

**ANALISIS PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS VII
DI SMPQ DARUL MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.I)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

DIMAS PRIAMBUDI

NIM. 21531037

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth Bapak Rektor IAIN Curup
Di –
Curup

Assalamu`alaikum wr.wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat skripsi atas nama **Dimas Priambudi : 21531037**, Mahasiswa IAIN Curup Prodi Pendidikan Agama Islam yang berjudul **“Analisis Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran PAI Kelas VII Di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong”** sudah dapat diajukan dalam Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Demikian permohonan ini kami ajukan terima kasih

Wassalamu`alaikum wr.wb

Curup, 14 - JULI - 2025

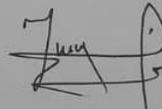
Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Bakti Komalasari, S.Ag.,M.Pd
NIP. 19701107 200003 2004

Pembimbing II



Zakiyah, M. Ag
NIP. 19910713 202012 2 002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dimas Priambudi**
NIM : 21531037
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : PAI
Judul : **Analisis Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran PAI Kelas VII Di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong**

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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

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

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

Curup, 14 - JULI - 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink is written over a yellow postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and 'BE28DAMX221740091'.

Dimas Priambudi
21531037

HALAMAN PENGESAHAN



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

Jalan 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

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1644 /In.34/FT/PP.00.9/ /2025

Nama : Dimas Priambudi
NIM : 21531037
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Analisis Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT)
Pada Pembelajaran PAI Kelas VII Di SMPQ Darul Ma'arif
Nahdlatul Ulama Rejang Lebong

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

Hari/Tanggal : Senin, 21 Juli 2025
Pukul : 15.00 s/d 16.30 WIB
Tempat : Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 4 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Bakti Komalasari, M.Pd
NIP. 197411072000032004

Sekretaris,

Zakiyah, M.Ag
NIP. 199107132020122002

Penguji I,

Dr. Deri Wanto, M.A
NIP. 198711082019031004

Penguji II,

Hastha Purna Putra, M.Pd. Kons
NIP. 19760272009031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sularto, S.Ag, M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti. Oleh karena itu, bersamaan dengan selesainya skripsi ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Rektor Institut Agama Islam (IAIN) Curup, Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. I.
2. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam (IAIN) Curup..
3. Bapak Siswanto, M. Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Penasehat Akademik Bapak Dr. Kusen, S.Ag., M,Pd yang telah memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti selama kuliah di IAIN Curup.
5. Bunda Dr. Bakti Komalasari S.Ag., M,Pd selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Zakiyah M.Ag selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan

arahan dalam penyusunan skripsi ini serta telah banyak meluangkan waktu di berbagai kesibukannya dalam membimbing peneliti dalam penulisan skripsi ini.

6. Kepada seluruh Dosen dan Staf IAIN Curup yang telah banyak membantu peneliti sejak awal sampai akhir perkuliahan ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang mendidik dan membekali peneliti.

Curup, 9 Juli 2025

Penulis

Dimas Priambudi
NIM.21531037

PERSEMBAHAN

Segala puji dan Syukur bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Yang telah memberikan Rahmat dan juga nikmat sehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda kita Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan serta motivasi dari orang-orang tercinta, maka dari itu peneliti mempersembahkan rasa terimakasih ini kepada:

1. Terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua ku, cinta pertama ku malaikat tak bersayap ku dan pintu surga ku. Bapak Sutoyo dan Mamak Herlinda Evi Dewi, yang selalu melindungi, menjaga, mengusahakan yang terbaik untukku, yang selalu menahan rasa sakit demi mewujudkan semua impianku, yang selalu memberikan dukungan dan juga semangat disaat aku dalam kondisi yang terpuruk, yang selalu mendoakan yang terbaik untukku. Ucapan terimakasih pun tak cukup untuk membalas setiap pengorbanan yang telah kalian berikan untukku.
2. Terimakasih untuk adikku tercinta Cinta Ayatul Husna yang selalu menjadi alasan peneliti untuk lebih keras lagi dalam berjuang karna kamu adalah salah satu orang yang menjadikan peneliti menjadi orang yang kuat dan semangat untuk mengejar Impian selama ini.

3. Terimakasih untuk keluarga ku yang tidak bisa kusebutkan satu-satu yang senantiasa mendoakanku agar cepat menyelesaikan skripsi ini dan cepat wisuda aku ucapkan terimakasih yang sebesar besarnya .
4. Terimakasih untuk bunda Dr. Bakti Komalasari S.Ag., M,Pd selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Zakiyah M.Ag selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini serta telah banyak meluangkan waktu di berbagai kesibukkannya dalam membimbing peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Prodi Pendidikan Agama Islam , Fakultas Tarbiyah Angkatan 2021.
7. Terimakasih juga kepada teman terbaikku teman seperjuangan kelas PAI B 2021 yang selalu membersamai di bangku perkuliahan dan yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
8. Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada seseorang yang mempunyai senyum manis yang menjadi kekuatan dan inspirasi dalam perjalanan hidup. Untuk yang tak henti menuntun dengan teladan, menguatkan dengan doa, dan menyemangati setiap langkah. Persembahan ini hadir sebagai ungkapan tulus terima kasih atas setiap arti hidup yang telah diajarkan.

ABSTRAK

Dimas Priambudi NIM.21531037 ”Analisis Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran PAI Kelas VII Di SMPQ Darul Ma’arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong”. Skripsi, Pendidikan Agama Islam (PAI)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di SMPQ Darul Ma’arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, untuk mengetahui aktivitas pembelajaran PAI kelas VII di SMPQ Darul Ma’arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, untuk mengetahui factor penghambat dan pendukung dalam penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah Guru PAI dan peserta didik kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), *conclusion drawing/verification* (Kesimpulan).

. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT kelas VII di SMPQ Darul Ma’arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong dengan sebagai berikut: Penyampaian materi, pembagian kelompok(*teams*), permainan(*games*), pertandingan(*tournament*), dan penghargaan kelompok. Aktivitas pembelajaran dalam pembelajaran PAI. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih aktif dan berkompetisi dengan cara yang sehat. Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan metode ini adalah kemampuan guru dalam mengelola kelas, motivasi siswa, dan ketersediaan fasilitas. Namun, ada juga beberapa hambatan, seperti perbedaan tingkat partisipasi antar siswa dan kondisi fisik siswa yang kelelahan, motivasi eksternal, dan jam pembelajaran terbatas.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament; Aktivitas Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam*

ABSTRACT

Dimas Priambudi, Student ID 21531037, “**An Analysis of the Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Method in Enhancing Islamic Religious Education (PAI) Learning Activities in Grade VII at SMPQ Darul Ma’arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.**” Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education (PAI) Program.

This research aims to determine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) method for seventh-grade students at SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, to understand the learning activities in PAI (Islamic Religious Education) classes for seventh-grade students at SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, and to identify the inhibiting and supporting factors in applying the Teams Games Tournament (TGT) method for seventh-grade students at SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.

This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects are the PAI teacher and seventh-grade students. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis was performed using data reduction, data display, and conclusion drawing/verification.

The results show that the implementation of the TGT method for seventh-grade students at SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong involves the following stages: material presentation, team formation, games, tournaments, and team awards. Learning activities in PAI classes showed that students became more active in asking questions, discussing, and collaborating in groups. Additionally, the classroom atmosphere became more active and fostered healthy competition. Several factors supporting the success of this method include the teacher's ability to manage the class, student motivation, and the availability of facilities. However, there were also some obstacles, such as differences in student participation levels, student physical fatigue, external motivation, and limited learning hours.

Keywords: *Teams Games Tournament; Learning Activity; Islamic Religious Education.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Fokus Penelitian	5
D. Pertanyaan Penelitian	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
F. Kajian Terdahulu	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori.....	11
1. <i>Kooperatif Learning</i>	11
2. Motivasi.....	21
3. Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	25
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	33
B. Kerangka Pemikiran	39
BAB III METODE PENELITIAN	

A.	Jenis Penelitian.....	41
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
	1. Tempat Penelitian.....	42
	2. Waktu Penelitian.....	42
C.	Subjek Penelitian.....	42
D.	Sumber Data.....	43
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	44
F.	Teknik Analisis Data.....	47
G.	Teknik Keabsahan Data.....	50

BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Gambaran Objek Wilayah Penelitian.....	51
	1. Sejarah Singkat Berdirinya SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.....	51
	2. Visi dan Misi Sekolah.....	51
	3. Identitas Sekolah.....	53
	4. Sarana dan Prasaran Sekolah.....	53
	5. Keadaan Siswa SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong.....	54
	6. Keadaan Guru SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong.....	54
	7. Struktur Organisasi Sekolah.....	55
B.	Temuan Hasil Penelitian.....	56
	1. Penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di Kelas VII SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.....	57
	2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournamen</i> (TGT) di Kelas VII SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong.....	72
C.	Pembahasan.....	78
	1. <i>Teams Games Tournament</i> Pada Mata Pelajaran PAI di SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.....	78
	2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di Kelas VII SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.....	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	53
Tabel 4. 2 Jumlah Siswa SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong	54
Tabel 4. 3 Keadaan Guru SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4. 1 Aktivitas Pembelajaran Siswa	58
Gambar 4. 2 Pembagian Kelompok	62
Gambar 4. 3 Permainan <i>Games</i>	63
Gambar 4. 4 Penghitungan Skor Kelompok.....	65
Gambar 4. 5 Siswa Bertanya	67
Gambar 4. 6 Siswa Menjawab Soal	68
Gambar 4. 7 Siswa Mencari Jawaban di Buku Paket	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses penting untuk membantu seseorang berkembang, baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya. Melalui pendidikan, manusia diajarkan untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan siap menghadapi kehidupan.¹

Pendidikan yang disebut oleh al-Asfahani pemenuhan kebutuhan manusia secara perlahan.² Selain itu, pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk menggali serta mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Melalui pendidikan, diharapkan kualitas sumber daya manusia dapat meningkat.

Dalam proses pendidikan, salah satu hal yang sangat penting adalah bagaimana guru menyampaikan pelajaran. Jika guru menggunakan metode yang tepat dan menarik, maka siswa akan lebih mudah memahami dan mengikuti pembelajaran.

¹ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 3

² Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 5.

Metode pengajaran yang baik dari seorang guru adalah kunci penting agar siswa bisa belajar dengan efektif. Salah satu tanda bahwa siswa telah belajar dengan baik adalah ketika mereka mampu memahami materi yang seharusnya dipelajari, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.³

Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga bertugas menanamkan nilai-nilai agama agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Oleh karena itu, guru perlu memilih metode pembelajaran yang membuat siswa aktif, semangat, dan tidak mudah bosan saat belajar. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

Metode *Teams Games Tournament (TGT)* adalah cara belajar yang dilakukan secara berkelompok dan melibatkan unsur permainan atau turnamen. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, lalu mereka bekerja sama dan berkompetisi secara sehat melalui kuis atau permainan edukatif.⁵ Dengan cara ini, siswa lebih aktif, belajar menjadi lebih menyenangkan, dan mereka juga bisa saling membantu memahami materi.

³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Kencana, 2011), h. 17.

⁴ Parnawi, A., & Ridho, D. A. A, Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Siswa Di Smk Negeri 4 Batam. *Berajah Journal*, vol. 3 no.1, (2023). h. 167-178.

⁵ Yuliawati, A. A. N, Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, vol.2 no.2, (2021). h. 356-364.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keuntungan, antara lain melatih siswa untuk belajar dalam kelompok dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Siswa dapat saling berbagi ide, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. Selain itu, dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Putri, disebutkan bahwa penggunaan media kartu bersama metode TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.⁶

Di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, metode TGT sudah mulai diterapkan dalam pelajaran PAI untuk kelas VII. Sekolah ini juga menerapkan kurikulum merdeka, yang memberi kebebasan bagi guru untuk berinovasi dalam mengajar. Dalam kurikulum tersebut, nilai minimal kelulusan (KKM) untuk pelajaran PAI adalah 76. Agar siswa bisa mencapai nilai tersebut, guru harus menggunakan metode yang bisa meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar.

Namun, dari hasil pengamatan awal, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa kelas VII dalam pelajaran PAI masih rendah. Banyak siswa yang terlihat mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena mereka juga tinggal di pondok pesantren dan memiliki kegiatan yang padat, sehingga waktu istirahat mereka berkurang. Akibatnya, saat belajar di kelas, mereka jadi cepat lelah dan kurang semangat.

⁶ Ghalia Putri, dkk, Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT) dengan Kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X MIA 3 di SMA Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015, *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol. 4 No. 2, (2014). h. 3

Kelas VII dipilih sebagai fokus penelitian karena mereka baru masuk ke jenjang SMP dan masih beradaptasi dengan sistem dan lingkungan baru, terutama dengan suasana pesantren. Berbeda dengan siswa kelas VIII dan IX yang sudah terbiasa, siswa kelas VII masih perlu pendekatan khusus agar mereka semangat belajar. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan metode TGT, karena metode ini dianggap mampu membuat pembelajaran jadi lebih hidup dan menyenangkan.

Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa metode TGT bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui lebih jauh seberapa efektif metode ini, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mencari solusi langsung terhadap masalah yang terjadi di kelas dan sekaligus menjadi bahan refleksi bagi guru agar proses pengajarannya menjadi lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran PAI Kelas VII di SMPQ Darul Ma’arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.” Penelitian ini diharapkan bisa menjelaskan bagaimana metode TGT dapat menciptakan keaktifan siswa dalam belajar dan menjadi referensi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Aktivitas di luar jam sekolah yang memakan waktu istirahat siswa.
2. Aktivitas dan interaksi siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

C. Fokus Penelitian

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, maka fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai materi sejarah peradaban islam bani abbasiyah dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara siswa. Dalam metode ini, siswa di bagi ke dalam kelompok kecil dan berkompetisi dalam permainan yang berkaitan dengan materi yang sedang di pelajari, dalam hal ini adalah tentang Sejarah Pradaban Islam Bani Abbasiyah.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong?
2. Adakah factor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.
- b. Untuk mengetahui factor penghambat dan pendukung dalam penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.

2. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan beberapa manfaat yang berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis sebagai penambah wawasan dan referensi kajian linguistic terutama dalam dunia pendidikan khususnya bagi guru.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Berguna untuk memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1) Pendidikan Agama Islam.

2) Bagi instansi

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan literatur perpustakaan IAIN Curup.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi pihak sekolah dan sebagai bahan dalam mengembangkan aspek-aspek yang berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil yang maksimal dalam proses belajar mereka.

4) Bagi siswa,

Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu siswa agar tidak merasa bosan, terutama saat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, peneliti juga berharap siswa dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama mereka dalam memahami pelajaran.

F. Kajian Terdahulu

1. Jurnal, penelitian yang dilakukan oleh Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019) yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa

menjadi lebih aktif berpartisipasi, berinteraksi dengan teman sekelas, dan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi yang diajarkan.⁷

Adapun persamaan penelitian dengan yang peneliti lakukan adalah penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV, sementara judul yang diusulkan peneliti berfokus pada siswa kelas VII.

2. Jurnal, penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah, N. (2016) yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Ativitas dan Hasil Belajar Peserta PAI Materi Ekonomi Islam*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, berpartisipasi aktif pada diskusi kelompok dan menunjukkan minat yang besar dalam materi yang diajarkan. Selain aktivitas, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa yang diajar menggunakan metode TGT menunjukkan nilai yang lebih baik dalam evaluasi dan tes dibandingkan dengan metode konvensional.⁸

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah menekankan pentingnya penerapan metode pembelajaran

⁷ Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P, Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 4 No.2, (2019). h. 146-156

⁸ Nurhasanah, N, yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Ativitas dan Hasil Belajar Peserta PAI Materi Ekonomi Islam. Atthulab: *Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, vol 1 No.2,(2016) h. 186-206

yang aktif yaitu metode pembelajaran TGT. Perbedaannya adalah penelitian ini menekankan pada materi yang spesifik yaitu Ekonomi Islam sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada aktivitas pembelajaran PAI.

3. Jurnal, Sobandi dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2016/2017 di SDN Wangkelang I, dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas V Semester 1. Kondisi siswa yang beragam memungkinkan adanya variasi dalam kemampuan dan daya serap mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments), terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas V SDN Wangkelang I, khususnya dalam memahami QS Al Lahab dan Al Kafirun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Wangkelang.⁹

Adapun persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode pembelajaran TGT. Namun, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada fokusnya. Penelitian terdahulu meneliti hubungan antara TGT dan motivasi

⁹ Sobandi, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Education FKIP UNMA*. Vol 5 No.2,(2019).

belajar siswa, sementara penulis penelitian ini lebih menekankan pada aktivitas belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. *Kooperatif Learning*

a. Pengertian

Dalam paradigma konstruktivisme, pembelajaran kooperatif menjadi landasan yang krusial. Pendekatan ini menekankan bahwa setiap siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui proses menemukan dan mengolah informasi yang kompleks. Mereka didorong untuk menganalisis informasi berdasarkan kerangka pemahaman yang telah ada, serta merevisi atau menyesuaikan pemahaman tersebut apabila diperlukan.¹ Dengan demikian, pembelajaran kooperatif memfasilitasi lingkungan di mana siswa berinteraksi dan berkolaborasi untuk secara kolektif mengkonstruksi pemahaman baru.

Menurut Slavin seperti yang dijelaskan Rusman, pembelajaran kooperatif mendorong interaksi aktif dan positif antar siswa dalam kelompok. Dalam model ini, guru bertindak sebagai fasilitator, yang perannya adalah menjembatani siswa menuju pemahaman yang lebih

¹ Habibi, D. D., Waskitaningtyas, N. C., Yusman, F. R., & Aulia, N. S. (2025). *Membangun Pembelajaran Aktif Di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. h.17

mendalam, dengan penekanan pada konstruksi pengetahuan oleh siswa itu sendiri. Artinya, guru tidak sekadar mentransfer informasi, melainkan membantu siswa mengembangkan dan membangun pengetahuannya secara internal.²

Peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang membantu mengembangkan pemikiran dan ide-ide siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi siswa juga dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Cooperative learning adalah suatu metode pembelajaran yang bertujuan melibatkan siswa untuk belajar secara berkelompok. Model pembelajaran ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok-kelompok tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.³

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative learning* merupakan pola dalam pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil. Melalui kerja sama ini, siswa saling mendukung dan berbagi pengetahuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab, baik secara individu maupun sebagai bagian dari tim,

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2012), h. 201

³ Ibid, h. 203

sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan melibatkan partisipasi semua siswa.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif Learning

Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan konsep yang diperlukan agar mereka dapat menjadi individu yang bahagia serta mampu berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Sejak awal, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun, hasil penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa peningkatan tersebut terjadi karena adanya faktor-faktor tertentu yang mendukung. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada penerapan unsur-unsur penting dari model ini secara tepat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.⁴

c. Perbedaan kelompok belajar Kooperatif dengan kelompok belajar Konvensional

Adapun perbedaan kelompok belajar *Kooperatif* dengan kelompok belajar *Konvensional* sebagai berikut:

⁴ Robert E. Slavin, *Cooperatife Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2009), h. 33

Kelompok belajar *kooperatif*:

- 1) Dalam pembelajaran *kooperatif*, setiap anggota kelompok saling bergantung secara positif, saling membantu, dan saling memotivasi, sehingga tercipta interaksi yang mendukung satu sama lain.
- 2) Setiap siswa bertanggung jawab secara individu atas pemahaman materi yang dipelajari. Hasil belajar dievaluasi dan kelompok diberikan umpan balik, sehingga anggota dapat mengetahui siapa yang perlu bantuan dan siapa yang bisa membantu.
- 3) Kelompok belajar dibentuk secara heterogen, mencakup perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, dan latar belakang lainnya. Hal ini memungkinkan terciptanya kerja sama yang saling melengkapi di antara anggota.
- 4) Pemilihan pemimpin kelompok dilakukan secara demokratis atau bergilir, agar semua siswa memperoleh pengalaman dalam memimpin dan bekerja dalam tim.
- 5) Keterampilan sosial seperti kepemimpinan, komunikasi, saling percaya, dan kemampuan menyelesaikan konflik diajarkan secara langsung untuk mendukung kerja sama kelompok yang efektif.
- 6) Selama proses pembelajaran berlangsung, guru terus memantau kegiatan kelompok melalui observasi dan memberikan intervensi bila terjadi hambatan dalam kerja sama antar anggota.

- 7) Guru juga memperhatikan dinamika proses yang terjadi dalam kelompok belajar, tidak hanya hasil akhir, tetapi juga bagaimana interaksi berlangsung di dalam kelompok.
- 8) Fokus pembelajaran tidak hanya pada penyelesaian tugas, tetapi juga pada pengembangan hubungan interpersonal yang saling menghargai antar anggota kelompok.

Kelompok belajar *konvensional*:

- 1) Guru kerap membiarkan terjadinya dominasi oleh siswa tertentu dalam kelompok, atau adanya siswa yang hanya bergantung pada hasil kerja anggota lain tanpa berkontribusi secara aktif.
- 2) Tanggung jawab individu sering kali tidak diperhatikan, sehingga tugas kelompok hanya diselesaikan oleh satu atau dua orang, sementara anggota lainnya hanya menikmati hasil tanpa usaha.
- 3) Kelompok belajar cenderung dibentuk secara homogen, baik dari segi kemampuan maupun latar belakang siswa, sehingga kurang mendukung kerja sama yang beragam.
- 4) Pemilihan pemimpin kelompok sering ditentukan langsung oleh guru atau diserahkan sepenuhnya kepada kelompok tanpa arahan yang jelas, sehingga proses kepemimpinan tidak selalu berjalan efektif.
- 5) Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja kelompok jarang diajarkan secara eksplisit, padahal keterampilan tersebut penting dalam mendukung keberhasilan kerja sama.

- 6) Guru sering tidak melakukan observasi atau intervensi saat kegiatan belajar kelompok berlangsung, sehingga kesulitan atau konflik dalam kelompok tidak tertangani dengan baik.
- 7) Proses interaksi dan dinamika kelompok dalam kegiatan belajar sering kali diabaikan oleh guru, padahal hal tersebut penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

d. *Interdependensi Positif*

Elaine B. Johnson mengutip pandangan ilmuwan modern yang menyatakan bahwa segala sesuatu di alam semesta saling terkait dan saling membutuhkan. Tanpa prinsip saling ketergantungan ini, manusia tidak akan mampu menjalin interaksi yang sehat dengan sesamanya, maupun berbagi pengalaman hidup. Seperti yang dijelaskan oleh Humberto Maturana, istilah “percakapan” berasal dari bahasa Latin *con* yang berarti “bersama”, dan *versare* yang berarti “berputar”, yang menunjukkan bahwa dalam berbicara, manusia membangun koneksi melalui bahasa. Tanpa adanya hubungan timbal balik ini, bahasa tidak akan berkembang, dan berbagai relasi sosial serta proses berpikir dalam otak pun akan terhenti.⁵

Prinsip saling ketergantungan mendorong para pendidik untuk menyadari bahwa mereka memiliki keterhubungan yang erat dengan

⁵ Elaine B. Johnson, *CTL Contextual Teaching & Learning, Kaifa*, (Jakarta, 2002, Cet 4,) h.

sesama pendidik, dengan peserta didik, dengan masyarakat, serta dengan lingkungan alam. Prinsip ini menekankan pentingnya membangun dan memelihara hubungan yang bermakna dalam setiap aspek praktik pendidikan yang mereka lakukan.⁶

Menurut Nurhadi yang dikutip oleh Heri Gunawan, ketergantungan positif (*positive interdependence*) tidak berarti bahwa peserta didik sepenuhnya bergantung pada anggota kelompok lainnya.⁷ Jika seseorang hanya mengandalkan temannya tanpa memberikan kontribusi atau tidak menjadi sumber dukungan bagi anggota lain, maka hal tersebut tidak dapat disebut sebagai ketergantungan positif. Ketergantungan positif tercipta ketika setiap peserta didik saling membutuhkan dan bekerja sama. Untuk mewujudkan hal ini, setiap anggota kelompok perlu memiliki tanggung jawab yang jelas, dengan pembagian tugas yang disesuaikan dengan tujuan kelompok dan kemampuan masing-masing anggota.

e. *Belajar Sosial*

Dalam teori pembelajaran sosial yang dikembangkan oleh Bandura, dikenal konsep *reciprocal determinism* atau determinisme timbal balik, yaitu pandangan bahwa perilaku manusia merupakan hasil interaksi dinamis antara tiga faktor: lingkungan, perilaku, dan aspek

⁶ *Ibid.*

⁷ Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.237-238

kognitif (pikiran dan persepsi). Ketiga faktor ini tidak selalu memiliki kekuatan yang sama dalam memengaruhi tindakan seseorang, karena pengaruhnya bisa berbeda-beda tergantung pada situasi dan karakter individu. Pola *reciprocal determinism* melibatkan proses umpan balik yang terus berlangsung hingga individu mencapai perilaku yang diharapkan.⁸ Oleh karena itu, proses belajar tidak dapat dianggap sebagai sesuatu yang sederhana, di mana seseorang hanya meniru perilaku model. Sebaliknya, belajar merupakan proses yang kompleks, di mana individu mengamati dan memahami perilaku model, lalu secara aktif berusaha menyesuaikan perilaku tersebut dengan pemahamannya sendiri.

Teori pembelajaran sosial sering disebut sebagai pembelajaran observasional, yaitu proses belajar yang terjadi melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain, yang juga dikenal dengan istilah imitasi atau pemodelan. Namun, peniruan dalam konteks ini tidak sekadar menyalin apa yang dilihat, melainkan melibatkan proses seleksi, penambahan, atau pengurangan terhadap perilaku yang diamati. Inti dari teori pembelajaran sosial menurut Bandura terletak pada konsep *modelling* atau pemodelan, yang berarti proses belajar melalui contoh

⁸ Herly Janet Lesilolo, Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Disekolah, *Jurnal Kenosis*, Vol. 4, No. 2, 2018, h. 193

atau peragaan.⁹ Melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain, individu memperoleh gambaran tentang bagaimana seharusnya bertindak. Pengamatan tersebut kemudian menjadi dasar bagi individu untuk meniru atau menyesuaikan perilaku dalam situasi serupa di waktu lain. Dengan kata lain, individu belajar dari contoh nyata mengenai tindakan yang tepat untuk dilakukan.

f. Kognitif

Menurut Jean Piaget, kognitif adalah proses perkembangan yang berlangsung sepanjang masa pertumbuhan anak, mulai dari bayi hingga dewasa, dalam upayanya membangun kemampuan berpikir dan memahami dunia di sekitarnya.¹⁰

Jean Piaget menjelaskan bahwa proses belajar terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu asimilasi, akomodasi, dan *equilibrasi* (penyeimbangan). Asimilasi merupakan proses ketika individu memasukkan informasi baru ke dalam kerangka pengetahuan atau struktur kognitif yang telah dimilikinya. Akomodasi adalah proses penyesuaian atau perubahan struktur kognitif agar sesuai dengan informasi atau pengalaman baru yang dihadapi. Sementara itu, *equilibrasi* adalah upaya untuk mencapai keseimbangan antara proses

⁹ Siti Hawa, Peran Guru Sebagai Role Model Menurut Konsep Albert Bandura Dalam Menerapkan Kurikulum 2013, Azkia: *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, Vol. 19, No. 2, 2022, h.. 142

¹⁰ Ari Kusuma Sulyandari,dkk, *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini* (Malang, Jawa Timur : Guepedia, September 2021),h. 8

asimilasi dan akomodasi, sehingga terjadi pemahaman yang lebih stabil dan terintegrasi dalam perkembangan kognitif individu.¹¹

Dalam memahami konsep pembelajaran kognitif, terdapat tiga prinsip utama yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Prinsip-prinsip ini menjadi dasar dalam proses belajar menurut pendekatan kognitif, yaitu sebagai berikut:

1) Belajar Aktif

Belajar merupakan proses aktif yang berasal dari dalam diri individu. Untuk mendukung perkembangan kognitif anak, perlu diciptakan lingkungan belajar yang mendorong kemandirian, seperti melalui eksperimen, manipulasi simbol, serta kegiatan bertanya dan menemukan jawaban secara mandiri.

2) Belajar Melalui Interaksi Sosial

Dalam proses pembelajaran, penting untuk menciptakan suasana yang mendorong interaksi antar peserta didik. Menurut Piaget, belajar bersama teman sebaya maupun orang yang lebih dewasa dapat mendukung perkembangan kognitif. Tanpa interaksi sosial, perkembangan kognitif cenderung bersifat egosentris. Melalui keberagaman pengalaman sosial, pengetahuan anak menjadi lebih luas dan beragam.

¹¹ Ismiatun Munawaroh, *Modul 1 Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta : 2019),h.23

3) Belajar Melalui Pengalaman Sendiri

Pengalaman nyata lebih efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dibandingkan hanya mengandalkan komunikasi verbal. Meskipun bahasa penting sebagai alat komunikasi, tanpa disertai pengalaman langsung, pembelajaran cenderung menghasilkan verbalisme atau hafalan semata.¹²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kognitif menekankan pentingnya peran aktif peserta didik, pengalaman langsung, dan interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Tanpa keterlibatan nyata, belajar cenderung bersifat hafalan dan kurang bermakna.

2. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi pada dasarnya adalah kekuatan pendorong yang melatarbelakangi munculnya suatu perilaku atau tindakan. Memberikan motivasi kepada orang lain berarti memberikan stimulus yang dapat menggerakkan individu tersebut untuk bertindak.¹³ Dalam konteks pendidikan, siswa memiliki potensi mental yang mendorongnya untuk belajar, sehingga aktivitas belajar terjadi karena adanya dorongan internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri.

¹² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Cetakan Pertama, (Medan: Perdana Mulyana 2016) h.43

¹³ Farida, Nur. (2022). Fungsi dan aplikasi motivasi dalam pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), h,118-125.

Motivasi diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk berusaha melakukan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik guna memenuhi kebutuhannya.¹⁴ Dalam proses pembelajaran, motivasi memegang peranan yang sangat penting. Tanpa adanya motivasi, seseorang cenderung tidak akan terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan proses belajar saling berkaitan dan saling memengaruhi. Seorang siswa cenderung akan lebih aktif dan bersemangat dalam belajar apabila ia memiliki motivasi untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.

b. Hierarki atau Kebutuhan Motivasi

Teori motivasi yang dikemukakan oleh Abraham Maslow dikenal dengan sebutan teori hierarki kebutuhan (*hierarchy of needs*). Pada dasarnya, teori ini membahas tentang kebutuhan-kebutuhan dasar manusia (*basic human needs*), bukan secara langsung mengenai motivasi. Namun demikian, teori ini disebut sebagai teori motivasi karena dalam diri setiap manusia terdapat kebutuhan-kebutuhan mendasar yang secara alami harus dipenuhi. Kebutuhan tersebut bersifat naluriah dan muncul secara otomatis. Karena adanya dorongan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut, manusia kemudian termotivasi untuk melakukan berbagai usaha. Dengan kata lain, kebutuhan menjadi pendorong timbulnya motivasi. Oleh sebab itu, teori

¹⁴ .Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 3

Maslow juga dikenal sebagai teori motivasi yang didasarkan pada kebutuhan dasar manusia.¹⁵

Motif dapat dibedakan menjadi tiga jenis utama, yaitu:

1. Motif *biogenetis*, yaitu motif-motif yang bersumber dari kebutuhan biologis manusia, seperti makan, minum, dan istirahat, yang berfungsi untuk mempertahankan hidup;
2. Motif *sosiogenetis*, yaitu motif yang muncul sebagai hasil dari pengaruh lingkungan sosial dan budaya. Motif ini tidak timbul secara alamiah, melainkan berkembang melalui proses sosialisasi dalam masyarakat;
3. Motif *teologis*, yaitu motif yang berakar pada kesadaran spiritual manusia sebagai makhluk beragama. Dalam hal ini, manusia terdorong untuk menjalin hubungan dengan Tuhan melalui berbagai bentuk ibadah dan aktivitas keagamaan yang dijalankan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁶

c. *Harapan (Expectancy Theory)*

Teori Harapan yang dikemukakan oleh Victor Vroom menyatakan bahwa seseorang akan terdorong untuk berusaha jika ia meyakini bahwa usahanya akan menghasilkan kinerja yang baik dan

¹⁵ Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran- Teori Dan Aplikasi* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 456-457.

¹⁶ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 3.

diikuti dengan imbalan yang sesuai. Sementara itu, Teori Keadilan dari Stacy Adams menekankan bahwa motivasi seseorang dipengaruhi oleh persepsi terhadap keadilan di lingkungan kerja. Individu cenderung membandingkan usaha (*input*) dan hasil (*output*) yang mereka peroleh dengan orang lain untuk menilai apakah mereka telah diperlakukan secara adil.¹⁷ Teori-teori tersebut memberikan pemahaman yang penting tentang cara kerja motivasi individu dalam berbagai konteks. Teori-teori ini menjelaskan bagaimana harapan, rasa keadilan, dan persepsi seseorang dapat memengaruhi tingkat motivasi yang dimilikinya.

Teori pengharapan, yang juga dikenal sebagai teori valensi, menjelaskan bahwa motivasi seseorang untuk bertindak dipengaruhi oleh tiga komponen utama:

1) Pengharapan

Keyakinan individu bahwa usaha yang dilakukan akan menghasilkan tingkat prestasi tertentu.

2) *Instrumentalitas*

Persepsi mengenai sejauh mana prestasi yang dicapai akan menghasilkan imbalan atau hasil yang diinginkan.

¹⁷ Dahrani, D., & Sohiron, S. (2024). Penerapan Teori Harapan Victor Vroom dalam meningkatkan motivasi kerja karyawan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 1974-1987.

3) *Valensi*

Sejauh mana seseorang menghargai atau menginginkan hasil tersebut. Dengan kata lain, motivasi timbul ketika seseorang meyakini bahwa usahanya akan berhasil, keberhasilan itu akan mendatangkan imbalan, dan imbalan tersebut bernilai penting bagi dirinya.¹⁸

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teori Harapan menjelaskan bahwa seseorang akan termotivasi jika ia percaya bahwa usahanya akan menghasilkan kinerja yang baik, kinerja tersebut akan membawa imbalan, dan imbalan itu bernilai penting bagi dirinya.

3. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. *Pengertian*

Metode pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai panduan dalam merancang proses belajar di kelas. Metode ini juga membantu dalam menentukan berbagai alat pembelajaran, seperti buku, film, komputer, kurikulum, dan lainnya.¹⁹ Oleh karena itu, penting untuk memilih metode pembelajaran yang paling efektif untuk mengajarkan materi tertentu.

¹⁸ Indriyo Gitosudarmo dan I Nyoman Sudita, *Perilaku Keorganisasian* (Yogyakarta: BPFE, 1997).

¹⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,... h. 22.

Pembelajaran merupakan kerja sama secara kolaborasi dan berlangsungnya secara terus menerus antar pendidik dan peserta didik.²⁰ Pembelajaran membutuhkan aktivitas dan siasat dalam bertindak. Pembelajaran adalah proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling terhubung. Proses ini menciptakan interaksi yang bermanfaat untuk pendidikan dan bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Miftahul Huda, Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Metode ini dirancang untuk membantu siswa mengulang dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.²¹

TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa ke dalam tim yang terdiri dari 5 hingga 6 orang. Dalam kelompok ini, siswa memiliki berbagai kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda.²² Dalam Teams Games Tournament (TGT), siswa berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang ditulis di kartu-kartu bernomor. Mereka bersaing dengan anggota tim lain untuk mendapatkan skor dalam bentuk kuis yang berkaitan dengan materi

²⁰ Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 31.

²¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 197.

²² Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi ke II (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h. 224.

pelajaran. Terkadang, pertanyaan juga dapat mencakup hal-hal yang berhubungan dengan identitas kelompok mereka. Turnamen ini dirancang agar semua siswa, terlepas dari tingkat kemampuannya, dapat memberikan kontribusi poin untuk kelompok mereka.

Penilaian dilakukan berdasarkan kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan penghargaan jika mereka berhasil menunjukkan prestasi yang diharapkan.²³ Dengan demikian, metode pembelajaran kooperatif memanfaatkan kelompok kecil untuk meningkatkan proses belajar siswa dan juga membantu anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan penjelasan Slavin, maka metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok kecil.
- 2) Terdapat permainan dalam bentuk turnamen.
- 3) Ada penghargaan untuk kelompok.

b. Tujuan Metode Pembelajaran TGT

Menurut Muhammad Faturrohman, tujuan dari metode pembelajaran ini adalah untuk memastikan apakah semua kelompok

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), h. 242

telah memahami materi yang diajarkan.²⁴ Setiap meja turnamen diisi oleh 5-6 peserta, dan diupayakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Selain itu, di setiap meja, diusahakan agar semua peserta memiliki kemampuan yang serupa.

c. *Langkah-langkah Metode Pembelajaran TGT*

Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) meliputi lima tahapan utama, yaitu: penyampaian materi oleh guru di depan kelas (*class presentation*), kegiatan belajar dalam kelompok kecil (*teams*), pelaksanaan permainan yang bersifat edukatif (*games*), kompetisi antar anggota tim melalui pertandingan (*tournament*), serta pemberian penghargaan kepada kelompok berdasarkan pencapaian hasil belajar (*team recognition*).²⁵ Menurut penjelasan Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki sejumlah tahapan atau prosedur pelaksanaan sebagai berikut:

1) *Penyajian Kelas (Class Presentation)*

Di awal pembelajaran, guru menyampaikan materi di depan kelas, biasanya melalui pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Selama penyampaian materi ini, siswa

²⁴ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 57

²⁵ *Ibid.*, h. 55

perlu benar-benar memperhatikan dan memahami apa yang dijelaskan, karena hal ini akan membantu mereka bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan saat permainan. Skor dari permainan akan berpengaruh pada skor kelompok.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 hingga 6 siswa dengan latar belakang yang beragam, baik dari segi hasil akademik, jenis kelamin, maupun ras atau etnis. Tujuan dari kelompok ini adalah untuk mendalami materi bersama teman-teman dan mempersiapkan anggotanya agar dapat bekerja dengan baik dan maksimal saat permainan dan turnamen. Pada tahap ini, siswa belajar bersama untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan. Mereka diberi kebebasan untuk saling membantu dan belajar bersama dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran. Selama proses belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator, membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas, serta memandu agar kelompok belajar dapat berfungsi dengan baik.

3) Permainan (*Games*)

Siswa dibagi ke dalam meja-meja turnamen, di mana setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk duduk di meja tersebut. Ini berarti bahwa semua anggota kelompok akan tersebar di meja turnamen yang berbeda. Bentuk turnamen ini bisa berupa kuis rebutan yang harus dijawab oleh siswa. Ada juga yang

menyebutkan bahwa permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan, dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang mereka peroleh dari presentasi di kelas dan kerja tim. Sebagian besar permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diberi nomor. Siswa akan memilih kartu bernomor dan berperan sebagai pemain yang mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Kelompok lain dapat merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atau dijawab salah. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor, yang kemudian akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4) Kompetisi (*Tournament*)

Siswa dari setiap kelompok, mulai dari yang memiliki tingkat akademik tertinggi hingga terendah, akan dikelompokkan bersama siswa dari kelompok lain yang memiliki tingkat akademik yang sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Dalam turnamen ini, siswa bersaing untuk memberikan poin tertinggi bagi kelompok mereka. Menariknya, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah juga memiliki kesempatan untuk meraih poin tertinggi dalam kelompok turnamennya. Poin yang diperoleh oleh setiap anggota akan dijumlahkan untuk mendapatkan total poin kelompok.

5) Penghargaan Kelompok

Setelah permainan selesai, setiap anggota kelompok turnamen kembali ke kelompok asal mereka dan melaporkan skor yang diperoleh kepada ketua kelompok. Skor tersebut kemudian dihitung rata-ratanya. Pemberian penghargaan didasarkan pada rata-rata skor yang diperoleh oleh kelompok asal, bukan berdasarkan kelompok turnamen.²⁶

d. Kelebihan dan kekurangan Metode Pembelajaran TGT

Setiap metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk metode Teams Games Tournament (TGT). Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode TGT.

Kelebihan:

- 1) Dalam metode ini, semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena setiap siswa memiliki peran penting dalam kelompoknya.
- 2) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat mereka.
- 3) Rasa percaya diri siswa meningkat.
- 4) Metode ini membantu mengurangi perilaku yang bisa mengganggu siswa lain.

²⁶ *Ibid.*, h.58

- 5) Motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi.
- 6) Siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.
- 7) Metode ini juga meningkatkan rasa saling menghargai dan kebersamaan di antara siswa.

Kekurangan:

- 1) Proses pembelajaran bisa memakan waktu yang cukup lama.
- 2) Ada risiko kebisingan di kelas jika guru tidak bisa mengelola situasi dengan baik.
- 3) Guru perlu mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum diterapkan di kelas, seperti menyusun soal untuk setiap meja turnamen dan memahami tingkat kemampuan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dari metode kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang memperlombakan antar kelompok.²⁷

e. Kerjasama dan Tolong Menolong Dalam Perspektif Islam

Teams Games Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran yang lebih mengedepankan aspek hubungan antar manusia. Dari hubungan yang baik tersebut akan timbul kesadaran saling menghargai dan saling bekerjasama dalam belajar sehingga hasil

²⁷ Tukiran Taniredja, dkk., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 73

belajar dapat tercapai lebih baik dibandingkan dengan belajar secara individual.

Dalam ajaran Islam, ditekankan bahwa hubungan antara manusia dengan Allah SWT (*hablu minallah*) harus seimbang dengan hubungan antar sesama manusia (*hablu minannaas*).²⁸ Ajaran Islam juga menekankan pentingnya bekerja sama dalam kebaikan.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. *Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*

Istilah *pembelajaran* mengandung arti sebagai suatu proses atau cara yang digunakan untuk membantu individu, baik manusia maupun makhluk hidup lainnya, dalam kegiatan belajar. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terorganisir, mencakup unsur-unsur manusia, materi, sarana, serta prosedur yang saling berinteraksi dan berperan dalam mencapai tujuan instruksional.²⁹

Pembelajaran, yang sebelumnya lebih dikenal dengan istilah "pengajaran," merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membuat

²⁸ Khasanah, A. U, PEMBINAAN KEAGAMAAN DALAM MEMBENTUK AKHLAK SISWA DI SMP NEGERI 2 JOGOROTO JOMBANG. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, vol 3 no.3,(2024). h 842-855

²⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi aksara, 1995), h 61.

siswa dapat belajar.³⁰ Secara umum, pembelajaran adalah aktivitas yang disengaja dan dirancang oleh manusia guna memfasilitasi proses belajar individu lain. Secara lebih spesifik, pembelajaran merupakan tindakan yang dilakukan oleh pendidik, instruktur, atau fasilitator pembelajaran dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara lebih efektif dan mudah.³¹

Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter dan moral peserta didik melalui ajaran agama. Ini mencakup pemahaman nilai-nilai spiritual dan etika dalam kehidupan sehari-hari.³²

Tayar Yusuf, seperti yang dijelaskan oleh Nino Indrianto, menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan oleh generasi tua untuk memberikan pengalaman, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan kepada generasi muda, sehingga mereka dapat menjadi generasi yang bertakwa kepada Allah SWT. Di sisi lain, A. Tafsir mengatakan bahwa Pendidikan Agama

³⁰ I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta : : Depdikbud Dirjen Dikti, 1989), h. 20

³¹ Setyosari, *Model Pembelajaran Konstruktivisme* (Sumber Belajar, Kajian Teori dan Aplikasi), (Malang : LP3UM, 2001), h. 01.

³² Firmansyah, M. I, Pendidikan Agama Islam: pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 17 no.2,(2019). h. 79-90

Islam adalah bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar mereka bisa berkembang dengan baik sesuai dengan ajaran Islam.³³

Dalam kurikulum nasional, Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua tingkat pendidikan, mulai dari Taman Kanak-Kanak hingga perguruan tinggi. Kurikulum PAI disusun secara khusus agar sesuai dengan situasi, kondisi, dan jenjang pendidikan siswa dan mahasiswa.³⁴

Berdasarkan konsep pendidikan Islam dan pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah, keberadaan mata pelajaran PAI di sekolah berfungsi sebagai salah satu sarana untuk pendidikan Islam. Semua upaya yang dilakukan dalam pengajaran PAI harus selalu mengacu pada konsep pendidikan Islam secara menyeluruh.

Misi utama Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah membentuk kepribadian siswa dan mahasiswa secara menyeluruh, dengan harapan mereka akan tumbuh menjadi ilmuwan yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Selain itu, diharapkan mereka dapat mengaplikasikan ilmu yang dimiliki untuk kesejahteraan umat manusia.³⁵

³³ Nino Indrianto, *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta:Deepublish, 2020), h.3

³⁴ Aladdiin, H. M. F., & Ps, A. M. B. K, Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, vol. 10 no.2, (2019).

³⁵ Alaika M. Bagus Kurnia Ps, Peran Materi Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan, *Jurnal Penelitian Medan Agama*, vol. 10 no.2, (2019). h. 3

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dipahami sebagai suatu proses yang terstruktur dan terencana yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam memahami, menginternalisasi, serta mengimplementasikan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan. Proses ini melibatkan interaksi pedagogis antara pendidik dan peserta didik, dengan dukungan materi pembelajaran dan lingkungan yang kondusif. Esensi dari pembelajaran PAI tidak hanya terletak pada penguasaan pengetahuan keislaman secara kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap spiritual, dan perilaku sosial yang mencerminkan nilai-nilai ajaran Islam.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) mengajarkan bahwa Islam, yang disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW, adalah agama terakhir dari Allah SWT untuk umat manusia. Ini berarti tidak akan ada rasul lain setelah beliau. Ajaran Islam adalah yang paling sempurna dan sesuai dengan budaya manusia pada puncaknya, sehingga tetap relevan hingga hari kiamat. Agama Islam mencakup semua aspek kehidupan, baik dalam hubungan dengan orang lain maupun dengan dunia. Secara umum, ada tiga hal utama dalam Islam:³⁶

³⁶ Arip Febrianto, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum*, (Yogyakarta: UP Press, 2021), h. 18

- 1) Aspek Aqidah: tentang kepercayaan kepada Allah dan ajaran-Nya.
- 2) Aspek Syariah: tentang hukum Allah yang mengatur hubungan antara manusia, Allah, dan alam.
- 3) Aspek Akhlak: tentang sikap dan perilaku yang muncul dari penerapan aqidah dan syariah.

Ketiga aspek ini saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan, karena bersama-sama membentuk kepribadian seorang Muslim.

Aqidah, syariah, dan akhlak saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Ketika seseorang memiliki aqidah atau keimanan, mereka akan melaksanakan semua aspek kehidupan sesuai dengan syariat Islam. Jika syariat dijalankan dengan baik, maka akan menghasilkan akhlak yang baik juga. Jadi, keimanan tidak hanya ada di dalam hati, tetapi juga harus terlihat dalam tindakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aqidah adalah dasar bagi syariah, dan akhlak adalah tindakan nyata yang muncul dari pelaksanaan syariah.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk membentuk kepribadian Muslim yang menyeluruh, di mana diharapkan peserta didik menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Pendidikan ini bertujuan untuk memperkuat keimanan peserta didik

dengan cara membantu mereka memahami, merasakan, dan menerapkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.³⁷

Di sekolah atau madrasah, PAI bertujuan untuk meningkatkan dan menumbuhkan keimanan siswa dengan memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman agar mereka bisa menjadi Muslim yang terus berkembang. Ini termasuk perkembangan dalam keimanan dan ketakwaan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada dasarnya, tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk membentuk seorang Muslim yang sempurna, yaitu manusia yang beriman dan beribadah kepada Allah Swt. Secara umum, pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, dan pengamalan peserta didik terhadap ajaran Islam. Dengan demikian, diharapkan mereka menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Allah Swt, serta memiliki akhlak yang mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, dan berbangsa serta bernegara.

d. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Majid, seperti yang dijelaskan oleh Nino Indrianto, ada tujuh fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI):³⁸

³⁷ Syafe'i, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 6 no.2,(2015). h. 151-166

³⁸ Nino Indrianto, *Op Cit.*, h.5

- 1) Pengembangan, Meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa terhadap Allah SWT, yang sudah ditanamkan sejak di lingkungan keluarga.
- 2) Penanaman nilai, Memberikan petunjuk hidup bagi siswa untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, Membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, seperti keluarga, teman, dan masyarakat, karena lingkungan dapat mempengaruhi pemahaman agama mereka
- 4) Perbaikan, Mengubah kesalahan, kekurangan, dan kelemahan siswa agar menjadi lebih baik sesuai dengan ajaran Islam dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, Menjauhkan siswa dari hal-hal negatif yang bisa menghambat perkembangan mereka menjadi manusia yang utuh.
- 6) Pembelajaran, Mengajarkan pengetahuan tentang sistem dan fungsi agama dalam kehidupan.
- 7) Penyaluran, Mengembangkan bakat siswa di bidang agama Islam agar bisa berkembang dengan baik dan bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan orang lain.

B. Kerangka Pemikiran

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yang jelas, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan aktivitas belajar siswa. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan

metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai, agar siswa dapat meningkatkan kemampuan dan memahami materi pelajaran dengan baik.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penting untuk memperhatikan cara pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Proses pembelajaran harus dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mengembangkan sikap positif, dan memecahkan masalah. Selain itu, guru juga perlu membantu siswa agar mereka dapat mengatur cara belajar mereka sendiri, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep dalam Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang pusat perhatiannya bergantung pada prinsip umum yang menjadi dasar wujud suatu gejala kehidupan manusia, atau juga pola yang dianalisa dari indikasi sosial budaya masyarakat tersebut guna mendapat representasi mengenai contoh yang berlangsung.¹

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif, dalam penelitian ini data diperoleh dari lapangan secara langsung dan dari sumbernya.² Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi deskriptif, dimana peneliti tidak menggunakan angka atau data statistic tetapi lebih fokus pada makna, pengalaman dan perspektif individu atau kelompok yang terlibat.

¹ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Jawa Timur: STAIN Jember Press, 2013). h. 15

² *Ibid.*, h. 14

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat dimana peneliti dapat menemukan sumber-sumber yang relevan mengenai permasalahan yang akan diteliti. Adapun tempat atau lokasi yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, Jln. Irigasi Desa Tanjung Beringin Dusun 1, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah rentang masa yang dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan observasi, pengumpulan data hingga analisis data. Adapun penelitian ini dilaksanakan kurang lebih dimulai dari 17 Mei 2025 – 19 Juni 2025.

C. Subjek Penelitian

Menurut Tatang M. Amirin subjek penelitian adalah sumber informasi yang digunakan dalam penelitian yang bisa berupa individu atau objek yang ingin diteliti.³ Muhammad Idrus juga menjelaskan bahwa subjek penelitian mencakup individu, benda, atau organisme yang menjadi sumber informasi yang diperlukan untuk mengumpulkan data.⁴ Sementara itu, Suharsimi Arikunto

³ Tatang M. Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995). h. 92-93

⁴ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Erlangga, 2009). h. 91

menyatakan bahwa subjek penelitian adalah objek, hal, atau orang yang menjadi tempat dimana data terkait variable penelitian dapat ditemukan dan menjadi fokus permasalahan.⁵ Dari ketiga definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian berkaitan erat dengan sumber data yang akan digunakan, yaitu sesuatu yang memiliki masalah yang ingin diteliti dan menjadi tempat pengambilan data dalam penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMPQ DARUL MA'ARIF Nahdlatul Ulama Rejang Lebong dengan menjadikan guru PAI dan siswa kelas VII sebagai narasumber untuk menjelaskan secara deskriptif penerapan metode TGT(*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran PAI.

D. Sumber Data

Penelitian ini menerapkan data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka.⁶ Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer

Menurut Bungin, data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian.⁷ Sumber data yang di maksud adalah dengan cara penelitian langsung oleh sumbernya

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993). h. 155

⁶ Noeng Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Yogyakarta: Rakesarin, 1996). h. 2

⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Komunikatif, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. (Jakarta:Kencana, 2006) h.122

yaitu siswa kelas VII dan guru PAI kelas VII dan meninjau langsung aktivitas pembelajaran PAI kelas VII.

2. Data sekunder

Menurut Amirin, data sekunder adalah data yang di peroleh dari bukan sumber asli memuat informasi atau data penelitian.⁸ Sumber data yang bukan asli yang dimaksud disini sebenarnya adalah sumber kedua atau sumber sekunder yang dari data yang dibutuhkan. Data sekunder dalam penelitian adalah data yang diperoleh dari artikel jurnal, buku, dan dokumen lain yang telah diolah oleh SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong dan langsung dapat digunakan. Misalnya, sejarah singkat, struktur organisasi, dan kegiatan rutinitas sekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu langkah yang paling penting dan strategis dalam proses penelitian.⁹ Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sangatlah krusial, karena tujuan utama dari setiap penelitian adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai sumber dan dengan berbagai cara. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan

⁸ Tatang M. Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,1995) h. 92-93

⁹ Sugiono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta,2005) h. 62

mendalam mengenai topik yang diteliti. Berikut adalah beberapa metode dan sumber yang dapat digunakan dalam pengumpulan data:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, di mana seorang pewawancara melakukan tanya jawab secara langsung dengan responden. Dalam proses wawancara ini, pewawancara akan mengajukan berbagai pertanyaan yang relevan, dan responden akan memberikan jawaban berdasarkan pengetahuan atau pengalaman mereka. Selama wawancara berlangsung, jawaban yang diberikan oleh responden akan dicatat atau direkam menggunakan alat perekam, sehingga informasi yang diperoleh dapat diolah dan dianalisis lebih lanjut.¹⁰

Wawancara adalah proses di mana pernyataan dan jawaban disampaikan secara lisan. Selama wawancara, pewawancara diharapkan dapat mengajukan pertanyaan dengan jelas agar responden dapat memberikan jawaban yang tepat.¹¹ Selain itu, pewawancara juga harus mencatat semua informasi yang diperlukan dengan akurat. Mengingat tujuan utama dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang valid dan dapat dipercaya, penting untuk memperhatikan teknik-teknik wawancara yang baik. Beberapa teknik tersebut meliputi memperkenalkan diri, menjelaskan

¹⁰ Nurbubo, C. & Achmadi, A, *Metodologi Penelitian* Cet. VIII, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007) h. 70

¹¹ Rahmat Kriyantono, *Riset Komunikasi*. (Jakarta: kencana,2006) h. 98

tujuan wawancara, serta menciptakan suasana yang baik, rileks, dan nyaman selama proses wawancara berlangsung.¹²

Wawancara lakukan dengan memuat pertanyaan-pertanyaan mengenai aktivitas pembelajaran PAI, metode Teams Games Tournament (TGT) dan factor penghambat maupun pendukung dalam penerapannya.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang diteliti. Observasi dapat dilakukan secara langsung, di mana peneliti mengamati kejadian secara real-time, atau secara tidak langsung, di mana peneliti mengamati melalui rekaman atau sumber lain. Dalam melakukan observasi, ketelitian dan kecermatan sangat diperlukan. Dalam praktiknya, observasi sering kali memerlukan berbagai alat, seperti daftar catatan, alat perekam elektronik, tape recorder, kamera, dan perangkat lainnya, tergantung pada kebutuhan penelitian.¹³

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan yang dilakukan terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk merasakan dan memahami pengetahuan tentang fenomena tersebut. Kegiatan ini didasarkan pada pengetahuan dan ide-ide yang sudah ada sebelumnya, sehingga peneliti dapat mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk melanjutkan penelitian. Observasi dalam penelitian ini peneliti akan mengamati aktivitas

¹² Dewi Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* . (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2015) h. 88

¹³ *Op. Cit*, h. 87

pembelajaran kelas VII, guru dalam menerapkan metode Teams Games Tournament (TGT) serta melihat factor penghambat dan pendukung dalam penerapan metode ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses mengumpulkan data yang berasal dari berbagai dokumen, seperti buku, catatan, arsip, surat, majalah, koran, jurnal, laporan penelitian, dan sumber lainnya.

Dokumen adalah catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi. Dokumen ini dapat berupa tulisan, gambar, atau karya penting dari seseorang. Studi dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap untuk metode observasi dalam penelitian kualitatif.¹⁴

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data secara langsung dari lokasi penelitian. Dokumentasi ini bertujuan untuk melengkapi informasi yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Untuk memperjelas sumber informasi yang didapat, peneliti mendokumentasikan dalam bentuk foto dan data yang relevan dengan penelitian. Contoh dokumentasi ini mencakup foto-foto kegiatan pembelajaran di kelas, serta informasi dari pihak lain dan lokasi di mana peneliti mendapatkan data.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses yang dilakukan untuk mencari dan menyusun data yang telah diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan

¹⁴ Sugioyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2005) h. 82

sumber lainnya secara sistematis, sehingga informasi tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan dapat disampaikan kepada orang lain.¹⁵

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif. Ini melibatkan pengorganisasian data, memilah-milah informasi menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola, menyintesiskannya, serta mencari pola-pola yang muncul. Tujuannya adalah untuk menemukan hal-hal yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk mengubah data menjadi informasi yang berguna. Dengan cara ini, karakteristik data dapat diidentifikasi dengan lebih mudah, dan informasi tersebut dapat membantu dalam menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi, terutama dalam konteks penelitian.¹⁶

Adapun teknik analisis data dalam penelitian kualitatif secara umum dimulai dari:

1. Analisis Data

Analisis data selama proses pengumpulan biasanya dilakukan dengan metode triangulasi. Kegiatan analisis ini mencakup beberapa langkah, seperti menetapkan fokus penelitian, menyusun temuan sementara berdasarkan data yang telah dikumpulkan, merencanakan pengumpulan data selanjutnya, serta

¹⁵ Dewi Sadiah, *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015) h. 92

¹⁶ Sumandi Suryahrata, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2010) h.

menentukan sasaran pengumpulan data, yang meliputi informasi, situasi, dan dokumen yang relevan.¹⁷

2. Reduksi Data.

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pemilihan data yang akan dikode, yaitu menentukan mana data yang akan dipertahankan dan mana yang akan diabaikan. Proses ini bertujuan untuk merangkum informasi, menceritakan perkembangan yang ada, dan menyaring data yang penting.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses menyusun informasi yang telah dikumpulkan sehingga dapat memberikan peluang untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Data yang diperoleh dari lapangan akan dipilih berdasarkan relevansinya dengan permasalahan penelitian, kemudian dikelompokkan dan dibatasi sesuai dengan fokus masalah. Dengan penyajian data yang jelas dan terperinci, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan substansial, didukung oleh data-data yang relevan.

4. Verifikasi/Penarikan Kesimpulan.

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah bagian penting dari keseluruhan proses analisis. Kesimpulan yang diambil akan diverifikasi selama kegiatan berlangsung, yang melibatkan tinjauan ulang terhadap

¹⁷ *Ibid.*,h. 39

catatan lapangan yang ada. Proses ini memastikan bahwa kesimpulan yang diambil adalah akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.¹⁸

G. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif menurut Sugiyono meliputi, uji kreabilitas data, uji transferability, uji dependability dan uji confirmability. Dalam penelitian ini digunakan uji kredibilitas data untuk menguji keabsahan data.

Uji kredibilitas data dilakukan dengan triangulasi. Menurut William Wiersama dalam Sugiyono, Triangulasi data diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

1. Triangulasi Sumber

Pengecekan data yang telah diperoleh dari berbagai sumber.

2. Triangulasi Teknik

Pengecekan data yang dilakukan kepada data yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari wawancara di cek dengan observasi, dokumentasi atau kuisioner.

3. Triangulasi Waktu

Pengecekan data dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

¹⁸ Sumandi Suryahrata, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta PT Raja Grafindo Persada,2010) h.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian

Setelah kegiatan penelitian dapat dilaksanakan maka untuk mengenal secara garis besar tentang keadaan SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, dikemukakan beberapa data sebagai berikut:

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong

Sejarah berdirinya pondok pesantren ini dimulai dengan peletakan batu pertama pada tanggal 15 September 2021 oleh Gubernur Bengkulu, yang menandai awal pembangunan infrastruktur pondok pesantren. Dalam tahap awal pembangunan, didirikan sembilan lokal yang meliputi kantor, ruang makan, mushola, ruang belajar, serta asrama untuk santri putra dan putri. Lokasinya yang strategis di Jalan Irigasi, Desa Tanjung Beringin, Dusun I, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong.¹

2. Visi dan Misi Sekolah

- a. Visi Sekolah

¹ DOKUMEN SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong 18 Mei 2025

Visi SMP Qur'an Darul Ma'arif NU Rejang Lebong yaitu:
"Terbentuknya Generasi Islami, Unggul dalam Iptek Serta Kreatif Berkarya".²

b. Misi Sekolah

Adapun Misi SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong:

- 1) Melaksanakan pembelajaran profesional dan bermakna melalui pendekatan Saintifik dan Abad 21 dengan metode MIKIR (mengamati, interaksi komunikasi dan refleksi) yang dapat menumbuhkembangkan siswa secara maksimal untuk mencapai generasi Islami
- 2) Melaksanakan pembelajaran profesional dan bermakna melalui pendekatan Saintific dan Abad 21 dengan metode MIKIR (mengamati, interaksi, komunkasi dan refleksi) yang dapat menumbuhkembangkan potensi siswa untuk menguasai Iptek dan berakhlaqul Karimah.
- 3) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan siswa terhadap ajaran agama Islam Ahlusunah Wal Jama'ah.
- 4) Melaksanakan program bimbingan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa agar menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri
- 5) Melaksanakan pengelolaan Sekolah dengan manajemen partisipatif, professional dan kreatif berlandaskan nilai-nilai islami.

² DOKUMEN SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong 18 Mei 2025

- 6) Melaksanakan ekstrakurikuler untuk pengembangan bakat dan minat dan kreativitas siswa secara efektif.
- 7) Bekerja sama dengan Stakeholder untuk menumbuhkan sekolah.³

3. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong
- b. Alamat : Jalan Irigasi
- c. Desa : Tanjung Beringin
- d. Kecamatan : Curup Utara
- e. Kabupaten : Rejang Lebong
- f. Provinsi : Bengkulu
- g. NSS :
- h. NPSN : 70013957
- i. Tahun Berdiri : 2021
- j. Luas Tanah : 9, 263 M²

4. Sarana dan Prasarana Sekolah

Jumlah ruang kelas dan bangunan lainnya per **16 Februari 2025** sebanyak 6 ruang kelas dan 3 ruangan penunjang dengan rincian sebagai berikut:⁴

Tabel 4. 1
Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Nama Bangunan	Jumlah	Kondisi Bangunan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat

³ DOKUMEN SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong 18 Mei 2025

⁴ DOKUMEN SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong 18 Mei 2025

1.	Ruang Kelas	6	6	-	-
2.	Perpustakaan	1	1	-	-
3.	Ruang UKS	1	1	-	-
4.	Ruang Guru	1	1	-	-
5.	Masjid	1	1	-	-
6.	WC	12	12	-	-
7.	Asrama	2	2	-	-
8.	Ruang BK	1	1	-	-

5. Keadaan Siswa SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong

Jumlah siswa per **16 Februari 2025** sebanyak **137** orang dengan rincian sebagai berikut⁵:

Tabel 4. 2
Jumlah Siswa SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah Siswa		Ruang Kelas
		L	P	
1.	VII	22	25	2
2.	VIII	31	19	2
3.	IX	20	20	2
Jumlah		73	64	6

6. Keadaan Guru SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong

Jumlah guru per **16 Februari 2025** sebanyak **21** orang dengan rincian sebagai berikut:⁶

⁵ DOKUMEN SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong 18 Mei 2025

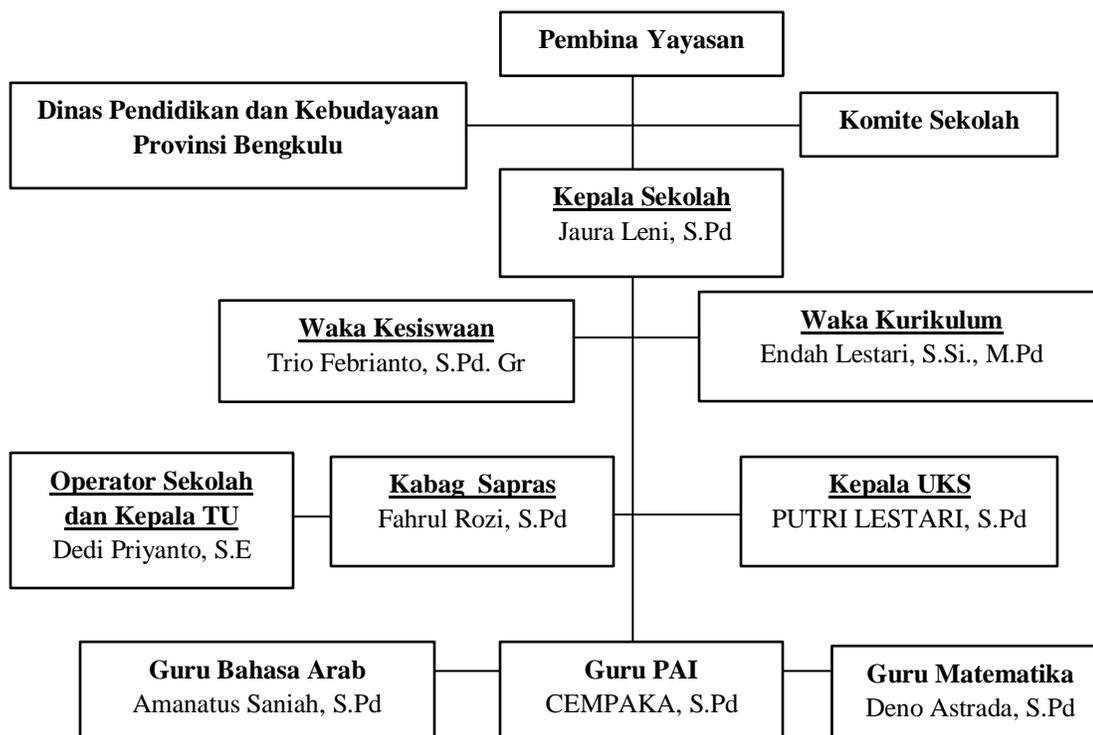
⁶ DOKUMEN SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong 18 Mei 2025

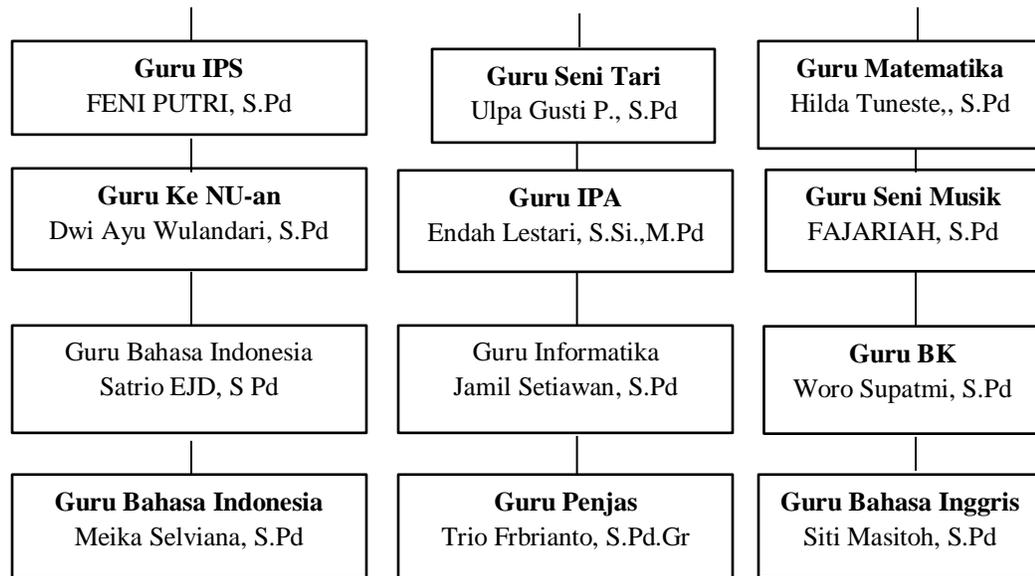
Tabel 4. 3

Keadaan Guru SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong

NO	MATA PELAJARAN	JUMLAH GURU	KET
1.	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pengerti	1	Honorer
2.	PPKn atau Pendidikan Pancasila	1	Honorer
3.	Bahasa Indonesia	2	Honorer
4.	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	1	Honorer
5.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	3	Honorer
6.	Bahasa Inggris	1	Honorer
7.	Penjaskes/ Olahraga	1	Honorer
8.	Bahasa Arab	1	Honorer
9.	Ke-NU-an	1	Honorer
10.	Informatika/TIK	2	Honorer
11.	Tahsin dan Tahfiz	2	Honorer
12.	Seni	2	Honorer
13.	Bimbingan Konseling	1	Honorer
14.	Matematika	2	Honorer
JUMLAH		21	

7. Struktur Organisasi Sekolah





B. Temuan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan mengamati proses pembelajaran di SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong, khususnya di kelas VII. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di kelas tersebut. Kegiatan ini berlangsung dari tanggal 17 Mei sampai 19 Juni 2025.

Penelitian dimulai dengan mengunjungi SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong untuk memastikan apakah metode Teams Games Tournament (TGT) sudah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut.

Setelah mendapatkan izin, peneliti memilih kelas VII sebagai objek penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru

Pendidikan Agama Islam dan siswa. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami aktivitas belajar siswa, pendapat guru tentang metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), serta masalah yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas tersebut. Dari hasil wawancara dan observasi, peneliti mengumpulkan informasi sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong

Guru PAI di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong menyadari betul pentingnya menciptakan suasana kelas yang nyaman sebagai prasyarat bagi proses pembelajaran yang efektif. Dalam upaya mewujudkan hal tersebut, guru telah mengimplementasikan beberapa metode pembelajaran, salah satunya adalah dengan membentuk kelompok belajar secara acak. Pembentukan kelompok secara acak ini dimaksudkan untuk mendorong interaksi yang lebih intens antarpeserta didik, memfasilitasi kerja sama tim, dan pada akhirnya menciptakan dinamika serta suasana kelas yang lebih aktif.

Guru di SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong telah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar yang berfokus pada keterampilan abad 21. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Cempaka, yang merupakan guru Pendidikan Agama Islam, sebagai berikut: “Sehubungan dengan abad 21 yang sudah saya terapkan proses tersebut didalam kelas. Namun aktivitas pembelajaran belum maksimal dikelas ini.”⁷

⁷ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

Berdasarkan wawancara dan observasi di SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, metode pembelajaran yang digunakan adalah *teams games tournament*. Metode ini membantu siswa menjadi lebih percaya diri saat bekerja dalam kelompok dan membuat suasana kelas menjadi lebih aktif. Dengan metode ini, siswa lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami karena mereka belajar sambil bermain dan berkompetisi.

Tujuan penerapan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, terutama karena masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa sangat penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.⁸



Gambar 4. 1
Aktivitas Pembelajaran Siswa

Sebelum metode TGT diterapkan secara konsisten, teridentifikasi bahwa aktivitas belajar siswa di pelajaran PAI di kelas VII masih memiliki beberapa kekurangan. Hal ini terlihat dari hasil observasi di kelas pada tanggal 03 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran siswa masih rendah

⁸ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

yang disebabkan oleh rasa ngantuk. Salah satu faktor yang diduga yang membuat rendahnya aktivitas belajar ini adalah jadwal kegiatan di pondok pesantren yang padat bagi sebagian besar siswa. Kepadatan aktivitas di pesantren sering membuat siswa merasa lelah dan mengantuk saat belajar di sekolah, sehingga mengurangi fokus dan partisipasi mereka dalam pelajaran PAI. Selain itu, kurangnya inisiatif dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar juga menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Sesuai dengan hasil wawancara kepada guru sebagai berikut: “Saya berusaha memantau siswa agar mereka dapat saling membantu dan bekerja sama saat mengerjakan tugas kelompok, sehingga semua anggota kelompok terlibat dalam permainan.”⁹

Beberapa siswa yang sudah mulai mengerti konsep metode *team games tournament* mulai menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, mengingat metode ini dikombinasikan antara permainan dan kompetisi yang menyenangkan. Pemilihan metode ini tidak hanya didasarkan pada keinginan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai tanggapan terhadap karakteristik siswa sesuai dengan yang disampaikan guru sebagai berikut:

Saya memilih metode ini karena beberapa alasan. Mengingat kegiatan di pondok cukup padat dan dapat mempengaruhi siswa, elemen permainan dalam turnamen membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar serta memahami materi. Selain itu, metode ini

⁹ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan tidak membosankan dikelas.¹⁰

Wawancara selanjutnya dilakukan kepada peserta didik, setiap kelompok diambil dua siswa yaitu ketua kelompok dan anggota. Dari ketua kelompok satu yaitu Fauzan Akbar Syawal dan anggotanya Rosyid Randika Pratama berikut pernyataan dari kelompok satu yaitu sebagai berikut:

Awalnya saat pelajaran PAI saya merasa biasa saja apalagi ketika ustazah hanya menjelaskan dengan ceramah rasanya bosan dan mudah sekali menjadi mengantuk. Namun ketika kami belajar sambil bermain secara kelompok, saya merasa beda dari sebelumnya pelajaran PAI jadi sangat seru dan kelas menjadi ramai.¹¹

Pernyataan dari Fauzan Akbar Syawal tersebut sejalan dengan apa yang di sampaikan oleh Rosyid Randika Pratama yaitu sebagai berikut:

Saya merasa pelajaran PAI biasa saja, ketika ustazah hanya memberikan ceramah. Hal itu membuat saya merasa bosan dan mudah mengantuk, ya karena juga rasa lelah setelah kegiatan di pondok. Namun, saya merasakan perubahan saat kami belajar sambil bermain dan adanya kompetisi, pelajaran PAI menjadi sangat menyenangkan dan suasana kelas menjadi lebih aktif.¹²

Jawaban pertama adalah jawaban dari Fauzan Akbar Syawal sebagai ketua kelompok. Fauzan Akbar Syawal adalah siswa yang terbiasa aktif dalam pembelajaran. Dia memang antusias ketika metode *teams games tournament* diterapkan.

¹⁰ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

¹¹ Fauzan Akbar Syawal (Siswa Kelas VII A SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong) wawancara 17 Mei 2025

¹² Rosyid Andika Pratama (Siswa Kelas VII A SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong) wawancara 17 Mei 2025

Namun berbeda dengan Gendis Abelia, pernyataannya sebagai berikut: “Saya suka kompetisi yang sehat, tapi kurang suka kalau ada yang merasa tertekan karena kalah.”

Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 menunjukkan bahwa ada siswa yang menyukai dan ada yang kurang menyukai metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ini. Siswa yang awalnya suka dengan permainan akan lebih antusias untuk berpartisipasi. Guru selalu memberikan pengertian dan motivasi kepada siswa yang kalah agar tetap sabar dan semangat belajar untuk bisa menang di kompetisi berikutnya.

Kelompok yang menang diingatkan untuk tidak bersikap sombong dan selalu diajarkan untuk menghargai kelompok lain. Mereka tidak boleh meremehkan kelompok yang tidak menang.

Setelah mengidentifikasi masalah di kelas VII A, guru kemudian menyusun rencana pembelajaran menggunakan metode *teams games tournament*. Berdasarkan hasil observasi berikut adalah langkah-langkah yang akan diambil dalam penerapan pembelajaran dengan metode tersebut.

a) Penyampaian Materi

Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang akan dipelajari akan disampaikan seperti biasa, yaitu materi tentang Sejarah Peradaban Islam

Daulah Bani Abbasiyah. Hal ini disampaikan hasil wawancara dengan ibu Cempaka sebagai berikut:

Materi yang dijelaskan yaitu bab 5 tentang Sejarah Peradaban Islam Daulah Bani Abbasiyah, saya bercerita terlebih dahulu mengenai materi ini supaya ada ketertarikan pada materi. Setelah itu saya jelaskan mengenai materi tersebut sekitar 15 menit mengingat jam pelajaran terbatas.¹³

b) Pembentukan Kelompok (*Teams*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Cempaka bahwa pembagian kelompok sebagai berikut:

Siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok yang beragam, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang, dari total 24 siswa di kelas VII A. Pembagian kelompok ini siswa laki-laki akan bergabung dengan yang laki-laki begitupula dengan yang perempuan, karena kita ini pondok jadi tidak digabung.¹⁴

Hal ini di dukung dengan dokumentasi yang terlampir sebagai berikut



Gambar 4. 2
Pembagian Kelompok

¹³ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

¹⁴ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

Sebelum *games* dimulai setiap kelompok akan mendapatkan lembar kerja yang berkaitan dengan materi, hasil wawancara dengan ibu Cempaka sebagai berikut:

Setiap kelompok akan menerima lembar kerja atau soal latihan yang berkaitan dengan materi. Mereka akan berdiskusi dan saling membantu untuk memahami materi dan menjawab soal, dengan tujuan agar semua anggota kelompok menguasai materi tersebut.¹⁵

Lembar kerja terdapat di modul ajar yang terlampir di lampiran

c) Permainan (*Games*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu cempaka bahwa *games* yang akan dimainkan adalah sebagai berikut:

Setiap kelompok akan memilih satu orang sebagai pemimpin yang akan berdiri di depan, sementara anggota lainnya berdiri di belakang membentuk barisan. Dalam permainan ini, pemimpin akan memegang papan jawaban Benar/Salah, sementara anggota kelompok hanya boleh memberikan instruksi dengan menyebutkan kanan (Benar) dan kiri (Salah). Ketika soal dan jawaban dibacakan, setiap anggota kelompok akan mencocokkan soal dengan jawaban. Soal-soal dalam turnamen diambil dari materi yang telah dipelajari.¹⁶

Hal ini didukung oleh dokumentasi terlampir sebagai berikut:



Gambar 4. 3
Permainan *Games*

¹⁵ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

¹⁶ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

d) Kompetisi (*Tournament*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa : “membagi siswa ke dalam kelompok *turnamen*. Setiap kelompok akan bersaing menjawab soal akumulasi nilai dari permainan.” Hal ini didukung hasil observasi pada 24 Mei 2025 menunjukkan bahwa setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan mengangkat papan jawaban dengan setiap anggota kelompok bersuara menentukan jawaban kiri atau kanan yang bisa membuat kelompok lain terkecoh dengan jawabannya.

e) Pemberian Skor dan Penghargaan

Supaya terciptanya transparansi dan keadilan maka ibu Cempaka menuliskan skor di papan tulis.

Skor setiap kelompok dapat dilihat di papan tulis supaya kelompok yang skornya tertinggal akan termotivasi melihat kelompok yang skornya unggul. Jadi setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin, yang kemudian akan dijumlahkan menjadi total poin kelompok. Kelompok dengan total poin tertinggi akan menerima penghargaan atau apresiasi.¹⁷

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa poin diberikan secara transparan dan ditulis di papan tulis. Hal ini memberikan motivasi tambahan bagi kelompok yang tertinggal. Tidak ada protes dari siswa, semua skor dicatat terbuka. Hal ini didukung oleh dokumentasi terlampir sebagai berikut:

¹⁷ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025



Gambar 4. 4
Penghitungan Skor Kelompok

f) Evaluasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Cempaka, evaluasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Setelah permainan selesai saya akan menanyakan bagaimana permainan yang telah dilaksanakan, apa yang disukai dan apa yang tidak disukai serta mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki di pertemuan selanjutnya.¹⁸

Berdasarkan wawancara dan observasi di SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, metode pembelajaran yang digunakan adalah *teams games tournament*. Maka analisa peneliti bahwa metode ini membantu siswa menjadi lebih percaya diri saat bekerja dalam kelompok dan membuat suasana kelas lebih hidup. Dengan metode ini, siswa lebih aktif dalam belajar, dan materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena mereka belajar sambil bermain dan berkompetisi. Penerapan metode *teams games tournament* juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa

¹⁸ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

dalam pembelajaran, terutama karena masih ada beberapa siswa yang kurang aktif.

Penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangatlah penting.¹⁹

Setelah beberapa kali menerapkan metode pembelajaran *teams games tournament*, aktivitas belajar siswa, terutama di kelas VII hasil observasi pada tanggal 24 Mei 2025 menunjukkan perubahan. Selama permainan, semua siswa terlibat aktif. Tugas kelompok dapat diselesaikan berkat kerja sama tim, dan ada peningkatan dalam diskusi. Siswa juga mulai aktif bertanya, baik dalam pembelajaran maupun di dalam kelompok.

Hal ini disampaikan oleh Ibu Cempaka S.Pd, guru PAI di SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong:

Padatnya kegiatan di luar jam sekolah ini membuat sebagian siswa lelah dan terkadang sering sekali mengantuk bahkan tidur. Ini menjadi tantangan bagi saya sebagai guru yang mengajar di kelas, namun setelah menerapkan metode TGT perubahan yang terjadi yaitu siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab dan berdiskusi baik kelompok maupun tournament.²⁰

Hal ini didukung oleh dokumentasi terlampir sebagai berikut:

¹⁹ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 16 Mei 2025

²⁰ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025



Gambar 4. 5
Siswa Bertanya

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong dengan Ibu Cempaka S.Pd, yang merupakan guru Pendidikan Agama Islam, beliau menjelaskan bahwa ia telah menerapkan metode pembelajaran yang disebut *teams games tournament*. Ibu Cempaka menjelaskan lebih lanjut tentang metode ini:

Metode pembelajaran yang saya terapkan di SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong adalah metode *teams games tournament*. Saya menggunakan metode ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, agar mereka lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi dalam kelompok.²¹

Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *teams games tournament* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Ibu Cempaka menyatakan bahwa metode ini memang dapat mempengaruhi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti yang beliau sampaikan.

²¹ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

Tentu saja, metode pembelajaran *teams games tournament* dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terjadi karena siswa bekerja sama dalam kelompok dan merasakan keseruan saat bermain.²²

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada ibu Cempaka S.Pd seperti yang disampaikan berliu:

Setelah saya menerapkan metode pembelajaran *teams games tournament* di beberapa pertemuan dalam pembelajaran ada beberapa siswa yang ada perubahan dalam menerapkan metode *teams games tournament* tersebut. Karena pada dasarnya metode ini adalah permainan.²³

Hal ini didukung oleh dokumentasi terlampir sebagai berikut:



Gambar 4. 6
Siswa Menjawab Soal

Peneliti secara langsung mengamati kemampuan siswa dengan mengikuti pelajaran di dalam kelas. Salah satu siswa, Gendis Abelia, menyampaikan pendapatnya:

Kami cukup mengerti pada Pelajaran PAI dengan guru yang menggunakan metode pembelajaran *teams games tournament* ini. Saya

²² Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

²³ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

senang belajar dengan metode ini karena tidak membosankan dan kami bisa belajar sambil bermain.²⁴

Kemampuan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok mempengaruhi seberapa baik mereka menyelesaikan tugas. Ada kelompok yang mampu berdiskusi dengan baik, sementara ada juga yang masih kesulitan dalam berdiskusi. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari guru:

Selama pengamatan saya di kelas, siswa biasanya membagi tugas ketika diberikan pekerjaan. Mereka akan menyelesaikan semua tugas terlebih dahulu. Setelah semuanya selesai, mereka akan saling berbagi jawaban dan berdiskusi jika ada yang merasa jawabannya belum tepat.²⁵

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa siswa menunjukkan kerja sama yang baik dalam menyelesaikan soal dari lembar kerja. Masing-masing anggota saling membantu agar bisa menjawab soal dengan benar.

Setelah melakukan wawancara dengan guru mengenai aktivitas pembelajaran, peneliti kemudian memaparkan hasil wawancara dengan siswa. Pertanyaan pertama yang diajukan berkaitan dengan aktivitas pembelajaran, yaitu tentang pendapat mereka mengenai metode pembelajaran *teams games tournament* di kelas VII A. Dari jawaban yang diperoleh, terungkap bahwa ada beberapa hal yang mereka sukai dan ada juga yang kurang mereka sukai.

²⁴ Gendis Abelia (Siswa Kelas VII A SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong) wawancara 17 Mei 2025

²⁵ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Nani Sesaria sebagai berikut:

 Apa yang saya suka di kelas adalah kami belajar secara kelompok, yang membuat kami lebih akrab satu sama lain. Namun, ada hal yang tidak saya suka, yaitu beberapa teman merasa canggung saat harus bertanding.²⁶

 Pembelajaran *teams games tournament* karena membuat kelas menjadi lebih kompak. Selama pembelajaran *teams games tournament* ini memang setiap kelompok belajar selalu bersaing untuk menjadi yang terbaik. siswa dalam kelas berlomba-lomba dalam mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan dengan sebaik-baiknya. Selanjutnya hal yang tidak disukai Nani Sesaria adalah ketika teman sekelompoknya jadi canggung saat bertanding.

 Menurut informasi dari guru, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kelompok. Contohnya, di kelompok 3 yang dipimpin oleh Nani Sesaria, ada siswa bernama Aprillia dan Afika yang biasanya hanya diam dan tidak mencari jawaban untuk didiskusikan.

 Pertanyaan berikutnya adalah tentang bagaimana siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Setiap hari, guru memberikan tugas atau masalah yang harus diselesaikan oleh siswa. Setiap kelompok memiliki cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas tersebut, dan berikut adalah dua jawaban dari siswa. “Saya mencari jawaban di buku paket atau

²⁶ Nani Sesaria (Siswa Kelas VII A SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong) wawancara 17 Mei 2025

menggunakan *Chromebook* yang diberikan. Jika saya tidak menemukan jawaban, saya langsung bertanya kepada ustazah.”²⁷

Hal ini didukung oleh dokumentasi terlampir sebagai berikut:



Gambar 4. 7
Siswa Mencari Jawaban di Buku Paket

Pertanyaan berikutnya adalah tentang sikap siswa terhadap perbedaan pendapat dalam kelompok. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh kelompok satu, mereka menyatakan sebagai berikut: “Kami memilih jawaban dari beberapa ide yang ada, dan terkadang kami menggabungkan semua jawaban yang telah diberikan.”²⁸

Pertanyaan berikutnya adalah tentang keterlibatan semua anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kelompok tiga, Nani Sesaria menyatakan sebagai berikut:

Beberapa teman perlu diingatkan berkali-kali untuk mencari jawaban. Banyak dari mereka yang lebih memilih diam daripada berdiskusi untuk mencari jawaban, dan mereka cenderung mengandalkan teman

²⁷ Nani Sesaria (Siswa Kelas VII A SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong) wawancara 17 Mei 2025

²⁸ Fauzan Akbar Syawal (Siswa Kelas VII A SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong) wawancara 17 Mei 2025

lain. Padahal, jika kelompok menang, kan ada hadiah yang bisa didapat.²⁹

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka analisa peneliti yaitu keterlibatan semua anggota kelompok sangatlah penting dalam metode ini, namun apa yang terjadi pada kelompok tiga yang dipimpin oleh Nani Sesaria ada anggota kelompoknya yang kurang terlibat dalam pengerjaan tugas. Ini menjadi tantangan bagi ketua kelompok untuk mengingatkan semua anggotanya supaya bekerja sama mencari jawaban.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) di Kelas VII SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong

Ada faktor-faktor yang dapat pendukung dan penghambat penerapan metode pembelajaran *teams games tournament*. Terdapat enam faktor yang pendukung dan enam faktor yang penghambat penerapan metode pembelajaran *teams games tournamen*, di antaranya adalah:

a. Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor yang mendukung penerapan metode *teams games tournament*, di antaranya adalah sebagai berikut.

²⁹ Nani Sesaria (Siswa Kelas VII A SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong) wawancara 17 Mei 2025

1) Fasilitas Yang Mendukung

Saat kegiatan belajar, sangat penting untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan mendukung kerja sama antar siswa. Fasilitas yang memungkinkan interaksi, seperti ruang kelompok atau alat untuk berdiskusi, sangat membantu. Dengan demikian, siswa akan merasa lebih nyaman dan dapat belajar dengan lebih efektif. Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Cempaka S.Pd guru PAI di SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong sebagai berikut:

Dalam proses pembelajaran, saya selalu memperhatikan suasana di dalam kelas agar siswa merasa nyaman. Dengan suasana yang baik, diharapkan aktivitas pembelajaran siswa dapat meningkat dan efektif.³⁰

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa suasana belajar cukup tenang dan tertib. Siswa tampak lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena tidak merasa tertekan. Guru juga terlihat memberikan perhatian kepada setiap siswa, sehingga mereka merasa dihargai. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab, maupun berdiskusi.

2) Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

Keterampilan kolaborasi siswa sangat penting, dan untuk bisa bekerja sama dengan teman-teman, mereka perlu memiliki kemampuan komunikasi yang baik, keterampilan mendengarkan, serta kemampuan untuk memberikan masukan yang konstruktif. Agar siswa dapat

³⁰ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

mengembangkan keterampilan ini, guru perlu mendorong mereka dengan menggunakan metode pembelajaran teams games tournament. Metode ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, serta kemampuan mendengarkan dan memberikan masukan dengan baik. Sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Cempaka sebagai berikut: “Kemampuan berkomunikasi dengan baik, serta keterampilan mendengarkan dan memberikan masukan kepada teman-teman, sangat penting untuk meningkatkan keterampilan siswa.”³¹

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa Siswa menunjukkan kerja sama yang baik dalam menyelesaikan soal dari lembar kerja. Masing-masing anggota saling membantu agar bisa menjawab soal dengan benar.

3) Kelompok Yang Heterogen

Berdasarkan wawancara dengan ibu Cempaka sebagai berikut:

Membagi siswa ke dalam kelompok secara acak membantu mereka untuk bekerja sama dengan teman-teman. Kelompok yang terdiri dari berbagai kemampuan, pengalaman, dan latar belakang dapat saling melengkapi dan berbagi pengetahuan.³²

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa terlihat siswa mampu bekerja sama, saling

³¹ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

³² Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

melengkapi, dan berbagi pengetahuan dalam menyelesaikan tugas kelompok.

4) Kepimpinan Guru

Memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan kerja sama sangatlah penting. Guru mengarahkan siswa agar bisa bekerja sama dengan teman-temannya. Guru juga harus menjelaskan dengan jelas tentang tujuan dan peran masing-masing dalam kolaborasi, sehingga siswa memahami pentingnya kerja sama.

Hasil wawancara dengan Guru PAI sebagai berikut:

Sebelum memulai pembelajaran, saya memberikan motivasi kepada siswa dan mengarahkan mereka untuk bekerja sama. Selain itu, saya juga menjelaskan dengan jelas tujuan dan peran dalam kolaborasi di dalam kelompok.³³

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat dan siap mengikuti pelajaran. Guru juga menjelaskan tujuan serta peran masing-masing dalam kelompok dengan jelas, sehingga siswa memahami tanggung jawabnya dan mampu berkolaborasi dengan baik selama kegiatan belajar.

5) Dukungan dan Motivasi Eksternal

Untuk membangun kerjasama di antara siswa, dukungan dari orang tua, teman, dan lingkungan sosial sangatlah penting. Siswa juga memerlukan penghargaan atau apresiasi atas hasil kerja kelompok

³³ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

mereka. Selain motivasi yang didapat di sekolah, dukungan dari kedua orang tua, teman, dan lingkungan sekolah juga berpengaruh besar terhadap aktivitas pembelajaran siswa. Hasil wawancara dengan guru PAI sebagai berikut:

Saya percaya bahwa dukungan dari orang-orang terdekat siswa sangat juga berpengaruh pada aktivitas pembelajaran mereka. Saya selalu memberikan penghargaan setelah siswa berhasil bekerja sama dengan teman-temannya.³⁴

6) Lingkungan Belajar Yang Positif

Lingkungan belajar yang positif sangat penting untuk mendukung kerja sama di antara siswa. Hal ini disampaikan ibu Cempaka sebagai berikut:

Dengan menciptakan suasana di mana siswa saling menghargai, merasa aman dari intimidasi, dan mendapatkan dukungan emosional, mereka akan lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif. Menghargai perbedaan di antara siswa, menciptakan komunikasi yang terbuka, dan memiliki pengaturan ruang kelas yang mendukung juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Semua aspek ini bekerja sama untuk menciptakan kondisi yang baik bagi kolaborasi yang efektif dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.³⁵

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 24 Mei 2025 yang menunjukkan bahwa siswa terlihat nyaman untuk berpartisipasi aktif, menghargai perbedaan antar teman, dan berkomunikasi dengan terbuka. Pengaturan ruang kelas yang mendukung juga membantu menciptakan kolaborasi yang efektif sehingga aktivitas belajar siswa meningkat.

³⁴ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

³⁵ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

b. Faktor Pengambat

Faktor-faktor yang menghambat penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran antara lain adalah kurangnya kemauan atau motivasi siswa.

Lingkungan sekitar siswa juga berpengaruh besar, di mana mereka sering kali tidak termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran ini karena perbedaan kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa.³⁶

Sekolah perlu memberikan dukungan yang lebih besar kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk mengatasi masalah ini, dan guru PAI harus lebih kreatif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Lingkungan sosial siswa kadang memberikan dampak negatif yang mempengaruhi fokus belajar dan aktivitas pembelajaran. “Kurangnya dorongan dari orang tua, teman, dan orang-orang terdekat juga berpengaruh pada masalah ini”.³⁷

Faktor lain yang menjadi penghambat adalah kurangnya waktu untuk mengajar. “Dalam satu pertemuan, waktu yang tersedia hanya satu jam, yang secara otomatis menjadi kendala dalam proses pembelajaran.” Waktu sangat mempengaruhi efektivitas kegiatan belajar. Semakin baik seseorang dalam memanfaatkan waktu, semakin optimal hasil yang diperoleh.

³⁶ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

³⁷ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

Di sekolah, waktu belajar biasanya berkisar antara 8 hingga 10 jam, tergantung pada kebijakan masing-masing sekolah. Pembagian waktu antara jam pelajaran dan jam istirahat juga bervariasi, dan waktu yang tersedia dalam satu jam pembelajaran berbeda-beda antara tingkat sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas.³⁸

Secara keseluruhan, faktor-faktor seperti kurangnya motivasi siswa, pengaruh lingkungan, perbedaan kemampuan, kurangnya dukungan dari orang tua, serta keterbatasan waktu dalam pembelajaran menjadi penghambat dalam penerapan metode *teams games tournament*.

C. Pembahasan

1. *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran PAI di SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah cara belajar yang menggabungkan kerja sama dalam kelompok dengan elemen kompetisi yang menyenangkan. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar dengan cara yang interaktif.

Dalam metode TGT ini siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari kelompok yang heterogen. Setiap kelompok kemudian berkompetisi dalam permainan atau kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

³⁸ Cempaka (Guru Pendidikan Agama Islam) Wawancara 17 Mei 2025

Hasil penelitian mengenai penerapan pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament di SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut

a) Penyampaian Materi

Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang akan dipelajari akan disampaikan seperti biasa. Yaitu guru pembelajaran diawali dengan cerita dengan tujuan ada ketertarikan peserta didik pada materi yang akan diajarkan.

b) Kelompok (*Teams*)

Siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok yang beragam, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang, dari total 24 siswa di kelas VII A. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa setiap kelompok akan menerima lembar kerja atau soal latihan yang berkaitan dengan materi. Mereka akan berdiskusi dan saling membantu untuk memahami materi dan menjawab soal, dengan tujuan agar semua anggota kelompok menguasai materi tersebut.

c) Kompetisi (*Tournament*)

Setiap kelompok akan memilih satu orang sebagai pemimpin yang akan berdiri di depan, sementara anggota lainnya berdiri di belakang membentuk barisan. Dalam permainan ini, pemimpin akan memegang papan jawaban Benar/Salah, sementara anggota kelompok hanya boleh memberikan instruksi dengan menyebutkan kanan (Benar) dan kiri

(Salah). Ketika soal dan jawaban dibacakan, setiap anggota kelompok akan mencocokkan soal dengan jawaban. Soal-soal dalam turnamen diambil dari materi yang telah dipelajari.

d) Pemberian Skor dan Penghargaan

Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin, yang kemudian akan dijumlahkan menjadi total poin kelompok. Kelompok dengan total poin tertinggi akan menerima penghargaan atau apresiasi.

e) Evaluasi

Hasil wawancara dengan guru menjelaskan bahwa melakukan refleksi terhadap pelaksanaan metode TGT, menanyakan apa yang disukai dan apa yang tidak disukai dan mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki di pertemuan selanjutnya.

Dari hasil penelitian dan wawancara yang telah dijelaskan, terlihat bahwa menurut guru PAI, ada siswa yang awalnya kurang aktif dalam pembelajaran. Namun, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* yang digunakan oleh guru PAI di SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan metode pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan respon anak terhadap kegiatan belajar mengajar, utamanya dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran serta berkolaborasi bersama teman kelompoknya.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan langkah-langkah *teams games tournament* oleh Slavin yang di jelaskan oleh Muhammad Fathurrohman dengan judul *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. dalam penjelasannya mengungkapkan bahwa penerapan metode *teams games tournament* tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan social, kolaboratif dan aktivitas pembelajaran yang efektif.³⁹ Ini menunjukkan betapa pentingnya penerapan metode pembelajaran aktif dalam pelajaran PAI, yang menekankan nilai-nilai kerja sama, gotong royong, dan saling membantu, sesuai dengan ajaran Islam.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa". Dalam penelitiannya, didapatkan kesimpulan bahwa metode *teams games tournament* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, terutama dalam hal menyampaikan pendapat dan bertanya.⁴⁰

Hal ini didukung oleh teori *Interdependif Positif* bahwa Konsep *interdependensi positif* dalam pembelajaran kooperatif sangat nyata dalam TGT, di mana setiap anggota kelompok saling bergantung dan berkolaborasi

³⁹ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 57

⁴⁰ Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), h.175-184.

untuk mencapai tujuan bersama, yaitu memaksimalkan poin untuk tim mereka. Pembentukan kelompok heterogen dalam TGT juga mendukung prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi aktif dan konstruktif antar siswa, dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka analisa peneliti yaitu penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa PAI di kelas VII. Metode ini tidak hanya berhasil mengatasi tantangan seperti kelelahan siswa dan kurangnya inisiatif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kombinasi kolaborasi kelompok dan kompetisi sehat, *teams games tournament* memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kerja sama tim dan diskusi. Tantangan dalam mengelola dinamika kompetisi dan memastikan keterlibatan seluruh anggota kelompok tetap ada, namun guru telah menunjukkan komitmen untuk mengatasi hal tersebut demi mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VII SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong menghadapi tantangan yang berasal dari aktivitas diluar jam sekolah. Ibu Cempaka S.Pd sebagai guru PAI, mengamati bahwa sebagian siswanya sering merasa lelah, mengantuk, atau bahkan tertidur di kelas. Ini diakibatkan oleh padatnya kegiatan di luar jam

sekolah. Kondisi ini secara langsung memengaruhi aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan beberapa siswa menunjukkan kurangnya partisipasi aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih dan diterapkan. Tujuan utama dari metode ini adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa, khususnya dalam hal keterlibatan mereka di kelas. Ibu Cempaka meyakini bahwa *teams games tournament* dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri saat bekerja dalam kelompok dan membuat suasana kelas lebih hidup, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena mereka belajar sambil bermain dan berkompetisi.

Metode *teams games tournament* melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok yang kompetitif. Siswa dibagi menjadi beberapa tim, dan mereka berkolaborasi untuk mengerjakan tugas serta berpartisipasi dalam turnamen atau permainan yang menguji pemahaman mereka. Ibu Cempaka menjelaskan bahwa ia menggunakan metode ini untuk mendorong siswa agar lebih aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi dalam kelompok.

Setelah beberapa kali penerapan *teams games tournament*, terlihat perubahan pada aktivitas belajar siswa, terutama di kelas VII. Observasi menunjukkan bahwa selama sesi permainan, semua siswa terlibat aktif. Kerja sama tim memungkinkan penyelesaian tugas kelompok, dan diskusi

dalam kelompok meningkat secara nyata. Siswa juga mulai menunjukkan inisiatif dengan aktif bertanya, baik dalam konteks pembelajaran secara umum maupun dalam diskusi kelompok mereka.

Hal ini sejalan dengan teori Pendekatan kognitif Jean Piaget yang menekankan pembelajaran aktif, interaksi sosial, dan pengalaman empiris sangat relevan dengan metode TGT. Siswa dalam TGT secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok dan partisipasi dalam permainan. Interaksi antar peserta didik dalam kelompok juga mendukung pengembangan kognitif mereka. Pengalaman langsung yang diperoleh melalui *games* dan *tournament* terbukti lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman dibandingkan dengan komunikasi verbal semata

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Kurniawan dengan judul “Penerapan *Metode Teams Games Tournament* (TGT) untuk Mengoptimalkan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PAI Kelas VII” Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi dalam kelompok.⁴¹ Namun, penelitian ini juga membahas tantangan dalam memastikan setiap anggota kelompok berkontribusi, mengingat pengalaman Nani Sesaria tentang anggota tim yang cenderung

⁴¹ Rahmat Kurniawan, (2023). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Mengoptimalkan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PAI Kelas VII. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 150-165.

pasif. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pengawasan dan motivasi tambahan agar partisipasi siswa dapat merata.

Pernyataan Ibu Cempaka menguatkan hasil ini: "Padatnya kegiatan di luar jam sekolah ini membuat sebagian siswa lelah dan terkadang sering sekali mengantuk bahkan tidur. Ini menjadi tantangan bagi saya sebagai guru yang mengajar di kelas, namun setelah menerapkan metode *teams games tournament* perubahan yang terjadi yaitu siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab dan berdiskusi baik kelompok maupun tournament."

Hal ini sejalan dengan teori harapan (*Expectancy Theory*) oleh Victor Vroom dapat menjelaskan peningkatan motivasi siswa dalam TGT. Siswa termotivasi karena mereka mempersepsikan bahwa upaya mereka dalam konteks kelompok akan menghasilkan kinerja yang optimal (memenangkan turnamen) dan akan diikuti dengan *reward* yang relevan (apresiasi kelompok), yang memiliki nilai signifikan bagi mereka. Selain itu, konsep motivasi *biogenetic* (kebutuhan fisiologis seperti istirahat) dan motivasi *sosiogenetic* (pengaruh lingkungan sosial) juga relevan dalam menjelaskan tantangan kelelahan siswa dan variasi tingkat partisipasi. Pemberian *reward* juga secara langsung berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Siswa pun merasakan dampak positifnya. Gendis Abelia, salah satu siswa kelas VII A, menyampaikan pendapatnya: "Kami cukup mengerti pada Pelajaran PAI dengan guru yang menggunakan metode pembelajaran *teams*

games tournament ini. Saya senang belajar dengan metode ini karena tidak membosankan dan kami bisa belajar sambil bermain." Hal ini menunjukkan bahwa *teams games tournament* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif, di mana siswa dapat memahami materi tanpa merasa terbebani.

Meskipun TGT berhasil meningkatkan keterlibatan, dinamika dalam kelompok juga menjadi sorotan. Guru PAI mengamati bahwa sebagian besar siswa mampu membagi tugas dan berdiskusi untuk mencapai jawaban yang benar. Namun, tidak semua kelompok atau anggota tim menunjukkan tingkat partisipasi yang sama.

Nani Sesaria, siswa dari kelompok 3, mengungkapkan aspek yang ia sukai dan tidak sukai dari metode ini. Ia menyukai aspek belajar secara kelompok yang membuat mereka lebih akrab. Namun, ia kurang menyukai saat beberapa teman merasa canggung ketika harus bertanding. Lebih lanjut, Nani menyoroti adanya anggota kelompok seperti Aprillia dan Afika yang cenderung pasif, hanya diam dan tidak berinisiatif mencari jawaban untuk didiskusikan, padahal ada hadiah bagi kelompok pemenang. Ini menunjukkan bahwa meskipun metode TGT mendorong kerja sama, tantangan dalam memastikan keterlibatan seluruh anggota kelompok masih ada. Ketua kelompok harus sering mengingatkan anggotanya untuk berpartisipasi aktif.

Hal ini sejalan dengan teori Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) Elemen permainan dan turnamen dalam TGT menciptakan lingkungan di mana siswa dapat belajar melalui observasi dan pemodelan perilaku positif dari rekan-rekan mereka. Ketika siswa mengamati teman mereka yang berpartisipasi aktif dalam diskusi, kolaborasi, dan interaksi, mereka cenderung menginternalisasi dan meniru perilaku dari teman mereka tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep *modelling* Bandura, di mana individu memperoleh pemahaman tentang perilaku yang sesuai melalui pengamatan terhadap orang lain.

Secara keseluruhan maka analisa peneliti yaitu penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong terbukti sangat efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran PAI di kelas VII. Metode ini berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, mendorong partisipasi aktif, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan melalui kombinasi kolaborasi dan kompetisi. Meskipun ada tantangan terkait keterlibatan merata di antara seluruh anggota kelompok, dampak positif TGT dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa sangat dominan. Ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, tantangan seperti kelelahan siswa dapat diatasi, dan potensi belajar mereka dapat dimaksimalkan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII SMPQ Darul Maarif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong

Yang dimaksud dengan faktor pendukung dan penghambat adalah langkah-langkah atau kondisi yang dapat membantu atau menghalangi keberhasilan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pelajaran PAI di SMPQ Darul Maarif NU Rejang Lebong.

a. Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor yang mendukung penerapan *metode teams games tournament*, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Fasilitas Yang Mendukung

Saat kegiatan belajar, sangat penting untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan mendukung kerja sama antar siswa. Fasilitas yang memungkinkan interaksi, seperti ruang kelompok atau alat untuk berdiskusi, sangat membantu. Dengan demikian, siswa akan merasa lebih nyaman dan dapat belajar dengan lebih efektif.

Hal ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Kooperatif dimana fasilitas yang nyaman dan mendukung interaksi (misalnya, ruang kelompok atau alat diskusi) sangat krusial untuk menciptakan lingkungan yang memfasilitasi interaksi tatap muka, yang merupakan salah satu elemen kunci pembelajaran kooperatif. Fasilitas yang

memadai memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi secara efektif.

Menurut Teori Kognitif (Jean Piaget), Lingkungan fisik yang mendukung memfasilitasi eksplorasi aktif dan interaksi sosial, yang esensial bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan diskusi dengan teman sebaya.

2. Kemampuan Interpersonal Peserta Didik

Keterampilan kolaborasi siswa sangat penting, dan untuk bisa bekerja sama dengan teman-teman, mereka perlu memiliki kemampuan komunikasi yang baik, keterampilan mendengarkan, serta kemampuan untuk memberikan masukan yang konstruktif. Agar siswa dapat mengembangkan keterampilan ini, guru perlu mendorong mereka dengan menggunakan metode pembelajaran teams games tournament. Metode ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, serta kemampuan mendengarkan dan memberikan masukan dengan baik.

Hal ini sejalan dengan teori Teori Belajar Sosial (Albert Bandura), Siswa dengan kemampuan interpersonal yang kuat dapat berfungsi sebagai model bagi teman-teman mereka. Perilaku kolaboratif dan komunikasi yang efektif dapat diamati dan ditiru oleh anggota kelompok lain, memfasilitasi pembelajaran sosial.

3. Kelompok Yang Heterogen

Membagi siswa ke dalam kelompok secara acak membantu mereka untuk bekerja sama dengan teman-teman. Kelompok yang terdiri dari berbagai kemampuan, pengalaman, dan latar belakang dapat saling melengkapi dan berbagi pengetahuan.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran Kooperatif, ini adalah prinsip dasar TGT yang sangat sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif. Pembagian kelompok berdasarkan keberagaman kemampuan, pengalaman, dan latar belakang mendorong interdependensi positif, di mana setiap anggota saling melengkapi dan berbagi pengetahuan. Ini memaksimalkan potensi pembelajaran dari setiap individu dalam kelompok.

4. Kepimpinan Guru

Memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan kerja sama sangatlah penting. Guru mengarahkan siswa agar bisa bekerja sama dengan teman-temannya. Guru juga harus menjelaskan dengan jelas tentang tujuan dan peran masing-masing dalam kolaborasi, sehingga siswa memahami pentingnya kerja sama.

Hal ini sejalan dengan teori Motivasi (*Expectancy Theory*) oleh Victor Vroom, Guru yang jelas dalam menjelaskan tujuan dan potensi penghargaan membantu membangun ekspektasi positif siswa bahwa usaha mereka dalam kelompok akan menghasilkan kinerja dan imbalan yang bernilai, sehingga meningkatkan motivasi.

5. Dukungan dan Motivasi Eksternal

Untuk membangun kerjasama di antara siswa, dukungan dari orang tua, teman, dan lingkungan sosial sangatlah penting. Siswa juga memerlukan penghargaan atau apresiasi atas hasil kerja kelompok mereka. Selain motivasi yang didapat di sekolah, dukungan dari kedua orang tua, teman, dan lingkungan sekolah juga berpengaruh besar terhadap aktivitas pembelajaran siswa.

Hal ini sejalan dengan Teori Motivasi (Expectancy Theory) oleh Victor Vroom di mana penghargaan atau apresiasi atas hasil kerja kelompok secara langsung meningkatkan nilai imbalan (*valence*) dan keyakinan siswa bahwa usaha akan menghasilkan imbalan (*instrumentality*). Dukungan dari orang tua, teman, dan lingkungan sosial juga berfungsi sebagai stimulus eksternal yang memperkuat motivasi belajar.

Teori Belajar Sosial (Albert Bandura) juga menjelaskan bahwa lingkungan sosial yang mendukung dan memberikan dorongan positif dapat memperkuat perilaku belajar yang diinginkan, karena siswa merasa didukung dan melihat pentingnya partisipasi.

6. Lingkungan Belajar Yang Positif

Lingkungan belajar yang positif sangat penting untuk mendukung kerja sama di antara siswa. Dengan menciptakan suasana di mana siswa

saling menghargai, merasa aman dari intimidasi, dan mendapatkan dukungan emosional, mereka akan lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif. Menghargai perbedaan di antara siswa, menciptakan komunikasi yang terbuka, dan memiliki pengaturan ruang kelas yang mendukung juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Semua aspek ini bekerja sama untuk menciptakan kondisi yang baik bagi kolaborasi yang efektif dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran Kooperatif menciptakan suasana yang saling menghargai, aman dari intimidasi, dan mendukung secara emosional adalah prasyarat bagi interaksi kooperatif yang efektif. Lingkungan seperti ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa rasa takut.

Teori belajar Sosial (Albert Bandura) juga menjelaskan bahwa lingkungan positif memfasilitasi proses *modelling* dan peniruan perilaku, karena siswa merasa lebih nyaman untuk mencoba hal baru dan berinteraksi secara terbuka dan didukung oleh teori Kognitif (Jean Piaget), suasana kelas yang positif dan komunikasi yang terbuka mendorong siswa untuk berdiskusi, bertanya, dan secara aktif terlibat dalam proses belajar, yang mendukung konstruksi pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka analisa peneliti yaitu metode *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar

PAI karena didukung oleh faktor-faktor seperti fasilitas, keterampilan interpersonal, kelompok heterogen, kepemimpinan guru, serta motivasi eksternal dan lingkungan positif, yang semuanya selaras dengan teori pembelajaran kooperatif, sosial, kognitif, dan motivasi.

b. Faktor Pengambat

Faktor-faktor yang menghambat penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran antara lain adalah kurangnya kemauan atau motivasi siswa. Lingkungan sekitar siswa juga berpengaruh besar, di mana mereka sering kali tidak termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran ini karena perbedaan kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa. Sekolah perlu memberikan dukungan yang lebih besar kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk mengatasi masalah ini, dan guru PAI harus lebih kreatif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Lingkungan sosial siswa kadang memberikan dampak negatif yang mempengaruhi fokus belajar dan aktivitas pembelajaran. Kurangnya dorongan dari orang tua, teman, dan orang-orang terdekat juga berkontribusi pada masalah ini.

Faktor lain yang menjadi penghambat adalah kurangnya waktu untuk mengajar. Dalam satu pertemuan, waktu yang tersedia hanya satu jam, yang secara otomatis menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Waktu

sangat mempengaruhi efektivitas kegiatan belajar. Semakin baik seseorang dalam memanfaatkan waktu, semakin optimal hasil yang diperoleh. Di sekolah, waktu belajar biasanya berkisar antara 8 hingga 10 jam, tergantung pada kebijakan masing-masing sekolah. Pembagian waktu antara jam pelajaran dan jam istirahat juga bervariasi, dan waktu yang tersedia dalam satu jam pembelajaran berbeda-beda antara tingkat sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas.

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* di SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong didukung oleh berbagai faktor seperti fasilitas yang mendukung, kemampuan interpersonal siswa, pembentukan kelompok heterogen, kepemimpinan guru, dukungan eksternal, dan lingkungan belajar yang positif. Namun, keberhasilan metode ini juga menghadapi tantangan serius, terutama dari kurangnya motivasi intrinsik siswa, perbedaan kemampuan yang signifikan, kurangnya dukungan dari sekolah yang memadai, dan keterbatasan alokasi waktu pembelajaran.

Untuk memaksimalkan efektivitas TGT, sekolah dan guru perlu secara proaktif mengatasi faktor-faktor penghambat ini, misalnya dengan mengembangkan strategi untuk meningkatkan motivasi siswa secara berkelanjutan, memberikan perhatian khusus pada siswa dengan kesulitan belajar, serta mencari cara untuk mengoptimalkan penggunaan waktu yang tersedia di kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas VII SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong, bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kelompok yang dikemas melalui permainan dan turnamen, sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta membangun semangat kompetisi yang sehat di antara siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode TGT kelas VII di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong dengan sebagai berikut: Penyampaian materi, pembagian kelompok(*teams*), permainan(*games*), pertandingan(*tournament*), dan penghargaan kelompok. Aktivitas pembelajaran PAI menunjukkan siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih aktif dan berkompetisi dengan cara yang sehat. Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan metode ini adalah kemampuan guru dalam mengelola kelas, motivasi siswa, dan ketersediaan fasilitas. Namun, ada juga beberapa hambatan, seperti perbedaan tingkat partisipasi antar siswa dan kondisi fisik siswa yang kelelahan, motivasi eksternal, dan jam pembelajaran terbatas.

Secara keseluruhan, metode TGT efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI karena mampu meningkatkan partisipasi, semangat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, peneliti memberikan beberapa saran agar penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat berjalan lebih optimal:

1. Untuk Guru Pendidikan Agama Islam

Diharapkan guru dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif, seperti TGT, agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Guru juga perlu memberikan perhatian lebih kepada siswa yang kurang aktif dalam kelompok, agar mereka terdorong untuk lebih terlibat dalam diskusi dan kerja sama tim. Selain itu, penting bagi guru untuk mengelola waktu secara efektif agar seluruh langkah metode TGT dapat terlaksana dengan baik dalam satu pertemuan.

2. Untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan kelompok. Tidak hanya bergantung pada teman yang lebih aktif, tetapi juga berusaha untuk memahami materi dan berkontribusi dalam diskusi. Dengan bersikap kooperatif dan saling mendukung dalam

kelompok, proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi semua anggota.

3. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap guru dalam menerapkan metode-metode pembelajaran aktif seperti TGT. Dukungan ini dapat berupa penyediaan sarana prasarana yang memadai, pelatihan untuk guru, serta kebijakan yang mendorong inovasi dalam proses pembelajaran.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti waktu yang singkat dan ruang lingkup yang terbatas pada satu kelas. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya pada jenjang kelas yang berbeda atau di sekolah lain, agar hasilnya bisa lebih bervariasi dan memperkaya kajian tentang metode TGT dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aladdiin, H. M. F., and A. M. B. K. Ps. “Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan.” *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019).
- Amirin, Tatang M. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Asfiati. *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Bagus Kurnia Ps, Alaika M. “Peran Materi Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan.” *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019).
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Komunikatif, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Dahrani, D., and S. Sohiron. “Penerapan Teori Harapan Victor Vroom dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan.” *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 4, no. 2 (2024): 1974–87.
- Dalimunthe, Sehat Sultoni. *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Degeng, I Nyoman Sudana. *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 1989.

- Febrianto, Arip. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum*. Yogyakarta: UP Press, 2021.
- Farida, Nur. “Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran.” *Education and Learning Journal* 2, no. 2 (2022): 118–25.
- Firmansyah, M. I. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.” *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2019): 79–90.
- Ghalia Putri, et al. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X MIA 3 di SMA Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” *Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 2 (2014).
- Gitosudarmo, Indriyo, and I. Nyoman Sudita. *Perilaku Keorganisasian*. Yogyakarta: BPFE, 1997.
- Gunawan, Heri. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Islam*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Habibi, D. D., N. C. Waskitaningtyas, F. R. Yusman, and N. S. Aulia. *Membangun Pembelajaran Aktif di Era Digital*. Jakarta: Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

- Hasanuddin. *Biopsikologi Pembelajaran – Teori dan Aplikasi*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Hawa, Siti. “Peran Guru sebagai Role Model Menurut Konsep Albert Bandura dalam Menerapkan Kurikulum 2013.” *Azkiya: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 19, no. 2 (2022).
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Indrianto, Nino. *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Jenisa, K., and A. Lubis. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X TGB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.” *Jurnal Education Building* 2, no. 1 (2016).
- Johnson, Elaine B. *CTL: Contextual Teaching & Learning*. 4th ed. Jakarta: Kaifa, 2002.
- Khasanah, A. U. “Pembinaan Keagamaan dalam Membentuk Akhlak Siswa di SMP Negeri 2 Jogoroto Jombang.” *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya* 3, no. 3 (2024).
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulyana, 2016.
- Kriyantono, Rahmat. *Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2006.

- Lesilolo, Herly Janet. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah." *Jurnal Kenosis* 4, no. 2 (2018).
- Muhajir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rakesarin, 1996.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jawa Timur: STAIN Jember Press, 2013.
- Munawaroh, Ismiatun. *Modul 1: Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: 2019.
- Nasution, H. S., & S. A. Parinduri. "Pengaruh Media Audio Visual dan Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMA Negeri 1 Bandar Khalifah." *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024).
- Nurbubo, C., and A. Achmadi. *Metodologi Penelitian*. 8th ed. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Nuraeni, R., R. Hermawan, and A. Hendriani. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2019).
- Nurhasanah, N. "Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta PAI Materi Ekonomi Islam." *Attulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal* 1, no. 2 (2016).
- Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Parnawi, A., and D. A. A. Ridho. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral dan Etika Siswa di SMK Negeri 4 Batam." *Berajah Journal* 3, no. 1 (2023).

- Purwanto, Ngalim. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Rahmat Kriyantono. *Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Rusman. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu: Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. 2nd ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sadiyah, Dewi. *Metode Penelitian Dakwah: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2006.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Setyosari. *Model Pembelajaran Konstruktivisme (Sumber Belajar, Kajian Teori dan Aplikasi)*. Malang: LP3UM, 2001.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media, 2009.
- Sobandi. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Education FKIP UNMA* 5, no. 2 (2019).
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2005.

Sultoni, Sehat Dalimunthe. *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Sulyandari, Ari Kusuma, et al. *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Guepedia, 2021.

Sumandi Suryahrata. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.

Syafe'i, I. "Tujuan Pendidikan Islam." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2015).

Taniredja, Tukiran, et al. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Thalita, A. R., A. D. Fitriyani, and P. Nuryani. "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2019).

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2011.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.

Yuliawati, A. A. N. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2, no. 2 (2021).

LAMPIRAN

Pedoman Wawancara

NO	Kategori	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1.	Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT)	Pembentukan Kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pembentukan kelompok belajar dilakukan di kelas? 2. Apakah ada pertimbangan khusus dalam pembagian kelompok (misalnya, kemampuan, jenis kelamin)?
		Penyampaian Materi (Class Presentation)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana guru menyampaikan materi pelajaran PAI sebelum memulai kegiatan kelompok atau permainan TGT? 2. Berapa lama waktu yang dialokasikan untuk penyampaian materi? 3. Apakah ada upaya untuk membuat siswa tertarik dengan materi di awal pembelajaran
		Kerja Kelompok (Teams)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas/soal? 2. Apakah semua anggota kelompok aktif terlibat dalam diskusi dan pengerjaan lembar kerja? Jika

			tidak, mengapa? 3. Bagaimana peran guru selama proses kerja kelompok?
		Permainan (<i>Games</i>) dan Turnamen	1. Bagaimana format permainan atau kuis dalam metode TGT dilaksanakan? 2. Bagaimana skor dikumpulkan dan ditampilkan selama turnamen? 3. Bagaimana guru memastikan keadilan dan transparansi dalam penilaian skor?
		Pemberian Penghargaan (<i>Reward</i>)	Bagaimana kelompok yang menang mendapatkan penghargaan atau apresiasi?
		Evaluasi setelah Pembelajaran	Setelah permainan selesai, bagaimana guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan?
2.	Aktivitas Pembelajaran PAI Siswa	Tingkat Keterlibatan Siswa	1. Bagaimana pendapat guru tentang tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI sebelum dan sesudah penerapan metode TGT? 2. Apakah siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok setelah penerapan TGT? Berikan contohnya.

			3. Bagaimana suasana kelas setelah penerapan TGT? Apakah lebih aktif dan kompetitif?
		Antusiasme dan Motivasi Belajar	<p>1. Bagaimana antusiasme siswa selama pembelajaran dengan metode TGT, terutama saat permainan?</p> <p>2. Apakah metode ini membuat pelajaran PAI lebih menyenangkan dan tidak membosankan?</p> <p>3. Bagaimana metode TGT memotivasi siswa untuk belajar dan memahami materi?</p>
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT)	Faktor Pendukung	Apa yang menjadi factor pendukung penerapan metode TGT pada pembelajaran PAI di Kelas VII?
		Faktor Penghambat	Apa yang menjadi factor penghambat penerapan metode TGT pada pembelajaran PAI di Kelas VII?

Hari, Tanggal: Sabtu, 24 Mei 2025

No.	Aspek yang Diamati	Sub-Item Observasi	Indikator
1.	Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	a. Kejelasan penyampaian materi oleh guru	<p>Cara guru menyampaikan materi, penggunaan alat bantu, respon siswa terhadap materi.</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Guru PAI (Ibu Cempaka) menyampaikan materi secara menarik dengan metode bercerita terlebih dahulu sebelum menjelaskan inti materi, yang memicu ketertarikan siswa. Materi disampaikan selama 15 menit untuk efisiensi waktu.</p> <p>Siswa menunjukkan perhatian, tidak mengantuk seperti sebelumnya, dan mulai aktif dalam menyimak materi.</p>

		b. Pemahaman siswa terhadap materi	Perhatian siswa saat materi disampaikan, catatan siswa, pertanyaan yang diajukan siswa. <i>Hasil Observasi:</i> Siswa aktif membuat catatan, berdiskusi, dan bertanya setelah penyampaian materi. Hal ini menunjukkan peningkatan keterlibatan kognitif mereka terhadap pelajaran PAI.
2.	Kelompok (<i>Teams</i>)	a. Pembentukan kelompok	Cara guru membagi kelompok, heterogenitas kelompok (kemampuan, jenis kelamin, dll). <i>Hasil Observasi:</i> Pembentukan kelompok dilakukan berdasarkan jenis kelamin karena mempertimbangkan lingkungan pondok. Setiap kelompok terdiri dari 6 orang dengan heterogenitas kemampuan.
		b. Aktivitas dalam kelompok	Kerjasama siswa dalam memahami materi, interaksi antar siswa, pembagian tugas dalam kelompok.

			<p><i>Hasil Observasi:</i> Siswa menunjukkan kerja sama yang baik dalam menyelesaikan soal dari lembar kerja. Masing-masing anggota saling membantu agar bisa menjawab soal dengan benar.</p>
		c. Peran guru sebagai fasilitator	<p>Cara guru membimbing dan membantu siswa yang kesulitan, cara guru memantau aktivitas kelompok.</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Guru aktif memantau diskusi kelompok, membantu jika ada kesulitan, dan memastikan semua siswa ikut terlibat.</p>
3.	Permainan (Games)	a. Pelaksanaan permainan	<p>Cara guru mengatur jalannya permainan, keterlibatan siswa dalam permainan, antusiasme siswa.</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Permainan dilakukan dalam bentuk kuis “Benar/Salah” yang dipandu oleh satu siswa per kelompok. Siswa lain memberikan arahan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Siswa sangat antusias, suasana kelas aktif,</p>

			dan semua kelompok terlibat.
		b. Jenis permainan yang digunakan	<p>Kuis, cerdas cermat, atau jenis permainan lain yang relevan dengan materi.</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Jenis permainan adalah kuis interaktif berbasis penguatan materi. Siswa bermain sambil belajar dan memahami konsep.</p>
		c. Penggunaan media permainan	<p>Kartu soal, papan skor, atau media lain yang digunakan</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Guru menggunakan papan jawaban “Benar/Salah” dan papan skor yang ditulis di papan tulis sebagai alat bantu visual.</p> <p>Alat permainan berfungsi dengan baik dan memudahkan proses evaluasi.</p>
4.	Kompetisi (<i>Tournament</i>)	a. Pengaturan <i>turnamen</i>	<p>Cara guru mengatur pengelompokan siswa dalam turnamen, aturan turnamen yang diterapkan.</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Guru membagi siswa ke dalam kelompok <i>turnamen</i>. Setiap kelompok bersaing berdasarkan</p>

			<p>akumulasi nilai dari permainan. setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan mengangkat papan jawaban dengan setiap anggota kelompok bersuara menentukan jawaban kiri atau kanan yang bisa membuat kelompok lain terkecoh dengan jawabannya.</p>
		<p>b. Keterlibatan siswa dalam <i>turnamen</i></p>	<p>Semangat kompetisi siswa, sportivitas siswa, usaha siswa untuk memberikan poin terbaik bagi kelompok.</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Semua siswa antusias dan termotivasi karena nuansa kompetisi yang sehat. Namun, ada sebagian siswa yang kurang menyukai tekanan dari kompetisi. Ada juga siswa yang pasif dan mengandalkan teman yang lain.</p> <p>Siswa yang aktif menunjukkan semangat <i>kompetitif</i>, sedangkan siswa yang pasif tetap diarahkan oleh guru.</p>
		<p>c. Pemberian poin</p>	<p>Cara guru memberikan dan mencatat poin, transparansi penilaian.</p>

			<p><i>Hasil Observasi:</i> Poin diberikan secara transparan dan ditulis di papan tulis. Hal ini memberikan motivasi tambahan bagi kelompok yang tertinggal. Tidak ada protes dari siswa, semua skor dicatat terbuka.</p>
5.	Penghargaan Kelompok	a. Perhitungan skor kelompok	<p>Cara guru menghitung skor rata-rata kelompok</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Skor dihitung dengan sistematis dan adil.</p>
		b. Pemberian penghargaan	<p>Bentuk penghargaan yang diberikan, cara guru memberikan penghargaan, dampak penghargaan terhadap motivasi siswa.</p> <p><i>Hasil Observasi:</i> Kelompok dengan nilai tertinggi diberi reward sebagai bentuk apresiasi. Penghargaan ini meningkatkan semangat siswa untuk belajar lebih baik. Penerima reward menunjukkan ekspresi senang, sedangkan kelompok lain tetap termotivasi untuk kompetisi berikutnya.</p>



Dokumentasi Wawancara Dengan Ibu
Cempaka Guru PAI, 17 Mei 2025



Dokumentasi Wawancara Dengan Fauzan
Akbar Syawal, Siswa Kelas VII A
17 Mei 2025



Dokumentasi Wawancara Dengan Gendis
Abelia, Siswa Kelas VII A. 17 Mei 2025



Dokumentasi Wawancara Dengan Rosyid
Andika Pratama, Siswa Kelas VII A
17 Mei 2025



Dokumentasi Wawancara Dengan Nani
Sesaria, Siswa Kelas VII A
17 Mei 2025



Dokumentasi Aktivitas Pembelajaran
24 Mei 2025



Dokumentasi Penjelasan Alur Tujuan
Pembelajaran Teams Games
Tournament(TGT) oleh Guru
24 Mei 2025



Dokumentasi Pembagian Kelompok
24 Mei 2025



Dokumentasi Saat Games
24 Mei 2025



Dokumentasi Penghitungan Jumlah
Skor Kelompok
24 Mei 2025



Dokumentasi Pembagian Reward
Kelompok Yang Menang
24 Mei 2025



Dokumentasi Evaluasi Hasil Belajar
Siswa
24 Mei 2025



Dokumentasi Siswa Mencari Jawaban di
Buku Paket
24 Mei 2025



YAYASAN AL-MA'ARIF REJANG LEBONG
SMP QURAN DARUL MAARIF NU
PONDOK PESANTREN DARUL MAARIF NAHDLATUL ULAMA
KABUPATEN REJANG LEBONG
TERAKREDITASI B



Alamat : Jln. Irigasi Desa Tanjung Beringin Dusun I, Kec. Curup Utara,
 Kab. Rejang Lebong Prop. Bengkulu

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 069/SK.PPDMNU/RL.1.YY.AM.SMPQ/07/2025

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Quran Darul Maarif Nahdlatul Ulama Kabupaten Rejang Lebong menerangkan bahwa:

Nama	: Dimas Priambudi
NIM	: 21531037
Tempat/Tanggal Lahir	: Curup, 17 Mei 2003
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Program Studi/Fakultas	: Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Proposal Penelitian	: Analisis Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran PAI Kelas VII di SMPQ Darul Maarif'NU Rejang Lebong
Penanggung jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Adalah benar bahwasannya Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitiannya di SMP Quran Darul Maarif NU Rejang Lebong pada 17 Mei s/d 19 Juni 2025 .
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

والله الموفق إلى أقوام الطريق
 وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Curup Utara, 16 Muharram 1447 H
 12 Juli 2025 M

Kepala Sekolah

 Jaura Leni, S.Pd.I

Tembusan:
 Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

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 TARBIYAH

Nomor : 199 Tahun 2025

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 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
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 : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 14 february 2025.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Bakti Komalasari, M. Pd** 19701107 200003 2 004
2. **Zakiah, M. Ag** 19970713 202012 2 002

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

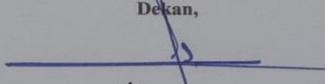
N A M A : **Dimas Priambudi**

N I M : **21531037**

JUDUL SKRIPSI : **Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran PAI Di Kelas VII SMPQ Darul Ma'arif NU RL.**

- Kedua** : Proses bimbingan dilaku kan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 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, 26 Februari 2025
Dekan,


Sutarto

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 TARBIYAH

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 : 483 /In.34/FT.1/PP.00.9/05/2025 05 Mei 2025
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

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

Assalamualaikum Wr, Wb

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

Nama : Dimas Priambudi
 NIM : 21531037
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul Skripsi : Analisis Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran PAI Kelas VII Di SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul Ulama Rejang Lebong.
 Waktu Penelitian : 05 Mei 2025 s.d 05 Agustus 2025
 Lokasi Penelitian : SMPQ Darul Ma'arif Nahdlatul

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

Wakil Dekan 1 ,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 198110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth ;

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan 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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Dimas Priambudi
NIM	: 21531037
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Zakriyah, M.Ag
JUDUL SKRIPSI	: Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran PAI di Kelas VII SMP Darul Ma'arif NU RL
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	21/4/2025	Bab 1 - Bab 3	
2.	15/1/2025	LBM, Fokus, Pertanggungjawaban Penelitian	
3.	20/2/2025	Bab II - PAI	
4.	21/4/2025	Bab III -	
5.	29/4/2025	kinerja wawancara	
6.	8/7/2025	Reduksi Data, Analisis data.	
7.	9/7/2025	Teknis Penulisan	
8.	10/7/2025	Pembelajaran	
9.		kesimpulan	
10.		Abstrak	
11.		Bab I - Bab V	
12.	18/7/2025	rapat di luar ruangan ke Muningsari	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 1970110720000320004

CURUP, 24 Juli Februari - 2025

PEMBIMBING II,

Zakriyah, M.Pd
NIP. 199107320201220002

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan 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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

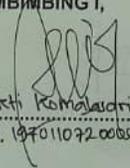
NAMA	: Dimas Priambudi
NIM	: 21531037
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Baketi Komalasari, S.Ag., M.Pd
PEMBIMBING II	: Zakiyah, M.Ag
JUDUL SKRIPSI	: Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Aktifitas Pembelajaran PAI di Kelas VII SMPQ Darul Ma'arif NU RL
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	27/2 - 2025	Bimbingan bab 1-3	Z
2.	10/3 - 2025	Revisi bab 1-3	Z
3.	20/2 - 2025	Acc bab 1-3	Z
4.	30/3 - 2025	Bimbingan bab 4-5	Z
5.	7/7 - 2025	Revisi bab 4-5	Z
6.	10/7 - 2025	Acc bab 4-5	Z
7.	14/7 - 2025	Acc skripsi & lanjut ke tahap berikutnya	Z
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

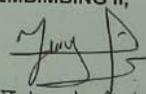
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, ^{Juli} 24 Februari 2025

PEMBIMBING I,


Baketi Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072006030004

PEMBIMBING II,


Zakiyah, M.Ag
NIP. 1991071320201220002



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal

SURAT IZIN

Nomor: 503/140526061/IP/DPMPSTSP/V/2025

TENTANG PENELITIAN

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar: 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. -- Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL : DIMAS PRIAMBUDI
 NIM : 21531037
 Program Studi/Fakultas : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / TARBIYAH
 Judul Proposal Penelitian : **ANALISIS PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPQ DARUL MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA REJANG LEBONG**
 Lokasi Penelitian : SMPQ DARUL MA'ARIF NU REJANG LEBONG
 Waktu Penelitian : 2025-05-16 s/d 2025-08-15
 Pernanggung Jawab : DR. SAKUT ANSORI, S.PD.I, M.HUM

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P

Pada Tanggal : 14 Mei 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KABUPATEN REJANG LEBONG**



ZULKARNAIN, SH
 Pembina
 NIP. 19751010 200704 1 001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cempaka, S.Pd

Jabatan : Guru PAI SMPQ Darul Ma'arif NU Rejang Lebong

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Dimas Priambudi

NIM : 21531037

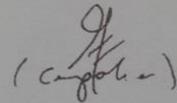
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan wawancara tanggal 17 Mei 2025. Demikian keterangan ini dibuat agar dapat digunakan semestinya.

Curup, Mei 2025

Guru SMPQ Darul Ma'arif NU

Rejang Lebong



(.....)

MODUL AJAR

I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	: Cempaka, S.Pd
Satuan Pendidikan	: SMP Quran Darul Ma'arif NU Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi	: <i>Sejarah Peradaban Islam Daulah Bani Umayyah</i>
Fase	: D
Kelas	: VII
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Alokasi Waktu	: 3 JP

B. Kompetensi Awal

Mengetahui dan memahami sejarah peradaban Islam Bani Abbasiyah..

C. Profil Pelajar Pancasila dan PP RA

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, bernalar kritis dan kreatif.

D. Sarana dan Prasarana

1. Media : LCD Proyektor, Komputer/Laptop, Dll.
2. Sumber Belajar : LKPD, Buku, Laman E-learning, E-Book, Dll.

E. Target Peserta Didik

1. Peserta didik regular
2. Peserta didik dengan hambatan belajar
3. Peserta didik cerdas istimewa berbakat

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Cooperative Learning

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, *Every One Is Teacher, Team Game Tournament*

II. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pekan Pertama

Melalui pembelajaran penemuan, peserta didik mampu menceritakan sejarah berdirinya Bani Abbasiyah

Pekan Kedua

Melalui pembelajaran penyikapan, peserta didik mampu menjelaskan kemajuan peradaban Islam masa Bani Abbasiyah dalam bidang pemerintahan, hukum, social, ekonomi, keagamaan, dan pendidikan.

Pekan Ketiga

Melalui pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat membuat bagan *time line* perkembangan peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah sehingga dapat memetik nilai Islami dari kemajuan peradaban.

B. Pemahaman Bermakna

Masa Bani Abbasiyah (750–1258 M) adalah periode penting dalam sejarah Islam yang ditandai oleh perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan budaya yang pesat, dikenal sebagai Zaman Keemasan Islam. Dengan pusat pemerintahan di Baghdad, Bani Abbasiyah menjadi pusat intelektual dunia, menerjemahkan karya-karya kuno, dan menghasilkan inovasi dalam berbagai bidang ilmu. Namun, dinasti ini juga menghadapi tantangan seperti perpecahan politik internal dan serangan eksternal. Meskipun berakhir dengan kejatuhannya oleh invasi Mongol, Bani Abbasiyah meninggalkan warisan abadi dalam peradaban Islam dan kontribusi signifikan bagi kemajuan global.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa sejarah Bani Abbasiyah penting dipelajari?
2. Bagaimana bangunan tata kelola peradaban Islam pada masa tersebut?
3. Nilai apa saja yang dapat dipetik dalam sejarah tersebut?
4. Apa hikmah mempelajari sejarah Bani Abbasiyah?

D. Kegiatan Pembelajaran

No	KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
1.	Pembukaan	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Do'a 3. Pengaturan Kelas 4. Absensi atau mengecek kehadiran 5. Ice breaking 6. Guru memberi motivasi kepada siswa 7. Guru mengaitkan materi sebelumnya dan yang akan dibahas 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2.	Kegiatan Inti	
	<p>Pekan Pertama</p> <p>Guru bertanya kepada siswa tentang “Ada yang pernah mendengar Sejarah Bani Abbasiyah?”, “Apa yang kamu ketahui tentang Bani Abbasiyah?”. Guru meminta peserta didik mengumpulkan data tentang sejarah Bani Abbasiyah dari berbagai sumber belajar. Menganalisis dan menginterpretasi data. Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi Sejarah Bani Abbasiyah. Selama proses kegiatan berlangsung guru bertindak sebagai pemantau, pengawas, dan pembimbing pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.</p> <p>Pekan Kedua</p> <p>Guru bertanya kepada siswa tentang “Ada yang pernah mendengar apa saja kemajuan Daulah Bani Abbasiyah?, “Apa yang kamu ketahui tentang Kemajuan tersebut?”</p> <p>Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan materi dengan membentuk 4 kelompok,</p>	50 Menit

langkah-langkah metode *Team Games Tournamen*:

- a) guru menyajikan kelas dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dibahas (*Class Presentation*)
- b) belajar dalam kelompok (*teams*). membentuk kelas menjadi beberapa kelompok.
- c) permainan (*games*). siswa memulai melakukan permainan
- d) pertandingan (*tournament*)
- e) penghargaan kelompok (*team recognition*)

Selama proses kegiatan berlangsung guru bertindak sebagai pemantau, pengawas, dan pembimbing pada saat berlangsungnya proses pembelajaran

Pekan Ketiga

1. Guru bertanya kepada siswa tentang “Bagaimana cara kita mengambil hikmah dari kemajuan peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah?”, “Bagaimana kita bisa menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari?”. Guru meminta peserta didik untuk mendefinisikan nilai-nilai Islami yang dapat dipetik.
2. Langkah-langkah metode *every one is teacher*:
 - a) Membagikan kertas/buku kepada peserta didik, dan meminta kepada peserta didik untuk menuliskan pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.
 - b) Kumpulkan kertas tersebut di acak, kemudian bagikan kembali kertas tersebut dan pastikan kertas pertanyaan tadi tidak dibagikan kepada orang yang sama serta meminta untuk membacakan sekaligus

	<p>menjawab pertanyaannya.</p> <p>c) Meminta peserta didik untuk membacakan dan menjawab pertanyaan tersebut.</p> <p>d) Setelah jawaban di berikan meminta kembali kepada peserta didik lainnya untuk melengkapi jawaban tersebut.</p> <p>e) Menyimpulkan hasilnya.</p> <p>3. Selama proses kegiatan berlangsung guru bertindak sebagai pemantau, pengawas, dan pembimbing pada saat berlangsungnya proses pembelajaran</p>	
3.	Penutup	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari 2. Guru dan peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran 3. Guru memberi tugas kepada peserta didik 4. Guru memberitahu materi untuk pertemuan selanjutnya 5. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran 6. Do'a 7. Salam 	15 Menit

E. Assesment

1. Assesment non Kognitif

Berilah tanda ikon ☺ (setuju), ☹ (kurang setuju), atau ☹ (tidak setuju) sesuai dengan keadaan sebenarnya.

No.	Pernyataan	Jawaban Tanda Ikon
1.	Mendahulukan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi	
2.	Disiplin dalam belajar	
3.	Menghormati orang yang punya ilmu	
4.	Menjaga persatuan dan kesatuan dengan sesama	
5.	Terlibat dalam kegiatan yang baik di masyarakat	

2. Assesmen Formatif

- a. Mencari data atau informasi dari berbagai sumber mengenai penjelasan implementasi dari perilaku menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat membangun negeri dalam kehidupan sehari-hari

No.	Nama siswa	Aspek yang dinilai			Skor
		1	2	3	
1					
2					
Dst.					

Aspek Penilaian:

- Kejelasan dan kedalaman informasi, skor maksimal 3
- Keakuratan sumber yang dipakai, skor maksimal 3
- Kejelasan dan kerapihan resume/rangkuman, skor maksimal 4 Skor

Maksimal 10

b. Penyusunan Peta Bergambar

Kelompok :

Nama Anggota :

No.	Nama	Aspek Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan:

1. Kelengkapan dan kesesuaian materi , skor maksimal 20.
2. Gambar/symbol, skor maksimal 20.
3. Garis hubung, skor maksimal 20.
4. Kata kunci, skor maksimal 20.
5. Penyajian materi, skor maksimal 20. Skor maksimal 100

3. Asesmen Sumatif.

Pengetahuan: test tertulis, essay

Soal:

1. Tuliskan secara singkat sejarah pendirian Bani Abbasiyah?
2. Bagaimana cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat membangun negeri kepada generasi penerus bangsa?
3. Mengapa kita harus meneladani nilai-nilai yang ada pada sejarah Bani Abbasiyah?
4. Buatlah biografi secara singkat khalifah Harun Ar-Rasyid!
5. Bagaimana usaha yang dilakukan oleh Bani Abbasiyah dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan?

No	Kunci Jawaban	Cara Penilaian	Skor Maks
1.	<p>Bani Abbasiyah didirikan oleh Abu Abbas As-Saffah pada tahun 750 M, setelah menggulingkan Dinasti Umayyah. Pusat pemerintahannya di Baghdad. Dinasti ini berkuasa selama kurang lebih 5 abad (750-1258 M) dan dikenal sebagai masa keemasan Islam karena kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan, filsafat, kedokteran, matematika, astronomi, dan seni. Tata kelola yang dikembangkan meliputi pemerintahan, hukum, sosial, ekonomi, keagamaan, dan pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan sangat pesat dengan didirikannya perpustakaan besar dan pusat penerjemahan seperti Baitul Hikmah.</p>	<p>Skor 4, apabila peserta didik dapat menuliskan kembali sejarah Islam pada Masa Bani Abbasiyah dengan benar dan lengkap. Skor 3, apabila peserta didik dapat menuliskan kembali sejarah Islam pada Masa Bani Abbasiyah dengan benar dan kurang lengkap. Skor 2, apabila peserta didik dapat menuliskan kembali sejarah Islam pada Masa Bani Abbasiyah dengan benar dan tidak lengkap. Skor 1, apabila peserta didik tidak dapat menuliskan kembali sejarah Islam pada Masa Bani Abbasiyah.</p>	4
2.	<p>Cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat membangun negeri kepada generasi penerus bangsa di antaranya adalah: Mengikuti upacara bendera dengan khidmat, memakai pakaian bernuansa batik atau khas daerah, mempelajari budaya dan kesenian lokal, menumbuhkan rasa bangga terhadap bangsanya (dikembangkan oleh guru).</p>	<p>Peserta didik dapat menuliskan 4 atau lebih cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat membangun negeri kepada generasi penerus bangsa diberi skor 4. Peserta didik dapat menuliskan 3 cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat membangun negeri kepada</p>	4

		generasi penerus bangsa, diberi skor 3. Peserta didik dapat menuliskan 2 cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat membangun negeri kepada generasi penerus bangsa, diberi skor 2. Peserta didik dapat menuliskan 1 cara menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semangat membangun negeri kepada generasi penerus bangsa, diberi skor 1.	
3.	<p>Nilai-nilai yang ada pada sejarah Bani Abbasiyah dapat dijadikan teladan dalam kehidupan karena: Keimanan kepada-Nya dapat dilakukan dengan melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi larangannya. Semangat menuntut ilmu baik ilmu agama maupun ilmu dunia dapat ditumbuhkan dengan mencontoh para cendekiawan muslim. Nilai-nilai kebudayaan yang dikembangkan sesuai tuntutan Islam. Kesatuan dan persatuan umat Islam serta kerukunan beragama tidak membeda-bedakan suku, bangsa, negara, warna kulit, dan lain sebagainya. Memiliki semangat kepahlawanan untuk membela agama, bangsa, dan negara. Tugas yang diamanahkan dapat mencapai hasil</p>	<p>Skor 4, apabila peserta didik dapat menuliskan 4 atau lebih alasan harus meneladani nilai-nilai yang ada pada sejarah Bani Abbasiyah dalam kehidupan sehari-hari. Skor 3, apabila peserta didik dapat menuliskan 3 alasan harus meneladani nilai-nilai yang ada pada sejarah Bani Abbasiyah dalam kehidupan sehari-hari. Skor 2, apabila peserta didik dapat menuliskan 2 alasan harus meneladani nilai-nilai yang ada pada sejarah Bani Abbasiyah dalam kehidupan sehari-hari. Skor 1, apabila</p>	4

	dengan tanggung jawab yang tinggi. Dapat mencontoh seorang pemimpin yang dicintai oleh rakyatnya.	peserta didik dapat menuliskan 1 alasan harus meneladani nilai-nilai yang ada pada sejarah Bani Abbasiyah dalam kehidupan sehari-hari	
4.	Harun Ar-Rasyid adalah salah satu khalifah paling terkenal dari Dinasti Abbasiyah, memerintah dari tahun 786 hingga 809 M. Masa pemerintahannya sering dianggap sebagai puncak keemasan Dinasti Abbasiyah. Ia dikenal karena memajukan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, serta membangun Baghdad menjadi pusat intelektual dunia. Baitul Hikmah (House of Wisdom) mencapai kejayaan di masa kepemimpinannya. Beliau juga terkenal dengan diplomasi dan hubungan baiknya dengan Kaisar Charlemagne.	Peserta didik dapat menuliskan biografi secara singkat khalifah Harun Ar-Rasyid dengan benar dan lengkap diberi skor 4. Peserta didik dapat menuliskan biografi secara singkat khalifah Harun Ar-Rasyid dengan benar dan kurang lengkap diberi skor 3. Peserta didik dapat menuliskan biografi secara singkat khalifah Harun Ar-Rasyid dengan benar dan tidak lengkap diberi skor 2. Peserta didik tidak dapat menuliskan biografi secara singkat khalifah Harun Ar-Rasyid, diberi skor 1.	4
5.	Dalam usaha memajukan bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan, Bani Abbasiyah mendirikan berbagai madrasah, perpustakaan, dan pusat studi. Yang paling terkenal adalah Baitul Hikmah di Baghdad, yang berfungsi sebagai perpustakaan	Skor 4, apabila peserta didik dapat menuliskan usaha yang dilakukan oleh Bani Abbasiyah dalam bidang pendidikan dengan benar dan lengkap. Skor 3, apabila peserta didik dapat	4

<p>raksasa, akademi, dan pusat penerjemahan. Di sana, banyak karya-karya Yunani, Persia, dan India diterjemahkan ke dalam bahasa Arab. Masjid juga tetap menjadi pusat aktivitas ilmiah. Banyak ilmuwan muslim lahir pada masa ini dan memberikan kontribusi besar dalam bidang kedokteran, matematika, astronomi, kimia, filsafat, dan sastra.</p>	<p>menuliskan usaha yang dilakukan oleh Bani Abbasiyah dalam bidang pendidikan dengan benar dan kurang lengkap. Skor 2, apabila peserta didik dapat menuliskan usaha yang dilakukan oleh Bani Abbasiyah dalam bidang pendidikan dengan benar dan tidak lengkap. Skor 1, apabila peserta didik tidak dapat menuliskan usaha yang dilakukan oleh Bani Abbasiyah dalam bidang pendidikan.</p>	
Jumlah Skor		20

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

Kegiatan pengayaan diarahkan pada peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Pengayaan berupa pedalaman materi rubric selangkah lebih 1. maju.

Remedial

Remedial diarahkan pada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal. Guru dapat melakukannya dengan menjelaskan materi kembali kepada peserta didik tersebut. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

G. Refleksi Guru dan Peserta didik

Aktivitas refleksi pada buku ini memuat dua macam rubric yaitu Inspirasiku dan Aku Pelajar Pancasila. Implementasi aktivitas refleksi sebagai berikut :

1. Guru meminta peserta didik membaca kisah inspiratif dalam rubric Inspirasiku
2. Guru membimbing peserta didik untuk mengklarifikasi dan menyebutkan nilai penting yang terkandung dalam Inspirasiku.
3. Setelah membaca kisah-kisah inspiratif, guru meminta peserta didik menyimpulkan hikmah dari kisah inspiratif sebagai bentuk refleksi diri.
4. Peserta didik membaca rubric Aku Pelajar Pancasila dan melakukan refleksi diri terkait dengan profil tersebut

H. LAMPIRAN

Lampiran 1

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. LPMQ. 2019. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI
2. Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati. 2020. *PAI dan Budi Pekerti Kelas 7*. Kemdikbud RI
3. Lajnah Pentashih Mushaf al-Qur'an. 2020. *Qur'an Kemenag*. Jakarta: Kementerian Agama RI, dalam <https://quran.kemenag.go.id/>
4. Salamah Muhammad al-Harafi AlBallawi. 2016. *Buku Pintar Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Pustaka al-Kautsar

Lampiran 2

Glosarium

1. Bani Abbasiyah
2. Peradaban Islam pada masa Bani Abbasiyah
3. Nilai Islami dari peradaban Islam

Mengetahui

Ka. SMPQ Darul Ma'arif NU

Rejang Lebong



Jaura Leni
Jaura Leni, S.Pd.I

NIY. 241119842021070004

Curup, 12 Januari 2025

Guru PAI

Cempaka
(Cempaka)

Cempaka, S.Pd

NIY.