

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP NEGERI 03 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat - syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

Shella Silvana

NIM. 21531143

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2025

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Kepada

Yth Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di –

Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa atas nama **Sheila Silvana** dengan **NIM.21531143** yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong”** sudah dapat diajukan dalam ujian munaqasyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian persetujuan ini kami buat atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I



Dr. H. Saidil Mustar, M, Pd
NIP. 196202042000031004

Curup, 27 Juli 2025

Pembimbing II



Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shella Silvana
NIM : 21531143
Fakultas : Tarbiyah
PRODI : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams
Skripsi Games Tournament Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh 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 diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian 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 digunakan seperlunya.

Curup, 6 Agustus 2025



Shella Silvana

NIM. 21531143



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

Jalan Dr. Ak Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <https://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1600 /In.34/F.T/PP.00.9/09/2025

Nama : Shella Silvana
NIM : 21531143
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

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

Hari/Tanggal : Rabu, 20 Agustus 2025
Pukul : 08.00 – 09.30 WIB
Tempat : Ruang 1 Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

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

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd
NIP. 196202042000031004

Mega Selvi Maharani, M. Pd
NIP. 199505062022032007

Penguji I

Penguji II

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

Nelfa Sari, M.Pd
NIP. 199402082022032004



Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

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

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah Swt, berkat rahmat dan hidayah-Nya yang selalu menyertai penulis, hingga pada akhirnya peneliti mampu menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul ***“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong”***. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Semoga dengan bershalawat kita mendapatkan syafaat beliau di akhirat nanti, Aamiin Yaa Rabbal‘alamin.

Penulis menyadari bahwa dalam kemampuan dan pengetahuan penulis sangat terbatas namun dengan adanya bimbingan dan arahan serta motivasi dari berbagai pihak sangat membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih sedalam-dalamnya kepada pihak yang telah berjasa dalam penulisan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Prof. Dr. Muhammad Istan, SE.,M.Pd., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak. Dr. Sutarto, S.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Dr. Sakut Ansori, S.Pd.I.,M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Ibu Bakti Komalasari, S.Ag.,M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
8. Bapak Siswanto, M.Pd., selaku ketua prodi PAI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
9. Bapak Dr. Mirzon Daheri MA.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada saya selama kuliah di IAIN Curup.
10. Bapak Dr. Saidil Mustar, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, motivasi, dan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
11. Ibu Mega Selvi Maharani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga serta memberikan semangat, masukan, motivasi dan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
12. Keluarga besar SMP Negeri 03 Rejang Lebong yang sudah memberikan kesempatan untuk penulis melakukan penelitian terutama kepada Ibu Arnineli, S.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Eky Yunita, S.Pd selaku waka kurikulum, Ibu Lidyawati, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI dan seluruh dewan guru

serta peserta didik yang sudah meluangkan waktu menjadi informan dalam penelitian ini.

13. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam, Staf pengajar di IAIN Curup yang membekali berbagai pengetahuan serta pengalaman.

14. Semua Civitas Akademik IAIN Curup yang selama ini telah membantu, mengarahkan dan memberikan fasilitas yang baik untuk menunjang selama proses pendidikan di IAIN Curup.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Curup, 6 Agustus 2025

Shella Silvana
NIM. 21531143

MOTTO

“Tugas manusia hanya berjuang, Kita punya kendala tapi Allah punya kendali, yakinlah jika Allah sudah ikut andil, maka tidak ada kata mustahil”

(Ust. Hanan Attaki)

“Hidup Bukan Saling Mendahului Bermimpilah Sendiri – Sendiri”

-Hindia (Baskara Putra)-

“Seburuk Apapun Halaman Sebelumnya, Langkahmu Tetaplah Untuk Masa Depan. Tugasmu Hanya Satu, Menjadi Baik Bukan Menjadi Sempurna”

~**Shella Silvana**~

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas ridho dan nikmat yang telah diberikan serta kasih sayang-Nya telah memberikan ilmu pengetahuan. Atas karunia dan kemudahan yang telah Engkau berikan sehingga skripsi yang sederhana ini bisa terselesaikan untuk memperoleh gelar sarjana. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, kedua orang yang sangat berjasa dalam hidupku. Kepada cinta pertamaku Ayahanda Aswari dan pintu surgaku Ibunda Meri Parida kedua orang hebat yang telah mengantarkan penulis hingga tahap ini. Penulis menyadari bahwa tiada kata yang mampu mengungkapkan rasa syukur ini. Namun, dengan penuh cinta dan ketulusan izinkan penulis mengucapkan rasa terimakasih sebesar - besarnya kepada kalian. Terimakasih atas segalanya, terimakasih atas doa, nasihat, dukungan, cinta dan kasih sayang yang tiada henti - hentinya selalu mengiringi perjalanan hidup penulis. Terimakasih telah berjuang mengorbankan banyak waktu, tenaga dan upaya untuk mengusahakan apapun bagi penulis untuk meraih impian. Tanpa kalian pencapaian ini tidak mungkin terwujud, karena kalian merupakan pengingat, sumber inspirasi dan kekuatan paling hebat bagi penulis. Terimakasih sudah menjadi tempatku untuk pulang. Semoga segala doa yang kalian haturkan menjadi jembatan menuju kesuksesan dunia dan akhirat. Penulis persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk abah dan Ibu.

2. Kakakku Asna Satiana, terimakasih banyak atas segala doa dan motivasi yang diberikan kepada penulis. Terima kasih atas setiap perlindungan, kasih sayang, dan dukungan tanpa syarat yang selalu diberikan. Tak terasa perjalanan panjang ini berhasil penulis lewati, dan kau adalah salah satu alasan terbesar bagi penulis untuk tetap bertahan. Darimu penulis belajar tentang berjuang untuk orang yang disayangi dan memberi tanpa pamrih. Ketahuilah penulis selalu bangga memilikimu sebagai kakak. Skripsi ini kupersembahkan untukmu sebagai ungkapan terima kasih atas segala pengorbananmu.
3. Keluarga besar penulis yang tidak bisa disebutkan satu - persatu, terimakasih atas segala doa, dukungan dan motivasi yang tiada henti - hentinya bagi penulis.
4. Kedua pembimbing skripsiku (Bapak Dr. Saidil Mustar, M.Pd dan Ibu Mega Selvi Maharan, M.Pd) terimakasih banyak karena selama ini sudah mau meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat secara tulus sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Sahabatku Cantika Afika Sari dan Fadhilla Thurochmi terimakasih sudah memberikan dukungan kepada penulis, menyediakan pundak untuk menangis, menyediakan telinga untuk mendengarkan keluh kesah penulis dan menemani hari – hari penulis saat suka maupun duka dari masa putih merah hingga saat ini. Terimakasih sudah menjadi teman sekaligus keluarga keduaku.
6. Teruntuk sahabat - sahabatku Riski Amiliya, Sugyarti, Ririn Dwi Nanda, Risma, Siti Sara, Reta Rossalina dan Yovi, Kalian adalah warna-warni dalam proses perkuliahanku. Terima kasih untuk setiap canda tawa yang mengobati lelah, untuk setiap keluh kesah yang kalian dengarkan dengan sabar, dan

untuk semua momen berharga yang kita lalui bersama. Kalian mengajarku arti kebersamaan yang sesungguhnya bahwa dalam suka maupun duka, kita selalu punya satu sama lain.

7. Teman seperjuangan angkatan 2021 khususnya PAI lokal F, teman KKN 52 Desa Purwodadi dan teman - teman PPL yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan motivasi dan telah mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada satu sosok yang selama ini diam - diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan impian yang tinggi, namun seringkali sulit ditebak isi pikiran dan hati. Terimakasih kepada Shella Silvana, yaitu penulis skripsi ini sendiri. Terimakasih sudah mau bertahan sejauh ini dan terus berjuang melewati segala tantangan, dan keraguan. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan didepan sulit, ketika keraguan datang, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terimakasih karena tetap memilih melanjutkan, walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan. tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kau dapatkan, jangan pernah lelah untuk terus berusaha. Terimakasih sudah mampu berjuang melewati proses panjang pendidikan hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Apapun kurang dan lebihnya, mari merayakan diri sendiri *Proud of my self*. aku berdoa semoga langkah dari kaki kecil ini selalu diperkuat, serta mimpiku satu persatu akan terjawab.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Pertanyaan Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.....	11
B. Keterampilan Kerjasama	23
C. Implikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa	28
D. Pendidikan Agama Islam	30
E. Penelitian Relevan.....	32
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	37
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	37

B. Tempat dan Waktu	38
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Data dan Sumber Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Teknik Keabsahan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Kondisi Objektif SMP Negeri 03 Rejang Lebong	48
B. Temuan Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan Penelitian.....	86
BAB V PENUTUP	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah model pembelajaran <i>kooperatif</i> TGT	15
Gambar 3.1 Teknik Analisis Data.....	43
Gambar 4.1 Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran.....	56
Gambar 4.2 Guru Menyampaikan Informasi kepada siswa	59
Gambar 4.3 Guru membentuk siswa kedalam kelompok	61
Gambar 4.4 Guru Mengamati Setiap Kelompok.....	63
Gambar 4.5 Guru menjelaskan cara bermain game	65
Gambar 4.6 Game Temukan Kata.....	66
Gambar 4.7 Game pilihan ganda.....	66
Gambar 4.8 Game Menebak Kata	66
Gambar 4.9 Siswa melakukan tournament.....	68
Gambar 4.10 Siswa berdiskusi dalam kelompok	76

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sarana Dan Prasarana SMPN 03 Rejang Lebong	50
Tabel 4.2 Jumlah Guru SMPN 03 Rejang Lebong	51
Tabel 4.3 Data Jumlah Siswa	52
Tabel 4.4 Data Siswa Kelas VIII A.....	52

ABSTRAK

Shella Silvana, NIM.21531143 “**Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**”. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pendidikan menuntut keterlibatan aktif siswa tidak hanya dalam pemahaman materi, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial seperti kerjasama. Namun, hasil observasi di SMP Negeri 03 Rejang Lebong menunjukkan bahwa sebelum inovasi pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang berinteraksi. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang menggabungkan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen guna meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterampilan kerjasama siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dan implikasinya terhadap keterampilan kerja sama siswa di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Desain penelitian yang di gunakan fenomenologi dan *field research*. Subjek penelitian ini terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta 3 orang siswa kelas VIII A. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Untuk keabsaan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* telah dilaksanakan dengan baik melalui tahapan penyajian kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan games dan turnamen, serta pemberian penghargaan. Model ini mampu mengembangkan keterampilan kerja sama siswa yang terlihat dari beberapa indikator, antara lain: saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, komunikasi kelompok, dan sikap saling menghargai. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bertanggung jawab terhadap peran masing-masing, serta mampu membangun interaksi sosial yang positif dalam kelompok. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament memberikan implikasi terhadap pengembangan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Keterampilan Kerjasama.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan tidak dapat dilepaskan dari kegiatan pembelajaran, yang menjadi inti dalam pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan. Pembelajaran ideal seharusnya dirancang secara sistematis agar peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, sikap, dan nilai-nilai kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan hanya sekadar penyampaian materi, melainkan proses yang harus melibatkan keaktifan siswa untuk mengembangkan potensi mereka.¹

Dalam konteks ini, model pembelajaran berperan penting sebagai kerangka kerja yang mendasari proses tersebut. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.² Zubaedi mengungkapkan model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk bagi guru dikelas.³

¹Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.

² Fauza Djalal, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran," *Jurnal Dharmawangsa* 2, no. 1 (2017): h. 35.

³ Mauluddina, L. (2019). *Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match dalam meningkatkan hasil belajar IPS SD Negeri 2 Kalibening* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).", 45.

Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan pola pembelajaran yang digambarkan dari awal hingga akhir dan disajikan secara khusus oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tertentu.

Model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam kelas. Model pembelajaran ini memegang peran yang sangat strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Model pembelajaran hendaknya menekankan partisipasi aktif, interaksi, dan keterlibatan semua siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.⁴

Model pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena berfungsi sebagai kerangka kerja sistematis yang membimbing pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar.⁵ Tanpa kehadirannya, kegiatan di kelas bisa berjalan tanpa arah yang jelas, tidak terstruktur, dan sulit untuk mengukur sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai. Seorang guru memerlukan model pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna. Model ini memberikan petunjuk yang detail, mulai dari langkah pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup, sehingga guru dapat memilih strategi, metode, dan media yang paling tepat untuk menyampaikan materi.

⁴ Sanulita, H., Syamsurijal, S., Ardiansyah, W., Wiliyanti, V., & Megawati, R. (2024). *Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 15.

⁵ Hidayat, U. S. (2016). *Model-model pembelajaran efektif*. Bina Mulia Publishing.

Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk merancang lingkungan dan proses belajar sedemikian rupa sehingga mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁶

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan dasar dan menengah menegaskan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan peserta didik.⁷

Tantangan dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menyiapkan peserta didik yang mampu bekerjasama secara efektif dalam tim, beradaptasi dengan perubahan, serta menghadapi permasalahan yang kompleks secara kreatif. Kurikulum yang diterapkan menekankan pembelajaran aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa, sehingga guru dituntut mampu menggunakan strategi yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kerjasama.⁸

Kualitas proses pembelajaran dianggap berhasil jika semua atau sebagian besar menunjukkan tanda-tanda peningkatan. Jika proses belajar mengajar dapat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru, maka akan berhasil dan bermakna.⁹ Oleh karena itu pengajar diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan selama proses pembelajaran.

⁶ Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: CV Citra Umbara, 2003), hlm. 3

⁷ Pendidikan, P. M., & Nomor, K. R. I. (22). Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

⁸ Aripin, Azwar. "Tantangan pengembangan kurikulum pendidikan Islam dan strategi pengembangannya dalam menghadapi tuntutan kompetensi masa depan." *Jurnal Al-Mufidz: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1.2 (2024): 121-142.

⁹ Aulia, R., Ananda, F., & Gusmaneli, G. 2024. Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(3), 109-122.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kelancaran jalannya proses pembelajaran sehingga tidak banyak tenaga dan waktu yang terbuang sia-sia. Oleh sebab itu model yang diterapkan oleh pendidik akan berdaya guna dan berhasil apabila menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Model pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif saja, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan kerja sama (*collaboration skills*) sebagai salah satu hasil belajar yang penting. Hal ini karena proses belajar yang baik harus sesuai dengan kebutuhan nyata di kehidupan sehari-hari dan dunia kerja, di mana kemampuan bekerja sama dengan orang lain menjadi syarat utama untuk mencapai keberhasilan.¹⁰

Keterampilan kerjasama merupakan keterampilan penting yang akan terus meningkat urgensinya bagi kesuksesan di masa depan. Hal ini mengandung arti bahwa keterampilan kerjasama merupakan suatu keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh setiap individu untuk kesuksesannya menyelesaikan permasalahan yang diamati, baik permasalahan pribadi atau golongan maupun permasalahan sosial atau kepentingan umum.¹¹

Keterampilan kerjasama menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran karena di era modern, keberhasilan individu tidak hanya ditentukan oleh kemampuan personal, tetapi juga oleh kemampuan untuk bekerja sama secara efektif dalam tim. Keterampilan

¹⁰ Sembiring, F. M. (2023). Peran pembelajaran kooperatif terhadap prestasi akademik dan pengembangan keterampilan sosial. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 36-40.

¹¹ Khusnul Fajriyah, "Efektivitas Pembelajaran Numbered Heads Together Untuk Mengembangkan Keterampilan Bekerjasama", Vol. 2 No. 2. 2015, 141–149.

kerjasama sangat penting. Pendidikan abad 21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Keterampilan kerjasama menjadi aspek penting karena manusia hidup dalam masyarakat yang saling bergantung. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan sosial melalui kooperatif menjadi relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Keterampilan kerjasama siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana siswa tidak hanya berkompetisi untuk mencapai tujuan akademis, tetapi juga belajar untuk bekerja sama dalam kelompok.¹²

Model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4 - 5 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.¹³

Model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif mengembangkan keterampilan kerjasama siswa melalui desain kelompok heterogen, pembagian peran jelas, dan aktivitas turnamen yang memacu kolaborasi. Siswa belajar saling bergantung, berinteraksi aktif, dan menghargai kontribusi anggota kelompok, sehingga terbentuk solidaritas dan tanggung jawab kolektif. Model

¹² Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.

¹³ E. Slavin, Robert. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. 144.

ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membangun kemampuan kerja tim untuk kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 03 Rejang Lebong pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament telah diterapkan untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa. Implementasi model *teams games tournament* terlihat dari perencanaan, penyajian kelas, pembentukan kelompok heterogen, serta pelaksanaan kegiatan yang melibatkan diskusi, permainan, dan turnamen antar kelompok. Siswa tampak aktif saling berinteraksi, bertukar pendapat, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas maupun menghadapi tantangan dalam turnamen. Penerapan model ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan sosial.¹⁴

Hal ini juga disampaikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bahwa sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, setelah model ini diterapkan, siswa menunjukkan peningkatan mereka menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan, aktif bertanya, berdiskusi, serta saling bekerja sama dalam kelompok. Peningkatan keaktifan ini tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga mendorong terbentuknya keterampilan kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok.¹⁵ Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin melihat

¹⁴ Observasi pada tanggal 16 Mei 2024.

¹⁵ Wawancara Ibu Lidyawati. Guru mata pelajaran pendidikan agama islam SMP Negeri 03 Rejang Lebong

bagaimana implementasinya dan implikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa.

Penelitian sebelumnya lebih memfokuskan pada hasil belajar siswa dan prestasi belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan melihat bagaimana implemetasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, dan bagaimana implikasi model kooperatif tipe teams games tournament terhadap keterampilan kerjasama siswa. Metode yang digunakan juga berbeda dengan penelitian sebelumnya menggunakan metode PTK dan ada juga yang menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan penelitian kualitatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **”Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan kerjasama siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah batasan atau lingkup spesifik dari suatu penelitian yang memberikan arah dan kejelasan terhadap tujuan penelitian. Untuk menghindari ruang lingkup penelitian yang luas maka peneliti membuat fokus masalah terlebih dahulu. Dengan menentukan fokus penelitian, peneliti dapat mengidentifikasi masalah utama yang ingin diselidiki secara mendalam

sehingga data yang dikumpulkan relevan dan tujuan penelitian dapat dicapai dengan lebih efisien.¹⁶

Untuk memudahkan proses penelitian. Maka penulis memfokuskan penelitian ini tentang Implementasi model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament*, serta Implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka, pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong?
2. Bagaimana keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong?
3. Bagaimana implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong?

¹⁶ Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tentang implementasi model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.
2. Mendeskripsikan keterampilan kerjasama siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.
3. Mendeskripsikan tentang Implikasi dari implementasi model pembelajaran kooperatif *tipe teams game tournament* terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah ssebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai referensi dan memberikan sumbangan pemikiran yang ilmiah dalam Implementasi model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* dan implikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, serta implikasinya terhadap keterampilan kerjasama dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam menyusun suatu rencana pembelajaran membantu guru meningkatkan keterampilan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Pihak Sekolah

Dengan dilakukan penelitian ini kualitas pembelajaran di SMP Negeri 03 Rejang Lebong diharapkan meningkat. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya keterampilan kerjasama, kemampuan akademik, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Model ini mendorong siswa untuk saling membantu, berinteraksi, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran diri sendiri dan teman sekelompoknya. Model pembelajaran kooperatif ini juga memiliki beberapa tipe. Pada penelitian ini akan membahas model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament*.

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

Tournament

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.¹⁷ Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran ini merupakan petunjuk bagi seorang pendidik dalam merencanakan langkah-langkah pembelajaran di kelas, mulai dari menyiapkan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat perangkat pembelajaran, baik media dan alat bantu,

¹⁷ Nancy Trisari Schiff, "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerakan Jurus Prasetya," *Journal of Physical and Outdoor Education* 2, no. 1 (21 Agustus 2020), 9–22.

serta alat untuk evaluasi yang mengarah dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁸

Model pembelajaran memiliki banyak bentuk yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Namun, setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, alokasi waktu, gaya belajar peserta didik, lingkungan belajar, dan fasilitas yang ada sebelum diterapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran kooperatif. Model Pembelajaran kooperatif merupakan model Pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Model pembelajaran Kooperatif merupakan terjemahan dari istilah *cooperative learning*. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative*, yang berarti mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. *Cooperative Learning* terdiri dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti bekerja sama dan *Learning* berarti pembelajaran. Dari kedua kata tersebut dapat diambil pengertian yakni *Cooperative Learning* merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat proses untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

¹⁸ Jamal Mirdad, "Model-model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)", Jurnal Sakinah Pendidikan dan Sosial Islam 2, no. 1, 2020, 15.

¹⁹ Ma'mur Jamal, *Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif_Dan Tidak Membosankan*, Yogyakarta: Diva Press, 2016, 37.

Model pembelajaran *Teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang diciptakan oleh filosof pendidikan bernama John Hopkins dan dikenalkan oleh Keith Edwards dan David Devires kemudian dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. *Teams games tournament* menggabungkan unsur kompetisi dan kerjasama melalui permainan akademik dalam turnamen antar kelompok.

Berikut ini merupakan pengertian model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* menurut beberapa pendapat para ahli:

- a. Slavin mendefinisikan model *teams games tournament* adalah model pembelajaran dimana para siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Pembelajaran diawali dengan anak bekerjasama menyelesaikan tugas dalam suatu kelompok, untuk berlomba dengan kelompok lain.²⁰
- b. Trianto menyatakan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kerjasama dalam kelompok dengan elemen kompetisi. siswa dibagi dalam kelompok – kelompok kecil yang heterogen dan mereka berpartisipasi dalam tournament akademik untuk meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan.²¹
- c. Rusman mengungkapkan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 - 6 orang siswa yang heterogen memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyampaikan materi, dan siswa bekerja secara kelompok mereka masing-masing.²²

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok dengan tim

²⁰ Slavin, Robert. E., 163.

²¹ Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif. 2012. Jakarta: Prenada Media Group. 57.

²² Rusman, Model Pembelajaran. 2012. Jakarta, P.T. Raja Grafindo Persada. 224.

heterogen, kemudian kompetisi akademik yang adil melalui sistem tournament, dimana setiap siswa berlomba mewakili timnya melawan peserta dengan kemampuan setara.

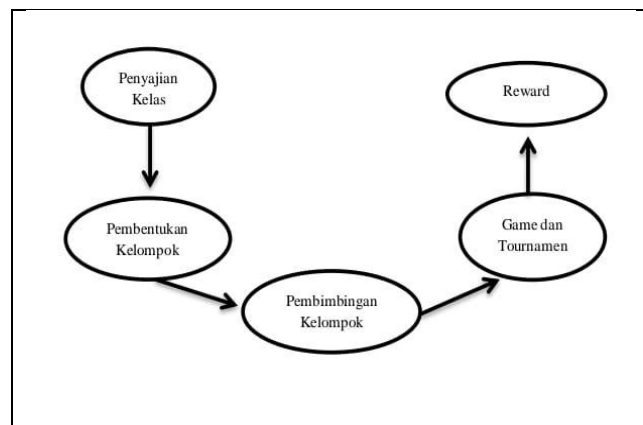
Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Game Tournament* ini menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik diajak aktif dalam semua proses pembelajaran, dengan melibatkan fisik dan mental, dengan bermain akademik seperti ini peserta didik dapat merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran

kooperatif yang dilakukan secara berkelompok yang didalamnya terdapat permainan dan tournament. Yang mengakibatkan interaksi antara siswa dan guru berjalan dengan baik yaitu dengan cara bertanya jawab, maupun menyampaikan informasi kepada teman yang lain dan disertai permainan dan turnamen antar kelompok. Selain itu pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar, meningkatkan keterampilan siswa dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

2. Langkah – Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament



Gambar 2. 1 Langkah model pembelajaran kooperatif TGT

Dalam *Teams Games Tournament* digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu, komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* adalah penyajian materi, tim, game, tournament, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik

dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *koopertif tipe teams games tournament* tentunya memiliki langkah – langkah penyajiannya, adapun langkah – langkah dari model pembelajaran ini adalah, 1) Penyajian kelas, 2) Pembentukan Kelompok, 3) Games, 4) Tournament dan 5) Penghargaan kelompok:²³

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Penyajian kelas dalam pembelajaran tipe *Team Games Tournament* tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja.

Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

b. Membentuk Kelompok

Setelah materi sudah disampaikan oleh guru, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, agama, ras maupun etnis. Fungsi kelompok adalah

²³ Slavin, Robert E. 2015. 166.

untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temanya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c. Games

Pada tahap ini guru membentuk suatu permainan. Kuis pertanyaan tentunya bekesinambungan dengan materi yang telah disajikan pada tahap penyampaian materi. Permainan dilakukan dengan aturan, Peserta didik mendapat bimbingan dari guru untuk kelompoknya menentukan urutan anggota kelompok yang akan berbaris menjawab pertanyaan rahasia, dan guru membimbing peserta didik pada setiap kelompok untuk menentukan strategi atau urutan anggota kelompok yang akan berbaris menjawab pertanyaan rahasia

d. Tournament

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap pertemuan setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. Penghargaan Kelompok

Kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah

dari individu anggota tim yang bersangkutan. guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Menurut Trianto langkah - langkah pembelajaran model *Teams Games Tournament* dibagi menjadi lima yaitu, Tahap penyajian kelas (*class precentation*), Belajar dalam kelompok (*teams*), *Games*, *Tournament* , dan Penghargaan Kelompok (*Reward*) :²⁴

a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*).

Pada tahap ini digunakan guru untuk mempresentasikan atau menyajikam materi, menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi.

b. Belajar dalam kelompok (*teams*).

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok diskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengkoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab

c. *Games*.

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah

²⁴ Trianto, 2012., 83.

menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

d. *Tournament*

Pertama setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.

e. Penghargaan Kelompok (*reward*)

Berdasarkan pada nilai yang diperoleh oleh kelompok dari permainan yang telah dilaksanakan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori.

3. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament tentunya memiliki manfaat. Manfaat utama dalam penerapan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan dapat memberikan kesempatan kepada orang lain dalam menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Berikut adalah manfaat dari model pembelajaran Teams Game Tournament adalah

meningkatkan keterampilan - keterampilan dasar siswa, meningkatkan interaksi positif antar siswa, meningkatkan percaya diri siswa dan menumbuhkan sikap menerima pada siswa yang berbeda baik dari segi akademik maupun lainnya:²⁵

a. Meningkatkan Keterampilan-Keterampilan Dasar Siswa

Model Teams Game Tournament berfokus pada pengembangan keterampilan dasar siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menantang. Dengan cara ini, mereka dapat belajar dari satu sama lain dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Manfaat penting model pembelajaran kooperatif ini adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki dalam masyarakat. Keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

b. Meningkatkan Interaksi Positif Antar Siswa

Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi positif antar siswa. Melalui kerja kelompok dan permainan, siswa diajak untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan saling mendukung. Hal ini tidak hanya meningkatkan hubungan sosial di antara mereka tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

²⁵ Habibati, Strategi Belajar Mengajar, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press 2017), 95.

- c. Menumbuhkan Sikap Menerima pada Siswa yang Berbeda dari Segi Akademik dan Lainnya

Menumbuhkan sikap toleransi dan menerima perbedaan di antara siswa. Dalam kelompok yang beragam, siswa belajar untuk menghargai pendapat dan latar belakang teman-teman mereka. Ini penting dalam membangun rasa saling menghormati dan kerja sama, serta membantu siswa mengembangkan sikap inklusif yang akan berguna di kehidupan sehari-hari.

Dari pemaparan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* memiliki manfaat untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa adapun manfaatnya adalah meningkatkan keterampilan - keterampilan dasar siswa, meningkatkan interaksi positif antar siswa, meningkatkan percaya diri siswa dan menumbuhkan sikap menerima pada siswa yang berbeda baik dari segi akademik maupun lainnya.

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

Menurut Slavin pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian pembelajaran siswa yang secara implisit mengemukakan kelebihan dan kelemahan pembelajaran *Teams Games Tournament*, sebagai berikut:²⁶

²⁶ Puspitasari, R., Baryanto, B., & Syahindra, W. (2022). *Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah* (Doctoral dissertation, IAIN Curup). 28.

a. Kelebihan

- 1) Para siswa didalam kelas-kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament* memperoleh teman secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasional mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- 2) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Meningkatkan perasaan bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) *Teams Games Turnament* meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) *Teams Games Tournament* meningkatkan keoperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal konpetisi yang lebih sedikit).
- 5) Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk sama-sama berhasil.

b. Kelemahan

- 1) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
- 3) Tenaga pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk menerapkan model pembelajaran ini.

Maka dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki sejumlah kelebihan, seperti mendorong kerja sama antar siswa, meningkatkan jumlah pertemanan lintas kelompok, memperkuat rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar, serta menumbuhkan semangat saling membantu dan harga diri sosial. Namun, model ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain kesulitan dalam menyusun kelompok yang heterogen secara akademis, keterbatasan waktu karena lamanya diskusi, serta perlunya keterampilan guru dalam memilih materi yang tepat.

B. Keterampilan Kerjasama

1. Pengertian Keterampilan Kerjasama

Kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan sekelompok orang secara bersama-sama untuk mencapai tujuan. Faktor tujuan dalam kerjasama sangat penting karena akan mengarahkan seluruh kegiatan dan menjadi tolok ukur keberhasilan kerjasama yang terikat pada tujuan yang akan dicapai dengan melakukan kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan tersebut.

Dalam belajar mengajar kerjasama tersebut dimaksudkan antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa kegiatan proyek, diskusi, bermain bersama, dan kerja kelompok. Kerjasama timbul karena adanya kesadaran dari setiap individu - individunya dan kelompok terhadap kepentingan yang sama sehingga tercipta hubungan interaksi sosial yang positif karena mereka memiliki visi misi yang sama.

Berikut ini beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian keterampilan kerjasama:

- a. Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson mendefinisikan keterampilan kerjasama merupakan suatu proses pengelompokan yang terjadi diantara makhluk sosial dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Ruang kelas merupakan suatu lingkungan yang diciptakan sedemikian rupa untuk membangun kemampuan kelompok.²⁷
- b. Soerjono Soekanto menyatakan keterampilan kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama.²⁸
- c. Lie mengungkapkan keterampilan kerjasama merupakan aspek penting dalam kelangsungan hidup manusia karena manusia adalah makhluk sosial yang saling bergantung satu sama lain. Melalui kerjasama, individu dapat menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan bersama secara lebih efektif.²⁹

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa keterampilan kerjasama adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang mana mereka berbagi tugas yang sama, saling berkomunikasi, berkoordinasi, berkooperasi dan saling bertukar pikiran atau memberikan pendapat untuk mencapai suatu tujuan.

2. Tujuan Keterampilan Kerjasama

Kerjasama kelompok di kelas memiliki tujuan utama untuk membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajarnya. Mengelompokkan siswa secara berpasangan atau dalam kelompok-kelompok kecil, meningkatkan kesempatan mereka untuk terlibat. Para

²⁷ Thomas, L., & Johnson, E. B. (2014). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikkan dan bermakna*, A. Syamsuddin, Penerj. Bandung: Mizan Learning Center. 164.

²⁸ Soekanto, S. (1990). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 65–66.

²⁹ Anita, Lie. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo, 2010. 28.

siswa akan merasakan sedikit tekanan ketika diminta menyelesaikan sebuah tugas dengan temannya dibandingkan jika mereka menyelesaikannya sendiri.

Kerjasama memiliki tujuan diantaranya yaitu:

- a. Memberikan pendapat tentang permasalahan dengan pertanyaan, wawasan dan pemecahan dalam kelompok
- b. Bertukar pikiran antara teman yang satu dengan yang lain sehingga teman yang tidak tahu menjadi tahu.
- c. Meringankan pekerjaan yang dapatkan dengan cara membagi tugas dengan teman kelompok.
- d. Tugas yang diberikan akan cepat selesai karena dikerjakan secara bersama- sama.
- e. Menyatukan ide, gagasan maupun pendapat antar teman satu kelompok dalam menentukan keputusan bersama.

3. Indikator Keterampilan Kerjasama

Herwanto dalam West, menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator kerjasama yang perlu diperhatikan, yaitu 1) Tanggung jawab secara bersama, 2) Saling berkontribusi, dan 3) Pengarahan Kemampuan secara maksimal:³⁰

- a. Tanggung jawab secara bersama

Setiap anggotanya kelompok bertanggung jawab secara beresamasama untuk menuntaskan tugas yang diberikan. Mereka saling

³⁰ Herwanto, A. (2019). Peningkatan Kerjasama dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

mendukung dan bekerja sama agar pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik.

b. Saling berkontribusi

Kerjasama melibatkan kontribusi dari setiap anggota kelompok, baik dalam hal tenaga maupun pemikiran. Mereka saling berbagi ide, pengalaman, dan pengetahuan guna menggapai hasil yang lebih baik.

c. Pengarahan kemampuan secara maksimal

Dalam kerjasama, setiap anggota kelompok diarahkan untuk menggunakan kemampuan mereka secara maksimal. Hal ini bertujuan agar hasil kerjasama menjadi lebih berkualitas dan mencapai tujuan bersama dengan lebih efektif. Dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut, kerjasama dalam kelompok dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan kinerja yang optimal.

Slamet Suyanto mengatakan bahwa ada empat indikator dasar dalam kerjasama, yaitu:³¹

- a. Adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada siswa dalam melakukan usaha secara bersama-sama
- b. Adanya interaksi langsung diantara siswa dalam satu kelompok
- c. Masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan
- d. Penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat, yang dimiliki oleh setiap anak.

³¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 154

Harlitana menyatakan indikator kemampuan kerjasama ada empat yaitu 1) Saling ketergantungan positif, 2) Tanggung jawab, 3) Komunikasi kelompok dan 4) Saling Menghargai :³²

a. Saling ketergantungan positif

Setiap anggota memiliki peran yang sama dan bekerja untuk mencapai tujuan yang sama, yang berarti setiap anggota kelompok harus memberikan kontribusi yang sama terhadap setiap usaha internal kelompok untuk menyelesaikan tugas.

b. Tanggung jawab

Dalam ikatan kerjasama yang menimbulkan rasa saling ketergantungan yang positif karena setiap siswa memiliki peran yang harus dimainkan bersama, maka setiap siswa memiliki tanggung jawab pribadi atau perseorangan.

c. Komunikasi kelompok

Setiap siswa harus berlatih berkomunikasi dengan anggota kelompok lainnya agar mereka dapat memahami materi yang dibahas dalam proses pembelajaran.

d. Saling Menghargai

Siswa dalam kelompok diharapkan untuk saling menghargai satu sama lain, tanpa memandang peringkat kelas (rendah, sedang, atau tinggi). Oleh karena itu, agar teman-temannya dalam kelompok yang memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dapat memahami materi,

³² Thema Harlitana, Penggunaan Peer Assessment Untuk Mengukur Kemampuan Kerjasama Siswa Dalam Kegiatan Praktikum Fisika Konsep Elastisitas, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2020), 29.

mereka harus bersedia membantu menjelaskan materi kepada temannya yang memiliki tingkat kecerdasan yang lebih rendah.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa indikator keterampilan kerjasama adalah saling berkontribusi, tanggung jawan secara perorangan dan bersama - sama, pengarahan secara maksimal, adanya saling ketergantungan, adanya interaksi langsung, adanya komunikasi kelompok dan saling menghargai.

C. Implikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa

1. Pengertian Implikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi implikasi adalah suasana terlibat atau keterlibatan. Sehingga kata imbuhan seperti berimplikasi atau mengimplikasikan dimaknai sebagai membawa keterlibatan atau terlibat dengan sesuatu hal. Sedangkan dalam bahasa Indonesia sendiri pengertian implikasi adalah dampak yang dirasakan atau efek yang timbul akibat melakukan sesuatu.

Implikasi adalah akibat langsung yang terjadi karena suatu hal misalnya penemuan atau hasil penelitian. Kata implikasi memiliki makna yang cukup luas sehingga maknanya cukup beragam. Implikasi bisa didefinisikan sebagai suatu akibat yang terjadi karena suatu hal. Implikasi memiliki makna bahwa suatu hal yang telah disimpulkan dalam suatu penelitian yang lugas dan jelas.³³

³³ Winda Mettaasari, *Definisi Implikasi* (Jakarta: Self-Publish, 2022), 2 - 3.

Dari penjelasan di atas mengenai implikasi tersebut dapat dipahami bahwa implikasi adalah akibat yang dihasilkan oleh adanya penerapan suatu kebijakan atau program yang sifatnya bisa baik maupun tidak terhadap pihak-pihak yang menjadi sasaran kegiatan tersebut.

2. Jenis – Jenis Implikasi

a. Implikasi Internal

Implikasi internal merujuk pada dampak yang secara langsung mempengaruhi perkembangan personal siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Implikasi Eksternal

Implikasi eksternal mencakup dampak terhadap lingkungan sosial, akademik, dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan di luar sekolah.

Menurut Davidson implikasi positif dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar kooperatif yaitu sebagai berikut:³⁴

- 1) Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar, kelompok kecil membentuk suatu forum dimana siswa mendiskusikan pendapat, belajar dari pendapat orang lain, memberikan kritik yang membangun.
- 2) Interaksi dalam kelompok dirancang untuk semua anggota mempelajari konsep dan strategi pemecahan masalah.

³⁴ Trianto, 63.

- 3) Suatu masalah idealnya cocok untuk di diskusikan secara kelompok, sebab memiliki solusi yang dapat di demonstrasikan secara objektif.
- 4) Siswa dalam kelompok dapat saling membantu, untuk menguasai materi atau permasalahan.
- 5) Ruang lingkup materi di penuh oleh ide-ide yang menarik dan menantang yang bermanfaat bila didiskusikan dalam suatu kelompok kecil.

D. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunannya untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³⁵

Menurut Zakiah Daradjat pendidikan agama Islam adalah suatu usaha dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama

³⁵ Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006),. 130.

Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.³⁶

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan agama islam merupakan usaha sadar terencana untuk mempersiapkan peserta didik untuk membentuk individu yang memiliki pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam secara komprehensif, serta mampu hidup rukun dengan penganut agama lain dalam rangka mencapai kehidupan yang harmonis dan sejahtera di dunia dan akhirat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara Terminologis, Tujuan adalah arah, haluan, jurusan, maksud. Atau tujuan adalah sasaran yang akan dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang yang melakukan sesuatu kegiatan. Menurut Zakiah Darajat, tujuan adalah sesuatu yang diharapkan tercapai setelah suatu usaha atau kegiatan selesai.³⁷

Tujuan Pendidikan Agama Islam dijelaskan dalam PP No 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, bahwa: Pendidikan agama mempunyai fungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat beragama. Dan Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati,

³⁶ Zakiah Daradjat, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000),. 38.

³⁷ H Husaini, "Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam Dalam Berbagai Perspektif" 4, no. 1 (2021),. 120.

dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.³⁸

Zakiah Darajat mengungkapkan bahwa pendidikan agama mempunyai tujuan-tujuan dalam tiga aspek, yaitu aspek iman, ilmu dan amal, yang pada dasarnya berisi:³⁹

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam pelbagai kehidupan anak yang nantinya diharapkan menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah Swt taat kepada perintah Allah Swt dan Rasul-Nya.
- b. Menumbuhkan Ketaatan kepada Allah Swt dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki anak.
- c. Menumbuhkan dan membina ketrampilan beragama dalam semua lapangan hidup dan kehidupan serta dapat memahami dan menghayati ajaran agama Islam secara mendalam dan bersifat menyeluruh, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman hidup.

E. Penelitian Relevan

Guna melengkapi penulisan penelitian ini, maka penulis akan menggunakan beberapa tinjauan dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dan implikasinya di sekolah, yaitu antara lain :

³⁸ PP No 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan

³⁹ Zakiah Darajat, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004),. 89.

1. Penelitian yang dilakukan Oleh Suharningsih (2020) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Koopertif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD INPRES 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.⁴⁰

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan ialah variabel X sama sama membahas tentang model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament*, sedangkan perbedaannya pada variabel Y penelitian ini membahas tentang dampak variabel X terhadap hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan ini membahas dampak variabel X terhadap keterampilan kerjasama siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Fitriani (2024) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan kerjasama siswa di kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe round table*. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *kooperatif tipe*

⁴⁰ Suharningsi (2023) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.

round table untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa. Hasil dari penelitian yang dilakukan Dina Fitriani ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe round table* dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.⁴¹

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah variabel Y sama untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dan perbedaannya terdapat pada Variabel X pada penelitian Dina menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Round Table* sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament*. Kemudian perbedaan lainnya Pada penelitian Dina Fitriani Objek penelitiannya Kelas IV SD sedangkan pada penelitian ini Objeknya Kelas VII SMP.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anjani & Sumarni (2022) dalam Jurnal Pendidikan Interaktif berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Soft Skills Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Semarang” bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *teams game tournament* dalam meningkatkan *soft skills* siswa, khususnya keterampilan kerja sama dan tanggung jawab sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *teams game tournament* secara signifikan meningkatkan *soft skills* siswa, terutama dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Proses pembelajaran yang berbasis permainan dan turnamen akademik mendorong siswa untuk saling ketergantungan dalam memahami materi

⁴¹ Dina Fitriani, 2024, "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Di Kelas IV MI Istiqomh Pekanbaru*". Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim RIAU Pekanbaru.

dan mencapai kemenangan kelompok. Dalam suasana turnamen, siswa tidak hanya berlomba secara individu, tetapi juga memikul nama baik kelompoknya, sehingga tumbuh rasa solidaritas dan semangat untuk saling membantu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus menunjukkan peningkatan skor observasi terhadap indikator kerja sama siswa, seperti partisipasi aktif dalam diskusi, membantu teman yang kesulitan, dan kepedulian terhadap kemajuan kelompok.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu, sama - sama menekankan bahwa model *teams game tournament* berperan penting dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa yang merupakan bagian dari soft skill. Perbedaannya yaitu, penelitian Anjani dan Sumarni berfokus pada soft skill secara umum (Kerjasama, komunikasi kelompok dan tanggung jawab) sedangkan dalam penelitian ini hanya berokus pada keterampilan kerjasama siswa.⁴²

4. Penelitian yang dilakukan Revika Puspitasari (2022). Dalam skripsi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menganalisis langkah – langkah implementasi model tgt dan menganalisis kendala-kendala dalam penerapan *cooperative learning* dalam nilai-nilai

⁴² Anjani, S., & Sumarni, S. (2022). Penerapan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan soft skills siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Semarang. Jurnal Pendidikan Interaktif.

budi pekerti di SDIT Ummatan Wahidah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses dalam menerapkan langkah - langkah pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ini mampu membangun keaktifan dan kemampuan siswa dalam belajar, memberikan banyak kesempatan bagi siswa dan guru untuk mengeksplere topik-topik pelajaran secara lebih mendalam memberi keleluasaan dalam kegiatan belajar dalam menggunakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yakni *tipe teams games tournament* (TGT) serta mampu meningkatkan prestasi belajar siswa baik dalam bidang akademik maupun non akademik.⁴³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu variabel X sama - sama menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams game tournament* sedangkan perbedaannya terdapat pada penelitian Revika berfokus pada hasil belajar siswa dan keaktifan siswa sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan kerjasama siswa. Serta perbedaan lainnya pada penelitian ini akan melihat bagaimana implikasi model *teams games tournament* terhadap keterampilan kerjasama siswa.

⁴³ Puspitasari, R., Baryanto, B., & Syahindra, W. (2022). *Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana data yang disajikan berupa kata - kata. John. W. Creswell mengemukakan penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur-prosedur mengumpulkan data yang biasanya dikumpulkan dari partisipan, menganalisis data yang diperoleh secara induktif dari hal-hal tema khusus ke tema umum, dan menginterpretasi atau menafsirkan makna data. Laporan akhir dalam penelitian memiliki struktur yang fleksibel.⁴⁴

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah fenomenologi dan penelitian lapangan (*Field Research*). Pendekatan fenomenologi merupakan penelitian kualitatif yang berakar pada filosof dan psikologi, dan berfokus pada pengalaman hidup manusia.⁴⁵ Penelitian lapangan (*Field Research*) yakni penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan apa yang ada dilapangan atau kehidupan serta objek yang sebenarnya. Sedangkan pendekatannya menggunakan deskriptif kualitatif dengan cara menjelaskan, menggambarkan juga mendeskripsikan mengenai hal dan keadaan yang terjadi secara langsung dengan cara menganalisis data yang diperoleh tanpa menggunakan perhitungan statistik.

⁴⁴ John W Creswell, "Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches". (London: Sage, 2014), 4.

⁴⁵ Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 1(1), 19.

Pendekatan deskriptif ini digunakan sebab dalam kegiatan penelitian ini akan menghasilkan hasil berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang telah diamati. Dalam pendekatan deskriptif, data yang dikumpulkan ialah berupa kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Sehingga memberikan gambaran mengenai peristiwa maupun kejadian yang ada di lapangan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam tentang bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan implikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

B. Tempat dan Waktu

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana dilaksanakannya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 03 Rejang Lebong yang beralamat di Jl. Ahmad Yani, Talang Ulu, Kec. Curup Timur, Kab. Rejang Lebong, Prov. Bengkulu. Adapun waktu dilaksanakannya penelitian ini yaitu pada tanggal 25 April 2025 sampai 25 Juli 2025.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan seorang yang dapat memberikan informasi mengenai data variable terkait dengan inti dari sebuah penelitian.⁴⁶ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* karena memungkinkan peneliti memilih subjek yang paling relevan dan mampu memberikan informasi. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan data

⁴⁶ Suharsimi Arukunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 42

yang tidak acak, melainkan berdasarkan pertimbangan untuk mencapai tujuan tertentu.⁴⁷

Dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek penelitian penulis adalah keseluruhan informan yang dapat memberikan data dan informasi tentang penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Ibu Eki Yunita, S. Pd selaku Waka Kurikulum SMP Negeri 03 Rejang Lebong.
2. Ibu Lidiyawati, S. Pd. I. selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.
3. 3 orang peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

D. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif, yang bertujuan untuk mengungkapkan data berupa data penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, dan tindakan. Data lainnya yang dapat mendukung adalah dokumen dan lain-lain. Menurut Arikunto, “Sumber data adalah subjek dari mana data

⁴⁷ Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 139.

dapat diperoleh”.⁴⁸ Jadi sumber data merupakan informasi yang diperoleh oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan yaitu sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder:

a. Sumber data primer

Sugiyono mengemukakan sumber data primer adalah data yang otentik atau data yang berasal dari sumber pertama.⁴⁹ Sumber data primer adalah data kunci yang diperoleh dari pihak pertama yang secara langsung menyediakan data untuk mengumpulkan data.

Jadi data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari, yaitu modul ajar dan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung diberikan kepada pengumpulan data. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah dokumen - dokumen berupa buku, jurnal yang digunakan guru dalam mengajar dan data yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

⁴⁸ Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

⁴⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2014. 181.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kaidah yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah pembicaraan dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh dua orang yaitu pewawancara sebagai pihak yang memberikan pertanyaan dan terwawancara sebagai pihak yang menyampaikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh pewawancara. Menurut Bogdan dan Biklen, wawancara merupakan perbincangan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang diarahkan oleh salah satu orang dengan tujuan untuk mendapatkan keterangan.⁵⁰

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan mempersiapkan beberapa pertanyaan tertulis yang sudah tersusun secara sistematis untuk diajukan kepada narasumber. Peneliti akan melakukan wawancara dengan kepala sekolah terkait dengan sejarah sekolah, visi dan misi, profil sekolah, dan struktur organisasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong, kemudian dengan guru kelas VIII A mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terkait Implementasi model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Game Tournament* dan implikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

⁵⁰ Salim dan Syahrur, *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan, dan Pendidikan*, (Bandung: Citapusaka Media, 2012), hlm. 119.

2. Observasi

Metode observasi adalah teknik pengamatan yang diadakan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap obyek, baik secara langsung maupun tidak langsung. observasi sebagai pengamatan dan pencatatan atas fakta-fakta yang diteliti oleh peneliti.⁵¹

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan cara mengamati suatu fenomena yang ada dan sedang terjadi. Observasi yang dilakukan harapannya bisa dapat memperoleh data yang sesuai atau relevan dengan topic yang dibahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan implikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Rejang Lebong.

Pada observasi yang dilakukan, peneliti menggunakan observasi secara langsung objek yang diteliti yaitu dengan mengamati proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 03 Rejang Lebong yang sedang berlangsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berawal dari kata dokumen yang mempunyai makna barang-barang tertulis.⁵² Dokumen bisa berupa gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi menjadi pelengkap bagi observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian

⁵¹ Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 104.

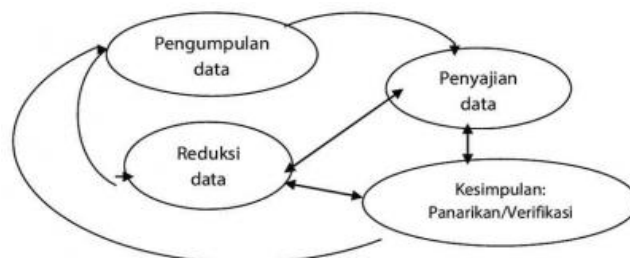
⁵² Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 164.

dari observasi dan wawancara akan lebih dapat dipercaya apabila didukung dengan adanya dokumentasi.

Dalam penelitian ini, metode ini digunakan untuk mencari data mengenai Modul Ajar terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, jumlah guru yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan Agama Islam di sekolah, serta sarana dan prasarana lainnya yang menunjang pelaksanaan Pendidikan Agama Islam, agar peneliti memperoleh data secara jelas dan kongkret mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe *teams games tournament* dan impikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif adalah metode yang digunakan untuk memaparkan data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi lapangan maupun dari kegiatan dokumentasi agar mudah dipahami oleh orang lain. Tujuan akhir dari kegiatan analisis data yaitu untuk memperoleh informasi maupun teori baru serta menjawab hipotesis yang ada.



Gambar 3.1 Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman berpendapat bahwa kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara berkesinambungan hingga penelitian dinyatakan selesai. Tahapan-tahapan dari metode analisis data terdiri dari reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan.⁵³

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahap krusial dalam proses penelitian. Pemilihan teknik yang tepat dan pelaksanaannya secara benar akan menentukan kualitas data yang diperoleh, di mana data yang akurat dan terpercaya sangat bergantung pada hal tersebut. Dalam penelitian kualitatif, terdapat sejumlah metode pengumpulan data yang sering digunakan, salah satunya adalah wawancara.

Metode ini melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan persepsi mereka terhadap topik yang dikaji. Oleh karena itu, tahap ini harus dilakukan dengan teliti dan sesuai dengan prosedur serta karakteristik dari metode penelitian yang digunakan.⁵⁴

Kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan metode yang diterapkan untuk mengumpulkan data. Beberapa teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini meliputi: (1) wawancara; (2) observasi; dan (3) dokumentasi;

⁵³ Danu Eko Agustinova, *Memahami Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik* (Yogyakarta : Calpulis, 2015), hlm. 33

⁵⁴ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data yaitu suatu data yang mentah yang telah dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. kemudian di rangkum agar mudah di pahami. Mengenai Reduksi data yaitu suatu bentuk analisis yang bertujuan dengan mempertajam, memilih, memfokuskan, menyusun data dengan sedemikian rupa sehingga bisa di ambil kesimpulan akhir dalam penelitian itu dapat dibuat dan di verifikasi.⁵⁵ Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.⁵⁶

Data hasil penelitian ini harus direduksi meliputi hasil wawancara, dokumentasi dan observasi berisi tentang proses implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dan impikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

3. Penyajian Data (*Data Disply*)

Menurut Miles and Huberman Display data menyatakan bahwasannya yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif yaitu dengan teks yang bersifat naratif. Dengan sajian itu dapat membantu suatu analisis lebih lanjut sesuai dengan pemahaman terhadap data yang akan di sajikan yang berupa dalam bentuk tabel, matrik, grafik, dan bagan.⁵⁷

⁵⁵ Sahir, Syafrida Hafni. 2021. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: KBM Indonesia., 47.

⁵⁶ Hardani, dkk. 2020. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. 165.

⁵⁷ Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.

Data hasil reduksi disajikan atau di display ke dalam bentuk yang mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Sajian data dimaksudkan untuk memilih data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian tentang proses implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dan impikasinya terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

4. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dimana kesimpulan awal dapat dikemukakan masih bersifat sementara dan bisa dapat berubah apabila tidak ditemukannya bukti - bukti yang kuat yang bisa mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Maka kesimpulan yang di kemukakan pada tahap awal atau pertama bisa didukung oleh bukti yang valid dan konsisten dalam suatu penelitian ke lapangan dengan menyimpulkan data tersebut maka kesimpulan yang di kemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵⁸

Kesimpulan dan *verifikasi*, kesimpulan akan diikuti dengan bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan. *Verifikasi* data dimaksudkan untuk penentuan data akhir dan keseluruhan proses tahapan analisis, sehingga keseluruhan permasalahan mengenai dengan kategori data. Karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan

⁵⁸ Sahir, Syafrida Hafni...,Hlm 48.

masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan masih berkembang setelah penelitian berada dalam lapangan.⁵⁹

G. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi, yang dimana yaitu sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dimana penelitian data dengan triangulasi maka sebenarnya melakukan penelitian data yang sekaligus menguji kredibilitas atau keabsahan data dengan teknik pengumpulan data yang berbagai waktu. Adapun pengecekan data triangulasi dengan cara sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dapat digunakan dalam menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber yang ada.⁶⁰

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dapat untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada narasumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁶¹

⁵⁹ Dr, P. (2008). Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV. Alfabeta, Bandung, 25..hlm. 252-253.

⁶⁰ Sumarto. "Peran Dan Kredibilitas Badan Akreditasi Nasional Sekolah / Madrasah (Ban S/M Mewujudkan Sekolah Efektif Melalui Manajemen Mutu." Jurnal Literasiologi (2018),12-12.

⁶¹ Sapto. Haryoko. 412.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif SMP Negeri 03 Rejang Lebong

1. Sejarah SMP Negeri 03 Rejang Lebong

SMP Negeri 03 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Curup Timur yang berdiri pada tahun 1980 dan merupakan leburan dari SMEP (Sekolah Menengah Ekonomi Pertama) dan diubah pada tahun 1980 menjadi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Curup. Sesuai dengan perkembangan pemekaran wilayah, SMP Negeri 03 Curup menjadi SMP Negeri Curup Timur karena sekolah ini berada di wilayah Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong. Kemudian dengan peraturan dan berdasarkan keputusan pemerintah sekolah ini berubah menjadi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.⁶²

SMP Negeri 03 Rejang Lebong yang beralamat di Jalan Ahmad Yani Kelurahan Talang Ulu kabupaten Rejang Lebong. Sejarah awal berdirinya SMP Negeri 03 Rejang Lebong ini pada tanggal 23 april 1982.⁶³

2. Letak Geografis SMP Negeri 03 Rejang Lebong

Letak Geografis SMP Negeri 3 Rejang Lebong SMP Negeri 3 Rejang Lebong berdasarkan letak geografisnya, terletak di jalan raya tepatnya di Jalan Ahmad Yani Talang Ulu Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong. Batas-batas geografis SMP Negeri 3 Rejang Lebong sebagai berikut : Sebelah Utara berbatasan dengan rumah

⁶² Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

⁶³ Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

penduduk, sebelah Selatan berbatasan dengan perkebunan penduduk, sebelah Timur berbatasan dengan perkebunan penduduk, dan sebelah Barat berbatasan dengan perkebunan penduduk.⁶⁴

3. Profil SMP Negeri 03 Rejang Lebong

Nama SMP	:	SMP Negeri 03 Rejang Lebong
NPSN	:	10700633
Jenjang Pendidikan	:	SMP
Alamat Sekolah	:	Jl. Ahmad Yani
Posisi Geografis	:	-3,45675 lintang -102,5536 Bujur
Nomor Telepon	:	073221252
Email	:	Smpr6778@gmail.com
Izin Operasional	:	180.381.VII Tahun 2016
Nama Kepala Sekolah	:	Arniweli, S.Pd.I
Akreditasi	:	A

4. Visi dan Misi Sekolah

Visi SMP Negeri 03 Rejang Lebong, Yaitu : “Terwujudnya Peserta Didik Yang Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Kreatif, berkompetisi, Berprestasi, dan Berwawasan Luas”.⁶⁵

⁶⁴Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

⁶⁵Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

Sedangkan Misi SMP Negeri 03 Rejang Lebong adalah :⁶⁶

- a. Menjalankan ajaran agama dan berptilaku akhlakul karimah dalam kehidupan sehari – hari.
- b. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi keilmuan peserta didik.
- c. Menumbuh kembangkan kompetensi peserta didik untuk meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
- d. Melestarikan kearifan lokal sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa.
- e. Membudayakan sikap jujur, disiplin, dan bertanggung jawab.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana merupakan meliputi seluruh peralatan dan perlengkapan yang fungsinya sebagai alat utama atau langsung di gunakan dalam setiap proses pendidikan. Sedangkan prasarana adalah seperangkat alat yang berfungsi secara tidak langsung dalam menunjang sebuah proses pendidikan. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia di SMP Negeri 03 Rejang Lebong sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dan kegiatan-kegiatan sekolah lainnya, yaitu sebagai berikut:⁶⁷

Tabel 4.1 Sarana Dan Prasarana SMPN 03 Rejang Lebong

NO	Nama Ruang	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Tata Usaha	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Ruang Tamu	1
5.	Ruang Koperasi	1
6.	Ruang BP/BK	1

⁶⁶ Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

⁶⁷ Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

7.	Ruang Kelas	24
8.	Ruang Keterampilan	1
9.	Ruang TIK	1
10.	Lab. IPA	1
11.	Perpustakaan	1
12.	WC Guru	2
13.	WC siswa	2
14.	Kantin	3
15.	Lapangan	4
16.	Komputer/laptop/PC	34
17.	Televisi	2
18.	Infocus	3
19.	Printer	3
20.	Pengeras Suara	1
21.	Meja Guru	31
22.	Kursi Guru	31
23.	Meja Kepala Sekolah	1
24.	Kursi Kepala Sekolah	3
25.	Meja TU	9
26.	Kursi TU	9
27.	Meja Siswa	695
28.	Kursi Siswa	695
29.	Papan Tulis	24
30.	Papan Panel/Mading	1
31.	Parkir Motor dan Mobil	1
32.	Ruang UKS	1
33.	Mushola	1
34.	Ruang Penjaga Sekolah	1
35.	Gudang	1

Sumber: Dokumen SMP Negeri 03 Rejang Lebong⁶⁸

6. Keadaan Guru dan Siswa SMP Negeri 03 Rejang Lebong

Tabel 4.2 Jumlah Guru SMPN 03 Rejang Lebong

NO	Status Guru	Jumlah
1.	Pegawai Negeri Sipil (PNS)	37
2.	PNS PPPK	4
3.	NON PNS	4
Jumlah		45

Sumber: Dokumen SMP Negeri 03 Rejang Lebong⁶⁹

⁶⁸ Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

⁶⁹ Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

Tabel 4. 3 Data Jumlah Siswa

NO	KELAS	JUMLAH SISWA		
		L	P	JUMLAH
1.	VII	97	90	187
2.	VIII	92	103	195
3.	IX	133	98	231
Jumlah		322	291	613

Sumber: Dokumen SMP Negeri 03 Rejang Lebong⁷⁰

Tabel 4. 4 Data Siswa Kelas VIII A

NO	NAMA SISWA	L/P
1.	Adinda RR	P
2.	Adhel LK	P
3.	Akbar S	L
4.	Al Aziz S	L
5.	Amelia K	P
6.	Apriya HN	P
7.	Arian H	L
8.	Armizan R	L
9.	Cinta A	P
10.	Dava L	L
11.	Dian W	L
12.	Dinda DP	P
13.	Ezra K	P
14.	Hafiza D	P
15.	Izra DO	P
16.	M. RAFAEL	L
17.	Muhammad A	L
18.	Muhammad DF	L
19.	Muhammad HF	L
20.	Naysa DR	L

⁷⁰ Dokumentasi data sekolah SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

21.	Nizam AD	L
22.	Radja K	L
23.	Rapid PN	P
24.	Raqila PK	P
25.	Rayhan HH	L
26.	Resti BA	P
27.	Salsa A	P
28.	Stanley AW	L
29.	Syarina R	P
30.	Zahira IP	P

Sumber: Dokumen SMP Negeri 03 Rejang Lebong

B. Temuan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2025 dengan subjek penelitian yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Wakil Kurikulum dan Siswa Siswi kelas VIII A SMP Negeri 03 Rejang Lebong. Data tentang Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Implikasinya terhadap keterampilan kerjasama Siswa Pada Mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan hasil sebagai berikut:

1. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

Hasil observasi yang peneliti lakukan tergambar bahwa Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong melakukan perencanaan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, hal ini dikarenakan proses pembelajaran tidak akan berjalan

tanpa adanya bahan ajar. Dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament guru melakukan lima langkah dalam proses pembelajaran yaitu Penyajian kelas, Belajar dalam kelompok, Games akademik, Tournament dan Penghargaan kelompok.⁷¹

a. Penyajian Kelas

1). Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik

Hal yang Guru lakukan pertama dalam penyajian kelas ialah menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menegaskan pentingnya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal kegiatan sebagai bentuk pengarahan awal bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lidyawati, ia mengatakan bahwa:

“Iya, pasti setiap pembelajaran didahului dengan menyampaikan tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai agar siswa mengerti, memahami apa hasil dari pembelajaran tersebut. Saya menyampaikan secara jelas tujuan pembelajaran, baik secara lisan maupun tertulis di papan tulis atau melalui slide presentasi. Saya menjelaskan bahwa hari ini kita akan belajar tentang kitab-kitab yang diturunkan Allah kepada para rasul-Nya, termasuk mengenal nama - namanya, memahami kandungannya secara umum, serta menumbuhkan sikap iman kepada kitab-kitab tersebut. Kemudian saya juga menekankan kepada siswa apa saja capaian yang diharapkan setelah pembelajaran berlangsung, misalnya: *mereka diharapkan* mampu menyebutkan nama-nama kitab Allah, menjelaskan isi pokoknya, serta menunjukkan sikap positif terhadap ajaran -ajaran dalam kitab tersebut.”⁷²

Hal ini mendapat penguatan dari sisi siswa, di mana guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran ketika memulai kegiatan pembelajaran. Berdasarkan wawancara kepada Zahira Inkana Putri siswi kelas VIII A ia mengatakan: “Iya, biasanya guru menyampaikan tujuan

⁷¹Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

⁷² Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong pada tanggal 14 Mei 2025.

pembelajaran sebelum memulai pelajaran. Guru menjelaskan apa yang akan dipelajari pada hari itu”.⁷³

Kemudian sesuai dengan ungkapan peserta didik Cinta Amilia selaku siswi kelas VIII A ia mengatakan bahwa:

“Iya, guru biasanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal sebelum memulai pelajaran, guru biasanya menjelaskan materi apa yang akan dipelajari, serta kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Penyampaian tujuan ini membantu kami memahami arah pembelajaran dan mempersiapkan diri”.⁷⁴

Nizam selaku siswa kelas VIII A mengatakan bahwa: “Iya, biasanya guru menyampaikan tujuan pembelajaran diawal kegiatan pembelajaran”.⁷⁵

Hal ini sesuai hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi Meyakini Kitab - Kitab Allah secara lisan dan jelas di awal pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu dengan menyampaikan “Adapun tujuan pelajaran kita pada hari ini adalah memahami makna iman kepada kitab – kitab Allah, lalu mengetahui sejarah turunnya kitab – kitab Allah” penyampaian tujuan ini bertujuan agar peserta didik memahami apa yang akan mereka capai dalam proses pembelajaran.⁷⁶

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah di konfirmasi dengan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

⁷³ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

⁷⁴ Wawancara dengan Cinta Amelia, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

⁷⁵ Wawancara dengan Nizam siswa kelas VIII pada tanggal 14 Mei 2025.

⁷⁶ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

Gambar 4.1 Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran



Sumber Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong⁷⁷

Oleh sebab itu berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, dapat peneliti simpulkan bahwa penyampaian tujuan dilakukan oleh guru secara lisan dan didukung dengan media tulis seperti papan tulis. Hal ini menunjukkan guru menyadari akan pentingnya memberikan arah pembelajaran yang jelas kepada peserta didik.

2) Menyajikan informasi ke peserta didik

Hasil wawancara menunjukkan guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan metode ceramah, kemudian mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya ataupun pengalaman peserta didik. adapun hasil wawancara dengan Ibu Lidyawati, beliau mengatakan bahwa:

“Saya berusaha menyampaikannya secara jelas di awal pembelajaran. Biasanya saya memulai dengan menyapa siswa dan membangun suasana yang kondusif, kemudian saya menjelaskan judul dan pokok bahasan materi hari itu, misalnya “Hari ini kita akan belajar tentang *iman kepada kitab-kitab Allah*.” Selain itu, saya juga sering memberikan pertanyaan pemantik atau pertanyaan awal, seperti: “Apa kalian tahu ada berapa kitab yang diturunkan Allah?” atau “Mengapa manusia butuh pedoman hidup?” Hal ini bertujuan untuk menggugah rasa ingin tahu siswa sebelum masuk ke inti materi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengetahui apa

⁷⁷ Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

yang akan dipelajari, tetapi juga mengerti alasan mereka harus mempelajarinya.”⁷⁸

Kemudian dilanjutkan dengan:

“Dalam mengajar, saya selalu berusaha mengaitkan materi yang disampaikan dengan pengalaman dan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini penting agar pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga kontekstual dan aplikatif dalam kehidupan mereka. Contoh, saat mengajarkan materi tentang *iman kepada kitab-kitab Allah*, saya memulai dengan bertanya kepada siswa apakah mereka pernah membaca Al-Qur’an di rumah atau mendengar ayat-ayatnya di masjid atau media sosial. Dari situ, saya arahkan pembahasan pada pentingnya kitab suci sebagai pedoman hidup dan bagaimana kita seharusnya menyikapinya dalam kehidupan nyata, seperti berkata jujur, bersikap adil, dan menjauhi perbuatan buruk—yang semua itu merupakan perintah dalam kitab Allah.”⁷⁹

Hal ini juga sesuai dengan ungkapan peserta didik Zahira Inkana Putri selaku siswi kelas VIII A ia mengatakan: “Guru biasanya menyampaikan materi pembelajaran dengan cara memberikan penjelasan dan memberikan contoh materi yang dipelajari, sehingga materi yang dijelaskan menjadi jelas dan mudah dipahami”.⁸⁰

Cinta Amilia selaku siswa kelas VIII A ia mengatakan bahwa: “Guru menyampaikan materi dengan menarik setelah menyampaikan materi guru membagi kami menjadi beberapa kelompok untuk melakukan game dan tournament”.⁸¹

Nizam selaku siswa kelas VIII A ia mengatakan bahwa:

“Guru biasanya memulai dengan penjelasan konsep dasar secara jelas, kemudian membiarkan siswa membaca buku paket yang di sediakan guru lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk

⁷⁸ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025

⁷⁹ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

⁸⁰ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

⁸¹ Wawancara dengan Cinta Amelia, siwa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

bertanya , guru juga memberikan contoh-contoh yang dialami dalam kehidupan sehari-hari”.⁸²

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan guru dan peserta didik bersama - sama mendiskusikan materi pada hari itu yang dipelajari Guru memulai penyampaian materi dengan metode ceramah secara komunikatif. Beliau tidak hanya menjelaskan konsep secara teoritis, tetapi juga menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Saat memberikan penjelasan guru mengaitkan materi yang sedang dibahas dengan pembelajaran sebelumnya, misalnya dengan mengingatkan kembali pokok bahasan pada pertemuan lalu melalui pertanyaan singkat kepada siswa. Guru juga menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik. Kemudian ketika peserta didik bertanya guru menanggapi serta memberi penguatan. Hal ini membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran.⁸³

Guru menyampaikan informasi pembelajaran yang telah di konfirmasi dengan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

⁸² Wawancara dengan Nizam pada tanggal 14 Mei 2025.

⁸³ Observasi Pada Tanggal 25 Mei 2025.

Gambar 4. 2 Guru Menyampaikan Informasi kepada siswa



Sumber Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong⁸⁴

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa guru menyampaikan informasi tentang materi yang akan dipelajari secara terstruktur, kontekstual, dan komunikatif. Guru memulai pembelajaran dengan membangun suasana yang kondusif, menyapa siswa, dan menjelaskan pokok bahasan serta tujuan pembelajaran secara jelas. Untuk menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa, guru menggunakan pertanyaan pemantik dan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari.

b. Belajar Dengan kelompok

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa guru membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakter siswa. Tujuannya adalah menciptakan keseimbangan dalam kelompok sehingga kerja sama dapat berjalan lebih optimal. Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam. Ibu Lidiyawati, S.Pd. I mengatakan bahwa:

“Siswa dibagi ke dalam tim yang heterogen, di mana mereka diberi kesempatan untuk mendiskusikan materi, saling menjelaskan, dan

⁸⁴ Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

bekerja sama memahami konsep yang diberikan. Saya juga menyediakan buku paket sebagai sumber belajar siswa untuk mengeksplorasi materi dari buku.”⁸⁵

Kemudian dilanjutkan dengan:

“Mereka dibentuk secara acak jadi mereka tidak memilih temannya yang itu - itu saja. Mereka dikelompokkan secara heterogen nah bisa dilihat dari nilai siswa, kemudian dikelompokkan siswa yang pintar dengan siswa yang sedang jadi di ajak baik dari akademiknya maupun dilihat dari ras gender, suku dll”⁸⁶

Hal ini mendapat penguatan berdasarkan pernyataan Zahira Inkana Putri selaku Siswi kelas VIII A, ia mengatakan:

"Biasanya ibu guru membagi kelompok kami berdasarkan keberagaman, jadi bukan kami yang memilih teman sendiri. Satu kelompok terdiri dari teman yang pintar, sedang, dan yang masih perlu dibimbing, jadi kami bisa saling bantu. Setiap kelompok diberi peran, seperti ketua, pencatat, penyaji".⁸⁷

Kemudian sesuai dengan pernyataan Cinta Amilia selaku siswi kelas VIII A, ia mengatakan:

"Guru membentuk kelompoknya dengan cara memilih anggota secara acak, tapi tetap mempertimbangkan kemampuan kami. Jadi dalam satu kelompok ada yang pandai, sedang, dan kurang. Setelah dibagi, guru menjelaskan peran-peran yang harus dijalankan supaya kerja kelompoknya bisa berjalan lancar."⁸⁸

Hasil observasi dikelas menunjukan, guru membentuk kelompok belajar secara heterogen. Guru membagi siswa 4 - 5 siswa dalam kelompok berdasarkan variasi kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakter agar tercipta kelompok yang seimbang dan saling melengkapi.⁸⁹

⁸⁵ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

⁸⁶ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

⁸⁷ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

⁸⁸ Wawancara Cinta Amilia, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

⁸⁹ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

Guru membentuk siswa kedalam kelompok yang telah di konfirmasi dengan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

Gambar 4. 3 Guru membentuk siswa kedalam kelompok



Sumber: Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong⁹⁰

Kerjasama tim yang efektif merupakan pondasi penting dalam mencapai tujuan bersama, baik dalam konteks organisasi maupun proyek tertentu. Hal ini dapat dicapai dengan, komunikasi terbuka, pembagian tugas yang adil, dan saling menghargai perbedaan pendapat. Komunikasi yang jelas dan transparan memungkinkan setiap anggota tim untuk berbagi ide dan masukan, menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi. Selain itu, pembagian tugas yang adil memastikan bahwa setiap individu berkontribusi sesuai dengan keahlian dan kemampuannya, sehingga meningkatkan motivasi dan rasa tanggung jawab.

Hasil wawancara dengan ibu Lidyawati mengungkapkan bahwa:

“Saya memberikan arahan dan pembagian peran yang jelas kepada setiap anggota, seperti ketua, pencatat, penyaji, dan anggota aktif. Dengan pembagian peran ini, setiap siswa merasa memiliki tanggung jawab. Selain itu, saya menanamkan nilai-nilai kerja sama, seperti saling menghargai, mendengarkan pendapat, dan menyelesaikan tugas bersama. Saya juga rutin memberikan refleksi

⁹⁰⁹⁰Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

dan evaluasi setelah kegiatan kelompok agar mereka dapat belajar dari pengalaman dan memperbaiki kerja sama di pertemuan berikutnya.”⁹¹

Hal ini juga senada dengan ungkapan peserta didik kelas VIII A, Zahira Inkana Putri, ia mengatakan:

“Dengan cara menjelaskan dan mengarahkan siswa mengenai tugas masing-masing anggota kelompok, serta memberikan contoh bagaimana cara bekerja sama yang baik. Guru juga membantu jika ada kesulitan dalam kelompok dan mendorong siswa untuk saling menghargai pendapat teman, berbagi tugas secara adil, dan menyelesaikan pekerjaan bersama-sama”.⁹²

Hal ini sesuai dengan pernyataan Cinta Amilia ia mengatakan:

“Dengan cara menggabungkan anak yang pintar dengan anak yang sedang maupun yang kurang, agar bisa sama – sama mudah memahami materi yang diberikan oleh guru”.⁹³ Sesuai dengan ungkapan tersebut, Nizam ia mengatakan: “Dengan cara membagi anggota kelompok dengan adil siswa yang pintar di gabungkan dengan siswa sedang atau yang kurang pintar”.⁹⁴

Hal ini sesuai dengan hasil observasi Peserta didik aktif dalam menjalin kerja sama dalam kelompok. Siswa duduk berkelompok menghadap satu sama lain, dan secara aktif berdiskusi untuk memahami materi serta menjawab soal-soal permainan edukatif yang diberikan oleh guru melalui media handphone berbantuan Wordwall.⁹⁵

⁹¹ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

⁹² Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

⁹³ Wawancara Cinta Amilia, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

⁹⁴ Wawancara Nizam, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

⁹⁵ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

Guru membentuk siswa kedalam kelompok yang telah di konfirmasi dengan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

Gambar 4.4 Guru Mengamati Setiap Kelompok



Sumber: Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong⁹⁶

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat peneliti simpulkan bahwa Pembentukan kelompok dalam pembelajaran dilakukan secara acak namun terstruktur, dengan mempertimbangkan prinsip heterogenitas. Setiap kelompok beranggotakan 4 - 5 orang siswa. Guru menyusun kelompok berdasarkan nilai akademik, jenis kelamin, karakter, dan latar belakang siswa seperti suku atau budaya, yang berbeda guna menciptakan keseimbangan dalam setiap kelompok. Setelah siswa dibentuk dalam kelompok guru membagi peran setiap anggota dalam kelompok tersebut agar siswa dapat saling bekerjasama sesuai peran mereka dalam kelompok tersebut.

c. Game

Hasil wawancara mengungkapkan kegiatan game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mendapat respon positif dari peserta didik. Mereka terlihat antusias, aktif, dan bersemangat dalam

⁹⁶ Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

mengikuti setiap tahapan kegiatan, khususnya saat digunakan media Wordwall melalui handphone.

Wawancara dengan Ibu Lidiyawati, S, Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti Beliau menjelaskan:

“Siswa aktif, dan bersemangat mengikuti setiap sesi permainan, terutama saat disampaikan melalui media interaktif seperti Wordwall. Dengan pendekatan ini, siswa yang biasanya pasif pun mulai terlibat, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam menjawab soal. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan mereka tampak lebih mudah memahami materi karena disampaikan dengan cara yang menyenangkan”.⁹⁷

Sesuai dengan ungkapan tersebut Zahira kelas VIII A mengatakan bahwa: “Saya jadi lebih semangat kalau belajarnya pakai game Wordwall, karena bisa langsung tahu salah atau benarnya jawaban saya. Seru dan bikin nggak ngantuk.”⁹⁸

Sesuaikan dengan ungkapan tersebut pernyataan Cinta Amilia, ia menyatakan:

“Menurut saya, belajar pakai Wordwall itu seru dan beda dari biasanya. Jadi nggak cuma duduk dengar guru ngomong, tapi bisa langsung ikut main game yang isinya soal-soal pelajaran. Kadang suka berasa kayak main, tapi tetap belajar. Apalagi kalau bisa lihat langsung jawaban kita benar atau salah, jadi lebih semangat belajar.”⁹⁹

Sejalan dengan pernyataan Nizam, ia Mengatakan: “Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Saya jadi tidak cuma mendengarkan guru, tapi juga ikut aktif main dan jawab soal. Jadi saya lebih cepat paham”¹⁰⁰

⁹⁷ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, S.Pd.I, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

⁹⁸ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

⁹⁹ Wawancara Cinta Amilia, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

¹⁰⁰ Wawancara Nizam, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa tahapan game dalam model *Teams Games Tournament* di SMP Negeri 03 Rejang Lebong berjalan dengan antusias dan aktif. Guru menyajikan soal dalam bentuk permainan edukatif, baik tertulis maupun digital seperti Wordwall, untuk menguji pemahaman siswa setelah diskusi kelompok. Siswa terlihat bersemangat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menjawab soal.¹⁰¹

Guru menjelaskan cara bermain game yang telah di konfirmasi dengan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

Gambar 4.5 Guru menjelaskan cara bermain game



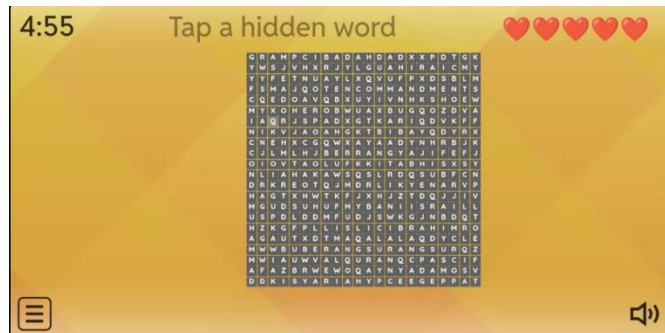
Sumber Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong¹⁰²

Guru menggunakan permainan edukatif yang telah dikonfirmasi dengan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

¹⁰¹ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

¹⁰² Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

Gambar 4.6 Game Temukan Kata



Gambar 4.7 Game pilihan ganda

Sumber Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong¹⁰³

Gambar 4.8 Game Menebak Kata

Sumber Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong¹⁰⁴

Dengan hal itu berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa game yang guru gunakan menggunakan media interaktif seperti wordall. Game yang telah

¹⁰³ Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

¹⁰⁴ Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

disediakan guru dalam pembelajaran mendapat respon positif dari peserta didik. Mereka terlihat antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, khususnya saat digunakan media Wordwall melalui handphone. Siswa juga merasa senang dan tertarik karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik usia mereka yang menyukai aktivitas interaktif.

d. Tournament

Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam. Ibu Lidyawati, S.Pd.I, beliau mengatakan:

"Perencanaan tahap tournament saya mulai sejak awal menyusun RPP. Saya siapkan soal-soal yang tidak hanya menguji pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis. Soal-soal tersebut saya susun secara bertingkat dari mudah ke sulit. Turnamen biasanya dilaksanakan setelah diskusi kelompok selesai, agar siswa sudah punya pemahaman dasar yang cukup. Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok bergantian menjawab soal yang ada di handphone dan skor mereka dicatat untuk kemudian diakumulasi".¹⁰⁵

Sejalan dengan pernyataan Zahira Inkana Putri selaku siswi kelas VIII A, Ia berkata:

"Menurut saya, turnamen yang dilakukan setelah diskusi kelompok itu menarik. Kami punya gambaran dulu dari hasil diskusi, jadi pas masuk ke tournament dengan Wordwall, kami bisa lebih siap. Soalnya juga beragam, dari yang gampang sampai yang susah, jadi kami harus benar-benar fokus. Serunya lagi, kami mengerjakan soal di HP secara bergantian".¹⁰⁶

Hal ini sejalan dengan ungkapan Nizam, selaku siswa kelas VIII A, ia mengatakan: "Belajar lewat turnamen Wordwall itu seru. Setelah diskusi, kami jadi lebih siap jawab soal. Soalnya bertingkat dari mudah ke

¹⁰⁵ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

¹⁰⁶ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

sulit, dan kami bergiliran mengerjakannya pakai HP. Skornya dicatat, jadi kami semangat untuk dapat nilai terbaik.”¹⁰⁷

Hal ini sesuai dengan hasil observasi menunjukkan bahwa suasana saat tournament berlangsung tampak hidup dan kompetitif. Siswa saling mendukung, menyemangati, dan berusaha memberikan jawaban terbaik untuk kelompoknya. Suasana seperti ini mencerminkan tujuan utama model kooperatif tipe *teams games tournament*, yakni membentuk keterlibatan aktif, semangat kolaborasi, dan motivasi belajar yang tinggi melalui media kompetisi yang menyenangkan.¹⁰⁸

Siswa melakukan *Tournament* yang telah di konfirmasi dengan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

Gambar 4.9 Siswa melakukan tournament



Sumber Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong¹⁰⁹

Hal ini sesuai berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa tahap tournament dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil

¹⁰⁷ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹⁰⁸ Observasi pada tanggal 5 Mei Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

¹⁰⁹ Dokumentasi Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

menciptakan suasana belajar yang hidup, kompetitif, dan menyenangkan. Soal-soal yang disusun bertingkat dari mudah ke sulit mendorong siswa berpikir kritis dan mempersiapkan mereka setelah diskusi kelompok. Selama tournament, siswa tampak aktif bergiliran menjawab, saling mendukung, dan berusaha memberikan jawaban terbaik untuk kelompoknya, sehingga tercipta keterlibatan aktif, semangat kolaborasi, dan motivasi belajar yang tinggi.

e. Penghargaan Kelompok (*Reward*)

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa pemberian reward setelah pelaksanaan game dan turnamen dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru mengakumulasi skor setiap kelompok, mengumumkan pemenang, dan memberikan penghargaan berupa tambahan nilai serta pujian di depan kelas. Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

Adapun hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru pendidikan agama islam Ibu Lidyawati, S.Pd.I, ia mengungkapkan bahwa:

“Setelah pelaksanaan game dan tournament, saya biasanya mengakumulasi seluruh skor yang diperoleh masing-masing kelompok selama turnamen berlangsung. Kelompok dengan skor tertinggi saya umumkan sebagai pemenang. Sebagai bentuk apresiasi dan motivasi, saya memberikan reward berupa tambahan nilai kepada seluruh anggota kelompok tersebut. Reward ini tidak hanya dalam bentuk nilai angka, tetapi juga bisa berupa pujian di depan kelas. Tujuannya bukan hanya untuk mendorong semangat kompetisi, tetapi juga menanamkan nilai kejujuran, kerja keras, dan kerja sama tim. Dengan adanya penghargaan ini, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran dan merasa bahwa usaha mereka dalam belajar bersama tidak sia-sia.”¹¹⁰

¹¹⁰ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Zahira Inkana Putri selaku siswi kelas VIII A, Ia berkata:

“Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi setelah turnamen selesai. Bentuk penghargaan yang diberikan guru berupa tambahan nilai. Hal ini membuat kami lebih semangat dalam belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mendapatkan nilai yang tinggi.”¹¹¹

Sesuai juga dengan pernyataan Cinta Amilia selaku siswi kelas VIII A, Ia berkata: “Biasanya setelah selesai game dan turnamen, guru akan umumkan kelompok mana yang skornya paling tinggi. Kalau kelompok saya menang, kami dapat tambahan nilai. kami jadi lebih semangat dan serius belajar biar bisa menang.”¹¹²

Sesuai juga dengan pernyataan Nizam, selaku siswa kelas VIII A, ia mengatakan:

“Setelah selesai turnamen, guru biasanya mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi dan memberi reward berupa tambahan nilai. kelompok saya pernah mendapatkannya. Menurut saya, penghargaan seperti ini bisa membuat siswa lebih bersemangat dan tidak takut untuk aktif dalam belajar.”¹¹³

Hal ini sesuai dengan hasil observasi guru tampak konsisten dalam memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih skor tertinggi setelah tahap game dan tournament. Proses akumulasi skor dilakukan secara terbuka dan transparan, di mana guru mencatat skor setiap kelompok berdasarkan hasil turnamen, kemudian mengumumkan kelompok terbaik di hadapan kelas. Penghargaan yang diberikan oleh guru tidak hanya dalam bentuk penambahan nilai akademik, tetapi juga dalam bentuk penguatan afektif seperti pujian di depan kelas.¹¹⁴

¹¹¹ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

¹¹² Wawancara Cinta Amilia, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

¹¹³ Wawancara Nizam, siswa kelas VIII A pada 14 Mei 2025.

¹¹⁴ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

Hal ini sesuai berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dipaparkan maka dapat peneliti simpulkan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pelaksanaan implementasi *Kooperatif tipe teams games tournament* bahwa guru telah melaksanakan langkah-langkah dari *kooperatif teams games tournament* yaitu penghargaan kelompok (*Reward*).

3) Keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

a. Saling Ketergantungan

Hasil wawancara mengungkapkan ketergantungan positif antaranggota kelompok merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Guru menekankan bahwa kekompakan tim berpengaruh langsung terhadap perolehan nilai kelompok, di mana kerjasama yang baik akan menghasilkan prestasi yang lebih baik. Guru pendidikan agama islam Ibu Lidyawati, S.Pd.I, beliau mengatakan:

”Tentu sangat penting, ketergantungan kelompok. Kalau timnya kompak maka nilai kelompoknya akan bagus begitupun sebaliknya kalau timnya tidak kompak maka nilai kelompoknya akan kurang. Di dalam game setiap anggota kelompok harus solid kalau anggota tim masing – masing egois berarti tidak ada kekompakkan dalam tim tersebut”.¹¹⁵

Kemudian Ibu Lidyawati juga menambahkan bahwa:

”melalui pembelajaran ini, siswa dilatih untuk saling membantu. Ia sering mengingatkan siswa agar tidak hanya memikirkan diri sendiri, tetapi juga memperhatikan pemahaman teman sekelompok. “Kalau ada teman yang belum paham, harus dibantu. Karena kalau satu anggota tidak menguasai materi,

¹¹⁵ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

nanti akan memengaruhi skor kelompok saat turnamen. Jadi di sini mereka belajar bahwa keberhasilan itu harus dicapai bersama.”¹¹⁶

Hal ini juga sesuai dengan ungkapan peserta didik, Cinta Amilia kelas VIII mengatakan bahwa: “Iya, Jika ada materi yang belum saya pahami, saya tidak ragu bertanya kepada teman yang lebih mengerti. Sebaliknya, ketika ada anggota kelompok yang kesulitan, saya berinisiatif menjelaskan”.¹¹⁷

Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Nizam kelas VIII mengatakan bahwa: “Iya saya sering meminta bantuan sekaligus menawarkan bantuan kepada teman kelompok ketika menghadapi kesulitan”.¹¹⁸

Hal ini sejalan berdasarkan hasil observasi terlihat siswa dalam setiap kelompok menunjukkan pola saling ketergantungan yang baik. Pada saat diskusi sebelum game dimulai, beberapa siswa tampak aktif menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya yang belum paham. Pada tahap tournament interaksi antaranggota kelompok tetap terjaga. Meskipun suasana kompetisi terasa, mereka tetap saling menyemangati dan mengingatkan untuk tetap fokus.¹¹⁹

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa siswa saling ketergantungan dengan anggota kelompoknya hal ini terlihat dari perilaku siswa saling berbagi informasi menjelaskan pemahaman mereka kepada anggota kelompok

¹¹⁶ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

¹¹⁷ Wawancara dengan Cinta Amelia, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹¹⁸ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹¹⁹ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

yang belum paham, siswa juga tampak mengingatkan dan menyemangati anggota kelompok untuk aktif.

b. Tanggung Jawab

Hasil wawancara mengungkapkan setiap anggota kelompok memiliki peran yang jelas dan menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Siswa terlihat menjalankan perannya masing-masing dengan baik.

Wawancara dengan Ibu Lidiyawati, S, Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti Beliau menjelaskan:

“Strategi yang saya gunakan adalah dengan membagi peran secara jelas dalam kelompok, seperti ketua, pencatat, dan penyaji. Setiap siswa saya beri tanggung jawab sesuai peran tersebut dan saya pantau pelaksanaannya. Dengan pembagian tugas seperti ini, tidak ada siswa yang hanya diam atau bergantung pada teman lainnya”.¹²⁰

Sesuai dengan ungkapan tersebut Zahira kelas VIII A mengatakan bahwa:

“Saya berusaha bertanggung jawab dengan cara menyelesaikan tugas yang menjadi bagian saya sesuai peran yang diberikan dalam kelompok. Kalau saya jadi pencatat atau penyaji, saya fokus mengerjakan bagian itu sebaik mungkin supaya bisa membantu kelompok mencapai hasil terbaik”.¹²¹

Sesuai juga dengan ungkapan Cinta Amilia, mengungkapkan bahwa:

“Biasanya kami berdiskusi dulu di awal untuk membagi tugas secara adil. Setelah itu saya mengerjakan bagian saya tepat waktu. Kalau ada kesulitan, saya bertanya ke teman kelompok. Dengan cara ini, semua anggota ikut terlibat dan tugas bisa selesai dengan baik”.¹²²

¹²⁰ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

¹²¹ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹²² Wawancara dengan Cinta Amelia, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

Nizam mengungkapkan bahwa:

“Saya selalu berusaha aktif dalam kelompok dan tidak hanya diam atau menunggu teman. Saya sadar kalau keberhasilan kelompok itu tergantung dari usaha semua anggotanya, jadi saya berusaha ikut berkontribusi dan menyelesaikan bagian saya dengan sungguh-sungguh”.¹²³

Hal ini sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan bahwa setiap kelompok tampak memiliki pembagian peran yang jelas sebagaimana arahan guru. Guru menetapkan peran seperti ketua kelompok, pencatat, dan penyaji. Saat diskusi berlangsung Ketua kelompok mengatur jalannya diskusi dan memastikan semua anggota berpartisipasi. Pencatat tampak menuliskan hasil kesepakatan kelompok dengan rapi di buku catatan. Penyaji mempersiapkan diri untuk mempresentasikan jawaban kelompok, sementara anggota lain memberikan masukan agar jawaban lebih tepat.¹²⁴

Dengan hal itu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa untuk membentuk sikap tanggung jawab siswa dapat dilakukan melalui strategi guru yang terarah, seperti pembentukan kelompok heterogen, pembagian peran yang jelas, dan penekanan pentingnya kontribusi individu. Siswa menunjukkan kedisiplinan, kesungguhan, dan kesadaran dalam menjalankan tugas kelompok secara konsisten, sehingga tanggung jawab berkembang secara nyata dalam proses pembelajaran.

c. Komunikasi Kelompok

Setiap kelompok terlibat dalam diskusi, semua anggota diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan ide mereka dan saling

¹²³ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹²⁴ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

menghargai. jika terdapat perbedaan pendapat dihargai dan tidak langsung ditolak.

Hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam. berdasarkan hasil Wawancara dengan Ibu Lidyawati, S.Pd.I, beliau mengatakan:

“Saya memberikan peran-peran tertentu dalam kelompok, seperti ketua, pencatat, dan penyaji, agar setiap siswa memiliki tanggung jawab dan kesempatan untuk berbicara. Selama proses berlangsung, saya mengamati dan memberikan umpan balik serta dorongan kepada siswa yang masih pasif. Di akhir kegiatan, saya ajak mereka melakukan refleksi terhadap kerja kelompok, sehingga mereka bisa memahami manfaat dari saling bertukar pikiran dan belajar dari satu sama lain. Dengan cara ini, siswa terbiasa untuk aktif berkomunikasi dalam suasana yang positif dan saling menghargai”.¹²⁵

Kemudian dilanjutkan dengan: “Anak-anak jadi lebih sering berdiskusi, saling tukar informasi, dan mereka belajar menyampaikan pendapat dengan sopan. Dulu banyak yang pasif, sekarang sudah mulai berani berbicara.”

Sesuai juga dengan pernyataan Zahira Inkana Putri selaku siswi kelas VIII A, Ia berkata: “Dengan cara berdiskusi dengan semua anggota kelompok dalam tim saling menyampaikan ide pendapat dan masukan”.¹²⁶

Hal ini sejalan dengan pernyataan Cinta Amilia, selaku siswa kelas VIII A, ia mengatakan: “Saya berkomunikasi dengan baik dalam kelompok dengan cara aktif bertanya dan mengajak semua anggota berdiskusi untuk menyelesaikan tugas. Ketika ada masalah kami

¹²⁵ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

¹²⁶ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

memulai dengan mendengarkan pendapat teman-teman terlebih dahulu”.¹²⁷

Hal ini sesuai juga dengan pernyataan Nizam, selaku siswa kelas VIII A, ia mengatakan: “Dengan cara saling mengerjakan, mencari informasi dari buku paket dan menyampaikan pendapat masing – masing untuk mencari solusi yang tepat”.¹²⁸

Hal ini sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan selama proses observasi. Terlihat bahwa siswa saling bertanya, menyampaikan gagasan, memberikan penjelasan ulang kepada temannya yang belum paham, serta aktif menanggapi pendapat yang disampaikan anggota kelompok lain. Pola komunikasi yang terjadi pun bersifat dua arah dan dinamis, tidak hanya terpusat pada satu siswa tertentu.¹²⁹

Siswa melakukan komunikasi dengan kelompok yang telah di konfirmasi dengan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, juga dikonfirmasi dengan dokumentasi berikut:

Gambar 4.10 Siswa berdiskusi dalam kelompok



Sumber Dokumentasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong¹³⁰

¹²⁷ Wawancara dengan Cinta Amelia, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹²⁸ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹²⁹ Observasi pada tanggal 05 Mei 2025.

¹³⁰ Dokumentasi SMP negeri 03 Rejang Lebong.

Hal ini sesuai berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi bahwa keterampilan komunikasi kelompok siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong menunjukkan pola komunikasi dua arah yang dinamis, menumbuhkan keterampilan berbicara, sikap saling menghargai, serta kerjasama yang efektif dalam kelompok. Hal ini terlihat dari setiap siswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat, saling bertukar informasi, dan menghargai perbedaan. Guru mendukung proses ini melalui pembagian peran, pemantauan, dan pemberian umpan balik, sehingga siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif.

d. Saling Menghargai

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menanamkan sikap saling menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok. Guru secara konsisten memberikan pengarahan agar siswa memahami bahwa setiap individu memiliki kelebihan, kekurangan, dan pandangan yang berbeda. Siswa pun menunjukkan sikap memaklumi dan menghormati perbedaan tersebut. Adapun hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam Ibu Lidyawati, S.Pd.I, beliau mengatakan:

“Pada awal kegiatan biasanya saya memberikan pengarahan bahwa setiap orang mempunyai kelebihan maupun kekurangan masing – masing jadi setiap orang pasti mempunyai sifat maupun pendapat yang berbeda maka dari itu kita perlu menghargai setiap pendapat dari teman kita jika itu bagus maka kita beri aplouse kepada teman kita”.¹³¹

¹³¹ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Zahira Inkana Putri selaku siswi kelas VIII A, Ia berkata: “Dengan cara memaklumi perbedaan pendapat tersebut karena setiap orang pasti memiliki pendapat yang berbeda - beda”.¹³²

Hal ini sesuai dengan ungkapan Zahira Inkana Putri selaku siswi kelas VIII A, Ia mengungkapkan “Setiap orang pasti memiliki pendapat yang berbeda jadi kita harus menanamkan sikap saling menghargai pendapat yang ada tersebut dengan baik”.¹³³

Hal ini senada dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa siswa tampak mendengarkan dengan baik saat anggota kelompok berbicara, menunjukkan ekspresi menghargai seperti mengangguk atau memberi pujian, serta tidak menertawakan atau meremehkan ketika ada teman yang salah menjawab. Dalam kegiatan tournament, siswa juga saling menyemangati dan menerima hasil kelompok dengan sikap sportif.¹³⁴

Hal ini hasil berdasarkan wawancara serta hasil observasi yang peneliti lakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menanamkan sikap saling menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok. Guru secara konsisten memberikan pengarahan agar siswa memahami bahwa setiap individu memiliki kelebihan, kekurangan, dan pandangan yang berbeda. Siswa pun menunjukkan sikap

¹³² Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹³³ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹³⁴ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

memaklumi dan menghargai perbedaan tersebut, sehingga diskusi berlangsung kondusif.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Eki Yunita, S.Pd, beliau mengatakan:

“Keterampilan kerja sama siswa di SMP Negeri 03 Rejang Lebong secara umum sudah cukup baik. Alhamdulillah, pada dasarnya siswa-siswa di sini memiliki sikap yang kompak, terutama ketika kegiatan pembelajaran atau aktivitas sekolah disesuaikan dengan minat dan bakat mereka. Dalam situasi seperti itu, mereka menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu diajak bekerja sama dengan baik. Hal ini terlihat di mana siswa saling mendukung dan bekerja dalam tim dengan cukup solid. Namun, memang perlu diakui bahwa keterlibatan siswa secara penuh masih perlu rproses pengembangan”.¹³⁵

Keterampilan kerjasama siswa di SMP Negeri 03 Rejang Lebong sudah cukup baik dan terus berkembang. Kerjasama yang solid antar anggota kelompok sangat penting dalam pembelajaran, khususnya dalam model kooperatif seperti TGT, karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi semua anggota. Meskipun siswa sudah menunjukkan sikap kompak dan antusias, terutama dalam kegiatan yang sesuai dengan minat mereka, namun keterlibatan penuh siswa masih perlu terus dibina dan diarahkan.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mampu mengembangkan keterampilan kerjasama siswa, yang terlihat dari meningkatnya kemampuan mereka dalam bekerja sama secara aktif, bertanggung jawab, berkomunikasi

¹³⁵ Wawancara dengan Ibu Eki Yunita, Waka Kurikulum SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 19 Mei 2025.

dengan baik, serta saling menghargai dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

4) Implikasi Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

Melalui model *Teams Games Tournament* yang menekankan kegiatan kelompok, diskusi, dan turnamen, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga dituntut untuk mampu berinteraksi, menghargai peran orang lain, menyatukan pendapat, serta bertanggung jawab dalam kelompoknya. Oleh karena itu, bagian ini akan menguraikan secara mendalam dampak atau implikasi nyata dari penerapan model TGT terhadap keterampilan kerjasama siswa berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian.

Berikut adalah pernyataan guru yang menggambarkan adanya implikasi implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap keterampilan kerjasama siswa.

a. Meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran

Sesuai dengan hasil temuan observasi bahwa Siswa terlihat antusias sejak awal pembelajaran, terutama saat guru menyampaikan bahwa akan ada kegiatan kelompok dan permainan. Respon siswa terlihat dari sikap tubuh yang tegak, ekspresi wajah yang ceria, serta komentar positif seperti, “Asyik, hari ini main game lagi, Bu?”.

Kemudian Siswa menunjukkan gestur tubuh yang aktif dan menunjukkan semangat ketika mendapat giliran menjawab.¹³⁶

Peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, Adapun hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam Ibu Lidyawati, S.Pd. ia mengatakan bahwa:

“Ya, saya melihat adanya peningkatan partisipasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model ini membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena menggabungkan kerjasama tim dengan unsur permainan dan kompetisi yang sehat. Siswa yang sebelumnya pasif lebih termotivasi untuk belajar dan ikut berdiskusi karena mereka merasa memiliki peran penting dalam keberhasilan timnya”.¹³⁷

Hal ini sesuai dengan pernyataan Zahira Inkana Putri, selaku siswa kelas VIII A, ia mengatakan: “Iya, Saya lebih aktif dalam menjawab, saya merasa lebih termotivasi untuk ikut serta agar bisa membantu tim mendapatkan nilai yang baik”.¹³⁸

Hal ini sesuai juga dengan pernyataan Cinta Amilia, Siswa kelas VIII A, ia mengatakan: “Iya, saya jauh lebih aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi saat belajar dengan model kooperatif tipe teams game tournament dibandingkan model pembelajaran yang hanya guru yang menjelaskan”.¹³⁹

Hal ini sesuai juga dengan pernyataan Nizam selaku siswa kelas VIII A, ia mengatakan: “Saya menjadi jauh lebih aktif bertanya,

¹³⁶ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

¹³⁷ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

¹³⁸ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹³⁹ Wawancara dengan Cinta Amelia, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

menjawab, dan berdiskusi ketika belajar menggunakan model Teams Games Tournament, karena pembelajaran dengan model ini sangat menyenangkan”.¹⁴⁰

Sesuai dengan hal itu berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe teams games tournament mampu meningkatkan partisipasi siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi karena suasana belajar yang menyenangkan dan kompetisi sehat yang tercipta. Guru menilai bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat aktif.

b. Mengembangkan keterampilan sosial

Hasil observasi menemukan bahwa siswa menunjukkan kerjasama aktif dalam kelompok dengan membagi peran secara adil, saling membantu, dan berdiskusi sebelum mengambil keputusan. Mereka juga memiliki toleransi tinggi terhadap perbedaan kemampuan, mampu mengatur waktu, serta mematuhi aturan dan arahan guru dalam menyelesaikan tugas secara tepat waktu.¹⁴¹

Peneliti juga melakukan wawancara untuk memperkuat hasil observasi yang telah peneliti lakukan, adapun hasil wawancara dengan guru pendidikan agama islam Ibu Lidyawati, S.Pd, ia mengatakan:

“Ya, saya secara khusus menargetkan pengembangan beberapa keterampilan penting seperti komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi. Model TGT secara alami mendorong siswa untuk berinteraksi aktif dalam tim, sehingga keterampilan komunikasi mereka terlatih melalui diskusi, tukar pendapat, dan penyampaian ide secara efektif. Selain itu, melalui sesi permainan dan turnamen, siswa ditantang untuk memahami konsep, menganalisis soal, dan membuat keputusan secara

¹⁴⁰ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹⁴¹ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

cepat dan tepat, yang melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Kolaborasi juga menjadi aspek utama, karena keberhasilan tim bergantung pada kontribusi setiap anggota. Dengan demikian, siswa belajar untuk saling membantu, menghargai peran masing-masing, dan bekerja menuju tujuan bersama”¹⁴².

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara Zahira Inkana Putri, selaku siswi kelas VIII A, ia mengatakan: “Iya, saya merasa keterampilan sosial saya seperti kerja sama dan komunikasi menjadi lebih baik. Karena selama kegiatan, saya harus berdiskusi, berbagi pendapat, dan menyelesaikan tugas bersama dengan teman-teman satu kelompok”¹⁴³.

Kemudian sesuai juga dengan Cinta Amilia selaku siswi kelas VIII A, ia mengatakan bahwa:

“Iya, setelah mengikuti pembelajaran ini, saya merasakan terjadi peningkatan keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi. Dengan model pembelajaran ini saya jadi lebih terbuka untuk mendengarkan pendapat dari orang lain, kemudian menyampaikan ide dan saling mendukung antar anggota kelompok”¹⁴⁴.

Sesuai juga dengan Nizam selaku siswa kelas VIII A, ia mengatakan: “Iya, Saya menjadi lebih terbuka dalam bekerjasama untuk saling menerima pendapat anggota kelompok kemudian untuk saling mendukung satu sama lain agar mendapatka hasil yang baik”¹⁴⁵.

¹⁴² Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, 14 Mei 2025.

¹⁴³ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹⁴⁴ Wawancara dengan Cinta Amelia, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹⁴⁵ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi dapat peneliti simpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament secara nyata mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen, siswa tidak hanya dilatih untuk menyampaikan ide dan menganalisis soal, tetapi juga bekerja sama secara aktif dalam kelompok. Siswa saling membantu, membagi peran secara adil, dan menunjukkan toleransi terhadap perbedaan kemampuan antaranggota.

c. Meningkatkan Solidaritas

Hasil observasi tampak siswa aktif berinteraksi dengan teman sekelompoknya, Mereka saling bertukar informasi, serta menjalin komunikasi, kemudian pada aspek kerjasama siswa terbiasa menyelesaikan tugas secara bersama-sama, tanpa meninggalkan tanggung jawab kepada satu orang saja. Masing-masing anggota menjalankan peran dan tugasnya, lalu Siswa menunjukkan kebiasaan bertanggung jawab, baik dalam menyelesaikan tugas maupun dalam mengikuti aturan yang telah disepakati kelompok. Mereka menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu.¹⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lidyawati, S.Pd.I selaku Guru Pendidikan Agama Islam, ia mengatakan:

“Dampak yang paling menonjol adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Siswa yang sebelumnya pendiam atau cenderung menyendiri mulai menunjukkan keberanian untuk berpendapat dan lebih aktif dalam diskusi. Selain itu, karena keberhasilan tim

¹⁴⁶ Observasi pada tanggal 5 Mei 2025.

bergantung pada kontribusi setiap anggota, siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing. Mereka belajar menghargai waktu, mendukung teman yang kesulitan, dan menunjukkan sikap saling membantu. Pembelajaran dengan model TGT juga menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, yang mempererat hubungan antar siswa. Perubahan-perubahan ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya efektif untuk pembelajaran akademik, tetapi juga berkontribusi besar terhadap perkembangan karakter dan keterampilan sosial siswa”.¹⁴⁷

Sesuai dengan pernyataan Ibu Eki Yunita, S.Pd, beliau mengatakan:

“Menurut saya implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament sangat berdampak terhadap keterampilan kerjasama siswa dampaknya yaitu kerjasama siswa semakin solid mereka semakin ingin kelompoknya berhasil memenangkan tournament sehingga adanya bentuk persaingan yang sehat juga dalam kegiatan ini”.¹⁴⁸

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara Zahira Inkana Putri, selaku siswi kelas VIII A, ia mengatakan: “Iya, saya senang bekerjasama dengan teman-teman dalam kelompok. Soalnya jadi lebih mudah dan menyenangkan karena bisa saling bantu. Kalau ada yang belum paham, kita bisa saling jelaskan. Jadi belajar itu nggak terasa berat.”¹⁴⁹

Sesuai juga dengan pernyataan Cinta Amilia selaku siswi kelas VIII A, ia mengemukakan bahwa:

“Iya, Saya sangat senang bisa bekerjasama dengan teman-teman kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Kerja kelompok memberikan banyak manfaat, seperti kesempatan untuk saling bertukar ide dan pendapat yang memperkaya pemahaman kami terhadap materi”.¹⁵⁰

¹⁴⁷ Wawancara Dengan Ibu Lidyawati, Guru Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 03 Rejang Lebong, pada tanggal 14 Mei 2025.

¹⁴⁸ Wawancara dengan Ibu Eki Yunita, Waka Kurikulum SMP Negeri 03 Rejang Lebong, pada tanggal 19 Mei 2025.

¹⁴⁹ Wawancara dengan Zahira Inkana Putri, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

¹⁵⁰ Wawancara dengan Cinta Amelia, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

Kemudian sesuai lagi dengan pernyataan Nizam selaku siswa kelas VIII A, ia mengungkapkan: “Sangat senang karna dengan kerjasama segala pekerjaan untuk menyelesaikan tugas dapat lebih mudah diselesaikan”.¹⁵¹

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meningkatkan solidaritas siswa melalui interaksi aktif, saling membantu, tanggung jawab bersama, dan kerja sama yang solid dalam kelompok. Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat memperkuat hubungan sosial serta menumbuhkan rasa kebersamaan untuk mencapai tujuan bersama.

C. Pembahasan Penelitian

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

a. Penyajian kelas

1) Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Hasil temuan penelitian yang peneliti lakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi pada tahap penyajian kelas guru melakukan beberapa tahapan penting yang dilakukan yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyajikan informasi kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti akan menganalisis

¹⁵¹ Wawancara dengan Nizam, siswa kelas VIII A pada tanggal 14 Mei 2025.

mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta dilapangan sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukan bahwa guru secara konsisten menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pembelajaran untuk membantu siswa memahami arah dan capaian yang diharapkan. Penyampaian tujuan ini dilakukan secara komunikatif agar siswa memahami apa yang akan dipelajari, mengapa hal tersebut penting, serta keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong siswa untuk lebih fokus, termotivasi, dan memiliki orientasi yang jelas selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan pemahaman yang baik terhadap capaian yang diharapkan, siswa menunjukkan sikap yang lebih aktif dalam diskusi, mengerjakan tugas, dan mencapai target pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Sanjaya dalam bukunya yang berjudul *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, penyampaian tujuan pembelajaran yang jelas di awal kegiatan merupakan langkah penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Sanjaya menyatakan tujuan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman yang membantu siswa memahami arah kegiatan belajar sehingga mereka memiliki gambaran yang jelas mengenai apa yang akan dicapai. Selain itu, pemaparan tujuan yang komunikatif juga dapat meningkatkan partisipasi siswa, sebab

mereka merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan terdorong untuk mencapai capaian yang telah ditetapkan.¹⁵²

Hal ini didukung juga oleh temuan penelitian Prijanto yang mengungkapkan bahwa menyampaikan tujuan pembelajaran dan agenda secara jelas dan terperinci oleh guru mampu membantu siswa memahami tujuan akhir yang akan dicapai. Penyampaian tujuan yang jelas dapat meningkatkan fokus dan kesadaran bahwa materi penting untuk masa.¹⁵³

Jadi dapat disimpulkan bahwa penyampaian tujuan pembelajaran di awal kelas secara konsisten sangat penting untuk membantu siswa memahami arah dan capaian yang diharapkan. Pemahaman yang baik terhadap tujuan pembelajaran dapat membuat siswa menunjukkan sikap aktif dalam diskusi dan tugas, serta mampu mencapai target pembelajaran. Penyampaian tujuan relevan untuk mengarahkan siswa dalam bekerja sama secara efektif, karena mereka memiliki pemahaman yang sama terhadap tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru yang konsisten menyampaikan tujuan pembelajaran tidak hanya membantu menciptakan proses belajar yang lebih fokus dan terarah, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

¹⁵²Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 260.

¹⁵³ Prijanto, J. H. (2021). "Membangun motivasi belajar siswa melalui peran guru sebagai penuntun dalam pembelajaran daring". KAIROS: Jurnal Ilmiah, 1(2), 18.

2) Menyajikan informasi ke peserta didik

Selanjutnya Guru menyampaikan informasi secara terstruktur, kontekstual, dan komunikatif untuk membangun pemahaman awal siswa. Sehingga alur penyampaian materi jelas dan mudah diikuti siswa. Penyajian materi yang kontekstual dan komunikatif memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih bermakna. Guru juga memanfaatkan pertanyaan pemantik untuk merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, yang tercermin dari respon aktif mereka dalam diskusi. Selain itu, pemberian contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat belajar, dan membuat pembelajaran terasa lebih dekat dengan realitas mereka. Strategi ini penting karena penyajian materi secara sistematis membantu menghindari kebingungan konsep dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Didukung oleh Slavin, dalam bukunya *Cooperative Learning* Teori, Riset, dan Praktik penyampaian informasi di tahap awal harus dilakukan secara jelas, komunikatif, dan merata, dengan tujuan agar semua siswa, terlepas dari tingkat kemampuan akademiknya, memiliki dasar pengetahuan yang sama. Hal ini akan memudahkan mereka untuk berdiskusi secara efektif dalam

kelompok dan berpartisipasi aktif saat mengikuti game maupun turnamen.¹⁵⁴

Sesuai juga dengan penelitian Mardiana, menunjukkan bahwa penyajian materi secara interaktif, kontekstual, dan melibatkan pengalaman langsung siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa. Guru yang menggunakan strategi komunikatif seperti pertanyaan pemantik, diskusi terbuka, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, mampu membangun pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpikir dan berinteraksi.¹⁵⁵

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa pada tahap penyajian kelas guru berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif melalui dua langkah utama, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran dan penyajian informasi. menyajikan informasi secara terstruktur, kontekstual, dan komunikatif sehingga materi dapat lebih mudah dipahami dan bermakna. Penggunaan pertanyaan pemantik serta contoh nyata juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan partisipasi siswa.

b. Belajar dalam kelompok

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan melalui wawancara observasi dan dokumentasi mengenai belajar dalam kelompok selanjutnya

¹⁵⁴ Robert E. Slavin., 45.

¹⁵⁵ Mardiana, "Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Penyajian Materi Interaktif dan Kontekstual," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 27, no. 2 (2020), Hlm 134.

peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta dilapangan sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan guru membentuk kelompok belajar secara heterogen, mempertimbangkan kemampuan akademik, karakter, dan jenis kelamin siswa. Pembentukan kelompok heterogen oleh guru merupakan strategi efektif dalam pembelajaran kooperatif karena mendorong interaksi beragam antar siswa. Melalui kerja sama antar individu dengan latar belakang kemampuan, karakter, dan jenis kelamin yang berbeda, siswa belajar saling melengkapi, menghargai perbedaan, dan membangun solidaritas dalam kelompok.

Temuan ini didukung oleh teori Slavin, Pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar melalui kerjasama antar siswa. Dalam model Teams Games Tournament, pembentukan kelompok heterogen menjadi kunci, karena keberagaman dalam kemampuan dan karakter mendorong terciptanya *positive interdependence*, di mana keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi aktif setiap anggotanya.¹⁵⁶

Hal ini sejalan dengan penelitian Alshahrani, dalam jurnalnya mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dengan kelompok yang beragam dapat meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan sosial siswa. Ketika siswa bekerja dalam kelompok heterogen, mereka dapat saling mendukung dan berinteraksi secara positif. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk berkontribusi, karena keberhasilan mereka

¹⁵⁶ Robert E. Slavin..., hlm 15 – 27.

tergantung pada keberhasilan teman-teman sekelompok. Dengan adanya variasi kemampuan dalam kelompok, siswa dapat saling melengkapi, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.¹⁵⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi guru membentuk kelompok secara acak namun tetap memperhatikan prinsip heterogenitas, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, karakter, maupun latar belakang budaya. Setiap kelompok terdiri dari 4–5 siswa dan diberikan pembagian peran agar tercipta kerjasama yang optimal. Strategi ini menciptakan keterlibatan aktif dan saling ketergantungan positif antaranggota kelompok. Dengan adanya perbedaan latar belakang dan kemampuan dalam satu kelompok, siswa juga belajar menghargai keberagaman serta membangun solidaritas, yang berdampak positif pada keterlibatan dan pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Game

Berdasarkan Wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai tahapan game, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta lapangan sebagai berikut:

Dalam tahapan *game* guru menggunakan permainan edukatif, media digital seperti *Wordwall*, untuk menguji pemahaman siswa setelah presentasi dan diskusi kelompok. penggunaan media digital seperti *Wordwall* dalam tahapan *game* merupakan bentuk integrasi teknologi

¹⁵⁷ Alshahrani, S. A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Pencapaian Akademik dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Penelitian dan Praktik Pendidikan*, 10(2), Hlm 123.

dalam pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menerapkan model Teams Game Tournament secara prosedural, tetapi juga menyesuaikan dengan perkembangan digital yang disenangi siswa. Permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep secara menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar melalui pendekatan kompetitif dan kolaboratif. Permainan ini dirancang sedemikian rupa agar mampu menguji pemahaman siswa terhadap materi.

Hasil penelitian sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh trianto dalam bukunya *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya* menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menciptakan suasana aktif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Ia menekankan pentingnya penggunaan strategi pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik secara langsung, baik melalui kerja sama maupun aktivitas kompetitif yang sehat, agar terjadi keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal. Dengan penggunaan media digital dalam model TGT bukan hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, dan kompetensi abad 21 yang ditekankan dalam pembelajaran modern.¹⁵⁸

Sejalan juga dengan penelitian Rokhmaniyah., Teams Games Tournament berbasis Wordwall menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Nilai rata-rata siswa meningkat

¹⁵⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.

dari 65 menjadi 75, yang menunjukkan adanya dampak signifikan dari integrasi media game interaktif ke dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama pembelajaran juga meningkat secara nyata, yang mencerminkan kondisi kelas yang lebih aktif dan hidup. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi game edukatif seperti Wordwall menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif.¹⁵⁹

Jadi dapat peneliti simpulkan tahapan game dalam model *Teams Games Tournament* yang memanfaatkan permainan edukatif berbasis digital seperti Wordwall terbukti menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Guru tidak hanya mengikuti prosedur model TGT, tetapi juga menyesuaikan metode dengan perkembangan teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Pendekatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memicu semangat belajar, dan menumbuhkan motivasi melalui kombinasi kompetisi dan kolaborasi.

d. Tournament

Wawancara, observasi dan dokumentasi telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai tournament, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal - hal yang terkait dengan temuan tersebut sesuai dengan fakta dilapangan sebagai berikut:

¹⁵⁹ Rokhmaniyah, DKK. 2024. "Penggunaan Model Pembelajaran Team Game Tournament dengan Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Asli pada Peserta Didik Kelas IV SDN Beskalan Surakarta." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, Vol. 7, No. 4, hlm. 618–624.

Hasil penelitian di lapangan mengungkapkan tournament dirancang sebagai bentuk evaluasi sekaligus penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, di mana setiap siswa mewakili kelompoknya untuk menjawab soal secara individu namun membawa dampak terhadap nilai kelompok. Berdasarkan hasil temuan di SMP Negeri 03 Rejang Lebong, tahapan ini dilaksanakan dengan mengedepankan prinsip kompetisi sehat dan tanggung jawab individu dalam kelompok. Pelaksanaan tournament setelah diskusi kelompok menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, dan memperkuat kerja sama antar siswa melalui media digital seperti Wordwall.

Supriyono dalam bukunya yang berjudul "Pembelajaran Aktif", menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Supriyono menjelaskan bahwa aktivitas belajar harus dirancang agar mendorong siswa berpikir, berinteraksi, dan berpartisipasi melalui metode yang menyenangkan dan bermakna. sesuai dengan hasil penelitian pelaksanaan tournament setelah diskusi kelompok yang menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.¹⁶⁰

Hal ini sejalan juga dengan Karim dan Raehang, penggunaan media interaktif mendorong siswa menjadi peserta aktif dalam

¹⁶⁰ Supriyono. (2015). Pembelajaran Aktif. Jakarta : Bumi Aksara. 78.

pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga merespons, mengevaluasi, dan berinteraksi dengan materi. Media interaktif menciptakan suasana belajar partisipatif yang melibatkan aspek emosional, kognitif, dan sosial siswa.¹⁶¹

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa pelaksanaan tournament kelompok di SMP Negeri 03 Rejang Lebong berfungsi sebagai bentuk evaluasi sekaligus penguatan materi dengan mengedepankan prinsip kompetisi sehat dan tanggung jawab individu dalam kelompok. Strategi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi, semangat belajar, dan keterampilan kerjasama siswa. Selain itu, dukungan penggunaan media digital seperti Wordwall dengan media interaktif mampu mendorong partisipasi aktif siswa, menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan sosial.

e. Penghargaan kelompok

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai penghargaan kelompok (*Reward*) selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut:.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi setelah turnamen, baik dalam bentuk tambahan nilai maupun pujian terbuka di depan kelas, sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan usaha belajar siswa. Pemberian penghargaan terbukti meningkatkan

¹⁶¹ Karim, & Raehang. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 2, 2024,. 174.

semangat belajar, partisipasi aktif, dan motivasi siswa untuk berkontribusi dalam kelompok, serta menumbuhkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab bersama.

Hal ini sesuai dengan teori Slavin yang menyatakan bahwa penghargaan terhadap kelompok merupakan tahapan penting dalam model kooperatif *tipe teams games tournament*. Menurut Slavin, penghargaan tidak harus berbentuk hadiah fisik, tetapi bisa berupa penguatan positif, seperti skor tambahan atau pengakuan nilai, yang diberikan atas dasar kinerja dan partisipasi seluruh tim. Tujuan utama dari penghargaan kelompok dalam TGT adalah untuk memperkuat saling ketergantungan positif dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk bekerja sama demi pencapaian hasil bersama.¹⁶² Didukung juga oleh penelitian Putri & Nawangtoro yang mengungkapkan hadiah atau pujian sebagai penguatan positif efektif meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Pemberian penghargaan baik berupa benda, poin, maupun pujian memperkuat perilaku yang diharapkan dan meningkatkan partisipasi siswa.¹⁶³

Sejalan juga dengan penelitian Sardiman menjelaskan bahwa penghargaan (*reward*) merupakan salah satu bentuk motivasi ekstrinsik yang dapat memotivasi siswa untuk berprestasi dan menunjukkan perilaku

¹⁶² Slavin, Robert E., 150.

¹⁶³ Putri, A., & Nawangtoro, S. (2025). "Peran Hadiah Sebagai Penguatan Positif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Menurut Teori Skinner". *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(3), 1587–1593.

positif. Motivasi adalah dorongan internal maupun eksternal pada diri siswa yang menimbulkan semangat dan ketekunan dalam belajar.¹⁶⁴

Maka dapat peneliti simpulkan bahwa pemberian penghargaan (*reward*) kepada kelompok dengan skor tertinggi setelah turnamen, baik berupa tambahan nilai maupun pujian terbuka, mampu meningkatkan semangat belajar, partisipasi aktif, dan motivasi siswa. Penghargaan ini tidak hanya memacu siswa untuk berkontribusi dalam kelompok, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab bersama. Penghargaan terhadap kelompok merupakan elemen penting dalam model pembelajaran kooperatif, karena dapat memperkuat interaksi positif, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif.

2. Keterampilan Kerjasama Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil wawancara, observasi langsung dan dokumentasi, diperoleh gambaran bahwa keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah berkembang, khususnya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Peningkatan tersebut tampak dalam berbagai indikator berikut:

¹⁶⁴ Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 92.

a. Ketergantungan positif

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai ketergantungan positif, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut:

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament menciptakan ketergantungan positif antar siswa, di mana setiap anggota kelompok saling membantu, berbagi peran, dan merasa bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Kekompakan tim terbukti menjadi faktor kunci dalam keberhasilan kelompok saat mengikuti game dan turnamen.

Hal ini sesuai dengan teori Johnson & Johnson ini menyatakan bahwa keberhasilan suatu kelompok sangat dipengaruhi oleh adanya ketergantungan positif (*positive interdependence*) antar anggota, yang mendorong kerja sama, tanggung jawab bersama, dan interaksi promotif. Dalam konteks *Teams Games Tournament*, setiap anggota kelompok memiliki peran penting, sehingga kesuksesan individu berdampak pada kesuksesan kelompok.¹⁶⁵ Sejalan juga dengan penelitian Muaziz menyebutkan bahwa model *teams games tournamenr* efektif membentuk interdependensi positif di antara siswa karena melibatkan aktivitas yang mengharuskan kolaborasi, baik dalam memahami materi maupun menyelesaikan permainan.¹⁶⁶

¹⁶⁵ Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 87.

¹⁶⁶ Muaziz, N. N., Daryanto, & Kurniawan, S. B. (2022). Saling ketergantungan positif dari nilai kerja sama dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*. 25.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terbukti menciptakan ketergantungan positif antar siswa, di mana setiap anggota kelompok saling membantu, berbagi peran, dan merasa bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Kekompakan tim menjadi faktor kunci keberhasilan kelompok saat mengikuti game dan turnamen. salah satu prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah *positive interdependence* atau ketergantungan positif, yaitu kondisi di mana keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok dan sebaliknya, sehingga pembelajaran kooperatif efektif apabila setiap anggota merasa tidak dapat berhasil tanpa keberhasilan seluruh anggota tim.

b. Tanggung jawab

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai tanggung jawab, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut:

Membentuk sikap tanggung jawab siswa melalui strategi guru yang terarah, seperti pembentukan kelompok heterogen, pembagian peran yang jelas, dan penekanan pentingnya kontribusi individu. Siswa menunjukkan kedisiplinan, kesungguhan, dan kesadaran dalam menjalankan tugas kelompok secara konsisten, sehingga tanggung jawab berkembang secara nyata dalam proses pembelajaran.

Pembentukan kelompok heterogen dan pembagian peran secara jelas menjadi strategi efektif guru dalam menumbuhkan rasa tanggung

jawab individu terhadap keberhasilan kelompok. Kelompok heterogen memungkinkan setiap anggota saling melengkapi berdasarkan perbedaan kemampuan, karakter, dan gaya belajar, sehingga tercipta kondisi saling membutuhkan. Pembagian peran yang terstruktur, seperti ketua, pencatat, pembaca soal, dan penyaji, memberikan tanggung jawab yang spesifik kepada setiap siswa, sehingga tidak ada anggota yang pasif. Strategi ini mendorong siswa untuk sadar bahwa keberhasilan kelompok tidak hanya ditentukan oleh satu orang, tetapi oleh kontribusi semua anggota. Dengan demikian, siswa belajar untuk lebih disiplin, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing demi tercapainya tujuan bersama.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rahayu & Suryani menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas kelompok. Guru yang membentuk kelompok secara heterogen dan membagi peran secara jelas memberikan ruang bagi setiap siswa untuk menunjukkan kedisiplinan, kesungguhan, dan kontribusi aktif dalam proses pembelajaran.¹⁶⁷ Sejalan pula dengan penelitian Hediningrum, yang menemukan bahwa model Teams Games Tournament bisa melatih tanggung jawab siswa, terutama jika guru memberi peran yang jelas

¹⁶⁷ Rahayu, L., & Suryani, N. (2020). *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 14, No. 2, hlm. 142–145.

dan kelompoknya beragam. Jadi, strategi ini tidak hanya baik untuk hasil belajar, tapi juga untuk membentuk karakter siswa di sekolah.¹⁶⁸

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa upaya guru dalam membentuk kelompok heterogen dan membagi peran secara jelas terbukti menjadi strategi dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab individu siswa. Pendekatan ini menciptakan dinamika kelompok di mana setiap anggota merasa saling membutuhkan dan menyadari bahwa kontribusi mereka bersifat krusial bagi pencapaian bersama. Pemberian peran yang terstruktur dan spesifik menjamin keterlibatan aktif seluruh siswa, menghilangkan kecenderungan untuk bersikap pasif, dan pada akhirnya membentuk kesadaran kolektif bahwa kesuksesan kelompok adalah tanggung jawab setiap individu. Temuan ini memperoleh kekuatan dan kedalamannya karena selaras dengan hasil penelitian lain, yang menegaskan bahwa praktik semacam ini tidak hanya efektif untuk mencapai tujuan akademik tetapi juga sangat bermakna dalam pembentukan karakter siswa yang bertanggung jawab di dalam proses pembelajaran.

c. Komunikasi kelompok

Wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai komunikasi kelompok telah penulis lakukan, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut:

Keterampilan komunikasi kelompok siswa dalam pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

¹⁶⁸ Herdiningrum, C. (2024). Implementasi pendidikan karakter tanggung jawab siswa melalui metode Teams Games Tournament pada pembelajaran IPA “Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita” kelas V SD Negeri Tugu Utara 19, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang. 7.

menunjukkan pola komunikasi dua arah yang dinamis, menumbuhkan keterampilan berbicara, sikap saling menghargai, serta kerjasama yang efektif dalam kelompok. Hal ini terlihat dari setiap siswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat, saling bertukar informasi, dan menghargai perbedaan. Guru mendukung proses ini melalui pembagian peran, pemantauan, dan pemberian umpan balik, sehingga siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif.

Didukung oleh teori Johnson, D. W., & Johnson, R. T. menekankan pentingnya pembelajaran kooperatif, di mana pembagian peran dalam kelompok dapat meningkatkan interaksi antar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran kooperatif dengan peran yang jelas menunjukkan peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan kolaborasi.¹⁶⁹

Hal ini sejalan pula dengan penelitian Mardiana, R yang dimuat dalam *Jurnal Pendidikan*, penerapan model Teams Games Tournament terbukti mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut mencakup aspek kemampuan dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan dengan baik, serta memberikan tanggapan terhadap ide teman secara aktif. Suasana kerja kelompok yang dibangun melalui model ini juga mendorong siswa

¹⁶⁹ Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 88.

yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri untuk terlibat dalam diskusi.¹⁷⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif, khususnya melalui pembagian peran yang jelas seperti dalam model Teams Games Tournament, berhasil menumbuhkan keterampilan komunikasi dua arah yang dinamis among siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan memberikan tanggapan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendorong sikap saling menghargai, kerjasama, dan kepercayaan diri, sehingga mengubah perilaku siswa dari yang awalnya pasif menjadi aktif dan terlibat penuh dalam diskusi kelompok.

d. Saling menghargai

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai saling menghargai, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut:

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menanamkan sikap saling menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok. Guru menanamkan sikap saling menghargai sejak awal pembelajaran dengan memberikan arahan bahwa setiap siswa memiliki keunikan dan pendapat yang berbeda. Hal ini ditanamkan untuk membentuk budaya kelompok yang inklusif dan positif. Siswa

¹⁷⁰ Fitriyah, L., & Mardiana, R. (2020). Peningkatan Keterampilan Komunikasi melalui Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, Vol. 8, No. 1, hlm. 45–48.

menunjukkan sikap menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok, seperti mendengarkan tanpa menyela, memberi apresiasi, dan memahami bahwa setiap orang memiliki sudut pandang yang beragam. sikap saling menghargai muncul secara nyata dalam interaksi kelompok melalui bimbingan guru dan pengalaman kolaboratif antar siswa. Strategi guru dalam memberikan arahan di awal pembelajaran serta penegasan bahwa setiap siswa memiliki kelebihan serta kekurangan dan pendapat yang berbeda, menjadi kunci dalam menciptakan budaya saling menghargai.

Hal ini didukung oleh Harlitana mengungkapkan sikap saling menghargai adalah unsur penting dalam pembelajaran kooperatif. Model kooperatif tipe *teams games tournament* mendukung pengembangan sikap ini melalui kerja kelompok heterogen yang mendorong siswa untuk menghormati perbedaan, berbagi kesempatan berbicara, dan saling mendukung dalam proses belajar.¹⁷¹ Sejalan juga dengan penelitian oleh Hidayati dan Rahmawati yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan sikap saling menghargai dan keterampilan sosial siswa dalam diskusi kelompok. Model TGT mendorong siswa untuk berinteraksi secara positif, sehingga meningkatkan keterampilan sosial mereka.¹⁷²

¹⁷¹ Harlitana. 106–107.

¹⁷² Hidayati, N., & Rahmawati, R. (2021). “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap sikap saling menghargai dan keterampilan sosial siswa”. *Jurnal Pendidikan Islam* 5(2), 20.

Sejalan juga dengan teori David Johnson dan Roger Johnson. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, termasuk sikap saling menghargai. Menurut Johnson dan Johnson, unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif seperti interaksi positif, saling ketergantungan positif, dan keterampilan sosial secara langsung mendorong terciptanya lingkungan belajar di mana siswa belajar menghargai kontribusi dan perspektif satu sama lain. Guru memainkan peran kunci dalam menetapkan norma-norma kelompok yang inklusif dan memfasilitasi pengalaman kolaboratif, yang sesuai dengan temuan dimana guru memberikan arahan tentang keunikan individu dan membimbing interaksi kelompok.¹⁷³

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil menanamkan sikap saling menghargai di kalangan siswa. Keberhasilan ini dibangun melalui peran aktif guru yang sejak awal memberikan arahan tentang pentingnya memahami keunikan dan perbedaan pendapat setiap individu, sehingga menciptakan budaya kelompok yang inklusif dan positif. Sikap saling menghargai ini kemudian terwujud secara nyata dalam interaksi siswa, seperti kesediaan untuk mendengarkan tanpa menyela, memberikan apresiasi, dan menerima sudut pandang yang beragam. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya mencapai tujuan

¹⁷³ Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 90.

akademik, tetapi juga berhasil membentuk karakter sosial siswa yang positif.

Berdasarkan hasil seluruh temuan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa bahwa keterampilan kerja sama siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong berkembang dengan baik, terutama setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Peningkatan keterampilan kerja sama ini tampak dalam beberapa indikator Saling ketergantungan positif, Tanggung jawab, Komunikasi kelompok dan Saling Menghargai.

3. Implikasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai implikasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap keterampilan kerjasama siswa, selanjutnya peneliti akan menganalisis mengenai hal-hal yang terkait dengan temuan tersebut:

a. Meningkatkan Interaksi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran

Model kooperatif tipe *teams games tournament* mampu meningkatkan partisipasi siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi karena suasana belajar yang menyenangkan dan kompetisi sehat yang tercipta. Guru menilai bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat aktif.

Model kooperatif *teams games tournament* mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, mendengarkan, serta menghargai pendapat anggota kelompok. Hal ini membentuk kemampuan komunikasi interpersonal yang positif dan meningkatkan rasa saling menghargai serta empati di antara siswa. Model ini tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga sangat berdampak pada aspek afektif, khususnya interaksi sosial dan komunikasi siswa. guru membagi peran dan memberi mereka tanggung jawab bersama, yang mendorong keterlibatan aktif antaranggota.

Sejalan dengan Lie, menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif menciptakan situasi belajar yang mendukung interaksi sosial melalui keterlibatan emosional dan kolaborasi intelektual antar peserta didik. Interaksi dalam kelompok juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.¹⁷⁴ Sesuai juga dengan Bandura melalui *Social Learning Theory* menjelaskan bahwa individu belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui pengamatan, peniruan, dan interaksi sosial. Dalam Teams Games Tournament, siswa belajar melalui interaksi kelompok, diskusi, dan pengamatan strategi yang dilakukan oleh anggota tim lain. Misalnya, saat turnamen, siswa memperhatikan cara temannya menjawab, kemudian mencoba menerapkan strategi tersebut pada gilirannya.¹⁷⁵

¹⁷⁴ Lie, Anita. 128.

¹⁷⁵ Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. 47.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berdampak pada interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. dapat dilihat melalui terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang mendorong bahkan siswa yang sebelumnya pasif untuk terlibat secara antusias dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Model teams games tournament tidak hanya memfasilitasi partisipasi tetapi juga melatih siswa untuk saling mendengarkan, menghargai pendapat, dan berkolaborasi secara empatik. model ini berhasil mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif, di mana pemberian peran dan tanggung jawab bersama oleh guru tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memperkuat keterampilan sosial siswa, partisipasi kolektif, serta rasa saling ketergantungan positif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Mengembangkan keterampilan sosial

Hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan mengungkapkan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara nyata mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen, siswa tidak hanya dilatih untuk menyampaikan ide dan menganalisis soal, tetapi juga bekerja sama secara aktif dalam kelompok. Siswa saling membantu, membagi peran secara adil, dan menunjukkan toleransi terhadap perbedaan kemampuan antaranggota.

Sejalan dengan teori David Johnson dan Roger Johnson ini menegaskan bahwa struktur pembelajaran kooperatif menciptakan saling ketergantungan positif (*positive interdependence*) dan akuntabilitas individu (*individual accountability*), yang memaksa siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan saling mendukung. Melalui turnamen dan diskusi dalam TGT, siswa dilatih untuk berkomunikasi, membagi peran, dan toleran terhadap perbedaan kemampuan sesuai dengan prinsip Johnson dan Johnson bahwa kolaborasi mengajarkan keterampilan sosial secara langsung.¹⁷⁶

Sejalan pula dengan penelitian Lie, pembelajaran kooperatif efektif mendorong pertanggungjawaban individual, di mana setiap anggota kelompok memegang peran yang jelas dan memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Strategi ini mengajarkan siswa bukan hanya pengetahuan, tetapi juga nilai moral seperti komitmen, disiplin, dan kepedulian sosial.¹⁷⁷ Hal ini sesuai pula dengan penelitian oleh Puspitasari yang mengungkapkan peningkatan kemampuan berpikir kritis hingga 77% dan hasil belajar hingga 95% disebabkan oleh kombinasi kompetisi sehat dan tanggung jawab kelompok. Puspitasari mengemukakan bahwa kombinasi kompetisi sehat dan tanggung jawab kelompok berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.¹⁷⁸

¹⁷⁶ Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 95.

¹⁷⁷ Lie, Anita. 39.

¹⁷⁸ Puspitasari, L., Nuraeni, R., & Hanifah, N. (2019). Penerapan Teams Games Tournament Bermedia Couple Card untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(2), 941–950.

Model ini mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan komunikasi, dan sikap saling membantu, yang menjadi bagian dari keterampilan abad ke-21. TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa agar memiliki kemampuan kolaborasi yang kuat dalam kehidupan sosial dan akademik.

c. Menumbuhkan Solidaritas

Hasil penelitian yang peneliti lakukan mengungkapkan siswa lebih terbiasa bekerja dalam tim, berbagi solusi, dan menjaga kerjasama untuk memenangkan turnamen. Hal ini mengurangi sikap egois dan membangun kebiasaan kolaboratif yang penting untuk dunia akademik maupun kehidupan sosial di luar sekolah. Tim yang solid sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, produktif, dan saling mendukung. Dalam konteks model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, kekompakan tim menjadi kunci keberhasilan karena setiap anggota memiliki peran yang saling melengkapi. Ketika solidaritas dan kerja sama sudah terbentuk, siswa tidak hanya lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Didukung oleh pendapat Lie, yang menyatakan bahwa model kooperatif membentuk solidaritas dalam kelompok, serta melatih siswa untuk menghargai perbedaan, mengurangi egoisme, dan membiasakan diri untuk bekerja dalam harmoni. Tim yang solid tidak hanya membantu meraih keberhasilan akademik, tetapi juga menjadi wadah pembentukan karakter kolaboratif yang akan berguna dalam

kehidupan sosial dan dunia kerja di masa depan.¹⁷⁹ Hal ini sesuai juga dengan penelitian Rindy dalam jurnalnya yang menegaskan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa, ditandai dengan meningkatnya keaktifan dalam diskusi, kerja sama dalam pemecahan masalah, serta penguatan komunikasi dan tanggung jawab kelompok. Kedua penelitian menekankan bahwa TGT bukan hanya metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membangun interdependensi positif antaranggota kelompok, yang menjadi inti dari pembelajaran kooperatif.¹⁸⁰

Sejalan juga dengan penelitian Revika, Dalam penerapan TGT, siswa lebih terbiasa bekerja dalam tim, berbagi solusi, dan menjaga kerjasama untuk memenangkan turnamen. Kondisi ini mengurangi sikap egois dan membangun kebiasaan kolaboratif yang esensial, baik untuk keberhasilan akademik maupun kehidupan sosial. Solidaritas yang terbentuk dalam kelompok TGT memungkinkan siswa saling mendukung, menghargai peran masing-masing, dan merasa memiliki tanggung jawab bersama. Tim yang solid menjadi kunci keberhasilan, karena setiap anggota memiliki peran yang saling melengkapi.¹⁸¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berhasil menumbuhkan rasa solidaritas dan kerja sama yang kuat. Melalui kerja dalam tim, turnamen, dan saling berbagi ide, siswa belajar mengurangi sikap egois dan lebih

¹⁷⁹ Lie, Anita. 42.

¹⁸⁰ Rindy, T. B. (2025). "Implementasi Pembelajaran TGT Guna Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 18.

¹⁸¹ Puspitasari, R., Baryanto, B., & Syahindra, W. 90.

menghargai peran masing-masing anggota. Kelompok yang solid membuat mereka saling mendukung, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Solidaritas bukan hanya berarti kerja sama untuk mencapai tujuan akademik, tetapi juga menjadi fondasi bagi pembentukan sikap sosial yang diperlukan dalam kehidupan di luar sekolah. Solidaritas yang terbentuk melalui TGT bersifat transformatif mengubah siswa dari sekumpulan individu menjadi tim yang utuh.

Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong berdampak terhadap keterampilan kerjasama siswa. Model ini mendorong siswa untuk saling berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan mendorong siswa lebih aktif berkomunikasi, bertanggung jawab dalam kelompok, saling menghargai, serta membangun solidaritas melalui kompetisi yang sehat dan kolaboratif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian data dan hasil penelitian yang berjudul “**Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong**”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong telah terlaksana dalam lima kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah - langkah model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament*. Lima kegiatan tersebut mencakup penyajian kelas, belajar dalam kelompok, tahapan game, Tournament antar siswa dan pemberian penghargaan kelompok (*Reward*). Guru menggunakan dukungan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Wordwall* untuk membuat pembelajaran menyenangkan.
2. Keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu, siswa saling ketergantungan positif dengan saling berinteraksi dan turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, siswa bertanggung jawab terhadap perannya dalam kelompok, siswa saling berkomunikasi dalam kelompok dengan saling menyampaikan gagasan dan pendapat saat

diskusi berlangsung dan siswa menjadi solid serta mampu menghargai perbedaan pendapat antaranggota.

3. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong. memiliki implikasi terhadap keterampilan kerjasama siswa yang dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu mendorong interaksi siswa dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, saling menghargai dan bertanggung jawab, dan menumbuhkan sikap solidaritas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dan implikasinya terhadap keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam, disarankan untuk terus mengembangkan dan mempertahankan penerapan model TGT dalam proses pembelajaran, karena terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Guru juga dapat mengadaptasi penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* secara lebih variatif untuk menjaga antusiasme siswa.
2. Bagi Sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif seperti Teams games Tournament melalui pelatihan guru, penyediaan media pembelajaran yang memadai,

dan penciptaan budaya belajar yang kolaboratif. Dukungan struktural dari sekolah dapat memperkuat efektivitas model pembelajaran ini secara berkelanjutan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi rujukan awal untuk mengembangkan kajian serupa dalam konteks sekolah lain atau mata pelajaran berbeda. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan yang lebih luas atau metode kuantitatif agar diperoleh data yang lebih mendalam mengenai model *kooperatif teams games tournament* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti kahoot atau Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).
- Abdurrahman Fatoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Alshahrani, S. A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Pencapaian Akademik dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Penelitian dan Praktik Pendidikan*, 10(2).
- Anita Lie. (2021). Cooperative Learning: Membangun Interaksi Sosial dan Kolaborasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-135.
- Anjani, S., & Sumarni, S. (2022). *Penerapan model Teams Games Tournament untuk meningkatkan soft skills siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Semarang*. *Jurnal Pendidikan Interaktif*.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2>.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aripin, Azwar. "Tantangan pengembangan kurikulum pendidikan Islam dan strategi pengembangannya dalam menghadapi tuntutan kompetensi masa depan." *Jurnal Al-Mufidz: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1.2 (2024).
- Aulia, R., Ananda, F., & Gusmaneli, G. (2024). Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(3).
- Burhan, Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Rajawali Press, 2010).
- Danu Eko Agustinova, *Memahami Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik* (Yogyakarta : Calpulis, 2015).
- Dewi Kawung Inten et al., "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe (Numbered Head Together) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Vol. 4 No. 3 (2019).
- Dina Fitriani, 2024, "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Di Kelas IV*

MI Istiqomh Pekanbaru". Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim RIAU Pekanbaru.

Dr, P. (2008). Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV. Alfabeta, Bandung.

Fauziah, N., Maharani, E. T., & Hendrawati, T. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas XII-C2 di SMA Negeri 11 Semarang pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*.

Fitriyah, L., & Mardiana, R. (2020). Peningkatan Keterampilan Komunikasi melalui Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, Vol. 8, No. 1.

Fitriyani, N., Zaini, M., & Rahmadi, T. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan*, 10(2).

H Husaini, "Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam Dalam Berbagai Perspektif" 4, no. 1 (2021).

Habibati, Strategi Belajar Mengajar, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press 2017).

Hardani, dkk. 2020. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.

Herdiningrum, C. (2024). Implementasi pendidikan karakter tanggung jawab siswa melalui metode Teams Games Tournament pada pembelajaran IPA "*Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita*" kelas V SD Negeri Tugu Utara 19, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.

Herwanto, A. (2015). Peningkatan Kerjasama dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Jamal Mirdad, "Model-model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)", *Jurnal Sakinah Pendidikan dan Sosial Islam* 2, no. 1, (Januari-Maret 2020).

Karim, & Raehang. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 2, 2024.

Khusnul Fajriyah, "Efektivitas Pembelajaran Numbered Heads Together Untuk Mengembangkan Keterampilan Bekerjasama", Vol. 2 No. 2 (2015).

- Ma'mur Jamal, Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Tidak Membosankan, Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Mardiana, "Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Penyajian Materi Interaktif dan Kontekstual," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 27, no. 2 (2020).
- Mauluddina, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD Negeri 2 Kalibening."
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.
- Muaziz, N. N., Daryanto, & Kurniawan, S. B. (2022). *Saling ketergantungan positif dari nilai kerja sama dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. Didaktika Dwija Indria.*
- Murdianto, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievemen Division)
- Nancy Trisari Schiff, "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerakan Jurus Prasetya," *Journal of Physical and Outdoor Education* 2, no. 1 (21 Agustus 2020):hlm 9–22, <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.19>.
- Nur Elfawati and Johanes Sapri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Prestasi Belajar Siswa", Vol. 12 No. 1 (2022), hlm. 201–212, <https://doi.org/10.33369/diadi.v12i1.21388>.
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- PP No 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.
- Puspitasari, R., Baryanto, B., & Syahindra, W. (2022). Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SDIT Ummatan Wahidah (Doctoral dissertation, IAIN Curup).
- Qotrunnada, A. M. & Meilantifa, Upaya Meningkatkan Nilai Gotong Royong Siswa pada Mata Pelajaran IPAS dengan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media TTS, *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 2024.

- Rahayu, L., & Suryani, N. (2020). *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 14, No. 2.
- Robert, E. Slavin, Robert. 2015. Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Rokhmaniyah, DKK. 2024. "Penggunaan Model Pembelajaran Team Game Tournament dengan Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Asli pada Peserta Didik Kelas IV SDN Beskalan Surakarta." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, Vol. 7, No. 4.
- Rusman, Model Pembelajaran, Jakarta, P.T. Raja Grafindo Persada : 2012.
- Sahir, Syafrida Hafni. 2021. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Salim dan Syahrums, Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan, dan Pendidikan, (Bandung: Citapusaka Media, 2012).
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapto Haryoko, dkk, Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, dan Prosedur Analisis).
- Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slamet Suyanto, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005).
- Soekanto, S. (1990). Sosiologi: Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, *Metode dan Teknik Pengajaran*, (Bandung: Fajar Interpratama, 2005).
- Suharningsi (2023) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.
- Sumarto. "Peran Dan Kredibilitas Badan Akreditasi Nasional Sekolah / Madrasah (Ban S/M Mewujudkan Sekolah Efektif Melalui Manajemen Mutu." Jurnal Literasiologi (2018),
- Suryaningrat, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman

Konsep Matematika. In Social, Humanities, and Educational Studies: Conference Series Vol. 2, No. 2.

Syofnidah Ifrianti, 'Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah', Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 2.2 (2015).

Thema Harlitana, Penggunaan Peer Assessment Untuk Mengukur Kemampuan Kerjasama Siswa Dalam Kegiatan Praktikum Fisika Konsep Elastisitas, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014).

Thomas, L., & Johnson, E. B. (2014). Contextual Teaching and Learning: Menjadikan kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan bermakna, A. Syamsuddin, Penerj. Bandung: Mizan Learning Center.

Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012).

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.

Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: CV Citra Umbara, 2003).

UUD 1945 Perubahan 1, Perubahan II, Perubahan III, perubahan IV.

Winda Mettaasari, *Definisi Implikasi* (Jakarta: Self-Publish, 2022).

Zakiah Daradjat, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Kisi - Kisi Instrumen Penelitian

NO	Pertanyaan Penelitian	Aspek Penelitian	Indikator Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Sumber
1.	Bagaimana implementasi model pembelajaran <i>kooperatif tipe teams games tournament</i> pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong?	Implementasi Model <i>kooperatif tipe teams game tournament</i>	Langkah – langkah Model Pembelajaran Kooperatif	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di Negeri 03 Rejang SMP Lebong
			1.1 Penyajian Kelas		
			1.2 Belajar Dengan Kelompok	Wawancara Observasi Dokumentasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di Negeri 03 Rejang SMP Lebong
			1.3.Game	Wawancara Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama

				Dokumentasi	islam, dan Siswa kelas VIII di Negeri 03 Rejang SMP Lebong
			1.4 Tournament	Wawancara dan Observasi	Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di Negeri 03 Rejang SMP Lebong
			1.5 Penghargaan Kelompok (Reward)	Wawancara dan Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
2.	Bagaimana keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP	Keterampilan Kerjasama	2.1 Saling Ketergantungan	Wawancara dan Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03

	Negeri 03 Rejang Lebong?				Rejang Lebong
			2.2 Tanggung Jawab	Wawancara Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
			2.3 Komunikasi Kelompok	Wawancara Observasi Dokumentasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
			2.4 Saling Menghargai	Wawancara dan Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
3.	Bagaimana implikasi penerapan model	Implikasi penerapan model	3.1 Meningkatkan pemahaman konsep	Wawancara dan Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama

	pembelajaran <i>kooperatif tipe teams game tournament</i> terhadap keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam?	pembelajaran <i>Kooperatif tipe teams game tournament</i>			islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
			3.2 Meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran	Wawancara dan Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
			3.3 Mengembangkan keterampilan sosial	Wawancara dan Observasi	Guru mata pelajaran pendidikan agama islam, dan Siswa kelas VIII di SMP Negeri 03 Rejang Lebong

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

PROTOKOL WAWANCARA

Partisipan : Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri
03 Rejang Lebong
Pewawancara : Shella Silvana
Tanggal : 2025
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Waktu : WIB

A. PENDAHULUAN

1. Tentang Peneliti

Assalamualikum wr.wb

Perkenalkan nama saya Shella Silvana. Saya berasal dari Kepahiang. Saat ini saya adalah mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Tujuan Penelitian

Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian untuk tugas akhir (skripsi) mengenai **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong”**. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* dan Implikasinya terhadap keterampilan Kerjasama Siswa di SMP Negeri 3 Rejang Lebong. Dengan memahami lebih dalam tentang penerapan dan dampak dari model ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan kerjasama siswa.

3. Partisipan Penelitian

Bapak/Ibu dijadikan partisipan dalam penelitian ini karena Bapak/Ibu adalah orang yang tepat dan sebagai tenaga pendidik yang ikut dalam melaksanakan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament, sehingga sudah pasti Bapak/Ibu paham

perubahan sebelum dan setelah dilaksanakannya model pembelajaran ini khususnya pada keterampilan kerjasama siswa. Juga Bapak/Ibu yang melihat secara langsung sikap anak yang berada pada lingkungan belajar maupun sekolah.

4. Teknisi Kegiatan Wawancara

Saya akan merekam apa yang Bapak/Ibu sampaikan, dan saya tidak akan menuliskan nama Bapak/Ibu sampai tahap akhir pelaporan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjaga kerahasiaan dan privasi Bapak/Ibu. Wawancara kita akan berlangsung kurang lebih 30 sampai 60 menit atau sesuai kesepakatan kita.

5. Persetujuan Partisipan

Walaupun saya telah mengantongi izin dari pihak Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah untuk urusan Kurikulum untuk wawancara Bapak/Ibu, namun Bapak/Ibu tidak harus melakukannya jika tidak bersedia. Apabila berubah pikiran, Bapak/Ibu dapat mengajukan keberatan dan berhenti kapanpun Bapak/Ibu inginkan. Sebelum kita lanjutkan apakah ada yang ditanyakan tentang penelitian saya?. Jika tidak mohon berikan tanda tangan di bawah ini sebagai tanda bahwa Bapak/Ibu bersedia untuk saya wawancarai.

Partisipan BERSEDIA / TIDAK BERSEDIA

Curup, 2025
Partisipan

B. Pertanyaan Wawancara Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Bagaimana langkah-langkah atau persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Apakah Bapak/Ibu selalu menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu ketika akan memulai proses pembelajaran?
3. Bagaimana cara Bapak/Ibu menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami apa yang akan dicapai selama proses pembelajaran?
4. Bagaimana cara Bapak/Ibu memberikan informasi tentang materi yang dipelajari kepada peserta didik?
5. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengaitkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik dalam kehidupan sehari – hari?
6. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengorganisir kelas dalam pembentukan peserta didik kedalam kelompok?
7. Bagaimana cara Bapak/Ibu mewujudkan kegiatan pembelajaran kelompok agar semua peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan diskusi maupun saat kegiatan game dan tournament berlangsung?
8. Bagaimana peserta didik merepon kegiatan game dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Apakah mereka terlihat antusias dan aktif selama proses pembelajaran?
9. Bagaimana cara Bapak/Ibu melaksanakan tahap Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
10. Bagaimana tahap memberi Reward kepada siswa setelah pelaksanaan tournament dalam pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
11. Apakah penting sikap saling ketergantungan antar anggota saat pembelajaran kelompok berlangsung?
12. Bagaimana cara Bapak/Ibu memastikan bahwa setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting dalam menyelesaikan tugas dalam kelompok?
13. Bagaimana Bapak/Ibu Membangun Komunikasi aktif antar siswa selama proses pembelajaran kelompok?
14. Bagaimana cara Bapak/Ibu menanamkan sikap saling menghargai antar siswa dalam kegiatan belajar kelompok?
15. Bagaimana kegiatan kelompok dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan baik?
16. Apakah Bapak/Ibu melihat peningkatan partisipasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
17. Apakah Bapak/Ibu melihat perubahan positif pada siswa dalam hal interaksi sosial atau tanggung jawab setelah mengikuti pembelajaran kelompok?
18. Menurut Bapak/Ibu apakah dampak dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap keterampilan kerjasama siswa?

C. Pertanyaan Wawancara Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 03 Rejang Lebong

1. Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran?
2. Bagaimana cara guru menyampaikan materi? Apakah materi yang diberikan guru jelas dan mudah dipahami?
3. Bagaimana cara guru membentuk siswa kedalam kelompok saat pembelajaran berlangsung?
4. Apakah anda aktif berpartisipasi selama game tournament berlangsung?
5. Bagaimana perasaan anda saat mengikuti tournament dengan media berbantuan wordwall berlangsung?
6. Apa bentuk Reward yang guru berikan setelah kegiatan tournament berlangsung?
7. Apakah anda sering meminta bantuan atau menawarkan bantuan kepada teman kelompok ketika mendapatkan kesulitan?
8. Bagaimana cara anda menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawab dengan tepat waktu?
9. Bagaimana cara anda berkomunikasi dengan baik untuk membantu kelompok menyelesaikan tugas dengan lebih efektif?
10. Bagaimana anda menyikapi perbedaan pendapat yang ada di dalam kelompok?
11. Apakah anda dapat memahami dan menjelaskan kembali secara individu terkait materi pembelajaran yang telah di pelajari dalam kelompok?
12. Apakah anda lebih aktif bertanya, menjawab, atau berdiskusi saat belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dibandingkan model pembelajaran lain dalam pembelajaran pendidikan agama islam?
13. Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* apakah anda merasa keterampilan sosial seperti kerjasama, dan komunikasi menjadi lebih baik?
14. Apakah anda senang bekerjasama dengan teman-teman kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru?

D. Pertanyaan Wawancara Waka Kurikulum SMP Negeri 03 Rejang Lebong

1. Apakah kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 03 Rejang Lebong?
2. Apakah Bapak/Ibu mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
3. Bagaimana peran sekolah dalam mendukung implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament di lingkungan sekolah?
4. Bagaimana langkah - langkah pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
5. Apakah kekurangan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
6. Apakah sekolah menyediakan sarana dan prasarana khusus untuk mendukung pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
7. Apakah ada bentuk evaluasi atau monitoring dari pihak sekolah terkait pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
8. Menurut Bapak/Ibu, apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berdampak positif terhadap keterampilan sosial dalam kerjasama siswa?
9. Bagaimana keterampilan kerjasama siswa di SMP Negeri 03 Rejang Lebong?
10. Apakah dari sekolah ada kegiatan pendukung untuk mengembangkan keterampilan kerjasama siswa?
11. Apakah dampak yang ibu lihat dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament?
12. Bagaimana respon dan tanggapan Bapak/Ibu tentang kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*?

E. Penutup

Mungkin dapat kita cukupkan kegiatan kita pada kesempatan ini. Terima kasih Bapak/Ibu sudah bersedia meluangkan waktu untuk berbagi cerita dan pengalaman terkait implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. Mudah-mudahan tali silaturahmi kita tetap terjalin kedepannya. Wasalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Lampiran 3
Protokol Observasi
Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Peneliti : Shella Silvana
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Hari/Tanggal :
Waktu :
Tujuan Spesifik Observasi :

Prosedur Observasi:

Memperkenalkan diri, menyampaikan maksud atau tujuan penelitian terlebih dahulu kepada Wakil Kepala Sekolah urusan Kurikulum sekolah.

1. Meminta izin untuk melakukan kegiatan observasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas tepatnya ruang kelas VIII.
2. Menggunakan observasi nonpartisipan yaitu posisi peneliti sebagai pengamat tanpa melibatkan diri secara langsung pada seluruh aktivitas partisipan.
3. Mencatat poin-poin secara singkat dan bila perlu akan merekam aktivitas-aktivitas yang terjadi sebagai data pendukung.
4. Menuliskan deskripsi hasil observasi secara detail setelah kegiatan observasi selesai.

N O	ASPEK PENELITIAN	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI
1.	Pelaksanaan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik	
		b. Guru menyajikan informasi kepada peserta didik	
		c. Guru mengorganisir peserta didik kedalam kelompok/ tim	
		d. Peserta didik terlibat aktif dalam Game	
		e. Tahap Tournament	
		f. Pemberian Penghargaan (Reward)	
2.	Keterampilan Kerjasama	a. Saling Ketergantungan	
		b. Tanggung Jawab	
		c. Komunikasi kelompok	
		d. Saling menghargai	
3.	Implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament	a. Meningkatkan pemahaman konsep	
		b. Meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran	
		c. Mengembangkan keterampilan sosial	

PROTOKOL OBSERVASI LINGKUNGAN SEKOLAH

Peneliti : Shella Silvana
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Hari/Tanggal :
Waktu :

Prosedur Observasi:

Memperkenalkan diri, menyampaikan maksud atau tujuan penelitian terlebih dahulu kepada Wakil Kepala Sekolah urusan Kurikulum sekolah.

1. Meminta izin untuk melakukan kegiatan observasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas tepatnya ruang kelas VII.
2. Menggunakan observasi nonpartisipan yaitu posisi peneliti sebagai pengamat tanpa melibatkan diri secara langsung pada seluruh aktivitas partisipan.
3. Mencatat poin-poin secara singkat dan bila perlu akan merekam aktivitas-aktivitas yang terjadi sebagai data pendukung.
4. Menuliskan deskripsi hasil observasi secara detail setelah kegiatan observasi selesai.

NO	ASPEK	YA	TIDAK
1.	Alamat sekolah mudah dicari	√	
2.	Akses transportasi ke sekolah mudah didapatkan.	√	
3.	Letak sekolah dekat dengan jalan raya.	√	
4.	Lingkungan sekolah berada di tengah pemukiman Warga	√	
5.	Sekolah bersih dari sampah.	√	
6.	Sirkulasi udara lancar.	√	
7.	Sekolah bebas dari polusi udara dan suara.	√	
8.	Pencahayaan diperhatikan dengan baik.	√	
9.	Tanah dan bangunan sekolah telah tersertifikasi.	√	
10.	Bangunan sekolah dalam keadaan baik.	√	
11.	Aliran irigasi dikelola dengan baik.	√	
12.	Sekolah dilengkapi dengan fasilitas keagamaan.	√	
13.	Media pembelajaran tersedia secara lengkap.	√	
14.	Sumber pembelajaran tersedia secara lengkap.	√	
15.	Sekolah dijaga ketat oleh petugas keamanan	√	

PROTOKOL WAWANCARA

Partisipan : Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 03
Rejang Lebong
Pewawancara : Shella Silvana
Tanggal : 14 Mei 2025
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Waktu : 09.00 WIB

A. PENDAHULUAN

1. Tentang Peneliti

Assalamualikum wr.wb

Perkenalkan nama saya Shella Silvana. Saya berasal dari Kepahiang. Saat ini saya adalah mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Tujuan Penelitian

Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian untuk tugas akhir (skripsi) mengenai **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong"**. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* dan Implikasinya terhadap keterampilan Kerjasama Siswa di SMP Negeri 3 Rejang Lebong. Dengan memahami lebih dalam tentang penerapan dan dampak dari model ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan kerjasama siswa.

3. Partisipan Penelitian

Bapak/Ibu dijadikan partisipan dalam penelitian ini karena Bapak/Ibu adalah orang yang tepat dan sebagai tenaga pendidik yang ikut dalam melaksanakan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament, sehingga sudah pasti Bapak/Ibu paham perubahan sebelum dan setelah dilaksanakannya model pembelajaran ini

khususnya pada keterampilan kerjasama siswa. Juga Bapak/Ibu yang melihat secara langsung sikap anak yang berada pada lingkungan belajar maupun sekolah.

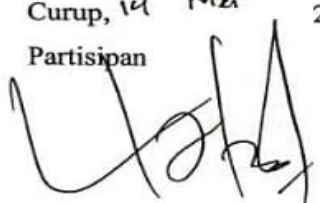
4. Teknisi Kegiatan Wawancara

Saya akan merekam apa yang Bapak/Ibu sampaikan, dan saya tidak akan menuliskan nama Bapak/Ibu sampai tahap akhir pelaporan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjaga kerahasiaan dan privasi Bapak/Ibu. Wawancara kita akan berlangsung kurang lebih 30 sampai 60 menit atau sesuai kesepakatan kita.

5. Persetujuan Partisipan

Walaupun saya telah mengantongi izin dari pihak Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah untuk urusan Kurikulum untuk wawancara Bapak/Ibu, namun Bapak/Ibu tidak harus melakukannya jika tidak bersedia. Apabila berubah pikiran, Bapak/Ibu dapat mengajukan keberatan dan berhenti kapanpun Bapak/Ibu inginkan. Sebelum kita lanjutkan apakah ada yang ditanyakan tentang penelitian saya?. Jika tidak mohon berikan tanda tangan di bawah ini sebagai tanda bahwa Bapak/Ibu bersedia untuk saya wawancarai.

Partisipan BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

Curup, 14 Mei 2025
Partisipan

Lidiyawati, S.Pd.1

PROTOKOL WAWANCARA

Partisipan : WAKA Kurikulum SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Pewawancara : Shella Silvana
Tanggal : 19 Mei 2025
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Waktu : 10.00 WIB

A. PENDAHULUAN

1. Tentang Peneliti

Assalamualikum wr.wb

Perkenalkan nama saya Shella Silvana. Saya berasal dari Kepahiang. Saat ini saya adalah mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Tujuan Penelitian

Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian untuk tugas akhir (skripsi) mengenai **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong”**. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* dan Implikasinya terhadap keterampilan Kerjasama Siswa di SMP Negeri 3 Rejang Lebong. Dengan memahami lebih dalam tentang penerapan dan dampak dari model ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan kerjasama siswa.

3. Partisipan Penelitian

Bapak/Ibu dijadikan partisipan dalam penelitian ini karena Bapak/Ibu adalah orang yang tepat dan sebagai tenaga pendidik yang ikut dalam melaksanakan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament, sehingga sudah pasti Bapak/Ibu paham perubahan sebelum dan setelah dilaksanakannya model pembelajaran ini khususnya pada keterampilan kerjasama siswa. Juga Bapak/Ibu yang

melihat secara langsung sikap anak yang berada pada lingkungan belajar maupun sekolah.

4. Teknisi Kegiatan Wawancara

Saya akan merekam apa yang Bapak/Ibu sampaikan, dan saya tidak akan menuliskan nama Bapak/Ibu sampai tahap akhir pelaporan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjaga kerahasiaan dan privasi Bapak/Ibu. Wawancara kita akan berlangsung kurang lebih 30 sampai 60 menit atau sesuai kesepakatan kita.

5. Persetujuan Partisipan

Walaupun saya telah mengantongi izin dari pihak Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah untuk urusan Kurikulum untuk wawancara Bapak/Ibu, namun Bapak/Ibu tidak harus melakukannya jika tidak bersedia. Apabila berubah pikiran, Bapak/Ibu dapat mengajukan keberatan dan berhenti kapanpun Bapak/Ibu inginkan. Sebelum kita lanjutkan apakah ada yang ditanyakan tentang penelitian saya?. Jika tidak mohon berikan tanda tangan di bawah ini sebagai tanda bahwa Bapak/Ibu bersedia untuk saya wawancarai.

Partisipan BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

Curup, 19 Mei 2025

Partisipan



Eki Yunita, S.Pd

PROTOKOL WAWANCARA

Partisipan : Siswa SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Pewawancara : Shella Silvana
Tanggal : 14 Mei 2025
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Waktu : 10.30 WIB

A. PENDAHULUAN

1. Tentang Peneliti

Assalamualikum wr.wb

Perkenalkan nama saya Shella Silvana. Saya berasal dari Kepahiang. Saat ini saya adalah mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Tujuan Penelitian

Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian untuk tugas akhir (skripsi) mengenai **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong"**. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* dan Implikasinya terhadap keterampilan Kerjasama Siswa di SMP Negeri 3 Rejang Lebong. Dengan memahami lebih dalam tentang penerapan dan dampak dari model ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan kerjasama siswa.

3. Partisipan Penelitian

Bapak/Ibu dijadikan partisipan dalam penelitian ini karena Bapak/Ibu adalah orang yang tepat dan sebagai tenaga pendidik yang ikut dalam melaksanakan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament, sehingga sudah pasti Bapak/Ibu paham perubahan sebelum dan setelah dilaksanakannya model pembelajaran ini khususnya pada keterampilan kerjasama siswa. Juga Bapak/Ibu yang

melihat secara langsung sikap anak yang berada pada lingkungan belajar maupun sekolah.

4. Teknisi Kegiatan Wawancara

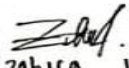
Saya akan merekam apa yang Bapak/Ibu sampaikan, dan saya tidak akan menuliskan nama Bapak/Ibu sampai tahap akhir pelaporan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjaga kerahasiaan dan privasi Bapak/Ibu. Wawancara kita akan berlangsung kurang lebih 30 sampai 60 menit atau sesuai kesepakatan kita.

5. Persetujuan Partisipan

Walaupun saya telah mengantongi izin dari pihak Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah untuk urusan Kurikulum untuk wawancara Bapak/Ibu, namun Bapak/Ibu tidak harus melakukannya jika tidak bersedia. Apabila berubah pikiran, Bapak/Ibu dapat mengajukan keberatan dan berhenti kapanpun Bapak/Ibu inginkan. Sebelum kita lanjutkan apakah ada yang ditanyakan tentang penelitian saya?. Jika tidak mohon berikan tanda tangan di bawah ini sebagai tanda bahwa Bapak/Ibu bersedia untuk saya wawancarai.

Partisipan BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

Curup, 14 Mei 2025
Partisipan


(Zahira Invana Putri)

PROTOKOL WAWANCARA

Partisipan : Siswa SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Pewawancara : Shella Silvana
Tanggal : 14 Mei 2025
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Waktu : 10.30 WIB

A. PENDAHULUAN

1. Tentang Peneliti

Assalamualikum wr.wb

Perkenalkan nama saya Shella Silvana. Saya berasal dari Kepahiang. Saat ini saya adalah mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Tujuan Penelitian

Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian untuk tugas akhir (skripsi) mengenai **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong"**. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* dan Implikasinya terhadap keterampilan Kerjasama Siswa di SMP Negeri 3 Rejang Lebong. Dengan memahami lebih dalam tentang penerapan dan dampak dari model ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan kerjasama siswa.

3. Partisipan Penelitian

Bapak/Ibu dijadikan partisipan dalam penelitian ini karena Bapak/Ibu adalah orang yang tepat dan sebagai tenaga pendidik yang ikut dalam melaksanakan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament, sehingga sudah pasti Bapak/Ibu paham perubahan sebelum dan setelah dilaksanakannya model pembelajaran ini khususnya pada keterampilan kerjasama siswa. Juga Bapak/Ibu yang

melihat secara langsung sikap anak yang berada pada lingkungan belajar maupun sekolah.

4. Teknisi Kegiatan Wawancara

Saya akan merekam apa yang Bapak/Ibu sampaikan, dan saya tidak akan menuliskan nama Bapak/Ibu sampai tahap akhir pelaporan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjaga kerahasiaan dan privasi Bapak/Ibu. Wawancara kita akan berlangsung kurang lebih 30 sampai 60 menit atau sesuai kesepakatan kita.

5. Persetujuan Partisipan

Walaupun saya telah mengantongi izin dari pihak Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah untuk urusan Kurikulum untuk wawancara Bapak/Ibu, namun Bapak/Ibu tidak harus melakukannya jika tidak bersedia. Apabila berubah pikiran, Bapak/Ibu dapat mengajukan keberatan dan berhenti kapanpun Bapak/Ibu inginkan. Sebelum kita lanjutkan apakah ada yang ditanyakan tentang penelitian saya?. Jika tidak mohon berikan tanda tangan di bawah ini sebagai tanda bahwa Bapak/Ibu bersedia untuk saya wawancarai.

Partisipan BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

Curup, 14 Mei 2025

Partisipan



Cinta amelia

PROTOKOL WAWANCARA

Partisipan : Siswa SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Pewawancara : Shella Silvana
Tanggal : 14 Mei 2025
Tempat : SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Waktu : 10.30 WIB

A. PENDAHULUAN

1. Tentang Peneliti

Assalamualikum wr.wb

Perkenalkan nama saya Shella Silvana. Saya berasal dari Kepahiang. Saat ini saya adalah mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

2. Tujuan Penelitian

Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian untuk tugas akhir (skripsi) mengenai **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong"**. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* dan Implikasinya terhadap keterampilan Kerjasama Siswa di SMP Negeri 3 Rejang Lebong. Dengan memahami lebih dalam tentang penerapan dan dampak dari model ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan kerjasama siswa.

3. Partisipan Penelitian

Bapak/Ibu dijadikan partisipan dalam penelitian ini karena Bapak/Ibu adalah orang yang tepat dan sebagai tenaga pendidik yang ikut dalam melaksanakan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament, sehingga sudah pasti Bapak/Ibu paham perubahan sebelum dan setelah dilaksanakannya model pembelajaran ini khususnya pada keterampilan kerjasama siswa. Juga Bapak/Ibu yang

melihat secara langsung sikap anak yang berada pada lingkungan belajar maupun sekolah.

4. Teknisi Kegiatan Wawancara

Saya akan merekam apa yang Bapak/Ibu sampaikan, dan saya tidak akan menuliskan nama Bapak/Ibu sampai tahap akhir pelaporan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjaga kerahasiaan dan privasi Bapak/Ibu. Wawancara kita akan berlangsung kurang lebih 30 sampai 60 menit atau sesuai kesepakatan kita.

5. Persetujuan Partisipan

Walaupun saya telah mengantongi izin dari pihak Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah untuk urusan Kurikulum untuk wawancara Bapak/Ibu, namun Bapak/Ibu tidak harus melakukannya jika tidak bersedia. Apabila berubah pikiran, Bapak/Ibu dapat mengajukan keberatan dan berhenti kapanpun Bapak/Ibu inginkan. Sebelum kita lanjutkan apakah ada yang ditanyakan tentang penelitian saya?. Jika tidak mohon berikan tanda tangan di bawah ini sebagai tanda bahwa Bapak/Ibu bersedia untuk saya wawancarai.

Partisipan BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

Curup, 14 Mei 2025

Partisipan



NIZAM

Lampiran 4

Dokumentasi Penelitian

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

BAB 2 : MEYAKINI KITAB-KITAB ALLAH: MENJADI GENERASI PECINTA AL-QUR'AN YANG TOLERAN

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Lidiyawati,S.Pd.I
Satuan Pendidikan	: SMPN 3 Rejang Lebong
Kelas / Kelas	: VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Prediksi Alokasi
Waktu	:
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025

II. KOMPETENSI AWAL

Guru dapat menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya yaitu membahas tentang materi al-Qur'an. Membaca, menghafalkan, menadaburi dan mengamalkan al-Qur'an merupakan cara - cara mencintai al-Qur'an yang akan dibahas pada pelajaran kali ini. Guru juga dapat menanyakan pada peserta didik tentang kegiatan membaca al-Qur'an di rumah dalam upaya mencintai al-Qur'an

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, HP, kamera, kertas karton, spidol atau media sesuai situasi dan kondisi sekolah

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Kooperatif Learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

a. Pekan pertama:

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament, peserta didik mampu;

- 1) Menjelaskan makna iman kepada kitab-kitab Allah dengan benar
- 2) Menyebutkan kitab – kitab Allah
- 3) Memiliki rasa ingin tahu terhadap sejarah kitab-kitab Allah

b. Pekan kedua:

Melalui teknik Jigsaw peserta didik dapat:

- 1) Menjelaskan cara mencintai al-Qur'an
- 2) Cara membangun hubungan dengan orang yang beriman kepada kitab terdahulu dengan benar.
- 3) Memiliki perilaku terpuji dan bersikap toleran terhadap perbedaan

c. Pekan ketiga:

Melalui model pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat membuat infografis time line diturunkannya kitab-kitab Allah kepada para nabi dan rasul dengan benar

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- 1) Peserta didik mengamati dan mempelajari infografis.
- 2) Peserta didik diminta membaca pantun pemantik.
- 3) Membaca rubrik Mari Bertafakur

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- 1) Jelaskan pengertian iman kepada kitab Allah?
- 2) Bagaimana cara mewujudkan perilaku sebagai perwujudan beriman kepada kitab kitab Allah SWT?
- 3) Apakah yang dimaksud dengan iman kepada kitab Allah secara ijmali?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- 3) Mengondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- 1) Guru meminta peserta didik untuk mengamati infografis. Infografis bab 2 menyajikan garis besar materi tentang menjadi pencinta al-Qur'an yang toleran. Buah Cinta al-Qur'an adalah akhlak mulia dan memahami perbedaan dengan umat yang meyakini kitab suci berbeda.
- 2) Guru memberikan penjelasan tambahan apabila peserta didik belum memahami infografis.

- 3) Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membaca Pantun Pemantik. Pada Bab 2, Pantun Pemantik berisi pantun nasehat untuk mendukung pemahaman bermakna pada topik yang dibahas.
- 4) Setelah membaca Pantun Pemantik peserta didik diminta membuat sebuah pantun nasehat untuk teman berdasarkan materi pelajaran.
- 5) Guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Mari bertafakur yang komunitas pemuda di kota Depok yang bernama Laskar Berani Hijrah (LBH). Pada awalnya mereka hanya mengamen di perempatan jalan. Komunitas LBH kemudian memberikan mereka modal. Selain diberi modal, mereka juga diajak belajar mengaji dan menghafal al-Qur'an.
- 6) Setelah membaca rubrik Mari bertafakur peserta didik diminta untuk mencari informasi apakah ada komunitas serupa di lingkungan tempat tinggal peserta didik dan apabila komunitas tersebut ada apakah peserta didik mau mereka mengaji al-Qur'an dan kembali ke jalan yang dapat diterima masyarakat.
- 7) Setelah itu guru memberikan kata kunci topik yang akan dibahas. Kata kunci terdapat pada rubrik Titik Fokus.
- 8) Kemudian guru meminta peserta didik untuk mulai membahas materi pelajaran dan kegiatan-kegiatan di dalamnya pada rubrik Talab al-Ilmi. Metode yang diterapkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran pada Bab 2 ada 3 metode yang dibagi pada 3 pekan pertemuan yaitu:

a) Pertemuan pertama: model pembelajaran kooperatif learning.

Aktivitas yang dilakukan adalah:

1. Melakukan penyajian kelas
2. Peserta didik mengungkapkan makna iman kepada kitab-kitab Allah dan sejarah kitab - kitab Allah di bawah pengawasan guru.
3. Membagi peserta didik ke dalam kelompok.
4. Peserta didik melakukan game, dan masing – masing perwakilan kelompok melakukan tournament dengan kelompok lain.
5. Pemberian reward.

b) Pertemuan kedua: metode Jigsaw.

Aktivitas yang dilakukan sebagai berikut:

1. Membagi peserta didik ke dalam kelompok asal
2. Membagi peserta didik ke dalam kelompok ahli
3. Dari masing-masing kelompok dikumpulkan peserta didik dengan materi yang sama untuk mendiskusikan dalam tim ahli.
4. Laporan tim: Para ahli kembali ke dalam kelompok mereka masing - masing (kelompok asal) untuk menyampaikan topik-topik keahlian mereka kepada teman satu tim.

c) Pertemuan ketiga: model pembelajaran berbasis produk

Aktivitas yang dilakukan yaitu:

1. Membuat infografis time line diturunkannya kitab-kitab Allah kepada para nabi dan rasul.
2. Mempresentasikan hasil produk

- 9) Guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Rangkuman untuk mengetahui poin-poin penting materi yang dibahas.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

- 1) Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

- 2) Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- 3) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

ASESMEN

a. Penilaian sikap

Berbentuk penilaian diri yang dikemas dalam rubrik Diriku. Guru memperbanyak format penilaian diri yang terdapat di buku peserta didik sebanyak jumlah peserta didik kemudian meminta mereka untuk memberikan tanda centang (✓) di bawah gambar emotikon wajah sesuai keadaan sebenarnya. Apabila peserta didik yang belum menunjukkan sikap yang diharapkan dapat ditindak lanjuti dengan melakukan pembinaan oleh guru, wali kelas dan atau guru BK.

b. Penilaian pengetahuan

Ditulis dalam rubrik Rajin Berlatih berisi 10 soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban dan 5 soal uraian. Soal tersedia di buku peserta didik

c. Penilaian keterampilan

Dimuat dalam rubrik Siap Berkreasi untuk menilai kompetensi peserta didik dalam kompetensi keterampilan.

Penilaian keterampilan pada bab ini adalah:

- 1) Membuat infografis time line diturunkannya kitab-kitab Allah kepada para nabi dan rasul

Contoh Rubrik Penilaian Produk :

Nama Kelompok :

Anggota :

Kelas :

Nama Produk :

No	ASPEK	SKOR (1-5)				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan					
	a) Persiapan					
	b) Jenis Produk					
2	Tahapan Proses Pembuatan					
	a) Persiapan Alat dan Bahan					
	b) Teknik Pengolahan					
	c) Kerjasama Kelompok					
3	Tahap Akhir					
	a) Bentuk Penayangan					
	b) Inovasi					
	c) Kreatifitas					
Total Skor						

Keterangan Penilaian:

Perencanaan:

- 1 = sangat tidak baik, tidak ada musyawarah dan penentuan produk sesuai topik
- 2 = tidak baik, ada musyawarah dan tapi tidak ada penentuan produk sesuai topik
- 3 = cukup baik, ada musyawarah tapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk tapi tidak sesuai topik
- 4 = baik, ada musyawarah tapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk sesuai topik
- 5 = sangat baik, ada musyawarah diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk sesuai topik

Tahapan Proses Pembuatan

- 1 = sangat tidak baik, tidak ada alat dan bahan, tidak mampu menguasai teknik pengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok
- 2 = tidak baik, ada alat dan bahan dan tidak mampu menguasai teknik pengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok
- 3 = cukup baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok
- 4 = baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahan dan ada kerjasama beberapa anggota kelompok
- 5 = sangat baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahan dan ada kerjasama kelompok

Tahap akhir

- 1 = sangat tidak baik, tidak ada produk
- 2 = tidak baik, ada produk tapi belum selesai
- 3 = cukup baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik tapi belum ada inovasi dan kreativitas
- 4 = baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik ada kreativitas tapi belum ada inovasi.
- 5 = sangat baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik ada kreativitas dan inovasi

Petunjuk Penskoran :

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$$

- 2) Membaca al-Qur'an setiap hari, kemudian dicatat dalam buku dan dilaporkan setiap seminggu sekali kepada orang tua dan guru

Contoh Buku Catatan:

No.	Hari/tanggal	Nama surat dan nomor ayat	Tanda Tangan	
			Orang Tua/ Wali	Guru PAI dan Budi Pekerti

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar selanjutnya dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi dengan membaca rubrik Selangkah Lebih Maju berjudul Lajnah Pentashihan Mushaf Al- Qur'an.

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Langkahnya guru menjelaskan kembali materi tentang Kitabkitab Allah kemudian melakukan penilaian pada kompetensi yang belum dikuasai peserta didik. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Aktivitas refleksi pada buku ini memuat tiga macam rubrik yaitu, Inspirasiku, Aku Pelajar Pancasila dan Pojok Digital

Implementasi aktivitas refleksi sebagai berikut:

1. Guru meminta peserta didik membaca kisah inspiratif dalam rubrik Inspirasiku.
2. Guru meminta peserta didik menyimpulkan hikmah dari kisah inspiratif sebagai bentuk refleksi diri.
3. Peserta didik untuk membaca rubrik Aku Pelajar Pancasila dan melakukan refleksi diri terkait dengan profil tersebut.
4. Peserta didik dapat bermain game atau kuis dengan cara scan barcode yang ada di pojok digital yang berfungsi sebagai asosiasi dalam proses pembelajaran

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN I

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Aktivitas 1

Untuk menghilangkan virus dan kuman Membasuh tangan dengan sabun cuci Manusia hidup perlu pedoman Pedoman dari Allah kitab suci

Bermasker, jaga jarak dan cuci tangan Kebiasaan yang harus dilakukan

Dua cara beriman pada Al-Qur'an Kita wajib percaya dan mengamalkan

Olahraga rutin ayo dilakukan Tingkatkan imun dan jaga kesehatan Empat Kitab suci Allah turunkan Pada Nabi dan zaman yang berlainan

Membuka pintu gunakan kunci Kunci disimpan di bawah koran Yakini semua kitab suci

Pahami dan amalkan al-Qur'an

Bacalah pantun tersebut dan buatlah sebuah nasehat untuk teman kalian berdasarkan isi pantun

Aktivitas 2

Siswa yang budiman, jika suatu saat kalian punya kesempatan melakukan perjalanan ke daerah Ramanda kota Depok Jawa Barat, kalian akan menemukan fenomena yang unik. Di beberapa perempatan lampu merah di kota itu, kalian bisa menemukan sosok mirip anak punk, dengan wajah dan badan yang penuh tato, berkeliaran menjajakan minuman. Tapi jangan takut dulu, karena mereka jago ngaji ! Bahkan di antara mereka ada yang hafal beberapa surat al-Qur'an.

Mereka adalah anak-anak punk binaan komunitas pemuda di kota Depok yang bernama Laskar Berani Hijrah (LBH). Pada awalnya mereka hanya mengamen di perempatan jalan. Komunitas LBH kemudian memberikan mereka modal. Selain diberi modal, mereka juga diajak belajar mengaji dan menghafal al-Qur'an. Setiap hari digelar pengajian rutin untuk anak-anak jalanan ini. Intinya komunitas LBH mengajak anak-anak jalanan untuk kembali ke jalan yang benar agar bisa diterima masyarakat

Setelah dibina selama beberapa waktu, para pengamen punk itu secara bertahap berubah. Mereka tidak lagi mengamen di perempatan jalan tetapi berjualan minuman dalam kemasan. Tampilan mereka pun mulai berubah. Mereka mulai berpenampilan bersih dan rapi. Mereka juga berinteraksi dengan lebih sopan. Mereka pun mulai menghapus tato yang memenuhi wajah dan tubuhnya.

Momentum berkenalan dengan al-Qur'an ternyata membuat mereka berubah menuju jalan dan masa depan yang lebih baik.

Sumber: Dikutip dari <https://food.detik.com/info-kuliner/d-4800247/jualan-minuman-di-depok- anak-punk-bertato-ini-jago-mengaji>

- Adakah komunitas seperti itu di daerahmu? Apakah kamu berani mengajak mereka mengaji al-Qur'an dan kembali ke jalan yang dapat diterima masyarakat?
- Jelaskan pendapatmu!

Aktivitas 3

Salin dan isilah tabel ini dengan keterangan nama-nama kitab dan suhuf Allah Swt.

No	Nama Kitab	Nama Rasul	Tempat	Waktu	Isi Pokok

Aktivitas 4

Salin dan isilah tabel ini berdasarkan pengalaman kalian dalam mencintai al-Qur'an!

No	Tangga Cinta al-Qur'an	Kondisi saat ini	Perubahan yang akan dilakukan
1	Membaca		
2	Memahami		
3	Menadaburi		
4	Mengamalkan		

Aktivitas 5

Diskusikan secara berkelompok. Bagaimanakah hubungan antar umat beragama di lingkungan sekitar kalian? Berikan komentar terhadap hubungan tersebut. Tulis di buku tulis kalian.

Aktivitas 6

Perhatikan catatan sejarah berikut. Diskusikan secara kelompok. Simpulan apa yang bisa kalian rumuskan?

Sejarah Pembukuan Al-Qur'an "Mushaf Usmani"

Siswa yang budiman, tentunya kalian tahu bahwa al-Qur'an diturunkan secara berangsur-angsur. Pada masa Nabi Muhammad saw, al-Qur'an dihafalkan dan ditulis di berbagai media seperti lembaran lontar, batu tulis, pelepah kurma, tulang rusuk unta, maupun kulit binatang. Tulisantulisan al-Qur'an ini terserak dan tidak terkumpul di satu tempat.

Pada masa kepemimpinan Abu Bakar, al-Qur'an ditulis ulang. Berdasarkan kekhawatiran terhadap banyak penghafal al-Qur'an yang meninggal dalam peperangan, Umar bin Khttab mengusulkan agar al-Qur'an dibukukan. Abu Bakar kemudian menunjuk Zaid bin Tsabit, sekretaris penulisan wahyu pada masa Nabi Muhammad saw sebagai ketua tim.

Akhirnya tulisan al-Qur'an yang masih terserak berhasil disatukan dalam bentuk lembaran-lembaran. Saat itu al-Qur'an masih dalam bentuk lembaran-lembaran yang tidak dijilid atau disebut dengan suhuf. Suhuf al-Qur'an ini kemudian disimpan di rumah Hafsa, istri Nabi Muhammad saw.

Pada masa kepemimpinan Usman bin Affan, agama Islam semakin berkembang luas. Saat itu ditemukan perbedaan bacaan al-Qur'an di antara umat Islam. Jika perbedaan ini berlanjut, dikhawatirkan akan terjadi perpecahan di kalangan umat Islam, seperti perpecahan umat Yahudi dan Nasrani yang memiliki banyak versi tentang kitab suci mereka.

Usman bin Affan kemudian membentuk tim penyusun mushaf al-Qur'an. Tim ini juga diketuai oleh Zaid bin Tsabit. Tim kemudian mengumpulkan suhuf al-Qur'an yang dimiliki oleh umat Islam untuk diteliti keasliannya. Setelah proses penelitian yang ketat selesai, disusunlah salinan suhuf al-Qur'an dalam bentuk mushaf sejumlah lima naskah. Empat di antaranya dikirimkan ke Mekah, Syiria, Basrah, dan Kufah. Sementara satu naskah lagi tetap berada di Madinah dan disebut sebagai mushaf al-Imam.

Dikutip dari <https://ibtimes.id/sejarah-pembukuan-alquran-mushaf-usmani/>

Aktivitas 7

1. Meyakini kitab al-Qur'an dan kitab-kitab yang diturunkan kepada para rasul terdahulu
2. Mengamalkan keyakinan terhadap al-Qur'an dalam bentuk akhlak mulia
3. Menolak terlibat dalam menyebarkan ujaran kebencian terhadap umat yang beragama lain
4. Menghormati dan menghargai perbedaan di antara umat beragama
5. Siap bekerjasama dan berkolaborasi dengan semua umat beragama dalam membangun masyarakat dan bangsa
6. Menyampaikan harmoni antar umat beragama secara kreatif
 - a. Bagaimana pendapat kalian tentang profil pelajar Pancasila tersebut?
 - b. Apakah kalian sudah sesuai dengan profil tersebut?
 - c. Narasikan pendapat dan pandangan kalian di buku tulis masing-masing!

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Iman Kepada kitab Allah adalah membenarkan bahwa Allah Swt mempunyai kitab-kitab yang diturunkan kepada para rasul-Nya. Setiap muslim wajib beriman kepada semua kitab yang diturunkan oleh Allah Swt kepada para rasul-Nya, baik secara umum (global) maupun tafsili (terperinci).
2. Ada sejumlah kitab dan suhuf Allah yang disebutkan di dalam al-Qur'an dan hadis nabi, yaitu Zabur, Taurat, Injil, dan al-Qur'an, serta suhuf Musa dan Ibrahim.
3. Seorang muslim yang beriman kepada al-Qur'an dengan benar akan menampilkan akhlak yang mulia dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkata jujur, bertanggung jawab, dapat dipercaya, menghargai perbedaan, menghormati orang tua, dan lain sebagainya.
4. Hubungan yang harmonis di antara orang-orang yang beriman kepada kitab Allah dapat diwujudkan dalam perilaku yang saling menghargai perbedaan, saling menghormati antar sesama, serta saling bekerjasama dan berkolaborasi dalam membangun masyarakat.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Iman Kepada Kitab	: Meyakini sepenuh hati bahwa Allah Swt. telah menurunkan kitab kepada nabi atau rasul yang berisi wahyu untuk disampaikan kepada seluruh umat manusia.
Generasi Pecinta Al-Qur'an	: Generasi yang meyakini kebenaran isi Al-Qur'an, membaca, menghafal, serta memahami dengan baik dan benar makna yang terkandung di dalamnya.
Generasi toleran	: Generasi yang menghargai dan menghormati perbedaan antarsesama manusia. Allah SWT menciptakan manusia berbeda satu sama lain.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Arjanggi dan Suprihatin. Metode Pembelajaran Tutor Teman Sebaya Meningkatkan Hasil Belajar Berdasarkan Regulasi Diri. Makara-Sosial Humaniora, Vol.14, No,2, Desember 2010
- Benson Bobrick, 2012. The Chalip's Splendor: Islam and The West in The Golden Age of Baghdad, New York: Simon dan Schuster
- Dar al-'Ilm, 2011. Atlas Sejarah Islam, Jakarta: Karya Media
- Daryanto, 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013, Yogyakarta: Gava Media
- Erwandi Tarmizi, 2005. Rukun Iman, Rabwah: Bagian Terjemah Bidang Riset dan Kajian Ilmiah Universitas Islam Madinah
- Hamzah B. Uno, 2012. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iif Khoiri Ahmadi Sofan Amri, 2010. Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas. Jakarta: Prestasi Putakarya
- Istarani, 58 Model Pembelajaran Inovatif, Medan; Media Persada 2014 Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2013
- Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 1, Jakarta: Pustaka Kamil
- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 2, Jakarta: Pustaka Kamil
- Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 4, Jakarta : Pustaka Kamil
- M. Abdul Wahab, 2018. Berilmu Sebelum Berhutang, Jakarta: Rumah Fikih Publishing
- Masdar Farid Mas'udi, 2013. Syarah UUD 1945 Perspektif Islam, Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Melvin L. Siberman. 2014. Active Learning; 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Moh Quraish Shihab, 2000. Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al- Qur'an. Jakarta: Lentera hati.
- Mu'ammal Hamidy, 2011. Islam dalam Kehidupan Keseharian, Surabaya: Hikmah Press
- Muhammad ibn Shalih al-Utsaimin, 2004. Syarh al-arbain al-nawawiyah, Dar al-surayya
- Muhammad Muslih, 2019. Jalan Menuju Kemerdekaan: Sejarah Pancasila, Klaten: Cempaka Putih, Mukhlis M. Hanafi (ed.) 2014. Asbâbun-Nuzûl, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa. Yogyakarta: UNY
- Nurcholis Madjid, 2008. Islam Doktrin dan Peradaban, Dian Rakyat, Jakarta
- Nurcholish Madjid, 2008. Pintu-Pintu Menuju Tuhan, Jakarta: Dian Rakyat
- Philip K. Hitti, 2002. History of The Arabs: From The Earliest Times to The Present, revised 10th edition, New York: Palgrave Macmillan
- Pusat Data dan Analisa Tempo, Ilmu dan Terknologi, 2019. Penjelasan Lengkap Proses Membuat Hujan Buatan, Mahal atau Murah, Jakarta: Tempo Publishing.
- Robert E. Slavin, 2010. Kooperatif Learning, Bandung : Nusa Media.
- Sagala, Syaiful. 2011. Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung: Alfabeta.
- Index. Saminanto, 2010. Penelitian Tindakan Kelas Semarang: RaSAIL Media Group
- Sofan Safari, Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013
- Syaikh Muhammad Bin Shalih Al-Utsaimin, 2010. Syarah Shahih Al-Bukhari Jilid 4, Jakarta: Darus Sunnah
- Syaikh Salim bin Ied al-Hilali, 2005. Syarah Riyadhush Shalihin, terj. Bamualim dan Geis Abd, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i,

- Syaikh Salim bin Ied al-Hilali, 2005. Syarah Riyadhush Shalihin, terj. Bamualim dan Geis Abd, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i,
- Trianto, 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruksvitis, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- _____, 2011. Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta : Bumi Aksara.
- Zainal Aqib, 2013. Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontektual Inovatif, Bandung; CV Rama Widya



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
IAIN CURUP Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 434 /In.34/FT.1/PP.00 9/04/2025 24 April 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 : Sheila Sihana
NIM : 21531143
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan
Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 24 April 2025 s.d 24 Juli 2025
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 03 Rejang Lebong

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

Wakil Dekan I,

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

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro ALIAK
4. Arsip



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

SURAT IZIN

Nomor: 503/240426052/IP/DPMPTSP/IV/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 Risiko 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 : SHELLA SILVANA

NIM : 21531143

Program Studi/Fakultas : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM/ TARBIYAH

Judul Proposal Penelitian : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 03 REJANG LEBONG

Lokasi Penelitian : SMP NEGERI 03 REJANG LEBONG

Waktu Penelitian : 2025-04-25 s/d 2025-07-25

Pernanggung Jawab : DEKANAT FAKULTAS TARBIYAH

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 penohon
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menaati mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P

Pada Tanggal : 25 April 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.



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 REJANG LEBONG
NSS : 201260203001 - NPSN : 10700633 email : smpn1curtim@gmail.com
Alamat : Jalan A. Yani Kel. Talang Ulu, ☎ (0732) 21525 Curup Timur



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/ 122 /LL/SMPN3 RL/CRT/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Rejang Lebong, menerangkan bahwa :

N a m a : SHELLA SILVANA/Kampung Bogor, 05 Mei 2003

NIM : 21531143

Alamat : Desa Bogor Baru

Lokasi : SMPN 3 Rejang Lebong Kab. Rejang Lebong.

Telah selesai pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 3 Curup Timur, dari tanggal 25 April 2025 s.d 25 Juli 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup Timur, 17 Juni 2025
Kepala Sekolah,

MIWELI, S.Pd
NIP. 19670429 199801 2 002





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 : 23 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, 12 Juli 2024.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama : 1. Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd 19620204 200003 1 004
2. Mega Selvi Maharani, M. Pd 19950506 202203 2 007

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

N A M A : Shella Silvana

N I M : 21531143

JUDUL SKRIPSI : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Implikasinya terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 03 Rejang Lebong.

- Ketiga : Proses bimbingan dilaku kan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
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, 15 Januari 2025



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

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	: Shella Silvona
NIM	: 21531143
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. H. Saidil Mustor, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Mega Selvi Mahorani, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Berbasis Kurikulum Merdeka dan Implikasinya terhadap Keterampilan Kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 03 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	16/12/2024	Bimbingan Bab 1, 2, 3 -	SD
2.	15/1/2025	Revisi Bab 1	SD
3.	23/4/2025	Amir hpn bab 1, 2, dan 3.	SD
4.	7/5/2025	Bimbingan bab 1, 2, 3	SD
5.	2/6/2025	Bimbingan bab 1, 2, 3, dan peran women	SD
6.	14/7/2025	Bimbingan hasil Penelitian	SD,
7.	18/7/2025	Bimbingan hasil Penelitian dan KKV	SD
8.	23/7/2025	100 LK Ujian	
9.			
10.			
11.			
12.			

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

PEMBIMBING I,

Dr. H. Saidil Mustor, M.Pd
NIP. 19620204 2000 031 004

CURUP, 23 Juli 2025

PEMBIMBING II,

Mega Selvi Mahorani, M.Pd
NIP. 19950506 2022 03 200 7

- 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	: SHELLA SILVANA
NIM	: 21531143
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: TARBIYAH
PEMBIMBING I	: Dr. H. Saidil Mustor, M. Pd.
PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M. Pd.
JUDUL SKRIPSI	: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Kurikulum Merdeka dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Negeri 03 Rejong Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	12/12/2024	Perbaikan Proporsal	Mega
2.	14/12/2024	AAC Bab 1-III	Mega
3.	2/1/2025	Lanjutan Penelitian	Mega
4.	15/1/2025	Bab IV	Mega
5.	20/1/2025	Bimbingan Gambaran Objektif / Sasaran Penelitian	Mega
6.	18/1/2025	Perbaikan Gambaran Objektif / Sasaran Penelitian	Mega
7.	16/2/2025	Bimbingan hasil Penelitian	Mega
8.	23/2/2025	Perbaikan Hasil Penelitian	Mega
9.	7/2/2025	Bimbingan Pembahasan	Mega
10.	14/2/2025	Perbaikan Pembahasan	Mega
11.	21/2/2025	Bab V	Mega
12.	28/2/2025	AACujian	Mega

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

CURUP, 28 Juli2025

PEMBIMBING I,

Dr. H. Saidil Mustor, M. Pd.
NIP. 196202042000031004

PEMBIMBING II,

Mega Selvi Maharani, M. Pd.
NIP. 199505062022032007

Shella Silvana

ORIGINALITY REPORT

30%

SIMILARITY INDEX

28%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	8%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	3%
3	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	2%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	Submitted to University of Wollongong Student Paper	1%
6	Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup Student Paper	1%
7	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
8	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
10	id.scribd.com Internet Source	1%
11	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%



Observasi SMP Negeri 03 Rejang Lebong



Ruang TIK SMP Negeri 03 Rejang Lebong

0:08



Musa As



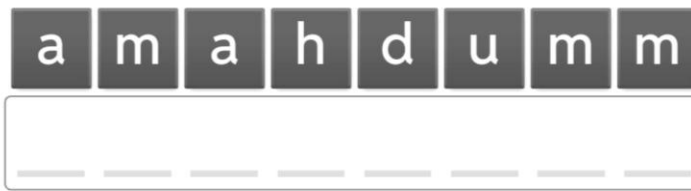
◀ 1 of 4 ▶



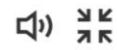
Game pilihan ganda

0:02

✓ 0



◀ 1 of 25 ▶



Game menebak kata



Wawancara Guru Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 03 Rejang Lebong



Wawancara dengan Waka Kurikulum

SMP Negri 03 Rejang Lebong



Wawancara Nizam Kelas VIII A



Wawancara Zahira Kelas VIII A



Wawancara Cinta Kelas VIII A

BIODATA PENULIS



Nama lengkap penulis Shella Silvana, lahir di Desa Kampung Bogor, pada tanggal 5 Mei 2003. Penulis merupakan anak terakhir dari dua bersaudara, anak dari pasangan bapak Aswari dan Ibu Meri Parida. Penulis bertempat tinggal di Desa Bogor Baru, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan Di SD Negeri 08 Kepahiang pada tahun 2010 dan selesai pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 01 Kepahiang dan menyelesaikan pada tahun 2018, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 04 Kepahiang dan selesai pada tahun 2021. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Institut Agama Islam Negeri Curup Program Studi Pendidikan Agama Islam. Selama menempuh pendidikan penulis banyak mendapatkan pengalaman hidup yang sangat bermanfaat baik pengalaman akademik maupun pengalaman non akademik.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi ini.