018-2019*. Diss. IAIN PONOROGO, 2019.

dikarenakan mempunyai keterkaitan dengan judul yang akan penulis angkat pada skripsi ini.

Skripsi dengan judul *"Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Menyenangkan, Pada Madrasah Diniyah Awwaliyah Irsyadussibyan Menggunakan Adobe Flash CS6 "*. Skripsi yang disusun oleh Mochammad Taufik Hidayat dengan NIM 1683207021, mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. Berdasarkan latar belakang pembelajaran siswa kurang efektif sehingga banyak murid merasa jenuh untuk belajar Al-Quran, tidak mempunyai motivasi belajar, sehingga mereka tidak mempunyai semangat untuk mempelajarinya. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru pendidik, bahwa anak-anak merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran tajwid yang diajarkan oleh guru karena beberapa media yang digunakan hanyalah dengan ucapan maupun dengan buku, sedikit siswa yang paham dengan materi tajwid yang diajarkan oleh guru, dan lebih banyak kurang paham untuk menangkap materi tajwid yang disampaikan oleh guru dengan metode konvensional menggunakan media buku. banyak guru kurang menguasai ilmu komputer yang menyebabkan terhambatnya penyampaian materi ajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.⁴⁷ Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa memiliki antusias dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh guru, di dalam penelitian ini siswa lebih banyak berinteraksi dengan guru selain itu, siswa merasa materi yang

⁴⁷ Mochammad, Taufik Hidayat. *Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Menyenangkan, Pada Madrasah Diniyah Awwaliyah Irsyadussibyan Menggunakan Adobe Flash CS6. Diss. STKIP PGRI Pacitan, 2020.*

disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik, karena media yang digunakan mempermudah mereka dalam memahami materi.

Skripsi dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Fikih Kelas VII di SMP Islam Fatkhul Qowim Kecamatan Wonokerto*". Skripsi yang disusun oleh Alifatus Zullalah, mahasiswa IAIN Pekalongan, skripsi tersebut menjelaskan tentang penerapan model PAIKEM untuk mengetahui penerapan PAIKEM pada mata pelajaran fikih di SMP Islam Fatkhul Qowim. Dengan adanya kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik maka sangat dapat menunjang tercapainya tujuan yang diharapkan.⁴⁸

Pada jurnal dengan judul "*Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Paikem) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Fikih di MAS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura* ", jurnal ini disusun oleh Indra Syahputra, mahasiswa STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat. Pada jurnal tersebut menjelaskan tentang meningkatkan prestasi belajar dalam bidang studi fikih. Kegiatan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan ini sangat diharapkan oleh peneliti untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni meningkatkan kemampuan siswa dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun peneliti memprioritaskan pada terbentuknya pemahaman siswa secara optimal dalam kegiatan belajar di kelas.

⁴⁸ Zullalah, Alifatus. *Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Fikih Kelas VII di SMP Islam Fatkhul Qowim Kecamatan Wonokerto*. Diss. IAIN Pekalongan, 2019.

Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan.⁴⁹

Pada jurnal dengan judul "*Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor*". Jurnal ini disusun oleh Ariepp Hidayat, Maemunah Sa'diyah, Santi Lisnawati. Berdasarkan latar belakang masalah bahwa untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran di Madrasah Diniyah Takmiliyah Al Ghazaly Kota Bogor, yang bertujuan untuk mendeskripsikan metode pembelajaran yang diterapkan di Madrasah Diniyah Takmiliyah Al Ghazaly Kota Bogor. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode merupakan suatu cara yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Metode mengajar atau metode pembelajaran yang aktif dan kreatif adalah suatu cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi atau yang berkenaan dengan pembelajaran islam kepada murid atau peserta didik dengan menggunakan berbagai cara yang aktif dan kreatif sehingga tujuan dari sebuah pendidikan khususnya dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut dapat tercapai secara efektif dan efisien.⁵⁰

⁴⁹ Syahputr, Indra .”*Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Fikih di MAS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Indra Syah Putra STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat*”. Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, 17(2), 197-211. 2018.

⁵⁰ Hidayat, Ariepp, Maemunah Sa'diyah, and Santi Lisnawati.”*Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor*.” Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam 9.01 (2020): 71-86.

Pada jurnal dengan judul "*Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar*". Jurnal ini disusun oleh Fitriani Rafikasari, Muslimin Ibrahim, Siti Maghfirotun Amin, Sukron Djazilan. Berdasarkan latar belakang masalah bahwa dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan benar agar peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan menimbulkan proses belajar yang efektif sehingga mendorong siswa lebih termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan tidak merasa terpaksa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu perlu diterapkan metode pembelajaran yang bisa menjadi solusi pemecahan masalah tersebut yang dipandang perlu adanya variasi suatu pembelajaran. Dari masalah diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, dengan menggunakan metode pembelajaran PAKEM cukup efektif, sehingga dalam keefektifan pembelajaran agama islam di sekolah dasar dengan menggunakan metode pembelajaran PAKEM sangat berpengaruh dalam hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yaitu pretest dan posttest. Data hasil pretest menunjukkan sebanyak 26 siswa yang tuntas dari banyaknya 28 siswa.⁵¹

⁵¹ Rafikasari, Fitriani, et al. "*Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan*

Pada Jurnal dengan judul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VII MTs Ma’arif NU 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas.*” Jurnal ini disusun oleh Reno Rezita Aprilia, Wahyu Sabilar R. Pada jurnal tersebut menjelaskan masalah tentang penerapan strategi mengajar bisa dikembangkan dengan cara guru menggunakan strategi active learning. Lembaga pendidikan MTs Ma’arif NU 1 Ajibarang kabupaten Banyumas adalah salah satu sekolah atau madrasah yang belum secara maksimal menggunakan strategi active learning dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi ada beberapa guru yang mengupayakan strategi tersebut untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar dan mutu pendidikan. Penerapan strategi pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dan kondisi kelas yang menyenangkan. Dari latar belakang diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran pada pendidikan agama Islam di MTs Ma’arif NU 1 Ajibarang guru membagi dalam tiga tahapan untuk penyampaian setiap materi pelajaran PAI dan sesuai dengan RPP dipraktekkan di dalam kelas yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Agar proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator pencapaian hasil belajar.⁵²

Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 5.5 (2021): 3232-3241.

⁵² Aprilia, Reno Rezita. “*Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VII MTs Ma’arif NU 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas.*” Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr 9.1 (2020): 75-92.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field reseach*) dengan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan sesuatu apa yang adanya (deskriptif kualitatif). Sebagaimana diungkapkan oleh Sukardi bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya.⁵³ Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵⁴

Metode kualitatif bertolak belakang dari pandangan fenomenologis yang menekankan pada pemahaman makna tingkah laku manusia sebagaimana dimaksud oleh pelakunya sendiri, bagi penulis sendiri sifatnya interpretatif. Pandangan fenologis tidak mengakui bahwa peneliti tahu apa makna sesungguhnya suatu perbuatan atau tindakan dilakukan oleh orang-orang yang sedang diteliti.

Jenis penelitian ini adalah pembelajaran adalah bentuk penelitian yang bertujuan mengungkapkan makna yang diberikan oleh anggota masyarakat

⁵³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: kompetensi dan prakteknya*(Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

⁵⁴ Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*, (Yogyakarta: Skses offset, 2010). 175.

pada perilakunya dan kenyataan sekitar. Sedangkan pendekatan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, “yakni suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”.

B. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto, yang dimaksud dengan sumber data adalah subyek dari mana data-data diperoleh. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan sumber data adalah dari mana penelitian akan mendapatkan dan mengenai informasi berupa data-data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data skunder dan primer.⁵⁵

1. Data Primer

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk mengungkapkan, implementasi pembelajaran aktif dan kreatif dalam pendidikan agama islam pada siswa kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah“ data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah jawaban responden terhadap daftar pertanyaan yang di ajukan kepada guru dan siswa. Data primer merupakan data data-data yang diperoleh

⁵⁵ Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2002), h`35

dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan dari hasil wawancara”.

2. Data Sekunder

Merupakan data yang telah di olah lebih lanjut dan disajikan baik-baik oleh pihak pengumpulan data atau pihak lain. Data skunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data adminitrasi berupa dokumen yang telah ada SDIT Ummatan Wahidah.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah segala sesuatu baik itu berupa manusia, tempat, atau barang yang bisa memberikan informasi (data) yang diperlukan penelitian. Selama orang, tempat, atau kertas maupun memberikan informasi atau data yang dibutuhkan oleh suatu penelitian.⁵⁶ Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian dalam skripsi ini adalah:

- a. Guru mata pelajaran pendidikan agama islam SDIT Ummatan Wahidah, guru pendidikan agama islam merupakan subjek untuk mengetahui dengan jelas dan rinci bagaimana implementasi pembelajaran aktif dan kreatif pada mata pelajarannya, karena guru merupakan salah satu komponen dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas.

⁵⁶ Umi Zulfa, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Yogyakarta: Cahaya Ilmu, 2011), 48.

- b. Siswa dan siswi SDIT Ummatan Wahidah, untuk mengetahui antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam yang disampaikan dengan model pembelajaran aktif dan kreatif.

D. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sarana dari apa yang akan menjadi bahan kajian penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian.⁵⁷ Yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini adalah implementasi pembelajaran aktif dan kreatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDIT Ummatan Wahidah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi karena penelitian ini kualitatif dapat dimengerti secara baik, apabila dilakukan interaksi dengan meliputi wawancara mendalam dan observasi, agar data lebih akurat maka perlu dokumentasi (dengan bahan-bahan yang ditulis atau dengan subyek).

Untuk memperoleh data yang akurat dan valid dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrument pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pengamatan (observasi)

⁵⁷ Suhaimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 96.

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara langsung dengan cermat dan sistematis, bukan asal-asalan saja terhadap fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan yang akan diteliti.⁵⁸ Observasi yaitu mengumpul data dengan cara mengamati objek yang akan diteliti secara langsung.⁵⁹ Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam lainnya.

2. Wawancara

Wawancara (interview) secara umum adalah suatu percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber.⁶⁰ Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan responden, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data data apabila peneliti ingin melakukan study pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti, dan peneliti ingin mengetahui hal-hal yang responden agar lebih mendalam dan jumlah respodennya sedikit. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas

⁵⁸ S. Nasution, *Metode Research(Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 106

⁵⁹ Sari, Novita, and Syofia Achnes. *Kepuasan Wisatawan Terhadap Wisata Kuliner Di Objek Wisata Pantai Indah Selatbaru Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis. Diss. Riau University, 2016.*

⁶⁰ Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. "Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]* 7.1 (2019): 79-96.

pertanyaan itu.⁶¹ Dalam pengertian lainnya metode wawancara adalah metode pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan juga yang mana ada kontak langsung antara pencari informasi dan sumber informasi.

Adapun responden dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, untuk memperoleh gambaran aktivitas siswa tentang implementasi pembelajaran aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar di mata pelajaran. Adapun wawancara dengan guru pendidikan agama islam untuk memperoleh informasi bagaimana aktivitas siswa pada upaya pembelajaran aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran dari pelaksanaan hingga hasilnya. Oleh karena itu, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian pendidikan, wawancara sering digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data karena dianggap cukup efektif dalam mengumpulkan informasi baik mengenai pendapat, sikap, ataupun persepsi dan pendapat seseorang.⁶²

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan menggali informasi pada dokumen-dokumen, baik itu jertas, video, benda dan lainnya.⁶³ Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen

⁶¹ Tho'in, Muhammad. "Pembiayaan Pendidikan Melalui Sektor Zakat." *Al-Amwal: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah* 9.2 (2017).

⁶² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, 263.

⁶³ Umi Zulfa, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Cahay Ilmu, 2010), 102.

rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi merupakan salah satu sumber data dalam penelitian kualitatif. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berwujud arsip dokumen tentang SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong, seperti letak keadaan goeografis, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, karyawan, keadaan sarana dan prsarana serta kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas siswa pada Upaya guru pendidikan agama islam pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan di SDIT Ummatan Wahidah.

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data atau informasi merupakan sesuatu yang penting demi terwujudnya validalitas penelitian, karena analisa ilmiah terhadap data yang terkumpul memberikan arti tertentu.⁶⁴ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara kualitatif. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka dilanjutkan dengan analisis data. Hal ini dimaksudkan untuk menginterpretasikan data dari hasil penelitian. Untuk mengolah data yang terkumpul maka dalam penulisan skripsi ini akan menggunakan metode yang sesuai dengan sifat dan jenis datanya. Konsep analisis data dalam penelitian ini menggunakan konsep yang dicetuskan oleh Miles dan huberman yaitu analisis dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Analisis data terkait dengan kepentingan

⁶⁴ Putra, Ary Antony. "Konsep Pendidikan Agama Islam Perspektif Imam Al-Ghazali." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1.1 (2016): 41-54.

memperbaiki atau menguab, baik asumsi teoritis yang digunakan, maupun pertanyaan yang menjadi focus penelitian. Pelaksanaan anailis dilakukan pada saat masih dilapangan, dan setelah data terkumpul. Aktivitas dalam analisis data dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam priode tertentu yaitu meliputi *data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification*.⁶⁵ Adapun pejabaran analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Data Reduction (Reduksi Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, flowchart dan sejenisnya.⁶⁶ Metode ini akan penulis gunakan untuk mereduksi data tentang implementasi pembelajaran aktif dan kreatif yang diperoleh dari lapangan. Kemudian data tersebut dianalisis denan memilih data yang diperlukan dalam penelitian, sehingga data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas tentang implementasi pembelajaran aktif dan kreatif pada pembelajaran pendidikan agama islam di SDIT Ummatan Wahidah.

2) Data Display (Penyajian Data)

Sajian data merupakan suatu cara merangkai data dalam suatu organisasi yang memudahkan untuk pembuatan kesimpulan atau tindakan

⁶⁵ Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 246-252

⁶⁶ Muhsin, Ali. "Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Alquran di TPQ MIftahul Ulum Nglele Sumobito Jombang." *Jurnal Al-Murabbi* 2.2 (2017): 275-290.

yang diusulkan.⁶⁷ Dalam penelitian ini penyajian data yang dimaksud adalah dengan menggunakan teks yang berfaat naratif.

3) Conclusion drawing/verification

Pada tahap ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan yang ditarik dan dirumuskan dari kondisi catatan lapangan, pengkodean, penyimpanan dan metode-metode perbaikan yang digunakan, dan pengalaman penelitian.⁶⁸

G. Instrumen

No	Pokok Bahasan	Indikator	Pertanyaan	Tekhnik	Ket
1	Pembelajaran aktif model kooperatif tipe TGT	<ul style="list-style-type: none"> Agar siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> Sudahkah guru menerapkan pembelajaran aktif dikelas Bagaimana proses pembelajaran dalam menerapkan pembelajaran aktif Bagaimana cara 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi 	

⁶⁷ Ibid, 167.

⁶⁸ Muhsin, Ali. "Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Alquran di TPQ Miftahul Ulum Nglele Sumobito Jombang." *Jurnal Al-Murabbi* 2.2 (2017): 275-290.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. • Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran 	<p>guru membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana peran guru agar siswa aktif dalam belajar • Bagaimana cara guru PAI dalam mengajak siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran. • Bagaimana agar pembelajaran menjadi ideal menurut tuntutan kurikulum yang berlaku • Apakah sejauh ini 		
--	--	--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksan aan agar dapat memban gun suasana belajar yang aktif guru dapat membent uk beberapa kelompo k. • Pembelaj aran aktif, guru lebih 	<p>pembelajaran yang dilakukan sudah maksimal apabila ada siswa yang kurang aktif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana tindakan guru apabila siswa kurang aktif dalam bertanya • Apa tindakan guru apabila ada siswa yang pasif • Bagaimana cara guru menciptakan suasana belajar yang aktif • Media apa saja yang guru gunakan agar siswa aktif dalam belajar 		
--	--	--	--	--	--

		<p>banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran aktif sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal • Peserta didik tidak hanya mendengarkan pelajaran pasif, tetapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah pada saat proses pembelajaran membentuk beberapa kelompok dapat membangun suasana belajar yang aktif. • Apakah ada metode atau cara guru dalam membangun suasana belajar yang aktif • Apa hal atau tindakan guru apabila siswa kurang aktif dalam pembelajaran. 	
--	--	--	--	--

		<p>mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak hanya mendengarkan arkan pelajaran secara pasif 			
2	Pembelajaran model kooperatif tipe TGT	<ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran TGT ini menjadi salah 	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah guru sudah menerapkan model pembelajaran tipe teams games tournament. • Apakah cukup 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Dokumentasi 	

		<p>satu alternatif pemilihan model yang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif • TGT menempatkan siswa dalam kelompok 	<p>efektif jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ? • Apa langkah-langkah yang guru lakukan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam model 	
--	--	---	---	--

		<p>k- kelompo k dalam belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • TGT dapat mencipta kan keaktifan seluruh siswa dan meningk atkan hasil belajar 	<p>pembelajaran kooperatif tipe TGT ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada peningkatan pada saat guru model pembelajaran kooperatif tipe TGT ? • Apa kendala guru pada saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ? • Apa tindakan yang guru lakukan apabila model pembelajaran kooperatif tipe 	
--	--	--	---	--

			<p>TGT?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa faktor pendukung dan penghambat guru dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT? • Bagaimana peran guru dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ? • Apa media yang guru gunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa 	
--	--	--	--	--

			<p>dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?</p> <ul style="list-style-type: none">• Berapa banyak siswa yang aktif dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ?• Selama proses pembelajaran apakah dapat meningkatkan hasil belajar		
--	--	--	---	--	--

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah

1. Sejarah Sekolah SDIT Ummatan Wahidah

Untuk membantu pemerintah Republik Indonesia dalam mengembangkan pendidikan yakni membina manusia seutuhnya yang mandiri dan bertaqwa kepada Allah yang maha Esa, serta membina dan mengembangkan kerukunan dan kerja sama anggota yang di awali oleh semangat kekeluargaan dengan prinsip kesetiakawanan guna menciptakan persatuan dan kesatuan dengan meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan yang bertujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya, yaitu pembangunan fisik, mental dan spiritual. Tetapi pembangunan manusia seutuhnya tidak akan terwujud manakala tidak ada upaya bersama antara pemerintah, masyarakat dan orang tua dalam rangka mempersiapkan anak sebagai asset penerus bangsa yang berkualitas dengan konsep dasar tumbuh kembang anak secara holistic. Mencakup pelayanan pendidikan, kesehatan, gizi, Psikososial dan agama yang diarahkan pada upaya terwujudnya kemajuan dalam kelangsungan hidup anak didik.

Hal ini sejalan dengan fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak anak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, sehat, cerdas, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk menjawab permasalahan di atas maka Yayasan AS-SALAM Curup, yang bergerak di bidang pendidikan, sosial, dan dakwah, terus terpenggil untuk menyediakan dan melaksanakan program pendidikan yang terbaik dan bermutu di seluruh unit-unit atau lembaga-lembaga di bawah naungan Yayasan. Untuk melaksanakan pendidikan yang berkualitas dan unggul tidak hanya keberadaan pengelola dan guru yang professional, akan tetapi harus didukung oleh semua komponen termasuk sarana dan prasarana atau fasilitas belajar yang memadai.

Seiring dengan perkembangan SDIT Ummatan Wahidah yang sudah memasuki tahun kedua dengan bertambahnya jumlah murid, maka kebutuhan terhadap pembangunan gedung dan sarana lainnya sudah menjadi keharusan. Karena itulah pada tahun pelajaran 2014-2015 ini SDIT Ummatan Wahidah akan membebaskan lahan 1400 m² untuk untuk pembangunan Masjid dan ruangan belajar.

2. Profil Sekolah SDIT Ummatan

SDIT Ummatan Wahidah terletak di Jl. Letjend. Soeprapto no.90 kelurahan Talang Rimbo Baru Curup Tengah. Mulai beroperasi pada tanggal 1 Januari 2013 dengan status Terdaftar dan diberikan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10704185 serta Nomor Statistik Sekolah (NSS)10220205006. Sekolah ini berstatus Swasta, lembaga Dinas Pendidikan Kab. Rejang Lebong.

3. Visi dan Misi SDIT Ummatan Wahidah

a. VISI

Terwujudnya generasi Qur'ani yang beriman, berakhlak, berilmu, mandiri, dan bermanfaat.

b. MISI

1. menyiapkan generasi yang unggul dalam iman dan taqwa
2. menyiapkan generasi yang berperilaku sopan dan santun
3. menyiapkan generasi yang cerdas, tangkas, dan terampil
4. menyiapkan generasi yang mandiri dan percaya diri, dan bermanfaat bagi masyarakat
5. menyiapkan generasi yang berbudaya Islam

c. TUJUAN

Melanjutkan pendidikan dasar yan telah didapat dari RA/TK Ke SDIT yaitu Aqidah Akhlak Mulia, Kepribadian,

Kecerdasan, Pengetahuan dan Keterampilan untuk mandiri serta dapat mengikuti pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

4. Data Siswa

Tabel 4.1 Data siswa

Kelas	Jumlah		Siswa			Keterangan
	kelas	RB	Lk	Pr	Jml	
I	I	1	14	9	23	
II	II	1	5	3	8	
III	III	1	9	9	18	
IV	IV	1	6	7	13	
V	V	1	13	2	15	
VI	VI	-	-	-	-	
Jumlah		5	47	30	77	

Sumber Data: Dokumentasi SDIT Ummatan Wahidah pada tanggal 26 Maret

5. Data Guru

Tabel 4.2 Data guru

Jenis Kelamin	Jenjang Pendidikan						Latar Belakang Pendidikan		Status	
	S D	SM P	SM A	D II I	S 1	S2/S 3	Kependidikan	Non Kependidikan	PNS	Non PNS
Laki-laki					3		✓			✓
Perempuan					4		✓			✓
Jumlah					7		✓			✓

Sumber Data: Dokumentasi SDIT Ummatan Wahidah pada tanggal 26 Maret

Berdasarkan tabel tersebut untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong telah dilakukan dengan menghadirkan tenaga guru yang mayoritas jenjang pendidikan terakhirnya adalah strata satu (SI) , dengan jumlah guru di SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong sebanyak 7 orang dan setiap guru memiliki jumlah jam belajar yang berbeda-beda.

6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3 Sarana dan prasarana

NO	SARANA/PRASARANA	KONDISI			
		B	RR	RB	JUMLAH
1	Ruang Kelas	5	-	-	5
2	Ruang Kepala Sekolah	-	-	-	-
3	Ruang TU	-	-	-	-
4	Ruang Guru	1	-	-	1
5	Ruang Perpustakaan	-	-	-	-
6	Ruang Keterampilan	-	-	-	-
7	Ruang Jaga	-	-	-	-
8	Gudang	-	-	-	-
9	WC/ KM	2	-	-	2
	Alat Kantor :				
	Komputer	1	-	-	1
	Tipe Recorder	-	-	-	-
	CD	-	-	-	-
	Alat Keterampilan	-	-	-	-
	Pertukangan	-	-	-	-
	PPK	-	-	-	-

Pertanian	-	-	-	-
Mesin Rumpuk	-	-	-	-
Cangkul	-	-	-	-
Arit	-	-	-	-

Sumber Data: Dokumentasi SDIT Ummatan Wahidah pada tanggal 26 Maret

SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong ini telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, baik bangunan yang bersifat permanen maupun sarana yang sifatnya pendukung proses belajar mengajar, mulai dari ruang kelas, ruang guru, mushola, WC guru dan WC siswa, gudang, mpilan, ruang perpustakaan ruang computer, ruang TU, tempat mengambil wudhu, pos jaga, dapat dilihat lebih lanjutnya lagi pada table diatas.

7. Kurikulum Sekolah SDIT Ummatan Wahidah

Kurikulum yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di SDIT Ummatan Wahidah yaitu menggunakan kurikulum K13 yang mengacu atau berpedoman pada kurikulum Negara maju. mengacu/berpedoman pada kurikulum Negara maju. Dimana K13 diterapkan pada seluruh kelas baik dari klas 1-6.

8. Organisasi Sekolah

Setiap lembaga pendidikan atau sekolah mempunyai struktur organisasi yang disusun secara sistematis. Dengan hal ini berfungsi

untuk mengarahkan kegiatan dan kinerja dewan guru sesuai dengan bidang masing-masing. Adapun yang menjadi program umum “SDIT Ummatan Wahidah” sesuai dengan visi dan misi sekolah yang selalu menjaga eksistensinya dimasa yang akan datang. SDIT ummatan Wahidah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mendidik siswa/I untuk menuntut ilmu pembelajaran antara pelajaran umum dan agama yang sudah mempunyai struktur organisasi sekolah yang jelas dan sistematis.

B. Temuan-Temuan Penelitian

Dari beberapa informasi yang penelitian dapatkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru mata pelajaran dan bebrapa siswa. Hasil dari wawancara tersebut dapat dilihat sebagai berikut.⁶⁹

1. Bagaimana implementasi proses pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Pada observasi awal Pada hari ini tepatnya hari sabtu terlihat ramai karena setiap hari sabtu merupakan kegiatan ekstrakurikuler kemudian kegiatan selanjutnya yaitu pelaksanaan pembagian rapot MID semester. Tepat pukul 09.00 WIB pembagian rapot dimulai, dimana dalam pelaksanaanya di dalam kelas masing-masing yang dipandu oleh wali kelas masing-masing yang dihadiri oleh orang tua siswa masing-masing.

⁶⁹*Purwanto, Wawancara*, tanggal 26 Maret 2022

Kemudian pertama-tama pembukaan, kemudian wali kelas memanggil siswa beserta orang tua masing-masing untuk maju kedepan menghadap wali kelas secara bergantian dengan menjelaskan tentang kemajuan atau hal-hal yang berkaitan dengan akademik maupun tingkah laku siswa didalam maupun diluar kelas. Setelah kurang lebih selama satu jam, kemudian untuk mempersingkat waktu dan dalam rangka mematuhi protokol kesehatan yang berlaku agar tidak terjadinya kerumunan yang terlalu lama, orang tua siswa beserta siswa yang sudah menerima rapot MID dipersilahkan untuk langsung pulang.

Pada observasi kedua siswa sedang berada dikelas masing-masing dalam mengikuti proses pembelajaran, kemudian pada pukul 12.15 WIB siswa siswi keluar kelas beristirahat sejenak samapi menantikan waktu dzuhur yang kemudian secara bergantian siswa siswi bergantian mengambil air wudhu ditempat mengambil air wudhu disekolah yang telah disediakan. Setelah selesai mengambil wudhu para seluruh siswa langsung memasuki ruang mushola sambil menunggu waktu shalat tiba yang pada hari ini yang menjadi imam shalat dzuhur yaitu salah satu siswa yang bernama rehan, sedangkan untuk para siswi setelah mengambil air wudhu untuk melaksanakan shalat dzuhur para siswi shalat didalam kelas masing-masing. Kemudian pada pukul 12.50 WIB istirahat dan shalat dzuhur telah selesai para siswa siswi belajar lagi seperti biasa hingga pukul 14.00 WIB untuk hari senin sampai kamis.

Pada observasi ketiga terlihat ramai para siswa yang baru datang langsung bergegas mengambil air wudhu disekolah yang telah disediakan, apabila ada ada belum mengambil dari rumah. Setelah selesai mengambil wudhu sama seperti pada saat hendak shalat dzuhur, seluruh siswa langsung memasuki ruang mushola merapikan barisan untuk shalat berjamaah dengan rapi, yang pada hari ini yang menjadi imam shalat duha dimushalla yaitu salah satu siswa yang bernama dio, sedangkan untuk para siswi setelah mengambil air wudhu untuk melaksanakan shalat dzuhur para siswi shalat didalam kelas masing-masing.

Sebelum kegiatan belajar para siswa yang baru datang langsung bergegas mengambil air wudhu disekolah yang telah disediakan, apabila ada ada belum mengambil dari rumah. Setelah selesai mengambil wudhu sama seperti pada saat hendak shalat dzuhur, seluruh siswa langsung memasuki ruang mushola merapikan barisan untuk shalat berjamaah dengan rapi, yang pada hari ini yang menjadi imam shalat duha dimushalla yaitu salah satu siswa yang bernama dio, sedangkan untuk para siswi setelah mengambil air wudhu untuk melaksanakan shalat dzuhur para siswi shalat didalam kelas masing-masing. Kemudian pada pukul 08.00 WIB apabila sudah melaksanakan shalat duha para siswa siswi masuk ke kelas masing-masing belajar lagi seperti biasa

Dalam kegiatan belajar bahwa para siswa siswi ada yang sedang menghafal diluar kelas dibawah pondok dekat kelas mereka, Para siswa

siswi ada yang sedang melancarkan bacaan hafalannya dengan cara saling menyimak temannya, ada beberapa siswa siswi yang berkelompok dengan bersama-sama menghafalan hafalannya agar lancar sebelum menyetorkan kepada guru. Kemudian terlihat juga ada beberapa siswa siswi yang menghadap guru yang sudah hafal secara bergantian menyetorkan hafalannya tersebut kepada guru nya. Kemudian pada jam 10.30 WIB waktu pembelajaran dan menyetorkan hafalan pun berakhir.

Pada kegiatan observasi dikelas III yang sedang belajar dengan menggunakan model pembelajaran koooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* terlihat jelas bahwa guru membagi beberapa orang siswa dalam setiap kelompok, kemudian tampak jelas bahwa para siswa sangat berperan aktif serta membagi peran mereka masing-masing didalam kelompoknya agar dapat segera menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Setelah selesai berdiskusi dengan kelompok masing, dengan menggunakan games bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan mendapatkan koin dari guru sehingga memacu siswa untuk menjawab pertanyaan. Setelah seluruh kelompok sudah berhasil menjawab pertanyaan kemudian penghitungan koin yang paling banyak mendapatkan poin serta mendapat tambahan nilai dari guru.

Pada bagian penelitian ini akan memberikan analisis tentang data yang sudah disampaikan pada bab-bab sebelumnya. Untuk memuahkan

analisis, maka disusun sesuai dengan pokok masalah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDIT Ummatan Wahidah ditemukan implementasi guru pendidikan agama islam melakukan kegiatan belajar yang aktif dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Guru melakukan tugas mendidik, mengarahkan, dan mengajar siswa dalam bidang keagamaan maupun umum.⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara sama halnya dengan guru pendidikan, yaitu menurut pendapat bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan diruang kepala sekolah pada pukul 10.00 pagi, beliau mengatakan:

“Seperti biasa siswa melakukan kegiatannya pada pagi hari sebelum melaksanagn shalat dhuha siswa yang belum mengambil wudhu terlebih ditempat wudhu yang telah disediakan, untuk siswa laki-laki melaksanakan shalat dhuha dimushola sedangkan siswi perempuan shalat dhuha dikelas masing-masing. Dalam menerapkan pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melalui rpp dan silabus yang telah ditetapkan atau melanjutkan pelajaran yang belum dibahas dengan menggunakan model bervariasi sesuai kebutuhan.”⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi :⁷²

⁷⁰ Lisna Dewi, *Wawancara*, tanggal 26 Maret 2022

⁷¹Purwanto, *Wawancara*, tanggal 26 Maret 2022

⁷² Dian Rani, *Wawancara*, tanggal 28 maret 2022

“Siswa juga melakukan hafalan-hafalan doa, dzikir dan lainnya baik didalam kelas maupun diluar kelas. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasa pada hari akan dilakukan shalat dhuha. Setelah melaksanakan shalat dhuha siswa masuk ke kelas masing-masing melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode berbeda agar menarik dan menambah semangat siswa dalam belajar”.⁷³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi :

“Siswa juga melakukan hafalan-hafalan doa, dzikir dan lainnya baik didalam kelas maupun diluar kelas. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasa pada hari akan dilakukan shalat dhuha. Selain itu diungkapkan juga oleh guru menjelaskan pembelajaran diawal dengan berdoa, yel-yel, tanya jawab dan melakukan beberapa macam metode bervariasi dua arah guru menjelaskan selanjutnya siswa langsung berdiskusi dikelompok yang telah ditentukan serta mempraktekkan didepan kelas jadi secara langsung siswa menjadi aktif”

Berikut hasil wawancara diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa yang mempunyai pendapat yang sama, yang dilakukan diruang kelas pada pukul 12.30 siang :

“Futiyah (kelas III) :” sebelum kegiatan dengan proses belajar kami terlebih dahulu melaksanakan shalat dhuha berjamaah, menggunakan pembelajaran teams games tournament sangat menyenangkan karena tidak membuat proses belajar menjadi jenuh, dengan guru menggunakan media dan metode yang bervariasi kami sangat tertarik untuk terus belajar.⁷⁴

“Vairel (kelas III) : ” pada kegiatan rutin dipagi hari kami para siswa biasa melakukan shalat berjamaah bagi laki-laki dimushola dan siswi perempuan melaksanakan dikelas masing-masing pembelajaran teams games tournament sangat seru karena selain

⁷³ Lisna Dewi, *Wawancara*, 28 Maret 2022

⁷⁴ Futiyah, *Wawancara*, 28 Maret 2022

belajar mendapat ilmu juga dapat bermain games yang berbeda-beda menjadikan kami sangat minat dalam belajar.⁷⁵

“Fahira (kelas III) :” dengan belajar menggunakan pembelajaran teams games tournament kami dapat mengerjakan tugas bersama-sama selain itu juga yang diselingi dengan bermain games yang bervariasi dan mendapat reward kami termotivasi untuk selalu aktif dan semangat dalam belajar.

“M. Galih (Kelas III) : “Sebelum kegiatan belajar dimulai dengan kegiatan melaksanakan shalat dhuha dimushola dan pada siang hari shalat dzuhur berjamaah seluruh siswa laki-laki dimushola berbeda dengan siswi perempuan yang melaksanakan shalat dhuha dan dzuhur dikelas masing-masing.”⁷⁶

2. Bagaimana cara guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Berdasarkan tema wawancara dalam proses pembelajaran menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, hasil wawancara dengan bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah yang dilakukan diruang kepala sekolah, sebagai berikut :

“sudah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang sesuai dengan teori, akan tetapi media yang digunakan belum terlalu mencukupi hanya beberapa media saja tapi para guru memilih media yang lain apabila media yang dibutuhkan tidak ada sesuai dengan materi yang ada”⁷⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi :

⁷⁵ Vairel, *Wawancara*, 28 Maret 2022

⁷⁶ M. Galih, *Wawancara*, tanggal 29 Maret 2022

⁷⁷ Purwanto, *Wawancara*, 26 Maret 2022

“menurut saya proses pembelajaran sudah dijalankan sesuai dengan langkah-langkah yang ada, akan tetapi ada baiknya sebelum melaksanakan kegiatan pahami kondisi pada saat itu agar dapat berjalan sesuai dengan harapan guru”⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi :

“sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah sesuai dengan teori yang ada, akan tetapi dalam menerapkannya guru harus dapat memahami situasi dan kondisi siswa terlebih dahulu agar proses pembelajaran yang akan dilakukan dapat berjalan dengan optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran”.⁷⁹

Berikut hasil wawancara diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa yang mempunyai pendapat yang sama, yang dilakukan diruang kelas pada pukul 12.30 siang :

“Futiyah (kelas III) : “berjalan sesuai dengan arahan yang guru berikan kana tetapi tadzah melihat kondisi kenyamanan kami pada saat dikelas terlebih dahulu”⁸⁰

“Vairel (kelas III) : “sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada yang tadzah arahkan kepada kami”⁸¹

“Fahira (kelas III) : “sudah diterapkan dan dilakukan dengan langkah-langkah yang dijelaskan dan diarahkan tdzah baik dalam aturan, materi dan lainnya”

“M. Galih (kelas III) : “sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada yang tadzah arahkan kepada kami agara kami dapat melakukan susai dengan harapan”⁸²

⁷⁸ Dian Rani, *Wawancara*, 26 Maret 2022

⁷⁹ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 Maret 2022

⁸⁰ Futiyah, *Wawancara*, 26 Maret 2022

⁸¹ Vairel, *Wawancara*, 26 Maret 2022

⁸² M. Galih, *Wawancara*, 26 Maret 2022

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan pembelajaran

Berdasarkan tema wawancara dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament tentu ada faktor penghambat dan faktor pendukung yang ada, hasil wawancara dengan bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah yang dilakukan di ruang kepala sekolah, sebagai berikut :

“dari segi faktor pendukung nya yaitu dari segi media belajar yang akan tetapi belum sepenuhnya tercukupi dari segi faktor penghambat seperti sikap dan kenyamanan siswa”⁸³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan di ruang guru pada pukul 08.00 pagi :

“tidak jauh berbeda dengan pendapat bapak Purwanto bahwa faktor pendukungnya dari kesiapan dan semangat siswa sedangkan dalam faktor penghambat dari kondisi kelas yang tidak memungkinkan untuk menerapkan model ini”⁸⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lisna Dewi, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan di ruang guru pada pukul 08.30 pagi :

“tidak jauh berbeda dengan pendapat bapak Purwanto dan ibu Dian bahwa faktor pendukungnya dari kesiapan, antusias, dan semangat siswa sedangkan dalam faktor penghambat dari kondisi kelas yang tidak memungkinkan

⁸³ Purwanto, *Wawancara*, 26 Maret 2022

⁸⁴ Dian Rani, *Wawancara*, 26 Maret 2022

untuk menerapkan model pembelajaran ini sehingga saya harus menggunakan metode yang lain sesuai dengan materi yang akan dibahas.”⁸⁵

C. Pembahasan Penelitian

1. Bagaimana implementasi pembelajaran model kooperatif tipe Teams

Games Tournament (TGT)

Pada dasarnya pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament* sudah menjalankan sesuai dengan yang ditentukan dalam suatu pembelajaran yang diterapkan di SDIT Ummatan Wahidah dan sudah memberikan kontribusi yang baik. Bisa dikatakan bahwa suatu pembelajaran yang telah diterapkan dalam suatu materi dan disampaikan kepada peserta didik dan mendapatkan hasil yang positif. Baik dalam pemahaman peserta didik, pemahaman materi, serta tujuan pembelajaran yang berbanding lurus dengan tujuan yang akan dicapai.

a. Pengertian pembelajaran aktif

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Dalam hal ini proses aktivitas pembelajaran didominasi oleh peserta didik dengan menggunakan otak untuk menemukan konsep dan memecahkan masalah yang sedang dipelajari, di samping itu juga

⁸⁵ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 Maret 2022

untuk menyiapkan mental dan melatih keterampilan fisiknya.⁸⁶ Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik/siswa (anak didik) agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

b. Pengertian pembelajaran model cooperative tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Isjoni, TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT ini menjadi salah satu alternative pemilihan model yang tepat, untuk menciptakan keaktifan seluruh siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.⁸⁷ Pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat

⁸⁶ Effendi, Mukhlison. "Integrasi pembelajaran *active learning* dan *internet-based learning* dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar." *Nadwa* 7.2 (2016): 283-309.

⁸⁷ Maulidina, Zakiyatu. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember." (2018).

mengembangkan kemampuan berfikir tinggi, meningkatkan kepercayaan diri siswa, serta membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan berdiskusi dengan siswa lainnya dalam suatu kelompok belajar.

Teori diatas dapat disimpulkan implementasi pembelajaran model cooperative tipe *Teams Games Tournament* merupakan penerapan aktivitas siswa dalam mengembangkan kemampuan dan kompetensi, dengan menggunakan rpp, silabus, buku paket, serta dengan menggunakan media dan metode bervariasi yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif juga tidak monoton. Menyesuaikan materi dengan “pembelajaran aktif dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* sudah berjalan dengan baik serta media yang digunakan sudah ada disekolah dan mengembangkan kompetensi siswa dengan berbagai macam metode yang bervariasi agar dapat meningkatkan prestasi dan keaktifan siswa”.⁸⁸

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah mengenai bagaimana cara guru dalam proses implementasi pembelajaran model kooperatif *teams games tournament*, hasil wawancara dengan bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah yang dilakukan diruang kepala sekolah pada pukul 10.00 pagi, beliau mengatakan :

⁸⁸ Purwanto, *Wawancara*, 29 Maret 2022

“adapun dalam proses implementasi siswa dalam pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament ini dengan memahami situasi dan kondisi siswa terlebih dahulu, memahami karakter masing-masing siswa, sebagai salah satu sekolah dasar islam terpadu di SDIT Ummatan Wahidah ini tentu menggunakan system pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament. Dalam keterpaduan ini memadukan beberapa komponen seperti, hafalan ayat-ayat suci al-quran, doa-doa, dzikir, dan sebagainya disesuaikan tingkatan kelas siswa”.⁸⁹

Berdasarkan wawancara dengan wakil kepala sekolah mengenai bagaimana cara guru proses implementasi pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament, hasil wawancara dengan ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi, beliau mengatakan :

“dalam penerapan pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament dilaksanakan dengan sesuai materi serta media yang digunakan juga turut menyesuaikan dengan suasana dan karakter siswa, agar pada saat mengimplementasikan model kooperatif tipe teams games tournament ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut, serta memahami dan menekankan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi agar tidak bosan selama belajar.”⁹⁰

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran mengenai bagaimana cara guru proses implementasi pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament, hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam, yang dilakukan diruang kepala sekolah, beliau mengatakan :

⁸⁹ Purwanto, *Wawancara*, tanggal 26 Maret 2022

⁹⁰ Dian Rani, *Wawancara*, tanggal 26 Maret 2022

“Dengan menggunakan sistem pembelajaran pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games tournament ini dapat mendukung kegiatan selama menerapkan pembelajaran berlangsung, karena dengan menggunakan salah satu model pembelajaran seperti teams games tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa, dalam mengimplementasi terlebih dahulu saya melihat suasana dan kondisi kelas serta memahami karakter masing-masing siswa. Dengan ini bukan prestasi saja yang diraih namun selama kegiatan belajar juga tidak membosankan siswa belajar”.⁹¹

Berdasarkan tema wawancara tentang apakah model proses pembelajaran teams games tournament sudah diterapkan disekolah SDIT Ummatan Wahidah, dengan bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah yang dilakukan diruang kepala sekolah pada pukul 10.00 pagi, sebagai berikut :

“Sudah diterapkan, dengan menggunakan model dalam membentuk kelompok kecil, dengan membagi siswa beberapa team atau kelompok sebanyak 4 samapi 5 orang, sehingga siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang disesuaikan dengan macam-macam materi yang digunakan dalam bentuk media seperti kartu soal dan sebagainya agar bervariasi sesuai dengan kondisi dan materi.”⁹²

Dengan hasil wawancara ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku kepala sekolah tidak jauh berbeda dengan pendapat yang diungkapkan oleh kepala sekolah, yang dilakukan wawancara diruang guru pukul 08.00 pagi, beliau mengatakan :

“iya sudah diterapkan, proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran teams games tournament selain dapat menarik minat belajar siswa juga dapat meningkatkan keaktifan siswa, dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga dalam proses

⁹¹ Lisna Dewi, *Wawancara*, tanggal 26 Maret 2022

⁹² Purwanto, *Wawancara*, 26 Maret 2022

belajarnya dapat dilakukan dengan sesuai tahapan-tahapan yang sesuai dengan model pembelajaran ini, seperti membagi siswa dalam beberapa team atau kelompok, membagi materi dengan menggunakan media tertentu, bermain games yang telah disesuaikan, memberi reward dan sebagainya”.⁹³

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam memiliki pendapat yang sama, yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, beliau mengatakan :

“dalam hal ini di SDIT Ummatan Wahidah sudah menerapkan pembelajaran teams games tournament yang prosesnya saya menjelaskan sedikit materi terlebih dahulu dan memberi arahan atau aturan pada saat diskusi serta permainan games yang, kemudian membentuk kelompok belajar kecil dimana tournament yang akan dilangsungkan yaitu seperti tournament akademik dalam hal ini saya membagi kan kartu soal pada setiap kelompok yang kemudian dibahas didalam kelompok masing-masing, seiring dengan hal itu proses selanjutnya yaitu salah satu games yang digunakan dengan menggiring spidol sambil bernyanyi hingga selesai dan langsung menjawab pertanyaan tersebut”.⁹⁴

Media yang akan digunakan serta memahami suatu situasi dan kondisi dengan kebutuhan akan mencerminkan ciri khas dan keunggulan sekolah yang bersangkutan, sebagai mana diungkapkan oleh bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah dilakukan diruang kepala sekolah pada pukul 10.00 pagi mengatakan :

“Dengan begitu sesuai dengan ajaran agama islam bahwa menuntut ilmu hukumnya wajib dengan sedini mungkin. Dengan belajar dan mendidik agama sedini mungkin diharapkan dapat memperkuat aqidah dan keimanan seseorang, membiasakan siswa melakukan ajaran dan perintah ajaran agama islam dalam kehidupan islam dalam sehari-hari, sehingga tidak hanya memahami agama sebatas teori saja, seperti

⁹³ Dian Rani, *Wawancara*, 28 Maret 2022

⁹⁴ Lisna Dewi, *Wawancara*, 28 Maret 2022

membiasakan shalat dhuha berjamaah, baik shalat wajib dan yang lainnya, serta mengajarkan siswa untuk menghafal doa-doa, dzikir, membaca al-quran dan lainnya”.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah bahwa sejak dilaksanakan pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament* ini membuat siswa lebih mandiri terutama pada saat kegiatan keagamaan seperti shalat dan lainnya.

Hal tersebut berbanding lurus dengan pendapat Ibu Lisna Dewi, S,Pd di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan dirumah pada pukul 08.30 pagi mengatakan bahwa :

“dalam pembelajaran aktif merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta kemampuan belajar dengan baik, dalam menerapkan pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament* sudah berjalan dengan baik”.⁹⁵

Pernyataan kepala sekolah dan guru tersebut berbanding lurus dengan hasil wawancara penulis dengan para siswa yang mayoritas berpendapat sama, berikut adalah hasil wawancara dengan sebagian siswa kelas III yang dilakukan diruang kelas III pada pukul 09.00 pagi :

“Futiyah (kelas III) : “Iya kami sangat setuju dengan diterapkannya system pembelajaran aktif disekolah, karena dapat meningkatkan prestasi dan keaktifan kami saat belajar”⁹⁶

“Vairel (kelas III) : “ belajar aktif merupakan salah satu cara guru agar siswa tidak menjadi pasif atau mendengarkan saja akan tetapi agar membuat kami lebih aktif dalam belajar”⁹⁷

⁹⁵ Lisna Dewi, *Wawancara* 28 maret 2022

⁹⁶ Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

⁹⁷ Vairel, *Wawancara*, 29 maret 2022

“Fahira (kelas III) : “ dengan diterapkannya pembelajaran aktif jadi dalam belajar sangat menyenangkan sehingga tidak membuat kami menjadi cepat bosan dan suasana didalam kelas menjadi lebih seru jadi kami tambah bersemangat dalam belajar”.⁹⁸

“M. Galih (kelas III) :” kami sangat senang belajar aktif dengan tipe *teams games tournament* ini karena dapat meningkatkan prestasi belajar kami, jadi kami sangat antusias dan sangat senang”.

Dari segi kualitas, siswa SDIT Ummatan Wahidah semakin banyak peminat. Dengan demikian, sekolah ini semakin dilirik oleh masyarakat karena menggunakan metode serta media belajar yang cukup memadai sehingga dapat selalu mencerdaskan dan membuat siswa menjadi aktif serta dalam proses pembelajaran yang tidak monoton.⁹⁹

Dalam pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat membangun semangat dan antusias siswa sehingga siswa dapat tertarik dalam belajar karena dengan media serta metode yang bervariasi membuat siswa menjadi tertarik dalam belajar, sebagaimana disampaikan oleh kepala sekolah ibu Dian Rani S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi :

“dengan sistem pembelajaran ini siswa selalu belajar untuk bertoleransi terhadap pendapat teman sebaya baik dalam hal berdiskusi dalam suatu kelompok belajar dikelas, bermain dan lainnya. Akan tetapi prestasi yang diraih siswa bukan hanya dari pembelajaran yang aktif saja tetapi karena faktor internal siswa yang kebanyakan memiliki kemampuan hingga bakat siswa, apalagi di SDIT Ummatan Wahidah ini siswa memang ditadai untuk berfikir kritis baik dalam akademik dan non akademik”.¹⁰⁰

⁹⁸ Fatin, *Wawancara*, 29 maret 2022

⁹⁹ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹⁰⁰ Dian rani, *Wawancara*, 26 maret 2022

Dalam sistem pembelajaran aktif adalah system pembelajaran yang menuntut kehadiran siswa disekolah yang sehari penuh dari pukul 07.30-14.00 karena sekolah di SDIT Ummatan Wahidah ada pelajaran yang tidak ada disekolah umum biasa, seperti setiap pagi melaksanakan shalat dhuha berjamaah, shalat dzuhur, ada juga mata pelajaran tahfizh dan tahsin qur'an, dan kegiatan keagamaan lainnya. Maka ada prioritas penambahan jam khusus untuk mendalami mata pembelajaran tersebut.

Dengan menggunakan sistem pembelajaran seperti ini, siswa akan memperoleh banyak keuntungan baik dalam secara akademik maupun social. Karena sistem pembelajaran ini merupakan salah satu solusi agar dapat meningkatkan siswa belajar aktif serta salah satu alternatif untuk mengatasi siswa agar dapat saling bertoleransi, menghargai perbedaan pendapat, meningkatkan solidaritas antar teman sebaya, semangat siswa, serta kemampuan siswa dalam berfikir kritis.

Dari hasil wawancara, triangulasi dan konsep atau teori yang ada di bab II, maka peneliti simpulkan yaitu :

- 1) Dengan diterapkannya pembelajaran aktif dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini dalam proses belajar dengan melakukan sesuai dengan rpp dan silabus dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada rentang waktu yang lama sehingga dapat memacu guru untuk berusaha dan

berkreasi dalam menerapkan metode dan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa, sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi terutama pada pelajaran, serta dapat memunculkan suasana baru dalam belajar, dengan begitu siswa tidak jenuh dalam pembelajaran berlangsung dari awal sampai selesai.

- 2) Sistem belajar mengajar yang guru terapkan seperti *teams games tournament* ini terlihat siswa sangat antusias dalam berdiskusi dalam kelompok belajar yang telah dibagikan 4 sampai 5 orang, walaupun sesekali ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi akan tetapi itu tidak menjadi penghambat baginya dalam keseriusannya dalam mengikuti berdiskusi dengan temannya atau pada saat guru menjelaskan.
- 3) Guru harus mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa, sehingga dapat membentuk pengetahuan sikap dan keterampilan yang ditargetkan.

Dari penjelasan tersebut maka peneliti dapat memberikan penjelasan terhadap penerapan pembelajaran aktif kooperatif tipe *teams games tournament* di SDIT Ummatan Wahidah, yang peneliti temukan bahwa pembelajaran aktif ini mengacu guru untuk menggunakan rpp dan silabus dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan.

2. Bagaimana guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

- a. Pembelajaran aktif adalah salah satu sistem pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar baik dengan melakukan beberapa seperti bertanya dengan guru, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan yang guru berikan, tulis beranta, debat, bermain peran, presentasi, dan lainnya.¹⁰¹
- b. Guru menciptakan suasana sedemikian rupa agar siswa aktif bertanya dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran aktif ini mengingatkan kita pada ajaran agama islam agar bersikap terbuka, dan dalam belajar secara terus menerus merupakan suatu kegiatan yang bernilai ibadah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tema bagaimana cara guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sebagaimana yang diungkapkan oleh bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah yang dilakukan diruang kepala sekolah pada pukul 10.00 sebagai berikut :

“Dengan cara membentuk beberapa kelompok belajar sehingga siswa dapat membagi peran masing-masing dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, dan menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan macam-macam yang digunakan,

¹⁰¹ Ddkkkkfkjhkssdaersntdhdk

dengan menggunakan media yang bervariasi agar siswa cepat tanggap dan menambah wawasan siswa pada setiap materi yang guru berikan. Disini guru juga harus dituntut memberi materi sesuai dengan karakter peserta didik agar dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran, selain itu juga harus memahami serta memotivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan mempertahankan keunggulan sekolah dari bagaimana cara guru untuk membuat suasana belajar aktif agar dapat mencapai hasil belajar siswa”.

Berdasarkan dari pendapat yang diungkapkan oleh kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah bahwa salah satu dari proses pembelajaran aktif sangatlah penting guna mencapai keterampilan dan keberhasilan dalam proses belajar, baik didalam maupun diluar kelas. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh ibu Dian Rani selaku wakil kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah sebagai berikut:

“Aktif dalam belajar merupakan salah satu tujuan dari proses belajar agar dapat menimbulkan minat dan keinginan siswa dalam belajar dengan menggunakan media atau metode tertentu”.¹⁰²

Adapun aktif dalam belajar mengajar pendidikan agama islam guru, seperti menggunakan kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas guru harus merencanakan serta merancang metode atau media apa yang akan guru gunakan pada saat mengajar agar dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mengenai hal tersebut peneliti melakukan wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata

¹⁰² Dian rani, *Wawancara, 26 maret 2022*

pelajaran pendidikan islam dilakukan diruangan guru pada pukul 08.30 pagi sebagai berikut:

“Dalam kegiatan pembelajaran seperti biasa guru lakukan yaitu: 1) kegiatan awal, mulai dari memberi salam, membaca doa sebelum belajar, absen siswa, yel-yel guna membangkitkan semangat siswa, membahas sedikit materi sebelumnya, memberikan motivasi. 2) kegiatan inti, seperti biasa siswa dituntut untuk aktif dalam belajar maupun diskusi sebelum guru menjelaskan materi, kemudian guru menjelaskan materi dan siswa menyimak, siswa membaca materi apabila ada yang kurang dimengerti siswa bertanya kepada guru, guru menggunakan metode dan media bervariasi sesuai dengan materi dan kebutuhan. 3) kegiatan penutup, biasanya saya sering lakukan yaitu membuat kesimpulan, memberikan evaluasi dengan cara mengadakan kuis, kartu soal dan lainnya diakhir pelajaran setelah saya membuat kesimpulan materi yang telah diajarkan dan memberi nilai tambahan atau koin guna memberikan apresiasi kepada siswa, kemudian setelah selesai dilanjutkan dengan menutup pembelajaran dengan membaca doa.¹⁰³

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut aktif dalam proses pembelajaran pada pendidikan agama islam dilihat dari kegiatan belajar baik dengan menggunakan model, metode serta media yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan sebagian siswa kelas III yang dilakukan diruang kelas III pada pukul 12.30 siang :

“Futiyah (kelas III) : kami sangat setuju dengan diterapkannya system pembelajaran aktif disekolah, karena dapat meningkatkan prestasi dan keaktifan kami saat belajar”¹⁰⁴

“Vairel (kelas III) : “ belajar aktif merupakan salah satu cara guru agar siswa tidak menjadi pasif atau mendengarkan saja akan tetapi agar membuat kami lebih aktif dalam belajar”¹⁰⁵

“Fahira (kelas III) : “ dengan diterapkannya pembelajaran aktif jadi dalam belajar sangat menyenangkan sehingga tidak membuat

¹⁰³ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹⁰⁴ Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹⁰⁵ Vairel, *Wawancara*, 29 maret 2022

kami menjadi cepat bosan dan suasana didalam kelas menjadi lebih seru jadi kami tambah bersemangat dalam belajar”.¹⁰⁶

“M. Galih (kelas III) :” kami sangat senang belajar aktif dengan tipe *teams games tournament* ini karena dapat meningkatkan prestasi belajar kami, jadi kami sangat antusias dan sangat senang dalam belajar karena tidak membosankan”.

Hal ini sependapat dengan bapak Purwanto yang mengatakan dengan menggunakan metode yang bervariasi tergantung materi dan disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya ada salah satu materi yang cocok jika menggunakan media seperti kartu soal, belajar kelompok dan sebagainya.

Pada hasil wawancara dengan Ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan diruang guru sekolah pada pukul 10.35 pagi, beliau mengatakan :

“Dengan cara menyampaikan tujuan dan menyajikan informasi terlebih dahulu sebelum melaksanakan *teams games tournament*, kemudian guru membagi siswa dalm beberapa kelompok belajar dan membimbing kelompok belajar. Kemudian yang terakhir yaitu memberikan evaluasi serta memberikan penghargaan”.¹⁰⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru pendidikan agama islam di SDIT Ummatan Wahidah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, beliau mengatakan :¹⁰⁸

”Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 kelompok, kemudian dalam pertandingan diakhir permainan diberi penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi, dalam setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa setiap anggota dalam setiap

¹⁰⁶ Fatin, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹⁰⁷ Dian Rani, *Wawancara*, 28 Maret 2022

¹⁰⁸Lisna Dewi, *Wawancara*, tanggal 26 maret 2022

kelompok masing-masing diharapkan dapat memotivasi dan saling membantu”.

Siswa yang berpendapat sama, berikut hasil wawancara dengan sebagian siswa Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan diruang kelas III pada pukul 12.30 siang :

“Futiyah (kelas III) : “Menyenangkan, karena dapat menyelesaikan tugas secara bersama-sama dan membaca hasil diskusi kami didepan kelas, apabila ada kelompok yang lebih bagus maka akan diberikan reward jadi kami dalam kelompok atau *teams* belajar kelompok dapat belajar dengan semangat”.¹⁰⁹

“Vairel (kelas III) : “Sangat menyenangkan, karena dalam setiap kelompok membagi tugas dan peran masing-masing agar dapat menyelesaikan tugas dari guru serta sambil bermain *games*

“Fahira (kelas III) : “Pembelajaran *teams games* sangat membuat kami bersemangat selain tidak membosankan juga dapat bermain *games* dalam belajar karena guru menggunakan media yang bervariasi

“M. Galih (kelas III) : “Sangat menyenangkan karena kami berlomba-lomba menyelesaikan tugas untuk maju duluan membaca hasil diskusi kami didepan kelas.”¹¹⁰

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana pada saat presentasi kelas pada saat sebelum memulai membuat kelompok belajar pada pembelajaran model *teams games tournament*, dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :¹¹¹

“Pada saat sebelum memulai pembelajaran saya menjelaskan sedikit materi, kemudian dilanjutkan dengan membagi siswa menjadi

¹⁰⁹ Futiyah ramadani, *Wawancara*, tanggal 29 Maret 2022

¹¹⁰ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹¹¹ Lisna Dewi, *Wawancara*, tanggal 26 maret 2022

beberapa kelompok untuk berdiskusi materi yang telah saya bagikan satu per satu soal dalam bentuk media kartu soal”.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “Biasanya tadzah lisna menjelaskan sedikit materi dahulu agar kami mengerti, baik materi aturan permainan dan yang lainnya”.

“Vairel (kelas III) : “Tadzah lisna memberi materi kepada kami terlebih dahulu kemudian baru menjelaskan system permainan games nya bagaimana agar kami mengerti”.

“Fahira (kelas III) : “Kegiatan sebelum memulai permainan tadzah lisna menjelaskan dahulu sedikit kisi-kisi materi sebelum memulai kegiatan kelompok belajar dan games”.

“M. Galih (kelas III) : “Tadzah lisna memberi tahu bagaimana aturan serta materi yang akan bahas agar paham sebelum memulai kegiatan kelompok belajar berdiskusi”.

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana bentuk-bentuk persiapan karu soal lembar kerja siswa dan pelaksanaan alat dan bahan dalam proses model pembelajaran teams games tournament, apakah sudah diterapkan disekolah SDIT Ummatan Wahidah model teams games tournament, hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“iya benar di SDIT Ummatan Wahidah sudah menerapkan teams games tournament dengan salah satu media mnggunakan media seperti kartu soal lembar kerja siswa, kemudian dalam proses pelaksanaan dalm pembelajaran teams games tournament ini pertama-tama saya menyiapkan materi terlebih dahulu, kemudian melihat situasi dan kondisi siswa atau kondisi kelas terlebih dahulu setelah itu apabila situasi dan kondisi kelas terlihat nyaman saya menjelaskan sedikit materi terlebih dahulu kemudian para siswa membahas bersama-sama pada kelompok yang telah dibagikan. Untuk alat spidol, buku paket pendidikan

islam, dan untuk bahan saya menggunakan kertas soal yang sudah saya beri soal satu per satu untuk masing-masing kelompok yang kemudian akan dibahas dan didiskusikan oleh para siswa pada masing-masing kelompok”.

Hasil wawancara yang diperkuat dengan melakukan wawancara beberapa siswa yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “iya betul dengan menggunakan kartu soal, kemudian membagi kami menjadi beberapa kelompok belajar, sebagai persiapannya guru sudah membuat kartu soal sebagai lembar kerja yang kemudian dibagikan ke masing-masing kelompok, memberi tahu materi yang akan dibahas, alat dan bahan seperti menggunakan spidol, kartu soal dan bervariasi”.

“Vairel (kelas III) : “Pertama-tama iya betul dengan menggunakan kartu soal, guru menyiapkan materi untuk kami yang akan kami bahas, kemudian guru menjelaskan sedikit tentang kisi-kisi dan aturannya dengan menggunakan media kartu soal dan lainnya sesuai dengan materi”.

“Fahira (kelas III) : “iya betul dengan menggunakan kartu soal, kemudian guru mempersiapkan materi, alat dan bahan seperti spidol, kartu soal

“M. Galih (kelas III) : “iya guru sudah menerapkan , sebagai persiapannya guru sudah membuat kartu soal sebagai lembar kerja yang kemudian dibagikan ke masing-masing kelompok, kemudian guru membagi menjadi beberapa kelompok setelah itu menjelaskan aturan permainan dan diskusi kemudian dengan menggunakan alat dan bahan kartu soal dan bervariasi sesuai dengan materi”.¹¹²

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana cara ibu dalam pelaksanaan dan pembagian kelompok belajar siswa dalam membentuk menjadi beberapa kelompok belajar dalam model pembelajaran teams games tournament, hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku

¹¹² M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“saya membagikan siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang disesuaikan dengan bentuk barisan tempat duduk siswa masing-masing atau per baris tempat duduk, selain memudahkan siswa agar tidak ribut yang dapat mengganggu kegiatan belajar dikelas lain juga mudah bagi siswa untuk berkumpul dengan kelompok belajar mereka, dalam satu kelompok belajar terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang dalam setiap kelompok yang mempunyai peran dan tugas masing-masing agar dapat berdiskusi dalam menyelesaikan tugas, sebagai persiapannya guru sudah membuat kartu soal sebagai lembar kerja yang kemudian dibagikan ke masing-masing kelompok”.¹¹³

Diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa dengan beberapa siswa juga berpendapat sama dengan teman dan pendapat guru, wawancara yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “guru membagikan menjadi beberapa kelompok belajar dengan cara dibagikan per barisan agar dapat memudahkan membagi kelompok dan tidak membuat kelas lain menjadi terganggu karena ada beberapa teman yang suka ribut, memberi kartu soal agar kami dapat diskusi kan bersama teman satu kelompok”.

“Vairel (kelas III) : “dalam melaksanakan pembelajaran teams games tournament guru dengan cara melihat dahulu suasana kelas, apabila terlihat nyaman kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok sebanyak 4 sampai 5 orang per kelompok”

“Fahira (kelas III) : “Membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 5 orang, dibagikan per berisan kemudian memberi kartu soal agar kami dapat diskusi kan bersama teman satu kelompok belajar”.

“M. Galih (kelas III) : “Dibagikan dalam perbaris dari tempat duduk agar lebih mudah dalam berkumpul bersama kelompok”.

¹¹³ Lisna Dewi, *Wawancara*, 29 maret 2022

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana bentuk games yang guru gunakan dalam melaksanakan dan membagikan siswa dan menjadi beberapa kelompok belajar dalam pembelajaran teams games tournament, dengan wawancara ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“Dalam pelaksanaan pembelajaran teams games tournament setelah siswa sudah selesai berdiskusi dengan kelompok masing-masing selanjutnya perwakilan salah satu siswa maju kedepan secara saru per satu untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Setelah selesai lanjut bermain games dengan memegang spidol atau kertas sebagai media yang digunakan dengan menggilir spidol atau kertas secara bergantian dengan teman sambil bernyanyi samapai saya bilang berhenti dan kemudian berhenti pada salah satu siswa maka siswa tersebut yang menjawab pertanyaannya, apabila tidak bisa menjawab maka akan diberi kesempatan bagi yang lain yang mau menjawab”.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa sama halnya dengan pendapat guru mata pelajaran yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “games yang digunakan dengan cara bermain sambil bernyanyi, akan tetapi setelah hasil diskusi di presentasikan kemudian sambil bertanya dan menjadi jawab pertanyaan sambil memegang seperti spidol kemudian bernyanyi yang terakhir memegang spidol maka akan menjawab pertanyaan

“Vairel (kelas III) : “memegang spidol sambil bernyanyi sampai lagu yang dinyanyi kan habis kemudian menjawab pertanyaan jika berhasil mendapat skor

“Fahira (kelas III) : “salah satu games yang dimainkan adalah bernyanyi sambil memegang alat seperti spidol sebagai alat menggiring ketika bernyanyi dalam permainan

“M. Galih (kelas III) : “games yang biasa dilakukan salah satunya adalah bernyanyi bersama-sama kemudian sambil opor-oporan spidol

dan apabila lagu yang dinyanyikan tiba-tiba berhenti maka yang memegang spidol terakhir yang menjawab”.

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana bentuk struktur turnamen dalam games berlangsung yang guru gunakan dalam melaksanakan dalam pembelajaran teams games tournament, dengan wawancara ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“Dalam struktur pelaksanaan turnamen dalam games yang saya gunakan biasanya saya menyuruh siswa berdiri ditempat duduk masing-masing sambil memegang satu spidol atau kertas yang saya berikan yang nantinya spidol atau kertas itu saya suruh siswa menggilir atau bergantian memberikan dengan teman disebelahnya sambil bernyanyi, apabila saya bilang berhenti bernyanyi dan berhenti pada salah satu siswa yang memegang spidol atau kertas terakhir maka siswa tersebut yang menjawab pertanyaannya”.¹¹⁴

Hasil wawancara dengan beberapa siswa dengan pendapat yang sama dengan guru mata pelajaran, yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “guru menyuruh berdiri dibangku masing-masing sambil bernyanyi dan mengoporkan spidol

“Vairel (kelas III) : “menyanyi bersama-sama kemudian sambil berdiri dibangku masing-masing dengan menggiring spidol kepada teman disebelah

“Fahira (kelas III) : “salah satu games yang digunakan adalah menyanyi sambil menggiring spidol sampai guru memerintahkan untuk berhenti”.¹¹⁵

¹¹⁴ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹¹⁵ Fahira, *Wawancara*, 29 maret 2022

“M. Galih (kelas III) : “strukturnya yaitu membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian salah satu games yang digunakan yaitu menyanyi bersama-sama sambil memegang spidol dan apabila berhenti akan menjawab pertanyaan”.

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana bentuk penghargaan dari guru turnamen dalam games berlangsung yang guru gunakan dalam melaksanakan dalam pembelajaran teams games tournament, dengan wawancara ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“Dalam bentuk penghargaan yang saya berikan, saya memberikan bintang atau nilai tambahan apabila ada kelompok yang bisa menjawab dan mempunyai nilai paling tinggi dalam berdiskusi”.¹¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru dan beberapa siswa mempunyai pendapat yang sama, wawancara yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “salah satu penghargaan nya yaitu berupa skor, nilai tambahan dari guru

“Vairel (kelas III) : “reward yang berikan guru salah satunya berupa skor, nilai tambahan dan bervariasi juga tergantung materi

“Fahira (kelas III) : “dari penghargaan dengan nilai paling tinggi juga mendapat nilai dan skor tambahan lebih tinggi”.¹¹⁷

“M. Galih (kelas III) : “mendapatkan nilai tambahan skor dan lainnya bervariasi juga, dengan mendapat nilai dan skor tambahan dapat menambah prestasi kami”.¹¹⁸

¹¹⁶ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹¹⁷ Fahira, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹¹⁸ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana aparsepsi atau pra pembelajaran dan tindakannya seperti apa pada kegiatan awal sebelum turnamen dalam games berlangsung yang guru gunakan dalam melaksanakan dalam pembelajaran teams games tournament, dengan wawancara ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“Saya biasanya dengan menggunakan apersepsi dalam pemecahan masalah dengan dalam apersepsi untuk meningkatkan motivasi serta meningkatkan rasa percaya diri siswa, meningkatkan rasa peduli sesama, dan toleransi antara guru dan siswa bebas interaksi. Mmemahami konsep-konsep siswa yang sulit, serta memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengungkapkan pendapatnya”.¹¹⁹

Hasil wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “dengan kegiatan pembukaan pembelajaran biasanya guru memulai dengan membaca doa, mengabsen siswa, serta menjelaskan beberapa materi. Serta dalam kegiatan ini dapat saling memahami

“Vairel (kelas III) : “pada kegiatan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri kami serta toleransi sebelum memulai pembelajaran dengan tipe teams games tournament.¹²⁰

“Fahira (kelas III) : “dengan adanya kegiatan ini terlebih dahulu kami mendapatkan kemauan serta menambah keinginan dalam belajar

“M. Galih (kelas III) : “adanya apersepsi dapat menambah rasa kepercayaan diri kami serta semangat dalam belajar yang dapat meningkatkan prestasi kami.¹²¹

¹¹⁹ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹²⁰Vairel, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹²¹ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

Berdasarkan tema wawancara tentang bagaimana bentuk motivasi seperti apa yang digunakan oleh guru dan unjuk kerja seperti apa yang guru berikan turnamen dalam games berlangsung yang guru gunakan dalam melaksanakan dalam pembelajaran teams games tournament, dengan wawancara ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“Bentuk motivasi yang saya berikan seperti dengan menggunakan kata-kata yang membangun agar dapat memotivasi siswa atau menceritakan kisah atau pengalaman kepada siswa yang tujuannya untuk membangun semangat siswa. Dalam unjuk kerja biasanya terlihat dari siswa yang mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan, serta terlihat dari semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran”.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “salah satu bentuk motivasi dengan memberi arahan serta dalam bentuk-kata yang membangun¹²²

“Vairel (kelas III) : “bentuk motivasi yang guru berikan berupa membagi pengalaman atau arahan sesuai dengan kegiatan pada saat itu

“Fahira (kelas III) : “dengan memberikan kata-kata motivasi yang membangun baik berupa semangat, minat belajar dan yang lainnya

“M. Galih (kelas III) : “dalam kegiatan proses pembelajaran dengan berupa kata-kata baik arahan atau dengan tujuan yang dapat memotivasi siswa”¹²³

Dalam kegiatan pra pembelajaran dalam pembelajaran teams games tournament, berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd

¹²² Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹²³ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“Kegiatan pertama yang saya lakukan yaitu:1) Membaca doa sebelum belajar. 2) mengabsen siswa. 3) memberikan motivasi. 4) menjelaskan materi terlebih dahulu secara singkat. 5) membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar. 6) menjelaskan aturan dalam bermain games.¹²⁴

Hasil wawancara dengan beberapa siswa sama halnya dengan pendapat guru mata pelajaran pendidikan agama islam, yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “membaca doa, kemudian dengan menggunakan yel-yel agar dapat membangkitkan semangat kami, dan guru menjelaskan materi secara singkat¹²⁵

“Vairel (kelas III) : “memberikan motivasi, dengan yel-yel dan membahas sedikit materi sebelum membagi kelompok belajar

“Fahira (kelas III) : “menjelaskan aturan permainan serta memberikan arahan dan materi yang dibahas bersama kelompok belajar

“M. Galih (kelas III) : “dengan menjelaskan beberapa materi agar kami lebih paham dan mengarahkan abagaimana permainan yang akan dilakukan serta memotivasi siswa”.

Dalam kegiatan inti pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament, berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“Pada kegiatan inti saya biasanya dengan melakukann kegiatan yaitu: 1) Membagi materi untuk siswa dalam bentuk kartu soal. 2) membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajaryang terdiri dari 4 sampai 5 orang. 3) memberikan arahan kepada siswa sistem kerja

¹²⁴ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹²⁵ Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

dan aturan dalam berdiskusi. 4) membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar. 5) setelah selesai berdiskusi selanjutnya perwakilan siswa dalam setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka kedepan. 6) Setelah selesai berdiskusi dan presentasi, kemudian bermain games biasanya games yang lakukan yaitu seperti menggiring spidol atau kertas secara bergantian sambil bernyanyi. 7) apabila setelah saya bilang berhenti ditengah-tengah saat sedang bernyanyi siswa terakhir yang memegang media tersebut akan menjawab pertanyaannya”.

Diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “setelah membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian lanjut dengan berdiskusi dengan teman kelompok belajar dan membahas materi yang telah dibagikan dalam bentuk kartu soal”.¹²⁶

“Vairel (kelas III) : “sesudah guru menjelaskan materi dan arahan selanjutnya yaitu membahas yang tertera dikartu soal agar dibahas secara bersama teman satu kelompok, setelah itu bernyanyi bersama-sama sambil menggiring spidol.¹²⁷

“Fahira (kelas III) : “berdiskusi bersama teman dengan membahas yang ada dikartu soal yang telah dibagikan yang kemudian apabila telah selesai dapat dipresentasikan didepan kelas¹²⁸

“M. Galih (kelas III) : “secara bersama-sama membahas dan membagi tugas dan peran masing-masing agar dapat menyelesaikan tugas duluan dan dapat dipresentasikan, setelah itu bernyanyi bersama-sama sambil menggiring spidol”.

Pada kegiatan penutup pembelajaran pembelajaran teams games tournament, berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, sebagai berikut :

“saya biasanya menghitung skor atau bintang yaang diraih oleh setiap anggota kelompok belajar, siswa yang meraih atau mendapat

¹²⁶ Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹²⁷ Vairel, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹²⁸ Fahira, *Wawancara*, 29 maret 2022

skor atau bintang paling banyak akan mendapat nilai tambahan, selain mendapat ilmu dan pengetahuan serta adanya rasa percaya diri siswa dan toleransi terhadap sesama siswa juga mendapatkan nilai tambahan guna menambah prestasi mereka sendiri”.¹²⁹

Hasil wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “yang terakhir yaitu waktu menghitung jumlah total skor yang didatkan masing-masing kelompok¹³⁰

“Vairel (kelas III) : “setelah semua sudah dibahas maka guru menghitung jumlah total keseluruhan skor

“Fahira (kelas III) : “mentotalkan jumlah skor masing-masing yang didapat dan akan mendapat bintang atau nilai tambahan dari guru

“M. Galih (kelas III) : “selain mendapat nilai juga mendapat ilmu dan menambah wawasan guna menambah prestasi siswa.¹³¹

Berdasarkan wawancara dengan tema langkah-langkah dalam pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament, hasil wawancara dengan bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah di SDIT Ummatan Wahidah, yang dilakukan diruang guru pada pukul 10.00 pagi, beliau mengatakan sebagai berikut :

“jadi dapat saya jelaskan secara singkat bahwa langkah-langkah yang dilakukan sebelum kegiatan dimulai yaitu dengan menyiapkan media apa yang akan digunakan yang disesuaikan dengan materi serta karakter peserta didik, kemudian dengan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, dan memberi tahu aturan yang akan dilakukan”.¹³²

¹²⁹ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹³⁰ Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹³¹ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹³² Purwanto, *Wawancara*, 26 maret 2022

Berdasarkan wawancara dengan tema langkah-langkah dalam pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament, hasil wawancara dengan ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah di SDIT Ummatan Wahidah, yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi, beliau mengatakan sebagai berikut :

“secara singkat saya jelaskan bahwa dengan menggunakan langkah-langkah seperti menyiapkan peserta didik terlebih dahulu, kemudian menyiapkan materi, menyiapkan media yang akan digunakan, serta memberi arahan aturan dalam kegiatan yang akan dilakukan”.¹³³

Berdasarkan wawancara dengan tema langkah-langkah dalam pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament, hasil wawancara dengan ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam di SDIT Ummatan Wahidah sependapat dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.30 pagi, beliau mengatakan sebagai berikut :

“secara singkat langkah-langkah sebelum kegiatan berlangsung bahwa dengan menyiapkan peserta didik terlebih dahulu melihat situasi dan kondisi peserta didik dan memahami karakter peserta didik, kemudian saya menyiapkan materi yang akan dibahas, kemudian menyiapkan media yang akan digunakan yang telah disesuaikan dengan materi, membentuk siswa menjadi beberapa kelompok belajar sebanyak 4 sampai 5 orang dalam satu kelompok atau team, membagi kartu soal kepada setiap kelompok, serta menjelaskan aturan dalam kegiatan yang akan dilakukan”.¹³⁴

¹³³ Dian Rani, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹³⁴ Lisna Dewi, *Wawancara*, 26 maret 2022

Diperkuat dengan berdasarkan wawancara dengan tema langkah-langkah dalam pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament, hasil wawancara dengan beberapa siswa, yang dilakukan diruang kelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

“Futiyah (kelas III) : “dengan masuk kelas terlebih dahulu, guru menjelaskan materi dan kisi-kisi materi yang akan dibahas, membentuk kelompok dan membahas yang ada dikartu soal”.¹³⁵

“Vairel (kelas III) : “guru menyampaikan materi, membentuk kelompok, mengarahkan aturan dalam kegiatan”

“Fahira (kelas III) : “guru menyiapkan kelas, menyampaikan materi, menyiapkan media yang akan digunakan, membentuk kelompok, mengarahkan aturan dalam kegiatan”

“M. Galih (kelas III) : ” guru menyampaikan materi, membentuk kelompok, mengarahkan aturan dalam kegiatan”.¹³⁶

Hasil observasi peneliti bahwa guru menjelaskan materi dengan sangat baik. Pada saat menjelaskan guru menjelaskan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Tadzah Lisna mengatakan sebagai berikut :“bahwa sebelum menyampaikan materi harus memahami pengertian hingga tujuan pembelajaran terlebih dahulu, setelah siswa sudah paham barulah guru mengajukan kartu soal agar siswa dapat menjawab sehingga siswa juga dapat berperan aktif dalam belajar, apabila bagi siswa yang mau bertanya dari materi yang sudah guru jelaskan dan siswa masih kurang paham, setelah itu barulah guru memberi kartu soal dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok pembelajaran yang sudah dijelaskan sebelumnya agar membuat siswa lebih membuat siswa lebih berperan aktif. Fahira fatin

¹³⁵ Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹³⁶ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

mengatakan tadzah memberi kartu soal dan membagi siswa beberapa kelompok agar seluruh siswa mendapat peran masing-masing dalam kelompoknya sehingga siswa dapat aktif dalam berdiskusi. Ibu lisna mengatakan bahwa “dalam menjelaskan materi beliau melihat dulu dari judul materi yang akan dibahas dan menjelaskan materi, kemudian menyuruh siswa mengambil kartu soal untuk melihat pertanyaan dikartu dan menjawabnya”.

Dari segi kualitas siswa SDIT Ummatan Wahidah sudah mulai meningkat peminat. Bahkan disetiap tahunnya siswa di sekolah ini mengalami peningkatan jumlah siswa, dan dari segi pembelajaran serta prestasi-prestasi yang pernah siswa raih menjadi sekolah ini menjadi banyak dikenal dimasyarakat.

Dengan hasil wawancara, triangulasi dan konsep teori pada bab II maka peneliti simpulkan yaitu:

- 1) Dalam proses menerapkan langkah-langkah pembelajaran aktif yaitu harus memenuhi atau menyesuaikan kebutuhan dari materi dan siswa itu sendiri terlebih dahulu, selain itu siswa dituntut harus mengerti dan memahami materi apa yang disampaikan oleh guru. Dalam penyampaian materi juga guru harus mengetahui karakter dan situasi kondisi pada saat itu agar dalam proses pembelajaran dapat belajar dengan lancer sehingga dapat tercapainya tujuan

pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa lebih aktif lagi dalam kelas dan guru harus lebih aktif dalam memperhatikan siswa.

- 2) Konsep pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan yang tertera pada prosedur disekolah dari pusat, sehingga proses pembelajaran tidak hanya dilakukan pada saat jam pelajaran berlangsung didalam kelas dan diwaktu jam belajar karena waktunya terbatas didalam kelas.
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa agar siswa mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan sistem pembelajaran disekolah guru harus lebih berinovasi lagi agar dapat terus menambah metode-metode yang lebih bervariasi sehingga dalam belajar ada banyak metode yang pas agar guru kuasai.

Dari penjelasan tersebut maka peneliti dapat melihat selama observasi berlangsung dari kegiatan pembelajaran aktif dalam menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* ini sudah berjalan dengan baik, serta disambut dengan antusias oleh para siswa karena model seperti ini tepat diterapkan pada siswa kelas III karena selain belajar diselingi dengan bermain dan diberikan apresiasi berupa reward koin, dan lain sebagainya.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Untuk mengimplementasi dalam sebuah sistem pembelajaran tentu menghadapi faktor pendukung dan penghambat. Diantaranya adalah sebagaimana yang diungkapkan oleh bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah yang dilakukan diruang kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah pada pukul 10.00 pagi, sebagai berikut :

“Salah satu hambatan yang dihadapi guru adalah siswa itu sendiri karena siswa beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang berbeda. Selain itu juga siswa mudah merasa bosan dan jenuh tapi hal itu sudah dapat diatasi. Sedangkan dalam faktor pendukung yang dapat mendukung suatu pembelajaran yaitu dengan fasilitas sekolah yang memadai serta pada saat berada didalam kelas dengan menggunakan jenis games yang menarik atau bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan selalu memberikan reward atau hadiah kepada siswa”.¹³⁷

Adapun faktor pendukung dan penghambat yang guru hadapi dalam menerapkan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*, sama halnya dengan pendapat bapak kepala sekolah, menurut Ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi sebagai berikut :

“Faktor pendukung dalam pembelajaran yaitu dengan melihat serta memahami karakter dari masing-masing siswa, kemudian dengan memberikan games selain dapat menunjang keaktifan siswa dalam belajar juga dapat meningkatkan percaya diri siswa. Serta motivasi siswa, kebiasaan belajar, suasana ruang kelas dan sikap siswa. Dan dikuti pula dengan kurikulum yang semulanya KTSP berubah menjadi K13, menjadikan guru harus eksra dalam

¹³⁷ Purwanto, *Wawancara, 28 maret 2022*

memberikan pelajaran terutama dalam menguasai kurikulum baru ini. hambatan yang lainnya yaitu siswa merasa berfikir kritis,. Sedangkan dalam faktor penghambatnya adalah siswa yang merasa bosan dan jenuh karena faktor lelah pada saat jam pelajaran jadi guru harus bisa mengatasi hal ini dengan metode yang bervariasi. ”¹³⁸

Berdasarkan pendapat dari ibu Lisna Dewi S.Pd selaku guru mata pelajaran yng dilakukan diruang guru pada pukul 09.00 pagi, diantara faktor pendukung dan penghambat pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* adalah sebagai berikut :

“Faktor pendukungnya adalah agar siswa dapat memahami dan menemukan apabila ada konsep-konsep yang sulit dapat saling didiskusikan, selain itu juga dapat meningkatkan daya berfikir siswa serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengungkapkan pendapat dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta motivasi, sehingga dapat memberikan toleransi kepada anantara guru dan siswa bebas interaksi. Sedangkan faktor penghambatnya adalah ada beberapa mata pelajaran dari beberapa siswa yang menyebabkan siswa menjadi kurang berminat dan bersemangat ketika belajar yang menyebabkan siswa melakukan penipuan seperti meniru hasil tugas atau karya temannya. Apabila tugas diberikan terlalu banyak menyebabkan siswa menjadi jenuh dan malas dalam belajar jadi siswa tidak terlau mengikuti pembelajaran disekolah”¹³⁹

Pernyataan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru berbanding lurus dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang mayoritas pendapat mereka sama bahwa pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan siswa dalam belajar. Hasil wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan dikelas III pada pukul 12.00 siang, sebagai berikut :

¹³⁸ Dian rani, *Wawancara, 29 maret 2022*

¹³⁹ Lisna dewi, *Wawancara, 29 maret 2022*

“Futiyah (kelas III) : “dengan faktor pendukung kami dapat lebih cepat dalam memahami dan menguasai pembelajaran yang diharapkan, akan tetapi dengan faktor penghambatnya yaitu beberapa siswa meniru hasil tugas atau karya teman lainnya”.¹⁴⁰

“Vairel (kelas III) : “dengan faktor penghambat yang seperti siswa tidak terlalu menanggapi pada saat pembelajaran aktif, dengan faktor pendukung yang ada yang dapat memacu siswa berfikir dan minat dalam belajar”¹⁴¹

“Fahira (kelas III) : “ dengan diterapkannya pembelajaran aktif dari faktor pendukung yaitu seperti menggunakan beberapa media jadi kami berminat dan pembelajaran tersebut menjadi menarik, dalam faktor penghambat siswa ada sulit dalam memahami atau menghafal beberapa doa atau lainnya”.¹⁴²

“M. Galih (kelas III) :”faktor penghambat ada beberapa siswa tidak percaya diri berfikir saat belajar, sedangkan dalam faktor pendukung adalah siswa mampu melakukan atau mengerjakan tugas yang guru berikan”.¹⁴³

Dalam setiap model atau metode pembelajaran yang digunakan tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagaimana yang telah diungkapkan oleh bapak Purwanto, S.Pd.I selaku kepala sekolah, yang dilakukan di ruang kepala sekolah, beliau mengatakan sebagai berikut :

“untuk kelebihan dalam pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini tentu bagi siswa mereka bebas dalam berinteraksi berpendapat serta dapat meningkatkan rasa percaya diri dan toleransi bagi siswa, dengan begitu pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini juga mempunyai kekurangan seperti kurangnya waktu dalam kegiatan pembelajaran atau waktu yang ada kurang cukup dalam membahas materi yang ada”¹⁴⁴

¹⁴⁰ Futiyah, Wawancara, 29 maret 2022

¹⁴¹ Vairel, Wawancara, 29 maret 2022

¹⁴² Fatin, Wawancara, 29 maret 2022

¹⁴³ M. Galih, Wawancara, 29 maret 2022

¹⁴⁴ Purwanto, Wawancara, 29 maret 2022

Berdasarkan wawancara dengan sama halnya dengan pendapat bapak kepala sekolah, menurut Ibu Dian Rani, S.Pd.I selaku wakil kepala sekolah yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi sebagai berikut :

“bahwa dalam setiap menggunakan model atau metode pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangan apakah dengan menggunakan media tertentu dapat meningkatkan hasil dan kinerja atau dapat mencapai tujuan, sehingga guru harus memilih model dan media apa yang tepat untuk peserta didik. Dalam model kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki kelebihan seperti meningkatkan kerja sama siswa dengan teman satu kelompok, interkasi belajar dengan teman baik dan meningkatkan keaktifan siswa. Dalam hal kekurangan model kooperatif tipe *teams games tournament* ini juga terdapat seperti kegaduhan siswa baik dalam hal berdiskusi yang terlalu ribut, atau ada beberapa siswa dalam kelompok tidak menyumbangkan pendapatnya”.¹⁴⁵

Berdasarkan wawancara dengan sama halnya dengan pendapat bapak kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, menurut Ibu Lisna Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi sebagai berikut:

“setiap melakukan atau menerapkan sesuatu baik metode, media dan sebagainya tentu mempunyai kelebihan dan kekurangannya, salah satunya seperti menerapkan salah satu pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*, meskipun ada kekurangan serta kelebihan namun tipe ini cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, kelebihan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* seperti yang kita ketahui bahwa tipe ini salah satu cara yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta meningkatkan rasa percaya diri dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami hal-hal yang dipelajari, selain itu tipe ini juga dapat mengajak siswa berinteraksi dan mengemukakan pendapat. Dalam kekurangan tipe ini yaitu ada beberapa siswa yang pasif yang tidak mengemukakan pendapatnya, kemudian

¹⁴⁵ Dian rani, *Wawancara*, 26 maret 2022

terjadinya kegaduhan dalam hal ini harus ekstra dalam mengatur kelas agar dapat mengurangi kegaduhan agar tidak mengganggu kelas lain yang sedang belajar”.¹⁴⁶

Diperkuat dengan berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa sama halnya dengan pendapat bapak kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan diruang guru pada pukul 08.00 pagi sebagai berikut:

“Futiyah (kelas III) :” dalam kelebihan pembelajaran pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* membangkitkan rasa percaya diri dan minat kami dalam belajar, dengan menggunakan media membuat kami menjadi tertarik, untuk kekurangannya adalah ada beberapa teman yang tidak mau menyumbangkan pendapatnya”.¹⁴⁷

“Vairel (kelas III) :” pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini sangat menyenangkan juga tidak membosankan selain belajar kami juga dapat bermain, akan tetapi ada pun kekurangannya yaitu ada beberapa teman yang tidak mau mengerjakan padahal sudah dibagi peran dan tugas masing-masing”.

“Fahira (kelas III) ;”dalam kegiatan belajar dengan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini kelebihanannya yaitu dapat meningkatkan percaya diri dan bebas berpendapat, dan ada games serta reward juga yang memacu kami untuk semangat dalam belajar. Untuk kekurangan suasana kelas menjadi gaduh karna ada beberapa teman yang tidak duduk ditempatnya masing-masing sehingga mengganggu kelompok atau team belajar yang lain”.¹⁴⁸

“M. Galih (kelas III) ;”untuk kelebihan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini interaksi belajar dengan siswa lain menjadi lebih aktif serta dapat menumbuhkan kerja sama yang baik antar team atau kelompok belajar, serta memotivasi siswa untuk lebih berprestasi dan aktif dala belajar. Dalam hal kekurangan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* ini yaitu terkadang waktu yang tidak cukup

¹⁴⁶ Purwanto, *Wawancara*, 26 maret 2022

¹⁴⁷ Futiyah, *Wawancara*, 29 maret 2022

¹⁴⁸ Fahira, *Wawancara*, 29 maret 2022

untuk kami berdiskusi dengan berbagai macam faktor, serta ada teman yang tidak mau mengerjakan padahal sudah dibagi peran dan tugasnya masing-masing agar dapat segera menyelesaikan tugas yang diberikan”.¹⁴⁹

Dari hasil wawancara serta hasil observasi dan triangulasi, maka peneliti simpulkan yaitu :

1. Faktor pendukung di SDIT Ummatan Wahidah sudah memadai seperti ruang keterampilan serta fasilitas untuk belajar dan ekstrakurikuler baik dari segi perlengkapan, media yang yang lainnya sesuai dengan sarana dan prasarana pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*.
2. Faktor penghambat di SDIT Ummatan Wahidah adalah ada beberapa siswa yang tidak percaya diri saat belajar, siswa yang tidak melakukan apa yang diinginkan guru yang menyebabkan kelas menjadi tidak terkontrol pada saat belajar pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*.

Dari penjelasan tersebut maka berdasarkan pengamatan peneliti langsung dilapangan dari segi sarana dan prasarana sudah memadai, jadi dengan adanya media atau metode belajar yang bervariasi dapat meningkatkan suasana belajar menjadi kondusif sehingga dapat menumbuhkan minat dan kemampuan belajar siswa. Sedangkan dalam faktor penghambat ada beberapa siswa yang tidak percaya diri dan siswa

¹⁴⁹ M. Galih, *Wawancara*, 29 maret 2022

tidak melakukan apa yang diinginkan guru sehingga pada saat jam pembelajaran berlangsung menjadi tidak terkontrol saat belajar pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian mengenai yang terjadi dilapangan peneliti mengambil kesimpulan dalam proses langkah-langkah dalam pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games, seperti sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menyiapkan materi, kemudian guru menyiapkan media yang akan digunakan seperti kartu soal, lembar kerja siswa dan lainnya. Kemudian guru membagi menjadi beberapa kelompok yang tiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa. Kemudian guru mengarahkan sistem permainan dan aturan-aturan dalam kegiatan, setelah selesai penghitungan poin dan memberikan reward. Hal terpenting bagi guru harus pandai dalam memanfaatkan waktu dan mengelola kelas dengan sebaik mungkin agar tujuan dalam pembelajaran yang diharapkan mendapat hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang dilakukan dilapangan maka peneliti mengambil kesimpulan yaitu:

1. Pada proses implementasi pembelajaran pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games di SDIT Ummatan melakukan proses kegiatan berdasar teori dan menggunakan media pendidikan agama islam

menciptakan pembelajaran aktif dapat memberi kemampuan luas di dalam keagamaan maupun diluar keagamaan yang dapat membuat siswa memiliki akhlak yang baik dalam belajar, beribadah dan lebih aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Dalam menerapkan langkah-langkah dalam pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games dalam pelaksanaannya telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan pada SDIT Ummatan Wahidah belajar dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan sehingga tujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif.
3. Faktor pendukung pada pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games yaitu berupa media gambar, kartu soal, puzzle, dan lain sebagainya sudah tercukupi di SDIT Ummatan Wahidah. Faktor penghambat siswa menjadi jenuh dan kurang minat dalam belajar karna beberapa siswa melakukan apa yang guru inginkan sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak terkontrol.

B. Saran

1. Dalam proses implementasi pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games di SDIT Ummatan Wahidah telah dilakukan dengan sebaik mungkin, maka dari itu agar dapat mencapai proses pembelajaran yang diharapkan dengan melakukan refleksi serta memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan materi.

2. Pada langkah-langkah guru dalam menerapkan dalam pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games tournament telah melalui langkah-langkah yang sesuai teori seperti, 1) menyiapkan media, 2) membagi siswa menjadi beberapa kelompok, 3) memberi arahan dalam aturan permainan, 4) penghitungan poin. Dari serangkaian langkah-langkah teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah telah terlaksana sesuai dengan teori, akan tetapi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal harus dapat memanfaatkan waktu dan pengelolaan kelas dengan baik agar pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai maksimal.
3. Pada kegiatan dalam pembelajaran pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games mempunyai faktor pendukung dan penghambat untuk SDIT Ummatan Wahidah dalam faktor pendukung pembelajaran sudah tercukupi akan tetapi dalam mendukung kegiatan pembelajaran agar menggunakan metode dan media bervariasi agar dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa.

L

A

M

P

I

R

A

N

DAFTAR PUSTAKA

- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Karya Mulia, Jakarta,1998), hal 1.
Anwar, Muhammad. *Filsafat pendidikan*. Kencana, 2015.
- Ramdhayani, Eryuni, and Wiwi Noviati. "Upaya Menumbuhkan Budi Pekerti Melalui Pendidikan Sains Berbasis Kearifan Lokal." *Indonesian Journal of STEM Education* 2.1 (2020): 27-33.
- Ruyadi, Yadi, and M. Si. "*Model pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal (penelitian terhadap masyarakat adat kampung benda kerep Cirebon provinsi jawa barat untuk pengembangan pendidikan karakter di sekolah).*" *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education*. 2010.
- Lestari, Nurcholif Diah Sri. "*Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi Guru Matematika dalam Mengintegrasikan Pembelajaran Mathematical Literacy ke dalam Pembelajaran Matematika Pada Kkurikulum 2013.*"
- Nurhalim, Muhammad. "Optimalisasi Kurikulum Aktual dan Kurikulum Tersembunyi dalam Kurikulum 2013." *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 19.1 (2014): 115-132.
- Rini, Yuli Sectio, and Jurusan Pendidikan Seni Tari. "Pendidikan: Hakekat, Tujuan, dan Proses." *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta* (2013).
- H.M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 34.
Ali, Mohamad. "Membedah tujuan pendidikan muhammadiyah." *Profetika: Jurnal Studi Islam* 17.01 (2016): 43-56.
- Maujud, Fathul. "Implementasi Fungsi-fungsi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam (studi kasus pengelolaan madrasah ibtidaiyah islahul muta'allim pagutan)." *Jurnal Penelitian Keislaman* 14.1 (2018): 31-51.

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Diundangkan Di Jakarta Pada Tanggal 8 Juli 2003, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.

Ending, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan (Paikem)*, (PT :jawa barat ,2010) h.,

Effendi, Mukhlison. "*Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar.*" *Nadwa* 7.2 (2016): 283-309.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, hal. 427.

Bendriyanti, Rita Prima, and Leni Natalia Zulita. "Implementasi E-Arsip Pada Kanwil Kementerian Agama Provinsi Bengkulu." *Jurnal Media Infotama* 8.1 (2012).

Alafanta Putra Tommi, *Tujuan Belajar dan Pembelajaran*. (Online). [http:// tommyputraalafanta.blogspot.com/2011/04/ tujuan;belajar;dan;pembelajaran](http://tommyputraalafanta.blogspot.com/2011/04/tujuan;belajar;dan;pembelajaran). Html. 2011. Hal 17.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1.

Suyono dan Hariyanto (2014) dalam Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani. *Psikologi pendidikan teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. Hal. 131.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. Hal. 81

Mudjiono Dimiyanti, "*Belajar dan Pembelajaran*," (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal. 115.

Effendi, Mukhlison. "*Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar.*" *Nadwa* 7.2 (2016): 283-309.

Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002), hlm.xii

- Umi Machmudah, Abdul Wahab Rosyidi, Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab hlm.64
- Karlina, Ina, and S. Pd. *"Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) sebagai salah satu strategi membangun pengetahuan siswa."* *Academia. Edu* (2009).
- Ali, Ismun. *"Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam."* *Jurnal Mubtadiin* 7.01 (2021): 247-264.
- Syarifuddin, Ahmad. "Model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 16.02 (2011): 209-226.
- Lubis, Nur Ainun, and Hasrul Harahap. *"Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw."* *Jurnal As-Salam* 1.1. (2016): 96-102.
- Syarifuddin, Ahmad. *"Model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran."* *Ta'dib: Jurnal Pendidikan islam* 16.02 (2011): 209-226.
- Maulidina, Zakiyatu. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember." (2018).
- Hidayat, Rahmat, Muhammad Sarbini, and Ali Maulida. *"Peran guru pendidikan agama islam dan budi pekerti dalam membentuk kepribadian siswa SMK Al-Bana Cilebut Bogor."* *Prosa PAI: Prosiding Al Hidayah pendidikan agama islam* 1.1B (2018): 146-157.
- Haris, Muhammad. *"Pendidikan islam dalam perspektif Prof.Arifin."* *Ummul Qura* 6.2 (2015): 1-19.
- Nasution, Zulkipli. *"Dasar dan tujuan pendidikan islam dalam konsep alquran."* *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal ilmiah pendidikan agama islam* 9.2 (2019).
- Syafe'I, Imam. *"Tujuan Pendidikan Islam."* *Al-Tadzkiyyah: Jurnal pendidikan islam* 6.2 (2015): 151-166.
- Haris, Muhammad. *"Pendidikan islam dalam perspektif Prof.Arifin."* *Ummul Qura* 6.2 (2015): 1-19.
- Zakiah Drajat dkk. *Ilmu Pendidikan islam.* (Jakarta: Bumi Aksara 2004). h. 27
- Trinova, Zulvia. *"Pembelajaran berbasis student-centered learning pada materi pendidikan agama islam."* *Al-Ta lim Journal* 20.1 (2013): 324-335.
- Setyowati, Erna. "Pendidikan budi pekerti menjadi mata pelajaran di sekolah." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 38.2 (2009).
- Mu'alimah, Irin Hamidah. *Nilai-Nilai Budi Pekerti dalam Film Koki-Koki Cilik dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter bagi Siswa Tingkat Sekolah Dasar.* Diss. IAIN Ponorogo, 2020.
- Kusnoto, Yuver. "Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada satuan pendidikan." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 4.2 (2018): 247-256.

Zunaidi, Subchan. *implementasi model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan (paikem) pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sman 1 jenangan tahun ajaran 2018-2019*. Diss. IAIN PONOROGO, 2019.

Mochammad, Taufik Hidayat. *Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Menyenangkan, Pada Madrasah Diniyah Awwaliyah Irsyadussibyan Menggunakan Adobe Flash CS6*. Diss. STKIP PGRI Pacitan, 2020.

Zullalah, Alifatus. *Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Fikih Kelas VII di SMP Islam Fatkhul Qowim Kecamatan Wonokerto*. Diss. IAIN Pekalongan, 2019.

Syahputr, Indra_. *"Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Fikih di MAS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Indra Syah Putra STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat"*. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 17(2), 197-211. 2018.

Hidayat, Ariep, Maemunah Sa'diyah, and Santi Lisnawati. *"Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor."* *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9.01 (2020): 71-86.

Rafikasari, Fitriani, et al. *"Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar."* *Jurnal Basicedu* 5.5 (2021): 3232-3241.

Aprilia, Reno Rezita. *"Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas."* *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr* 9.1 (2020): 75-92.

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: kompetensi dan prakteknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*, (Yogyakarta: Skses offset, 2010). 175.

Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2002), h`35

- Umi Zulfa, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Yogyakarta: Cahaya Ilmu, 2011), 48.
- Suhaimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 96.
- S. Nasution, *Metode Research(Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 106
- Sari, Novita, and Syofia Achnes. *Kepuasan Wisatawan Terhadap Wisata Kuliner Di Objek Wisata Pantai Indah Selatbaru Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis. Diss. Riau University, 2016.*
- Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. "Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL] 7.1* (2019): 79-96.
- Tho'in, Muhammad. "Pembiayaan Pendidikan Melalui Sektor Zakat." *Al-Amwal: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syari'ah 9.2* (2017).
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, 263.
- Umi Zulfa, *Metode Peneliti Pendidikan*, (Yogyakarta: Cahay Ilmu, 2010), 102.
- Putra, Ary Antony. "Konsep Pendidikan Agama Islam Perspektif Imam Al-Ghazali." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah 1.1* (2016): 41-54.
- Muhsin, Ali. "Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Alquran di TPQ Miftahul Ulum Nglele Sumobito Jombang." *Jurnal Al-Murabbi 2.2* (2017): 275-290.
- Muhsin, Ali. "Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Alquran di TPQ Miftahul Ulum Nglele Sumobito Jombang." *Jurnal Al-Murabbi 2.2* (2017): 275-290.
- Effendi, Mukhlison. "Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar." *Nadwa 7.2* (2016): 283-309.
- Maulidina, Zakiyatu. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember." (2018).

LAMPIRAN 1

PEDOMAN OBSERVASI DAN WAWANCARA

Pedoman Observasi dan Wawancara ini terdiri dari tiga bagian, yaitu (1) Pedoman Wawancara, (2) Pedoman Observasi Kegiatan, (3) Observasi Fisik.

1. Pedoman Observasi Fisik pada Setting Penelitian

- a. Observasi fisik pada setting penelitian ini dimaksudkan sebagai teknik pengamatan dalam rangka triangulasi data (*data cross chek*) terhadap data yang diperoleh melalui teknik wawancara dan dokumentasi.
- b. Objek observasi fisik merujuk pada benda fisik, lokasi atau tempat yang dilakukan secara langsung dan jika dimungkinkan dilengkapi dengan gambar/foto.
- c. Objek obsevasi tersebut adalah:
 - 1) Area Lingkungan Sekolah
 - 2) Sarana Ibadah
 - 3) Ruang Perpustakaan
 - 4) Ruang Kepala Sekolah
 - 5) Pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament

2. Pedoman Observasi Kegiatan:

- a. Observasi dimaksudkan sebagai teknik pengamatan dan untuk melakukan triangulasi data (*data cros chek*) terhadap data yang diperoleh melalui teknik wawancara dan dokumentasi.

- b. Objek observasi kegiatan merujuk pada aktivitas siswa pada penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*. Observasi kegiatan dilakukan secara langsung dan bersifat non-partisipatif.
- c. Objek observasi kegiatan
 - 1) Implementasi Pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - 2) Proses kegiatan belajar dalam pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - 3) Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*

3. Pedoman wawancara

- a. Wawancara dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai teknik pengumpulan data, dan untuk melakukan triangulasi data (*data cross chek*) terhadap data yang diperoleh melalui teknik observasi dan dokumentasi.
- b. Pedoman wawancara ini digunakan secara fleksibel disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan isi jawaban nara sumber pada saat wawancara langsung.
- c. Selama wawancara berlangsung, peneliti menggunakan alat bantu tulis untuk mencatat ide-ide pokok yang diucapkan nara sumber dan kamera foto.
- d. Materi wawancara disusun menurut topik pembahasan yang terdiri dari 4 topik:
 - 1) Implementasi pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* di SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong.

- a. Kebijakan diterapkannya model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - b. Sistem pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - c. Proses kegiatan dalam pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - d. Tujuan diterapkannya pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - e. Manfaat adanya pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*
- 2) Proses pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*
- a. Kegiatan pembelajaran dikelas
 - b. Kegiatan siswa selama pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - c. Metode pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - d. Media pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*
 - e. Langkah-langkah pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*
- 3) Faktor pendukung pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*

- 4) Faktor penghambat pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*
- e. Kode narasumber berisi 2 unsur, yaitu kode wawancara, kode pertanyaan sesuai topik.
- 1) Kode Wawancara = CLW (Catatan Lapangan Wawancara)
 - 2) Kode Pertanyaan = A1 (pertanyaan kelompok A nomor 1 tentang kerangka acuan Proses pembelajaran aktif model kooperatif tipe *teams games tournament*)
 - 3) dengan prestasi belajar siswa
- f. Singkatan unit kerja dalam wawancara;
- 1) Ka = Kepala Sekolah
 - 2) Waka = Wakil Kepala Sekolah
 - 3) Gmp = Guru Mata Pelajaran
 - 4) Sw = Siswa/siswi
- g. Nama Sumber
- 1) Purwanto, S. Pd.I Kepala Sekolah
 - 2) Dian Rani, S. Pd. I Wakil Kepala Sekolah
 - 3) Lisna Dewi, S. Pd Guru Mata Pelajaran
 - 4) Fitri Nur Handayani Guru tahfidz quran
 - 5) Futiyah Siswi
 - 6) Vairel Siswa
 - 7) Fahira Siswi

8) M. Galih

Siswa

9) Zakiyah

Siswi

LAMPIRAN 2

Catatan Lapangan Observasi Fisik (CLOF)

A. Objek Observasi Fisik

1. Area Lingkungan Sekolah
2. Sarana Ibadah
3. Ruang Perpustakaan
4. Ruang Kepala Sekolah
5. Aktivitas Siswa Pembelajaran Aktif Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

B. Hasil CLOF

1. Area Lingkungan Sekolah

Hari/Tanggal	Deskripsi CLOF 1	Komentar
Jumat Maret 2022	2 Jumat 25 Maret 2022 peneliti mengantarkan surat keterangan penelitian dari IAIN Curup diterima oleh Kepala Sekolah SDIT Ummatan Wahidah dan secara formal ijin penelitian telah diberikan.	
Sabtu Maret 2022	8 Pengamatan mulai dilakukan di lingkungan sekolah SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong yang beralamat	<u>Komentar</u> <i>Lingkungan Sekolah</i>

di Jl. Letjend. Soeprapto no.90 kelurahan *SDIT Ummatan*
Talang Rimbo Baru, Curup Tengah. *Wahidah termasuk*
Bangunan sekolah berlantai dua. Lantai 1 *dalam lingkungan*
dan Lantai 2 digunakan untuk ruang *yang strategis yaitu*
kelas. Disisi depan ruang kelas terdapat *dekat perkotaan,*
Mushola. Sedangkan Ruang Guru dan *namun sekolah ini*
Kepala Sekolah berada dibangunan lain *masih dalam proses*
tak jauh dari bangunan ruang kelas. Saat *renovasi ruang kelas*
ini bangunan ruang kelas dilantai 2 *SDIT agar bangunan*
Ummatan Wahidah dalam proses ruang kelas terlihat
renovasi dan menambah 3 kelas lagi *lebih indah dan*
masih tahap pembangunan, agar *nyaman, kondusif*
menambah ruang kelas dan bangunan *dan efisien untuk*
ruang kelas terlihat lebih indah dan *siswa/siswi belajar*
nyaman untuk siswa/siswi belajar. *dan guru mengajar.*

Foto 1

Lingkungan Sekolah

SDIT Ummatan

Wahidah Rejang

Lebong

LAMPIRAN 3

Lampiran Hasil Wawancara

CLW, Kepala Sekolah, Sabtu 26 Maret 2022		
No	Wawancara	Kesimpulan
CLW	<p>Wawancara dilakukan tanggal 26 Maret 2022</p> <p>Tanya;</p> <p>Bagaimana implementasi pembelajaran pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah dilaksanakan?</p> <p>Jawab:</p> <p>Adapun dalam implementasi siswa dalam pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament ini dengan memahami situasi dan kondisi siswa terlebih dahulu, memahami karakter masing-masing siswa, sebagai salah satu sekolah dasar islam terpadu di SDIT Ummatan Wahidah ini tentu menggunakan system pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament. Dalam keterpaduan ini memadukan</p>	

	<p>beberapa komponen salah satunya seperti, hafalan ayat-ayat suci al-quran, doa-doa, dzikir, dan sebagainya disesuaikan tingkatan kelas siswa</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana cara guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah dilaksanakan?</p> <p>Jawab:</p> <p>Jadi dapat secara singkat bahwa langkah-langkah yang dilakukan sebelum kegiatan dimulai yaitu dengan menyiapkan media apa yang akan digunakan yang disesuaikan dengan materi serta karakter peserta didik, kemudian dengan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, dan memberi tahu aturan yang akan dilakukan.</p> <p>Dengan menggunakan model dan media yang bervariasi sesuai dengan karakter dan materi yang akan dilakukan.</p>	

CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana faktor pendukung dan faktor hambatan yang dilalui guru dengan pembelajaran model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah dilaksanakan?</p> <p>Jawab:</p> <p>Faktor pendukung sudah berjalan dengan baik salah satu hambatan yang dihadapi guru adalah siswa itu sendiri karena siswa beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang berbeda. Selain itu juga siswa mudah merasa bosan dan jenuh tapi hal itu sudah dapat diatasi, dalam faktor pendukung yang dapat mendukung suatu pembelajaran yaitu dengan fasilitas sekolah yang memadai serta pada saat berada didalam kelas dengan menggunakan jenis games yang menarik atau bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan selalu memberikan reward atau hadiah kepada agar siswa belajar lebih aktif. Selain itu faktor penghambat adalah</p>	

	<p>Salah satu hambatan yang kami hadapi adalah dimana kesiapan siswa baru dalam beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang berbeda. Selain menghadapi siswa yang merasa berfikir kritis dan membuat siswa tertekan bebemacam ide-ide baru menjadikan siswa jenuh, bosan, lelah dan ngantuk saat pelajaran berlangsung, tapi hal itu sudah dapat diatasi dan siswa terbiasa akan hal itu seiring dengan berjalannya waktu.</p>	
--	--	--

Lampiran Wawancara

CLW Wakil Kepala Sekolah, 26 Maret 2022		
No	Wawancara	Kesimpulan
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana implementasi pembelajaran pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah</p> <p>Jawab:</p> <p>Dalam penerapan pembelajaran aktif model kooperatif</p>	

	<p>teams games tournament dilaksanakan dengan sesuai materi serta media yang digunakan juga turut menyesuaikan dengan suasana dan karakter siswa, agar pada saat mengimplementasikan model kooperatif teams games tournament ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Walaupun sekolah ini masih terbilang baru, dengan Tahun berdirinya 2013 sudah memberikan ciri khas nya yaitu sekolah yang menerapkan pembelajaran aktif dan dalam kegiatan non-akademik seperti ekstrakurikuler pun turut aktif, serta memahami dan menekankan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi agar tidak bosan selama belajar.</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana cara guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah?</p> <p>Jawab:</p> <p>Dengan menggunakan langkah-langkah bahwa seperti</p>	

	<p>dengan menyiapkan peserta didik terlebih dahulu, kemudian menyiapkan materi, menyiapkan media yang akan digunakan, serta memberi arahan aturan dalam kegiatan yang akan dilakukan.</p>	
CLW	<p>Tanya;</p> <p>Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat yang dilalui guru dengan pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah ?</p> <p>Jawab:</p> <p>Faktor pendukung dalam pembelajaran yaitu dengan melihat serta memahami karakter dari masing-masing siswa, kemudian dengan memberikan games selain dapat menunjang keaktifan siswa dalam belajar juga dapat meningkatkan percaya diri siswa. memberikan kebebasan untuk anak belajar bukan hanya diruang kelas tetapi bisa belajar diluar kelas misalkan ditaman sekolah serta motivasi siswa, kebiasaan belajar, suasana ruang kelas dan sikap</p>	

	<p>siswa. Sedangkan dalam faktor penghambatnya adalah siswa yang merasa bosan dan jenuh karena faktor lelah pada saat jam pelajaran jadi guru harus bisa mengatasi hal ini dengan metode yang bervariasi, hambatan saat pembelajaran aktif ini dihadapkan dengan sistem pembelajaran yang berbeda, menimbulkan ide-ide baru.</p>	
--	--	--

Lampiran Wawancara

CLW, Guru Mata Pelajaran pendidikan agama islam, Sabtu 26 Maret 2022		
No	Wawancara	Kesimpulan
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana implementasi pembelajaran pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah dilaksanakan?</p> <p>Jawab:</p> <p>Dengan menggunakan sistem pembelajaran pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games tournament ini dapat mendukung kegiatan selama menerapkan</p>	

	<p>pembelajaran berlangsung, karena dengan menggunakan salah satu model pembelajaran seperti teams games tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa, dalam mengimplementasi terlebih dahulu saya melihat suasana dan kondisi kelas serta memahami karakter masing-masing siswa. Dengan ini bukan prestasi saja yang diraih namun selama kegiatan belajar juga tidak membosankan siswa belajar. Namun demikian, prestasi yang diraih siswa bukan hanya dari segi akademik nya saja akan tetapi juga dapat dilihat dari sikap sehari-hari.</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana cara guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah?</p> <p>Jawab:</p> <p>Dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu:</p> <p>1) kegiatan awal, biasanya memberi salam dan motivasi berupa mengabsen siswa, pengulasan langsung pengalaman</p>	

	<p>yang pernah dialami siswa maupun guru, menanyakan tentang materi yang sudah diajarkan pada pertemuan kemarin, memberi motivasi agar minat dalam belajar. 2) kegiatan inti, membentuk kelompok kecil belajar agar dapat berdiskusi, menyampaikan materi sedikit, biasanya sebelum saya menjelaskan materi, menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan materi, setelah selesai berdiskusi kemudian bermain games salah satunya dengan bernyanyi bersama-sama. 3) Kegiatan penutup, biasanya yang sering saya lakukan yaitu guru dan siswa membuat kesimpulan, memberikan evaluasi seperti kuis diakhir pelajaran, dan diakhiri dengan hamdalah.</p>	
	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana pembelajaran Aktif ?</p> <p>Jawab:</p> <p>Aktivitas pembelajaran siswa lebih kepada pembinaan keagamaan, dilihat dari aspek akidah, aspek ibadah. Adapun bentuk-bentuk perilaku keagamaannya seperti: (1)</p>	

azan dan iqomah, Tujuan penerapan azan dan iqomah bagi siswa yaitu untuk melatih kedisiplinan anak dalam melaksanakan shalat serta dalam pelafalan azan dan iqomah sudah diajarkan oleh guru. (2) wudhu, siswa berwudhu ketika sebelum shalat tanpa didampingi oleh guru baik shalat dzuhur maupun shalat dhuha. Namun hanya beberapa anak saja yang berwudu sebelum memulai pelajaran. Pembiasaan wudu ini mempunyai banyak hikmah baik dari segi agama, medis dan psikis. (3) shalat dzuhur, dalam pembiasaan shalat ini diharapkan nantinya siswa terbiasa mengamalkan shalat di sekolah maupun di rumah dengan mandiri tanpa disuruh. Shalat itu kan bisa mencegah perbuatan keji dan mungkar sesuai ayat Alquran. (4) shalat Dhuha, dilakukan sebelum jam pelajaran dimulai, dilakukan pada jam 07.10 sampai 07.25 yang dilakukan oleh anak kelas 1 sampai kelas 6, yang laki-laki melaksanakan shalat dimushola sedangkan siswi perempuan melaksanakan shalat dikelas masing-masing. (5) Zikir, (6) Doa Setiap pagi sebelum siswa masuk kelas berdoa terlebih dahulu di depan kelas dipimpin oleh siswa atau guru piket. Sebelum memulai pelajaran siswa

	<p>membaca doa belajar. Pada kegiatan penutup siswa membaca surat Al Fatihah, Al Ashr dan doa diantaranya doa meminta kecerdasan, selamat dunia akhirat, penutup majlis, kedua orang tua, keluar kelas dan naik kendaraan secara bersama-sama, (7) Mengaji, (8) Tahfiz Al-Quran dan doa, guru memberikan kesempatan untuk setor hafalan bagi siswa yang sudah siap hafalan. Batas hafalan ayat, doa yang sudah dihafal ditulis siswa di lembar laporan ayat, hadits dan doa yang sudah dihafal. (9) infaq, Hasil infaqnya digunakan untuk kegiatan sosial misalnya menjenguk orang tua yang melahirkan, menjenguk siswa atau orang tua yang sakit.</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana Pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament ?</p> <p>Jawab:</p> <p>Disaat pembelajaran kami melakukan dengan metode bervariasi, belajar sambil bermain, bercerita dan bernyanyi,</p>	

	<p>tebak-tebakan, puzzle, kartu soal dan lainnya, kami belajar atau setoran hafalan tidak hanya di kelas saja melainkan kami belajar di luar kelas agar tidak membosankan.</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambatan yang dilalui guru dengan diterapkannya aktif kreatif dan menyenangkan di Sekolah Kreatif SMP Aisyiyah?</p> <p>Jawab:</p> <p>1) Setiap melakukan atau menerapkan sesuatu baik metode, media dan sebagainya tentu mempunyai kelebihan dan kekurangannya, salah satunya seperti menerapkan salah satu pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran model kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>, meskipun ada kekurangan serta kelebihan namun tipe ini cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, kelebihan pembelajaran model kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> seperti yang kita ketahui bahwa tipe ini salah satu cara yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta</p>	

	<p>meningkatkan rasa percaya diri dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami hal-hal yang dipelajari, selain itu tipe ini juga dapat mengajak siswa berinteraksi dan mengemukakan pendapat.</p> <p>2) Dalam kekurangan tipe ini yaitu ada beberapa siswa yang pasif yang tidak mengemukakan pendapatnya, kemudian terjadinya kegaduhan dalam hal ini harus ekstra dalam mengatur kelas agar dapat mengurangi kegaduhan agar tidak mengganggu kelas lain yang sedang belajar</p> <p>3) faktor penghambat proses pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai, seperti masih belum ada tersedia fasilitas-fasilitas belajar yang kurang maksimal, serta fasilitas untuk program ekstrakurikuler masih kurang memadai dan juga keterbatasan tempat/kelas.</p>	
--	---	--

Lampiran Wawancara

CLW, Guru SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong, 28 Maret 2022		
No	Wawancara	Kesimpulan

CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana implementasi pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah?</p> <p>Jawab:</p> <p>Penerapan pembelajaran aktif tentu memberikan banyak kesempatan bagi siswa mengembangkan ide-ide yang baru, serta memberikan kebebasan siswa untuk berpikir lebih luas dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu guru menyalurkan materi materi pembelajaran secara lebih mendalam dan bervariasi dalam pelaksanaan KBM, Dengan sistem pembelajaran ini, siswa akan memperoleh banyak keuntungan baik secara akademis maupun sosial</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana hambatan yang dilalui guru dengan diterapkannya pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah?</p>	

	<p>Jawab:</p> <p>Faktor penghambat dalam pembelajaran siswa itu sendiri, siswa yang tidak mau ikut serta dalam proses pembelajaran, maka dari itu kami sebagai seorang guru harus dapat mengatasi hal tersebut. Sedangkan faktor pendukungnya seperti siswa yang bersemangat dalam belajar, menggunakan media yang ada dan siswa memahami materi yang dibahas bersama-sama, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.</p>	
--	---	--

Lampiran Wawancara

CLW, Siswa-Siswi SDIT Ummatan Wahidah Rejang Lebong, 29 Maret 2022		
No	Wawancara	Kesimpulan
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana implementasi pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah?</p>	

	<p>Jawab:</p> <p>Kami sangat senang dengan sistem pembelajaran aktif tipe teams games tournament ini, karena selain mendapat pelajaran ini kami juga lebih saling bertukar pikiran dan melakukan ide-ide baru dan menyenangkan, sehingga kami belajar menjadi lebih semangat.</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana cara dalam penerapan langkah-langkah pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kami menyukai pembelajaran aktif tipe teams games tournament ini dengan melalui beberapa macam media dan metode bervariasi, kami sering juga mengikuti pembelajaran melakukan praktek secara langsung agar kami lebih memahami pembelajaran tersebut seperti mengemukakan pendapat dan ide kami.</p>	

	<p>Dari teman sebaya kami pembelajarannya memakai informasi berantai berupa kelompok maupun individu di akhir pembelajaran kami memberikan kesimpulan dari apa yang telah di pelajari membuat kami menjadi lebih aktif kreatif dan menyenangkan. Dengan diterapkannya membuat pertanyaan dari media seperti kartu soal dan lainnya membuat kami menjadi lebih aktif, kami mendapat ilmu tambahan terutama pada ilmu agama dan kami sangat senang bisa lebih lama bermain dengan teman-teman. Selain itu kami sangat menyenangkan bisa sekolah disini, karena kami di berikan kebebasan dalam berpendapat ketika sedang menggunakan model pembelajaran seperti teams games tournament ini, diarahkan dan diajarkan untuk selalu dekat sesama teman dan guru.</p>	
CLW	<p>Tanya:</p> <p>Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambatan pembelajaran aktif model kooperatif teams games tournament di SDIT Ummatan Wahidah?</p>	

Jawab:

Dengan adanya sistem pembelajaran aktif hambatan yang kami hadapi yaitu terkadang kami merasa bosan dan tertekan untuk menjadikan aktif ketika guru sedang menjelaskan materi pada saat siang hari.

Untuk faktor pendukung dalam belajar apalagi diselingi dengan permainan, dan kami juga dapat bimbingan lebih kami menjadi semangat dan antusias dalam belajar.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH
Nomor : 24 Tahun 2022

Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : 2 /In.34/FT.01/PP.00.9/01/2022
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada 11 Oktober 2021
- Menetapkan Pertama** : 1. **Baryanto, MM, M.Pd** 19690723 199903 1 004
2. **Wandi Syahindra, M.Kom** 19810711 200501 1 004
- Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
N A M A : **Revika Puspitasari**
N I M : **18531166**
JUDUL SKRIPSI : **Implementasi Pembelajaran Aktif dan Kreatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah**
- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 10 Januari 2022
Dekan

Amaldi

- Tembusan :
1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos
39119

Nomor : 132 /In.34/FT/PP.00.9/02/2022
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

10 Februari 2022

Kepada Yth. **Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)**

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Revika Puspitasari
NIM : 18531166
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams
Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam Budi Pekerti di
SDIT Ummatan Wahidah
Waktu Penelitian : 10 Februari s/d 10 Mei 2022
Lokasi Penelitian : SDIT Ummatan Wahidah

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih



Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/105 /IP/DPMPITSP/III/2022

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.86.I Tahun 2020 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong,
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 132/In.34/FT/PP.00.9/02/2022 tanggal 10 Februari 2022 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Revika Puspitasari / Curup, 13 Oktober 1999
NIM : 18531166
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi / Fakultas : Pendidikan Agama Islam (PAI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah
Lokasi Penelitian : SDIT Ummatan Wahidah
Waktu Penelitian : 24 Maret 2022 s/d 10 Mei 2022
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 24 Maret 2022

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



Ir. AFNISARDI MM
Pembina Utama Muda
NIP. 19630405 199203 1 015

Tembusan : ... Kab. RL



YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH

Jl. Letjend Suprpto No. 90, Kel. Talang Rimbo Baru, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong, Kode Pos 39114



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No.421/336/D/SDIT.UW/RL/1v/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDIT Ummatan Wahidah berdasarkan surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup nomor 41/In.34/FT/TP.00.9/02/2022 Tanggal 10 Februari 2022.

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Revika Puspitasari
Nim : 18531166
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam (PAI)
Pekerjaan : Mahasiswa

Yang bersangkutan telah mewawancarai dan telah melaksanakan penelitian (mengambil data) pada SDIT Ummatan Wahidah sejak tanggal, 10 Februari 2022 s/d 10 Mei 2022 pengambilan data penilaian ini dilakukan dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 26 April 2022
Kepala SDIT Ummatan Wahidah



Purwanto
Purwanto, S.Pd.I
NIY. 9511 0614 1 012

Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Purwanto S.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Revika Puspitasari

NIM : 18531166

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 26 Maret 2022

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2022

Kepala Sekolah



Purwanto, S.Pd.I

NIY.9511 0614 1 012

Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dian Rani S.Pd.I

Jabatan : Wakil Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Revika Puspitasari

NIM : 18531166

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 26 Maret 2022

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2022

Wakil Kepala Sekolah

Dian Rani, S.Pd.I

NIY, 9511 0715 2 015

Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lisna Dewi S.Pd

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Revika Puspitasari

NIM : 18531166

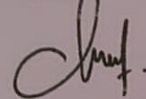
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 26 Maret 2022

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2022

Guru PAI



Lisna Dewi, S.Pd

NIY. 9511 0719 2 031

Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Futiyah ramadhani

Jabatan : Siswi SDIT Ummatan Wahidah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Revika Puspitasari

NIM : 18531166

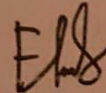
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 28 Maret 2022

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2022

Siswi SDIT Ummatan Wahidah



Futiyah ramadhani

Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fahira fatin

Jabatan : Siswi SDIT Ummatan Wahidah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Revika Puspitasari

NIM : 18531166

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 28 Maret 2022

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2022

Siswi SDIT Ummatan Wahidah



Fahira Fatin

Keterangan Wawancara

yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Galih

Jabatan : Siswi SDIT Ummatan Wahidah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Revika Puspitasari

NIM : 18531166

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 28 Maret 2022

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2022

Siswa SDIT Ummatan Wahidah



Muhamad Galih

Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vairel altariq

Jabatan : Siswi SDIT Ummatan Wahidah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Revika Puspitasari

NIM : 18531166

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 28 Maret 2022

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Maret 2022

Siswa SDIT Ummatan Wahidah



Vairel altariq



*Foto 2
Sarana Ibadah
Digunakan untuk
tahfuz dan tahsin*

2. Obsevasi Ruang Ruang Kepala Sekolah dan ruang guru

Hari/Tgl Deskripsi CLOF 2

Sabtu, 26 Pada Tanggal 26 Maret 2022 dilakukan observasi fisik. Peneliti observasi ruang perpustakaan dan ruang kepala sekolah. Biasanya digunakan untuk anak-anak membaca dan digunakan pula untuk anak-anak belajar ketika tidak sedang belajar diruang kelas.

Komentar

*Ruang Perpustakaan
bukannya digunakan
untuk anak membaca
tetapi bisa
digunakan untuk
belajar mengajar
ketika anak bosan
belajar diruang
kelas*



*Observasi
Wawancara
dengan Kepala
Sekolah SDIT
Ummatan
Wahidah 26
Maret 2022
diruang kepala
sekolah*



Observasi
Wawancara
dengan Waka
Sekolah SDIT
Ummatan
Wahidah 26
Maret 2022
diruang guru



Observasi
Wawancara dengan
Guru mata pelajaran
pendidikan agama
islam SDIT
Ummatan Wahidah
26 Maret 2022
diruang guru



Observasi
Wawancara dengan
salah satu siswi
kelas III SDIT
Ummatan Wahidah
28 Maret 2022
diruang kelas III



Observasi
Wawancara dengan salah satu siswa Kelas III SDIT Ummatan Wahidah 28 Maret 2022 di ruang kelas III



Observasi
Wawancara dengan salah satu siswi Kelas III SDIT Ummatan Wahidah 28 Maret 2022 di ruang kelas III



Observasi
Wawancara dengan salah satu siswa Kelas III SDIT Ummatan Wahidah 28 Maret 2022 di ruang kelas III



Observasi
Wawancara dengan salah satu siswa Kelas III SDIT Ummatan Wahidah 26 Maret 2022 diruang kelas III



Observasi
Aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament SDIT Ummatan Wahidah



Observasi
Belajar dilakukan diluar ruang kelas, Belajar bisa dimana saja, membiarkan anak-anak lebih berpikir aktif



Observasi

Kegiatan belajar dengan kelompok masing-masing dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament SDIT Ummatan Wahidah

"SEKOLAH KREATIF" SMP 'AISYIAH				
SAMA	JUARA	LOMBA	TAHUK	UNGKAP
1. ...	1. ...	1. ...	1. ...	1. ...
2. ...	2. ...	2. ...	2. ...	2. ...
3. ...	3. ...	3. ...	3. ...	3. ...
4. ...	4. ...	4. ...	4. ...	4. ...
5. ...	5. ...	5. ...	5. ...	5. ...
6. ...	6. ...	6. ...	6. ...	6. ...
7. ...	7. ...	7. ...	7. ...	7. ...
8. ...	8. ...	8. ...	8. ...	8. ...
9. ...	9. ...	9. ...	9. ...	9. ...
10. ...	10. ...	10. ...	10. ...	10. ...
11. ...	11. ...	11. ...	11. ...	11. ...
12. ...	12. ...	12. ...	12. ...	12. ...
13. ...	13. ...	13. ...	13. ...	13. ...
14. ...	14. ...	14. ...	14. ...	14. ...
15. ...	15. ...	15. ...	15. ...	15. ...
16. ...	16. ...	16. ...	16. ...	16. ...
17. ...	17. ...	17. ...	17. ...	17. ...
18. ...	18. ...	18. ...	18. ...	18. ...
19. ...	19. ...	19. ...	19. ...	19. ...
20. ...	20. ...	20. ...	20. ...	20. ...
21. ...	21. ...	21. ...	21. ...	21. ...
22. ...	22. ...	22. ...	22. ...	22. ...
23. ...	23. ...	23. ...	23. ...	23. ...
24. ...	24. ...	24. ...	24. ...	24. ...
25. ...	25. ...	25. ...	25. ...	25. ...
26. ...	26. ...	26. ...	26. ...	26. ...
27. ...	27. ...	27. ...	27. ...	27. ...
28. ...	28. ...	28. ...	28. ...	28. ...
29. ...	29. ...	29. ...	29. ...	29. ...
30. ...	30. ...	30. ...	30. ...	30. ...
31. ...	31. ...	31. ...	31. ...	31. ...
32. ...	32. ...	32. ...	32. ...	32. ...
33. ...	33. ...	33. ...	33. ...	33. ...
34. ...	34. ...	34. ...	34. ...	34. ...
35. ...	35. ...	35. ...	35. ...	35. ...
36. ...	36. ...	36. ...	36. ...	36. ...
37. ...	37. ...	37. ...	37. ...	37. ...
38. ...	38. ...	38. ...	38. ...	38. ...
39. ...	39. ...	39. ...	39. ...	39. ...
40. ...	40. ...	40. ...	40. ...	40. ...
41. ...	41. ...	41. ...	41. ...	41. ...
42. ...	42. ...	42. ...	42. ...	42. ...
43. ...	43. ...	43. ...	43. ...	43. ...
44. ...	44. ...	44. ...	44. ...	44. ...
45. ...	45. ...	45. ...	45. ...	45. ...
46. ...	46. ...	46. ...	46. ...	46. ...
47. ...	47. ...	47. ...	47. ...	47. ...
48. ...	48. ...	48. ...	48. ...	48. ...
49. ...	49. ...	49. ...	49. ...	49. ...
50. ...	50. ...	50. ...	50. ...	50. ...
51. ...	51. ...	51. ...	51. ...	51. ...
52. ...	52. ...	52. ...	52. ...	52. ...
53. ...	53. ...	53. ...	53. ...	53. ...
54. ...	54. ...	54. ...	54. ...	54. ...
55. ...	55. ...	55. ...	55. ...	55. ...
56. ...	56. ...	56. ...	56. ...	56. ...
57. ...	57. ...	57. ...	57. ...	57. ...
58. ...	58. ...	58. ...	58. ...	58. ...
59. ...	59. ...	59. ...	59. ...	59. ...
60. ...	60. ...	60. ...	60. ...	60. ...
61. ...	61. ...	61. ...	61. ...	61. ...
62. ...	62. ...	62. ...	62. ...	62. ...
63. ...	63. ...	63. ...	63. ...	63. ...
64. ...	64. ...	64. ...	64. ...	64. ...
65. ...	65. ...	65. ...	65. ...	65. ...
66. ...	66. ...	66. ...	66. ...	66. ...
67. ...	67. ...	67. ...	67. ...	67. ...
68. ...	68. ...	68. ...	68. ...	68. ...
69. ...	69. ...	69. ...	69. ...	69. ...
70. ...	70. ...	70. ...	70. ...	70. ...
71. ...	71. ...	71. ...	71. ...	71. ...
72. ...	72. ...	72. ...	72. ...	72. ...
73. ...	73. ...	73. ...	73. ...	73. ...
74. ...	74. ...	74. ...	74. ...	74. ...
75. ...	75. ...	75. ...	75. ...	75. ...
76. ...	76. ...	76. ...	76. ...	76. ...
77. ...	77. ...	77. ...	77. ...	77. ...
78. ...	78. ...	78. ...	78. ...	78. ...
79. ...	79. ...	79. ...	79. ...	79. ...
80. ...	80. ...	80. ...	80. ...	80. ...
81. ...	81. ...	81. ...	81. ...	81. ...
82. ...	82. ...	82. ...	82. ...	82. ...
83. ...	83. ...	83. ...	83. ...	83. ...
84. ...	84. ...	84. ...	84. ...	84. ...
85. ...	85. ...	85. ...	85. ...	85. ...
86. ...	86. ...	86. ...	86. ...	86. ...
87. ...	87. ...	87. ...	87. ...	87. ...
88. ...	88. ...	88. ...	88. ...	88. ...
89. ...	89. ...	89. ...	89. ...	89. ...
90. ...	90. ...	90. ...	90. ...	90. ...
91. ...	91. ...	91. ...	91. ...	91. ...
92. ...	92. ...	92. ...	92. ...	92. ...
93. ...	93. ...	93. ...	93. ...	93. ...
94. ...	94. ...	94. ...	94. ...	94. ...
95. ...	95. ...	95. ...	95. ...	95. ...
96. ...	96. ...	96. ...	96. ...	96. ...
97. ...	97. ...	97. ...	97. ...	97. ...
98. ...	98. ...	98. ...	98. ...	98. ...
99. ...	99. ...	99. ...	99. ...	99. ...
100. ...	100. ...	100. ...	100. ...	100. ...

Observasi

Salah satu daftar prestasi-prestasi yang diraih siswa/siswi SMP Kreatif Aisyiyah baik dalam bidang akademik maupun Non-Akademik



IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA

Reika Puspitasari

NIM

18531166

FAKULTAS/ PRODI

Pendidikan Agama Islam

PEMBIMBING I

Dr. Barzanto, M. A. Pd

PEMBIMBING II

Mandi Syahinda, M. Kom

JUDUL SKRIPSI

Implementasi Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Rancangan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ummatan Widadah

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;

* Diutamakan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakani;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA

Reika Puspitasari

NIM

18531166

FAKULTAS/ PRODI

Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam

PEMBIMBING I

Dr. Barzanto, M. A. Pd

PEMBIMBING II

Mandi Syahinda, M. Kom

JUDUL SKRIPSI

Implementasi Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Rancangan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ummatan Widadah

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup;

Pembimbing I,

Dr. Barzanto, M. A. Pd

NIP: 19660723 69903 1 004

Pembimbing II,

Mandi Syahinda, M. Kom

NIP: 19810711 200501 1 004



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	18/1/2022	Pembuatan Proposal	<i>[Signature]</i>	
2	20/1/2022	Pembahasan skedemen Penulisan	<i>[Signature]</i>	
3	22/1/2022	Uraian dan hubungannya penulisan	<i>[Signature]</i>	
4	10/4/22	Pemastupaan paragraf sesuai hasil penulisan	<i>[Signature]</i>	
5	15/4/22	Perbaikan hasil penulisan	<i>[Signature]</i>	
6	18/4/22	Pembahasan penyempurnaan	<i>[Signature]</i>	
7	20/4/22	Pemastupaan penulisan	<i>[Signature]</i>	
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	18/1/2022	Tinjauan cara penulisan tulisan Perbaiki cara penulisan	<i>[Signature]</i>	
2	19/1/2022	Penulisan Bab II	<i>[Signature]</i>	
3	21/1/2022	Pembahasan Penulisan vs Revisi min 5 Jurnal	<i>[Signature]</i>	
4	24/1/2022	Acc bab II dan III Lanjut bab IV dan V	<i>[Signature]</i>	
5	27/1/2022	Silahkan Lanjut konsultasi ke P. I	<i>[Signature]</i>	
6	29/1/2022	Perbaiki Bab IV dan V sebelum pengumpulan dan kesimpulannya dan cara	<i>[Signature]</i>	
7	10/5/2022	Perbaiki daftar isi, Foto penyempurnaan dan cara penulisan	<i>[Signature]</i>	
8	10/5/2022	Acc ke P. I	<i>[Signature]</i>	

BIOGRAFI



Revika Puspitasari, dilahirkan di Kabupaten Rejang Lebong pada Tanggal 13 Oktober 1999. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan dari Bapak Hendri dan Ibu Cut Karneli Epidia. Peneliti menyelesaikan pendidikan dari sekolah dasar di SDN 92 Sukaraja dan tamat tahun 2014, Kemudian melanjutkan pendidikan di MTs Baitul Makmur Curup dan tamat tahun 2015. Lalu melanjutkan pendidikan di SMAN 01 Selupu Rejang Curup dan selesai tahun 2018. Pada tahun itu juga peneliti langsung melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup , Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2022.