SKRIPSI

PENENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 1 PANGEAN

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH
KABRI KURNIAWAN
NPM. 200307037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1448 H/2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	**Kabri Kurniawan**
Tempat/ Tanggal Lahir	:	Pulau Kumpai, 31 Mei 2001
NPM	:	200307037
Alamat	:	Perhentian Luas, Kec. Logas Tanah Darat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Penenerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournaments Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Pangean"** adalah benar hasil karya / tulisan saya sendiri.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung segala resikonya.

Teluk Kuantan, 16 September 2026

Hormat Saya



Kabri Kurniawan
NPM. 200307037

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memeriksa, serta memberikan arahan dan melakukan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahan maupun teknik penulisan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: **Kabri Kurniawan**
NPM	: 200307037
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: **Penenerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Pangean**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Walaikumu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan,16 September 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Bustanur, S.Ag., M.Us	**Zulhaini, S.Pd.I., MA**
NIDN. 2120067501	**NIDN. 1012098004**

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Proposal penelitian dengan judul, **"Penenerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournaments Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Pangean"** yang ditulis oleh **Kabri Kurniawan, NPM. 200307037;** telah disetujui untuk diseminarkan sebagai syarat Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

TelukKuantan,16 September 2026

Menyetujui

Pembimbing 1	**Pembimbing 2**
Bustanur, S.Ag., M.Us	**Zulhaini, S.Pd.I., MA**
NIDN. 2120067501	**NIDN. 1012098004**

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

Alhairi, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pangean** yang ditulis oleh Kabri Kurniawan, NPM. 200307037, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada Tanggal 19 September 2026. Skripsi ini telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 19 September 2026 M

Mengesahkan
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua

Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Moderator	Sekretaris
Bustanur, S.Ag., M.Us	**Zulhaini S.Pd.I, M.A**
NIDN. 2120067501	NIDN. 1012098004

Penguji I	Penguji II
A. Mualif, S.Pd.I, M.A	**Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I**
NIDN. 1010078605	NIDN. 1010038901

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

Skripsi ini Mungkin Jauh Dari Kata sempurna namun Alhamdulillah cukup untuk membuat saya diwisuda dan Mendapatkan Gelar S.Pd Bismillah untuk Hal-hal yang Sedang Diusahakan dan Diperjuangkan.

Allah Swt memang tidak menjanjikan bahwa hidupmu akan selalu mudah, Tetapi Dua Kali Allah Berjanji Bahwa : Fa'inna ma'al Usri Yusra, Inna ma'al Usri Yusra (Didalam Setiap Kesulitan Allah Pasti akan Berikan Kemudahan)

Allah Tidak Akan Membebani Seseorang Kecuali Sesuai dengan Batas kemampuannya

Orang tua mu bukan terlahir dari keluarga yang kaya dan berpendidikan, kamu harus bisa lebih dari itu. kami tidak bisa memberikan mu harta yang berlebih hanya pendidikan yang bisa kami berikan untuk ladang mu di masa depan " ayah & ibu"

PERSEMBAHAN

v

Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini penulis persembahkan untuk: Kedua orang tua penulis tercinta Bapak Jaswandi Virgo dan Ibu Murni Wati tersayang, serta abang dan adik penulis tersayang Rabbi Almurrizki, Nurlaili Astria dan Almusyafi. Tiga orang yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis, dua orang yang selalu mengusahakan putri satu-satunya ini menempuh Pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri hanya bisa menempuh Pendidikan sampai tahap atas dan dasar.

Kepada Ayahanda tercinta, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai ke tahap ini, dan terima kasih sudah menjadi seorang laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibu tersayang, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan

yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah pudar oleh waktu, atas kesabaran pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup Anandamu,

Kemudian skripsi ini Kabri persembahkan untuk Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

ABSTRAK

Kabri Kurniawan NPM: 220307037,
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Pangean .

Dari observasi awal yang laksanakan di SMP Negeri 1 Pangean khususnya kelas VII dalam pembelajaran PAI penulis menemukan beberapa gejala diantaranya adalah : Dalam proses pembelajaran guru PAI dan BP belum menggunakan model pembelajaran yang memancing kreativitas belajar siswa sehingga siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan proses pembelajaran. Siswa belum mampu membentuk kerjasama dalam kelompok dan hanya guru PAI saja yang terlihat lebih dominan memberikan arahan. Siswa belum mampu berdiskusi secara benar dan belum mampu berargumentasi untuk memberikan bantuan kepada teman sekelompoknya di forum diskusi kelompok pada pembelajaran PAI dan BP. Siswa belum mampu menganalisis hikmahnya (mental), dan akhirnya menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan Belum ada terobosan baru yang dilakukan guru dalam pembelajaran PAI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dan factor-faktor yang mempengaruhinya untuk meningkatkan aktivitas belajar PAI dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan cara observasi, test, wawancara dan dokumentasi, maka dianalisis data dengan menggunakan Pra Siklus 1 kali pertemuan, Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan, siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan, dan siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan, kemudian dianalisis Kemudian untuk menampilkan hasil analisa data digambarkan melalui diagram atau grafik guna melihat hasil Penerapan Model TGT Aktivitas dalam belajar PAI dan Budi pekerti sudah maksimal pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean. Penerapan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar PAI dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean terbukti dengan persentase Partisipasi belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya, Pra Siklus partisipasi belajar siswa hanya 25,99%, setelah Siklus I ternyata partisipasi belajar siswa naik menjadi 30,66%, pada Siklus II terus naik menjadi 74,47% dan pada Siklus III sudah mencapai 92,29% sehingga siswa kelas VII.4 telah memiliki Partisipasi belajar yang tinggi.Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar mata pelajaran PAI dan Budi pekerti pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean yaitu faktor Strategi, Model, Metode dan media pembelajaran yang diterapkan Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan Motivasi yang ada dalam diri siswa itu sendiri untuk mengikuti pembelajaran PAI

.

Kata Kunci : *Model Teams Games Tournament, Aktivitas Belajar Siswa*

ABSTRACT

Kabri Kurniawan NPM: 220307037*,*

Implementation of the Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Learning Model to Enhance the Learning Activity of Grade VII Students in the Islamic Religious Education and Character Building Subject at SMP Negeri 1 Pangean.

Based on preliminary observations conducted at SMP Negeri 1 Pangean—specifically regarding Grade VII Islamic Religious Education (PAI) classes—the author identified several issues: the PAI and Character Education (BP) teacher did not employ learning models that stimulate student creativity, resulting in limited student involvement in the learning process; students lacked the ability to collaborate effectively within groups, with the teacher remaining the dominant figure in providing direction; students were unable to engage in proper discussion or construct arguments to assist their groupmates during discussions; and students failed to analyze the underlying lessons (mental/spiritual insights) or internalize the values contained within the material. Furthermore, there had been no innovative breakthroughs introduced by the teacher in PAI instruction.
This study aims to examine the implementation of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model and the factors influencing it to enhance the PAI and Character Education learning activity of Grade VII students at SMP Negeri 1 Pangean.
Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation, and subsequently analyzed across a Pre-Cycle phase and three intervention cycles (Cycles I, II, and III), each consisting of a single meeting. The results were visualized using diagrams and graphs to assess the impact of the TGT model on student learning activity in PAI and Character Education at SMP Negeri 1 Pangean. The implementation of the Teams Games-Tournament (TGT) learning model successfully enhanced the learning activity of 7th-grade students in the Islamic Religious Education and Character (PAI and Budi Pekerti) subject at SMP Negeri 1 Pangean. This is evidenced by the steadily increasing percentage of student participation across the cycles: participation stood at only 25.99% in the pre-cycle stage, rose to 30.66% after Cycle I, increased further to 74.47% in Cycle II, and reached 92.29% in Cycle III, indicating a high level of learning participation among students in class VII.4. The factors influencing learning activity in this subject included the strategies, models, methods, and instructional media employed; the teacher's ability to manage the learning process; and the students' own internal motivation to engage in the lessons.

Keywords: Teams Games-Tournament Model, Student Learning Activity

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــمِ vii عْمَنِ الرّحِيْمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setinggi rasa Puji dan Syukur penulis persembahkan kehadirat Allah SWT, Salawat dan salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, yang telah menginspirasi peneliti dalam menyelesaikan sebuah Skripsi dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pangean**.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Ibu **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS)
2. Bapak **H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS).
3. Bapak **Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I** selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Fakultas Ilmu Pendidikan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Bustanur, S.Ag, M.Us** sebagai pembimbing 1 yang telah banyak memberi tunjuk ajar serta arahan dan telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan pada penulis.
5. Ibu **Zulhaini, S.Pd.I, M.A** sebagai pembimbing 2 yang telah banyak member
   ajar serta arahan dan sudi meluangkan waktunya dalam memberikan bin
   untuk penyelesaian proposal
6. Ibu **Nelvi Aysa S.P** sebagai K Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
   Universitas Islam Kuantan Sing

7. Bapak/ Ibu Dosen, yang telah memberikan dan mencurahkan ilmu pengetahuan, pengalaman dan keterampilan selama kuliah di UNIKS.
8. Ibu **Shumiati, S.Pd.** sebagai Kepala Sekolah, segenap majelis guru, Operator dan Keluarga besar SMP Negeri 1 Pangean yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk memperoleh data
9. Ayahanda (**Jaswandi Virgo**) & ibunda (**Murni Wati**) yang tersayang serta Saudarakau (**Rabbi Almurrizki, Nurlaili Astria & Almusyafi)** yang memberikan motivasi sehingga lancar perkuliahan di Univbersitas Islam Kuantan Singingi.
10. Kepada rekan-rekan yang seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah turut memberikan motivasi kepada Penulis.

Terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, Semoga Allah SWT membalas semua amal dan kebaikan dalam penyelesaian skripsi ini, semoga bermanfaat untuk kita semua....amiiin.

Teluk Kuantan, 07 September 2026
Penulis,



Kabri Kurniawan
NPM. 200307037

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL
SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI ..... **iii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERSEMBAHAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACK ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Kegunaan Penelitian 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
A. Kajian Teoritis
Metode Pembelajaran *Kooperatif Learning*
1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* 9
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT 18
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT 19
4. Aktivitas Belajar 20
5. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti 25
B. Penelitian yang Relevan 27
C. Kerangka Konseptual 29
D. Definisi Operasional 30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 33
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....
C. Subjek dan Objek Penelitian .....
D. Populasi dan Sampel .....
E. Teknik Pengumpulan Data 36
F. Teknik Analisa Data 38

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISA DATA
A. Tinjauan Umum Lokasi
1. Profil SMP Negeri 1 x 42
2. Sejarah Berdiri SM ɔ Pangean 43

3. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Pangean 46
4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan (PTK) 47
5. Keadaan Siswa 48
6. Kurikulum yang di Gunakan 49
7. Sarana dan Prasarana Sekolah..... 50

B. Penyajian Data
1. Deskripsi Responden..... 52
2. Data Penelitian Tindakan Kelas Siklus I-Siklus III 53
3. Hasil wawancara dengan guru PAI dan Siswa..... 91

C. Analisis Data
1. Rekapitulasi Data Model *TGT* 92
2. Data Aktivitas Belajar Siswa 96

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan..... 99
B. Saran 100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Tabel. 2.1 Indikator Aktivitas Belajar Siswa 24
Tabel 2.2 Penelitian Yang Relevan 28
Tabel. 3.1 Sampel Penelitian 36
Tabel. 4.1 Keadaan Guru dan Pegawai SMP Negeri 1 Pangean 47
Tabel. 4.2 Rekapitulasi Siswa Tahun Pelajaran 2026/2027 49
Tabel. 4.3 Keadaan Sarana-prasarana SMP Negeri 1 Pangean 51
Tabel. 4.4 Deskripsi Responden 52
Tabel. 4.5. Pra Siklus Sebelum Penerapan Model TGT 57
Tabel 4.6 Pra Siklus Aktivitas Belajar Siswa 59
Tabel 4.7 Siklus I Penerapan Model *Teams Games Tournament* 67
Tabel 4.8 Siklus I Aktivitas Belajar Siswa 70
Tabel 4.9 Siklus II Penerapan *Teams Games Tournament* 78
Tabel 4.10 Silus II Aktivitas Belajar Siswa 80
Tabel 4.11 Siklus III Penerapan *Teams Games Tournament* 87
Tabel 4.12 Silus III Aktivitas Belajar Siswa 89
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Data Penerapan *Model TGT* 93
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa 96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Penempatan di Meja Turnamen..... 17

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian 30

Gambar 4.1 Grafik Hasil Observasi penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* 95

Gambar 4.2 *Grafik Aktivitas Belajar Siswa kelas VII Pada Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti*..... 97

Gambar 4.3 *Grafik Rekapitulasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif* Tipe TGT *Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar PAI & BP Siswa kelas VII.4* 98

DAFT PIRAN

Lampiran 1 Surat Riset Dinas Penamaman Modal 103
Lampiran 2 Fhoto Kegiatan penelitian 104
Lampiran 3 Modul PAI Materi Iman Kepada Malaikat Allah SWT 105
Lampiran 4 Surat Balasan Riset 106
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup Penulis 107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia juga merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan yang berkualitas. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling mempengaruhi antara pendidik dan peserta didik.[1]

Dalam proses pembelajaran, anak adalah subjek dan sebagai objek dari kegiatan pembelajaran. Karena itu, inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai manakala anak didik berusaha aktif mencapainya. Keaktifan anak didik disini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi dari segi kejiwaan juga. Bila hanya dari fisik anak saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Ini sama halnya dengan anak didik tidak belajar, karena anak didik tidak merasakan perubahan didalam dirinya.[2]

---

[1] Nana Syaodih Sukmadinata (2019). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan,*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hal. 3

[2] Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2016). *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta), hal. 38

Kurangnya kreativitas siswa antara lain disebabkan oleh guru kurang melibatkan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Di dalam proses belajarnya siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa melakukan sesuatu yang membuat siswa aktif dalam belajarnya. Berdasarkan fakta dilapangan, konsep proses pembelajaran yang demikian mengakibatkan kurang melibatkan aktivitas siswa dan kemandirian siswa dalam belajar.[3]

Berdasarkan permasalahan di atas, maka guru harus memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan saling mengkomunikasikan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta mempunyai rasa tanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan memahami atau hasil belajar siswa yang diawali oleh aktivitas belajar yang aktif.

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.[4] Agar tujuan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dicapai, dipahami serta mampu di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya perubahan model pembelajaran dari proses pembelajaran yang biasanya.

---

[3] Syaiful Bahri Djamarah (2014). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasiona) hal. 27

[4] Trianto (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, edisi revisi), hal. 17

Model pembelajaran bukan hanya semata-mata hanya menyangkut kegiatan guru mengajar, akan tetapi juga menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa, serta tidak hanya membuat guru aktif memberikan penjelasan saja tetapi juga membantu siswa jika ada kesulitan dalam belajar, fasilitator, membimbing dan mengarahkan siswa agar bisa membuat kesimpulan yang benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhibbin Syah yang mengatakan bahwa ”banyak faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah strategi, model dan metode belajar.”[5]

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Dengan pembelajaran kooperatif siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi, dan beragumentasi untuk mengasah khasanah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan pemahaman masing-masing, salah satunya adalah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran TGT, akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan tidak kalah lebih penting adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.[6]

Aktivitas belajar siswa merupakan keterlibatan fisik dan mental siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan, tak terkecuali pada bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Aktivitas belajar pada bidang studi PAI dan BP tidak hanya berupa kegiatan mendengarkan

---

[5] Muhibbin Syah (2015) *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakrya), hal. 8

[6] Robert E. Slavin (2019) *Cooperative Learning*, (Bandung : Nusa Media), hal. 176

penjelasan guru, tetapi juga mencakup aktivitas visual, lisan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Semakin aktif siswa dalam berbagai aktivitas tersebut, semakin besar peluang tercapainya hasil belajar yang optimal.[7]

Kedelapan aktivitas belajar tersebut saling berkaitan dan membentuk proses pembelajaran yang utuh. Misalnya dalam pembelajaran PAI di SMP kelas VII, siswa membaca ayat Al-Qur'an (visual), kemudian mendengarkan penjelasan guru *(listening*), berdiskusi (oral), menulis kesimpulan (*writing*), membuat peta konsep (*drawing*), mempraktikkan ibadah (motor), menganalisis hikmahnya (mental), dan akhirnya menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (*emotional*). [8]

Dengan demikian, pembelajaran PAI dan BP kelas VII tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan dan pembentukan karakter. Semakin banyak aktivitas belajar yang terlibat secara terpadu, semakin optimal pencapaian tujuan pembelajaran PAI dan BP dalam membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Untuk mengaktifkan dan mengkorelasikan 8 aktivitas belajar tersebut maka Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan

---

7 Sardiman A.M. (2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers), hal. 100.

8 *Ibid,* hal. 101-102

dan *reinforcement* sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam belajar.

Namun berdasarkan observasi atau penelitian awal yang telah penulis laksanakan di SMP Negeri 1 Pangean khususnya kelas VII dalam pembelajaran PAI penulis menemukan beberapa gejala diantaranya adalah :[9]

1. Dalam proses pembelajaran guru PAI dan BP belum menggunakan model pembelajaran yang memancing aktivitas belajar siswa sehingga siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan proses pembelajaran.
2. Siswa belum mampu membentuk kerjasama dalam kelompok dan hanya guru PAI saja yang terlihat lebih dominan memberikan arahan.
3. Siswa belum mampu berdiskusi secara aktif, kreatif dan belum mampu berargumentasi untuk memberikan bantuan kepada teman sekelompoknya di forum diskusi kelompok pada pembelajaran PAI dan BP.
4. Siswa belum mampu menganalisis hikmahnya (mental), dan akhirnya menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya
5. Belum ada terobosan baru yang dilakukan guru dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan uraian gejala-gejala di atas maka penulis merasa tertaik untuk menelitinya lebih jauh dalam bentuk penelitian ilmiah dengan judul " **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pangean".**

---

[9] Hasil Observasi Pada tanggal 09 Nopember 2025 pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean pada pukul 09.30 Wib

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean?
2. Bagaimana penerapan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan VII aktivitas belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean ?
3. Apakah penerapan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean?

C. Batasan Masalah

Agar masalah tidak meluas pada penelitian ini, maka peneliti membatasi hanya pada apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar PAI dan Budi pekerti pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Apakah aktivitas dalam belajar PAI dan Budi pekerti sudah maksimal pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar PAI dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean?

3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi aktivitas belajar mata pelajaran PAI dan Budi pekerti pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean?

E. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar PAI dan Budi pekerti sudah maksimal pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar PAI dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean
3. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi aktivitas belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran terhadap penggunaan model pembelajaran TGT yang digunakan oleh seorang guru berkaitan dengan upaya menghasilkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran PAI dalam proses pembelajaran.

2. Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh kepala sekolah sebagai dasar membuat kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu sekolah dengan mencetak generasi atau dalam hal ini adalah peserta didik yang berprestasi dalam dunia pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh seorang guru PAI sebagai wawasan tambahan dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, memungkinkan guru untuk secara aktif dalam meningkatkan minat siswa agar memiliki semangat dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membawa perubahan pada diri siswa baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan model pembelajaran TGT sehingga bisa meningkatkat kreativitas belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan untuk referensi atau pegangan dalam menyusun sebuah penelitian yang menyangkut dengan penggunaan media visual dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teames Games Tournamets* merupakan salah satu Pembelajaran Kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin untuk membantu siswa untuk mereview dan menguasai Materi Pembelajaran, Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian intraksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda.[10]

Model TGT ini akan mengajarkan kepada siswa untuk senantiasa aktif dalam proses pembelajaran dengan cara sa,ing berlomba atau saling berkompetisi untuk menyelesaikan materi yang diberikan guru dengan embagi siswa kedlam beberapa kelompok kecil dengan tujuan saling berkompetisi untuk memperoleh point atau nilai terbanyak bagi kelompoknya dengan acuan semua siswa akan berkompetsisi secara sportif dan mencari skor tertinggi untuk kelompoknya.

Model pembelajaran ini sangat bermanfaat dan berguna bagi seorang guru dan siswa dalam proses pembelajaran, karena akan mempermudah seorang guru dan siswa dalam proses pembelajaran, karena akan mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi yang akan

---

[10] Miftahul Hudah, (2018). *Model-M* [illegible] *iarandan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatic*, (Yogyakarta: Pustaka [illegible] l.197

diajarkan terutama pada pelajaran, materi pengumuman dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Sebelumya model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournaments* merupakan model pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik, karena model pembelajaran ini termasuk sangat efektif dan menarik dalam melakukan proses pembelajaran dan juga bisa membuat anak menjadi kreatif dalam ber berfikir.

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pendoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer dan lain-lain.[11]

Menurut Slavin Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model Pembelajaran Kooperatif adalah ModelPembelajaran dengan *setting* kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecakan suatu masalah melalui intraksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain.[12]

---

[11] Nyalimun (2018) *Strategi dan Model Pembejaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hal. 7

[12] Tukiran, Taniredja dan Efi Miftah Faridli (2016) *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta), hal. 56

Menurut Miftahul Huda yang Mengutip Pendapat Slavin adalah *taems gamestournaments* (TGT) Merupakan salah satu model pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kooperatif yang dikebangkan oleh Slavin adalah membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran, Slanvin menemukan bahwa (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapai antraksi positif antara siswa harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.[13]

a. Presentasi Materi

   Sebagaimana pada pembelajaran langsung lainnya, pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.

b. Pembentukan kelompok

   Setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok kelompok siswa. Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang bersifat heterogen dalam hal presentasi belajar, jenis kelamin, suku maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan

[13] Miftahul Hudah (2018) *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatic*, ... hal.197

oleh kelompok. Melalui kelompok ini harus dipastikan bahwa semua anggota kelompok sungguh sungguh belajar agar nantinya dapat mengerjakan soal dengan baik. Anggota kelompok satu sama lain dapat saling memberi pemahaman tentang materi yang dipelajari. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

c. *Game Tournament*

Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (*tournament*) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan tournament ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa dalam setiap kelompok.

Selanjutnya menyiapkan meja tournament sebanyak jumlah anggota dalam kelompok. Jika setiap anggota beranggotakan empat orang, maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa dengan rangking pertama disetiap kelompok, meja kedua diisi oleh siswa dengan rangking kedua disetiap kelompok, meja ketiga untuk siswa yang rangking tiga pada setiap kelompok, dan meja keempat untuk siswa yang rangking empat disetiap kelompok.

Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada tournament. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi

pada setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi tingkatannya. Siswa yang peringkat kedua tetap di meja semula, sedangkan siswa dengan nilai terendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatnya. Contoh: peraih nilai tertinggi di meja kedua pindah kemeja pertama, dan peraih nilai terendah di meja pertama pindah kemeja kedua. Tournament dapat dilaksanakan pada setiap akhir pekan atau berdasarkan topik materi yang telah dipelajari untuk mengukur pencapaian indikator pembelajaran.

d. Penghargaan Kelompok

Sama seperti pada STAD, dalam metode TGT skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.[14]

Untuk lebih jelasnya bagaimana aturan permainan TGT dapat diperhatikan pada gambar berikut:

Penerapan model ini dengan cara mengelompokan siswa secara heterogen, setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan prosedur pembagian kelompok seperti itu membuat komposisi cukup adil.

Menurut Ismail Sukardi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) adalah:[15]

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok

---

[14] Sutirman (2016), *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif,* (Yogyakarta: Graha Ilmu), hal. 34.

[15] Ismail Sukardi (2018) *Model-Model Pembelajaran Modern*,(Palembang: Tunas Gemilang Press), hal. 151

2) Siswa dalam kelompok bermain dengan permainan yang berhubungan dengan pelajaran
3) Permainan dapat dimengunakan soal-soal yang dilombakan dalam kelompok.
4) Anggota kelompok dipisah berdasarkan tingkat kemampuan yang sama pandai dengan yang pandai, yang sedang dengan yang sedang, yang diberi soal yang sama saling mengkoreksi dalam kunci yang dibuat oleh guru diberi nilai.
5) Kembali kelompok melaporkan nilai yang diproleh dan dibuat rata-rata.
6) Guru memberikan pujian.

Menurut slavin ada lima komponen utama adalah pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournaments* (TGT)

1) penyajian kelas (*class pressntation*) dalam pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournaments* (TGT) tidak berbeda dengan pembelajaran biasa ataupun pembelajaran klasikal oleh guru: hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas, ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya.
2) kelompok (*teams*) kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili percampuran dari berbagai berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras dan teknik.
3) permainan *(games*) pertanyaan dalam games disusun dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan untuk menguji pengetahuan yang diproleh mewakili masing-masing kelompok

4) kompotisi/turnamen (*tournamets*) turnamen adalah susunan beberapa games yang diperbandingkan biasa dilakukan pada akhir minggu atau akhir unit pokok.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar model pembelajaran mempuiyai peranan penting dalam upayah menjamin kelangsungan prosesbelajar mengajar karena seorang guru yangakan menyampaikan materi pelajaran, sebelum menyampaikan materi pelajaran seorang guru dituntut untuk mengetahui apa itu model pembelajaran, setelah mengetahui pengertian model pembelajaran guru juga dituntut untuk memiliki model pembelajaran yang sesui dengan materi yang akan diajarkan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar mandiri dan berintraksi antara satu dengan yang lain di dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif serta paham materi pelajaran yang akan dipelajarai di kelas yamg memberikan peran penting terhadap minat belajar siswa itu sendiri, demi tercapainya tujuan pembelajaran. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dari ilmu -ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD,SMP,ataupun SMA/SMK) hingga perguruan tinggi.

Secara runtut implementasi TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain:

(1) Presentasi guru;

(2) Kelompok belajar;

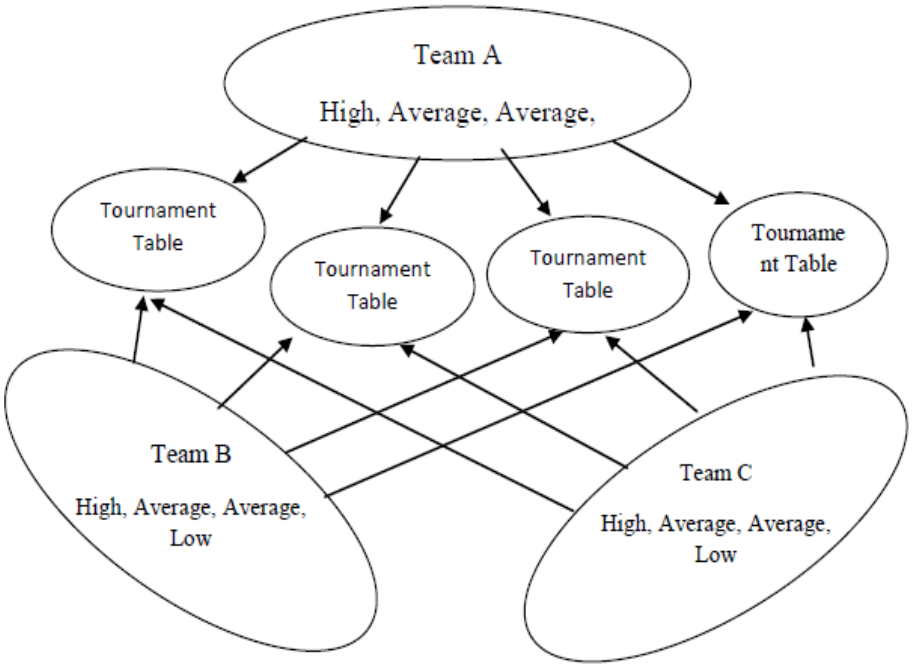
(3) Turnamen; dan

(4) Pengenalan kelompok.

1) Guru menyiapkan:
   a) Kartu soal
   b) Lembar kerja siswa
   c) Alat/bahan
2) Guru mengarahkan aturan permainanya
3) Siswa dibagi beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4 orang.

Adapun langkah-langkahnya seperti pada model STAD, pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan baha seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang 1, penantang 2, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Secara lengkap mekanisme games rulers untuk tiga tim di tunjukkan pada gambar 2.3 berikut :



Gambar 2.1 Pola Penempatan di Meja Turnamen

Putaran permainan ini semua bergerak satu posisi ke kiri: penantang I menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang II. Permainan berlanjut sampai semua anggota kelompok dikenai permainan atau jika kartu bernomor telah habis. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan.

Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran *(award)* yang lain**.** Berikut

disajikan sistem perhitungan poin tournamen pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).[16]

Player	*No ties*	*Tie for top*	*Tie for middle*	*Tie for Low*	*3 way tie for top*	*3 way tie for low*	*4 way tie*	*Tie for low and high*
Top Scorer								
High Middle Scorer								
Low Middle Scorer								
Low scorer								

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatiftipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kelompok yang baik digunakan karena model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa.[17]

2. Langkah-langkah Model pembelajaran TGT

Secara lebih jelas langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif TGT adalah :

1) Guru menyampaikan materi PAI yang akan di bahas

[16] Robert E. Slavin (2019) *Cooperative Learnig,…* hal. 168-178.
[17] *Ibid,* hal. 85

2) Memberikan poin2 penting dengan menguji kemampuan awal siswa melalui kegiatan apersepsi
3) Guru menyiapkan soal-soal tentang materi yang telah disampaikan
4) Guru membagi Siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen
5) Setiap kelompok secara bergantian untuk mengikuti lomba menjawab soal dengan memeriksa kebenaran jawaban sesuai kunci yang telah disediakan guru.
6) Utusan setiap kelompok bermain dengan permainan menjawab soal yang berhubungan dengan pelajaran yang telah disampaikan.
7) Setiap kelompok saling mengkoreksi dalam kunci yang dibuat oleh guru dan langsung diberi nilai berupa skor.
8) Utusan yang telah berlomba kembali kelompoknya melaporkan nilai yang diproleh dan dibuat rata-ratanya.
9) Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memperoleh nilai terbaik dan tertinggi
10) Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan berupa kesimpulan materi .

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Sebagai sebuah model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournaments* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana diuraikan berikut :

1) Kelebihan

a) Dalam kelas keaktifan siswa memliki kebebasan untuk berintraksi dan menggunakan pendapatnya.

b) rasa percayah diri siswa menjadi lebih tinggi.

c) motivasi belajar siswa lebih bertambah.

d) meningkatkan saling toleransi antara siswa yang satu dengan yang lain.

e) siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok pembahasan

2) Kekurangan

a) sering terjadinya dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.

b) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.

c) kemungkinana terjadinya kegaduhan atau tidak terkendalinya kelas apabilah tidak bisa menggelolah kelas.[18]

4. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan.[19] Martimis Yamin menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah suatu usaha siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses

[18] *Ibid,* hal. 86-87
[19] Martimis Yamin (2017) *Kiat Membetajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press), hal. 82

pembelajaran terjadilah perubahan dan peningkatan mutu kemampuannya seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas tepat waktu.[20]

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dengan kata lain, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena pada perinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku yaitu melakukan kegiatan. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran, dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata, dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran tidak lanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.[21]

Peran serta guru dalam pembelajaran hanya memberikan acuan atau alat. Hal ini menunjukkan bahwa yang aktif dan mendominasi aktivitas adalah siswa. Kegiatan aktif mencari pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil belajarnya.

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.[22] Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak positif

---

[20] *Ibid,* hal. 83

[21] Sardiman (2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers), cet.ke-11, hal. 95-96

terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

a. Jenis- jenis Aktivitas Belajar

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman mengemukakan kegiatan siswa yang dibagi dalam:

1) *Visual activities*: Membaca, memperhatikan
2) *Oral activities*: Bertanya, berdiskusi, dan mengeluarkan pendapat
3) *Listening activities*: Mendengarkan
4) *Writing activities*: Menulis
5) *Drawing activities*: Menggambar
6) *Motor activities*: Melakukan percobaan
7) *Mental activities*: Memecahkan masalah
8) *Emotional activities*: Menaruh minat.[22]

Menurut Dierich yang dikutip Hamalik menyatakan bahwa aktivitas belajar dibagi menjadi delapan kelompok yaitu, Kegiatan-kegiatan *visual*, kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), kegiatan-kegiatan mendegarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan menggambar, kegiatan-kegiatan metrik, kegiatan-kegitan mental, kegiatan-kegiatan emosional.[23]

---

[22] *Ibid,* hal. 101
[23] Oemar Hamalik (2016) *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara) hal. 288

Adapaun beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, peneliti akan menggunakan beberapa jenis-jenis aktivitas menurut Paul B. Diedrich dalam Sudirman yaitu: *Visual activities, Oral activities, Listening activities, Writing activities,* dan *Mental activities*.Jadi dari uraikan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang berlangsung dalam pembelajaran cukup banyak dan bervariasi, jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilaksanakan secara bervariasi dalam proses belajar mengajar, maka tidak mustahil hal itu akan meningkatkan hasil belajar siswa.Sedangkan meningkatkan belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya, maka setiap orang membutuhkan belajar untuk mengubah hidupnya ke arah yang lebih baik

b. Prinsip-prinsip Aktivitas Belajar Siswa

Prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsepsi jiwa menurut ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan seseorang subjek belajar/subjek didik, dapatlah diketahui bagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam belajar itu. Ramayulis juga mengemukakan bila dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas

dalam belajar mengajar, yakni siswa dan guru. Aktivitas belajar mencakup aktivitas jasmani dan rohani. [24]

c. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Paul B. Diedrich Indikator aktivitas belajar siswa yang dilihat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut: [25]

Tabel 2.2 Indikator Aktivitas Belajar Siswa

No	Jenis Aktivitas	Indikator	Deskriptor
1	*Visual activities*:	Melihat Membaca, mengamati	Siswa membaca ayat Al-Qur'an, mengamati gambar tata cara wudu, shalat, atau perilaku terpuji.
2	*Oral activities*:	Bertanya, berdiskusi, dan mengeluarkan pendapat (bicara)	Diskusi tentang akhlak terpuji, presentasi hasil kelompok, tanya jawab materi iman dan ibadah.
3	*Listening activities*:	Mendengarkan	Mendengarkan penjelasan guru, bacaan Al-Qur'an, ceramah, atau kisah teladan nabi.
4	*Writing activities*:	Menulis	Menulis rangkuman, mencatat dalil, membuat refleksi atau laporan kegiatan keagamaan.
5	*Drawing activities*	Menggambar	Membuat peta konsep, bagan silsilah nabi, atau poster nilai-nilai Islam.
6	*Motor activities*	Melakukan percobaan (praktik)	Praktik wudu, shalat, membaca Al-Qur'an, atau kegiatan sosial keagamaan.
7	*Mental activities*	Berpikir, menganalisis, Memecahkan masalah	Menganalisis hikmah ibadah, menghubungkan nilai Islam dengan kehidupan sehari-hari.
8	*Emotional activities*	menghayati, merasakan, menghargai	Menghayati makna ibadah, menunjukkan empati, rasa syukur, dan sikap toleransi.

[24] Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalamulia, cet ix, 2017), hlm. 243
[25] Nana Sudjana, *Aktivitas Siswa dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2019), hlm. 110

Manfaat terbesar dari aktivitas belajar yang dialkukan oleh siswa adalah terbiasa belajar menemukan sendiri bukan diajarkan oleh guru dengan istilah terbiasa belajar secara mandiri dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa sepenuhnya dapat berperan aktif serta terlibat secara penuh dalam kegaiatan pembelajaran tersebut dengan bakat dan minatnya masing-masing.

5. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci *Al-Quran* dan *Al-Hadis,* melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.[26]

Menurut Zakiyah Daradjat dalam buku Abdul Majid Pendidikan agama Islam merupakan upaya untuk melatih dan mengembangkan peserta didik agar senantiasa dapat memahami isi ajaran Islam secara holistik, menghayati makna tujuan, dan pada akhirnya mampu mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai *way of life*.[27]

Tayar Yusuf dalam buku Abdul Majid mendefinisikan pendidikan agama Islam sebagai upaya sadar generasi yang lebih tua untuk memberikan pengalaman, pengetahuan, keterampilan dan keterampilan kepada generasi

---

[26] Abdul Majid (2019) *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya) hal. 11

[27] *Ibid*

muda sehingga mereka nantinya menjadi Muslim, bertakwa, berakhlak mulia, dan memiliki pemahaman. , Lingkungan tempat hidup dan mengamalkan ajaran Islam.[28]

a. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Darajat dalam jurnal Iman Firmansyah mengemukakan beberapa tujuan sebagai berikut. Kesatu, menumbuhsuburkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa; taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi *intrinsik* siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridlaan Allah Swt. Ketiga, menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.[29]

Ahmad Tafsir dalam jurnal Iman Firmansyah mengemukakan tiga tujuan PAI, yakni: (1) terwujudnya insan kamil, sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi, (2) terciptanya insan kaffah, yang memiliki tiga dimensi; religius, budaya, dan ilmiah, dan (3) terwujudnya penyadaran fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut.[30]

---

[28] *Ibid*

[29] Iman Firmansyah (2019)*"Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi Pendidikan Agama Islam*", dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, No. 2 (Bandung: JKTP). hal. 83

[30] *Ibid*. hal. 84

Abdul Majid mengatakan dalam bukunya Pendidikan agama Islam adalah untuk pertumbuhan dan peningkatan keimanan dengan memberi dan memupuk ilmu, penghayatan, pengamalan dan Pengalaman siswa dengan Islam yang menjadikan mereka muslim yaitu dalam keimanan, ketakwaan, bangsa dan status dan dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.[31]

b. Pentingnya Pendidikan Agama Islam bagi Anak (Peserta Didik)

Setiap orang tua ingin mempunyai anak yang berakhlak baik, atau setiap orang tua mendambakan anak yang *shaleh*, ia selalu membawa harum nama orang tuanya, karena anak yang baik adalah kebanggaan orang tuanya, dan perilakunya akan mempengaruhi reputasi baik orang tuanya.[32].

Begitu pula anak yang shaleh selalu mendoakan orang tuanya yang merupakan kebaikan bagi orang tuanya, walaupun orang tersebut meninggal dunia, pahalanya akan selalu mengalir, tujuan yang diinginkan dapat dicapai melalui pendidikan, baik pendidikan rumah, pendidikan sekolah maupun pendidikan masyarakat.[33]

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian berikut ini adalah penelitian yang dapat dijadikan acuan atau perbandingan dalam melihat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap Aktivitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pangean :

---

[31] Abdul Majid (2019) *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama …*, hal. 16.
[32] *Ibid*, hal. 20
[33] *Ibid*

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

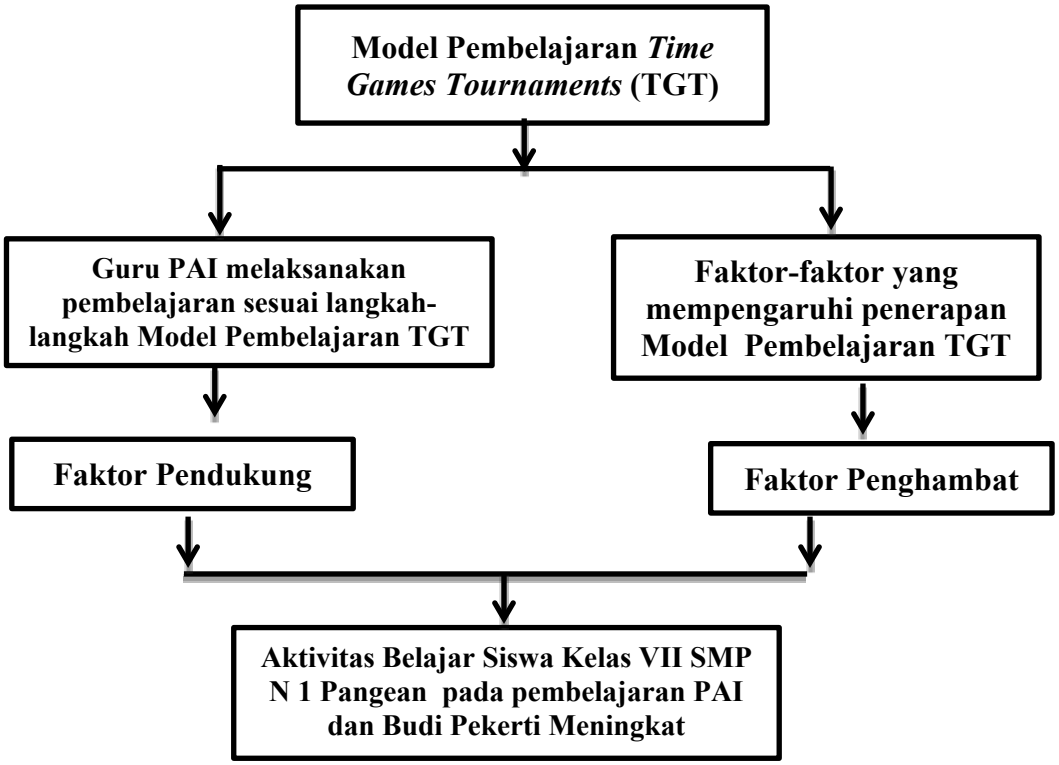
No	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Irena Septiana. NPM. 1098331 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam Pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan hasil Belajar siswa	Pada penelitian ini, peneliti membahas tentang apakah penerapan model Kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini melihat hasil belajar siswa dai sisi afektif, kognitif dan psikomotorik, sementara penulis sendiri membahas bagaimana penerapan Model TGT terhadap aktivitas belajar siswa dalam materi pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang pendidikan SMP	Persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam Pembelajaran pendidikan agama Islam
2	Dian Firiani NPM. 1201083. Judul "Penerapan Model pembelajaran kooperatiftipe *Teams Games Tournament* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Partisipasi, dan hasil belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah di SMP Negeri 4 Metro".	Penilitian ini membahas tentang penerapan Model pembelajaran kooperatiftipe *Teams Games Tournament* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Partisipasi, dan hasil belajar Siswa. Pada bidang studi sejarah di SMP Sedangkan penulis sendiri membahas bagaimana penerapan Model TGT terhadap aktivitas belajar siswa pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti jadi jauh berbeda dengan peneltian sebelumnya	Persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan sama di jenang pendidikan SMP

3	Aminatun Khasanah. NPM. 1199451. Judul "Peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar pendidikan agama Islam Siswa Kelas X Semester genap	Model *Teams Games Tournament* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, belajar Siswa. Pada bidang studi PAI dan Budi pekerti Sedangkan penulis sendiri membahas bagaimana penerapan Model TGT terhadap aktivitas belajar siswa pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti di SMP sementara penelitian terdahulu di kelas X tingkat SMA.	Persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*
4	Sobandi, Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Penilitian ini membahas tentang penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Partisipasi, dan hasil belajar Siswa. Pada bidang studi PAI pada kelas 5 SD sementara peneliti pada jenjang SMP	Persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* pada bidang studi PAI & BP

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah, menggunakan pendekatan ilmiah dan memperlihatkan hubungan antar variabel dalam proses analisisnya. Kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu :

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian



D. Definisi Operasional Variabel

Defenisi operasional merupakan defenisi yang digunakan untuk mengembangkan secara abstrak suatu konsep terhadap realita data kenyataan, sehingga semakin mudah konsep itu difahami.[34] Untuk memudahkan pemahaman dalam penelitian ini, maka defenisi operasional sebagai berikut :

1) Model Pembelajaran TGT
   a) Guru menyampaikan materi PAI yang akan di bahas
   b) Memberikan poin-poin penting dengan menguji kemampuan awal siswa melalui kegiatan Pertanyaan pemantik
   c) Guru menyiapkan soal-soal tentang materi yang telah disampaikan

[34] Masri Singarimbun, dkk (2018) *Metode Penelitian Survei II* (Jakarta: LP3ES. Cet 13), hal. 124.

d) Guru membagi Siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen

e) Setiap kelompok secara bergantian untuk mengikuti lomba menjawab soal dengan memeriksa kebenaran jawaban sesuai kunci yang telah disediakan guru.

f) Utusan setiap kelompok bermain dengan permainan menjawab soal yang berhubungan dengan pelajaran yang telah disampaikan.

g) Setiap kelompok saling mengkoreksi dalam kunci yang dibuat oleh guru dan langsung diberi nilai berupa skor.

h) Utusan yang telah berlomba kembali kelompoknya melaporkan nilai yang diproleh dan dibuat rata-ratanya.

i) Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memperoleh nilai terbaik dan tertinggi

j) Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan berupa kesimpulan materi .

2) Aktivitas Belajar Siswa

a. Siswa memperhatikan penjelasan guru, tidak mengobrol, dan fokus terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Siswa membaca buku, bahan ajar, atau sumber belajar yang diberikan serta berusaha memahami materi.

c. Siswa bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami

d. Siswa berusaha menjawab pertanyaan guru maupun pertanyaan dalam kegiatan *games* dan *tournament*.

e. Siswa menyampaikan pendapat dan terlibat dalam pembahasan materi bersama kelompok.

f. Siswa membantu anggota kelompok, berbagi tugas, dan memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tugas.

g. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru secara aktif dan bertanggung jawab.

h. Siswa mengikuti permainan akademik, membaca soal, berdiskusi, dan memberikan jawaban

i. Siswa mengikuti turnamen dengan aktif, percaya diri, sportif, dan berusaha memberikan skor bagi kelompok.

j. Siswa ikut menyimpulkan materi atau menyampaikan kembali hal-hal penting yang telah dipelajari.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut juga *Classroom Action Research* (CAR) yang berarti *action research* (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas.[35] Dalam hal ini pengertian kelas tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tapi lebih pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Suharsimi, Suharjono, dan Supardi dalam E. Mulyasa menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tergabung di dalamnya, yakni: Penelitian + Tindakan + Kelas, dengan paparan sebagai berikut:[36]

1. Penelitian menunjuk pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas menunjuk pada sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari pendidik yang sama pula. Secara sederhana, PTK dapat diartikan sebagai penelitian tindakan (*action*

---

[35] Suyadi (2019), *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Diva Prees,), hal. 17

[36] E. Mulyasa (2017). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hal. 10-11

research) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Dalam hal ini pengertian kelas tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi lebih pada adanya aktivitas belajar dua orang atau lebih peserta didik.

Penelitian tindakan kelas merupakan intervensi praktik dunia nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru bertujuan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang merupakan tanggungjawab guru. PTK bersifat situasional, kontekstual, bersakala kecil, terlokalisasi dan secara langsung relevan dengan situasi nyata dalam dunia kerja.[37]

B. Waktu Dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

   Penelitian ini telah dilaksanakan terhitung tiga bulan setelah proposal selesai diseminarkan pada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam yaitu sejak 18 Juni sampai 17 September 2026.

2. Lokasi Penelitian

   Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Pangean, yang beralamat di Jalan Ahmad Yani No.20 Desa Pasarbaru Kecamatan Pangean, Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau.

[37] Mahmud (2017) *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Pustaka Setia), hal. 24

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

   Subjek pada penelitian merupakan faktor utama yang harus ditentukan sebelum kegiatan penelitian dilakukan, yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi di kelas VII SMP Negeri 1 Pangean yang berjumlah 30 orang

2. Objek

   Penerapan model pembaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

   Menurut Sugiono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/Subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek.[38] Adapun populasi di dalam rencana penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 30 orang di SMP Negeri 1 Pangean.

2. Sampel

   Menurut Sugiono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[39] Sampel diambil dari

---

[38] *Ibid,* hal.126
[39] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D..,*, hlm.127

populasi terjangkau yaitu kelas VII yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 orang siswi Perempuan. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh populasi yang ada yaitu 30 orang didalam penelitian ini, jumlah siswa yang dijadikan sebagai sampel adalah terdiri dari :

Tabel 3.2 : Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa Laki-laki	Jumlah Siswa perempuan
1	VII. 1	15	15
Jumlah		15	15
Total		30 Orang	

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, maka digunakan teknik observasi, wawancara dan angket.

1. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam dan r*esponde*n yang diamati tidak terlalu besar.[40], Didalam penelitian ini, observasi dilaksanakan untuk mengamati bagaimana aktivitas belajar di dalam kelas yang menerapkan model pembelajaran TGT pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean.

[40] *Ibid*, hlm. 203

2. Test

Tes adalah: " Serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok."[41] Teknik ini digunakan dengan cara mencatat item-item yang telah ditentukan dan diamati secara langsung dalam proses pembelajaran untuk menyimpulkan data Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang langsung melalui pertanyaan yang sudah tersusun yang langsung ditanyakan kepada responden.[42] Menurut Agung wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat".[43]

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru PAI untuk melengkapi data hasil observasi sehingga mendapatkan data atau informasi yang lebih terperinci untuk mengetahui Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan

---

[41] Suharsimi Arikunto, (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta : Rinneka Cipta) hlm. 139

[42] Lexy J. Moleong. (2016) *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya), hlm. 132

[43] A.A. Gede Agung. (2018) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.), hlm. 62

aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean.

4. Dokumentasi

Adalah berupa sumber data yang bersifat arsip dalam perlengkapan administrasi SMP Negeri 1 Pangean seperti sejarah berdirinya sekolah, keadaan guru, siswa serta sarana prasarana pendukung pembelajaran yang penulis ambil dari data laporan bulanan serta data profil sekolah.

F. Teknik Analisa Data

Begitu pengumpulan data dilaksanakan, maka setelah seluruh data terkumpul dan untuk memastikan serta menguji kebenaraddn ataupun keabsahan data tersebut perlu diadakan analisis data agar kebenaran penelitian benar-benar *absolute* dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat kualitatif maka dalam menganalisis data harus menggunakan analisis data kualitatif. Menurut Nurul Zuriah analisis data dalam penelitian kualitatif berdasarkan kurun waktunya, data dianalisis pada saat pengumpulan data dan setelah selesai pengumpulan data.[44] Menurut Milles dan Hubberman bahwa data dalam penelitian ini akan dianalisis secara kualitatif, meliputi tiga unsur yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang merupakan intisari dari analisis tentang dampak dari penelitian tindakan kelas.[45]

---

[44] *Ibid,* hal. 217

[45] FX Sudarsono (2017) *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional), hal. 26

Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas akni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang dilakukan secara terus menerus.[46] Dalam penelitian PTK ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Perencanaan

   Perencanaan adalah dimana peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar, Media, lembar observasi Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VII dan lembar Aktivitas belajar siswa setelah proses pembelajaran berakhir sebagai bentuk hasil yang dicapai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Tindakan

   Tindakan adalah pelaksanaan kegiatan dimana peneliti bertindak sebagai guru (pengajar) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII dengan menerapkan model *TGT* dari Siklus I sampai dengan Siklus III

3. Observasi

   Observasi adalah tindakan yang dilaksanakan oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai observer yang

[46] Wina Sanjaya (2011) *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Kencana Prenada Media Grup) hal. 49

bertugas mengisi lembar observasi yang telah penulis sediakan selama peneliti berperan sebagai guru dengan Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean dari sejak Siklus I sampai Siklus III

4. Refleksi

Adalah melihat perkembangan peningkatan persentase motivasi belajar siswa dari Siklus I sampai Siklus III dengan beberapa kriteria persentase nilai sebagai berikut :

a) Rentang nilai 0 – 40 adalah kategori sangat rendah (SR)
b) Rentang nilai 41-74 adalah ketegori rendah (R)
c) Rentang nilai 75-80 adalah ketegori cukup (C)
d) Rentang nilai 81-90 adalah ketegori baik (B)
e) Rentang nilai 91-100 adalah ketegori sangat baik (SB).[47]

Kemudian untuk menampilkan hasil analisa data digambarkan melalui diagram atau grafik guna melihat hasil Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi

Dalam peneliti ini dilakukan dalam empat siklus pembelajaran yaitu : Pra Siklus 1 kali pertemuan, Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan, siklus II

[47] Suharsimi Arikunto (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*...hal. 117

dilaksanakan 1 kali pertemuan, dan siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan, hal ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Pra Siklus, adalah observasi yang dilaksanakan sebelum Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dimana guru masih memakai metode lawas yaitu ceramah dan sesekali diselingi dengan bermain dan sedikit diskusi.
2. Siklus I, adalah awal penerapan model *TGT* yaitu melihat pelaksanaan awal disertai dengan analisis kelemahan pada saat awal penerapan metode pembelajaran dan evaluasi pada siklus berikutnya.
3. Siklus II adalah kali kedua penerapan model *TGT* dimana yang dilihat adalah apakah sudah ada kemajuan dari siklus I atau sebaliknya dengan diakhiri evaluasi kembali untuk perbaikan pada siklus berikutnya.
4. Siklus III merupakan klimaks atau hasil akhir dari upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisa data penelitian diatas dapat disimpulkan hasil bahwa :

1. Aktivitas dalam belajar PAI dan Budi pekerti sudah maksimal pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments.*
2. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar PAI dan Budi pekerti siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean terbukti dengan persentase Partisipasi belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya, Pra Siklus partisipasi belajar siswa hanya 25,99%, setelah Siklus I ternyata partisipasi belajar siswa naik menjadi 30,66%, pada Siklus II terus naik menjadi 74,47% dan pada Siklus III sudah mencapai 92,29% sehingga siswa kelas VII.4 telah memiliki Partisipasi belajar yang tinggi.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar mata pelajaran PAI dan Budi pekerti pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangean yaitu faktor
   a. Strategi, Model, Metode dan media pembelajaran yang diterapkan
   b. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan
   c. Motivasi yang ada dalam diri siswa itu sendiri untuk mengikuti pembelajaran PAI

B. Saran

Dalam bagian akhir pada skripsi ini penulis akan memberikan beberapa saran terutama kepada :

1. Guru PAI dan Budi Pekerti
   a) Sebagai guru harus mampu menerapkan berbagai bagai jenis metode, strategi, model atau teknik pembelajaran terutama Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang akan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa
   b) Selalu rajin mengembangkan kompetensi yang dimiliki terutama tidak buta teknologi sehingga selalu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman globalisasi dan informasi.
   c) Selalu rajin mengadakan evaluasi terutama pada diri sendiri sebagai guru dan pada siswa sehingga mampu dijadikan sebagai acuan untuk peningkatan hasil belajar dan *out put* siswa dimasa mendatang.
2. Siswa
   a) Selalu rajin dalam belajar sehingga mampu melahirkan prestasi yang diharapkan dengan senantiasa meningkatkan hasil belajar.
   b) Selalu aktif dalam proses pembelajaran dan tidak pernah menyerah dengan segala kesulitan dalam proses pembelajaran.
   c) Mempunyai persepsi sendiri pada setiap materi yang diajarkan oleh guru sehingga lebih cepat memahami pembelajaran.
   d) Mempunyai kepercayaan diri tinggi menyelesaikan soal evaluasi sehingga mampu menjadi generasi sukses menggapai cita-cita.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Abdul Majid, (2019). *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)

Ali dan Asrori, (2016), *Psikologi Remaja*, (Jakarta : Bumi Aksara,)

Andhita Dessy Wulansari, (2016). *Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan dengan Menggunakan SPSS* (Yogyakarta:STAIN Po Press)

Darmawan Harefa, (2021). "*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa", dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal*, No. 1, vol. 8, (Nias Raya: Aksara),

Hanafi, (2016), *Perbedaan Kreativitas Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Dan Jurusan Ekonomi Islam FAI Universitas Islam Riau*, *Skripsi*, (Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau)

Hera Lestari Mikarsa, dkk., (2014). *Efektivitas Pendidikan Anak di* SD, (Jakarta: Universitas Terbuka)

Iman Firmansyah, (2019). *"Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi Pendidikan Agama Islam*", dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, No. 2, (Bandung: JKTP),

Ismail Sukardi, (2018). *Model-Model Pembelajaran Modern*,(Palembang: Tunas Gemilang Press)

Jalal, (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang)

Lexy J. Moleong, (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosda Karya)

Mahmud (2017) *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Pustaka Setia)

Martimis Yamin (2017) *Kiat Membetajarkan Siswa* (Jakarta: Gaung Persada Press)

Masri Singarimbun, dkk. (2018). *Metode Penelitian Survei II* (Jakarta: LP3ES. Cet 10)

Miftahul Hudah, (2018). *Model-Model Pengajarandan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatic*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)

Muhibbin Syah, (2015). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakrya)

M. Nazir, (2015). *Metode Penelitian*, (Bogor Ghalia Indonesia)

Nana Syaodih Sukmadinata, (2019). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan,*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya)

Nana Sudjana, (2019).*Aktivitas Siswa dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru,

Nyalimun, (2014). *Strategi dan Model Pembejaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo)

Ramayulis, (2017) *Ilmu Pendidikan Islam*, cet ix, Jakarta: Kalamulia,

Robert E. Slavin, (2019). *Cooperative Learning*, (Bandung : Nusa Media)

Sardiman AM, (2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers,

Slameto, (2016). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta,:Rineka Cipta)

Sudarma, Momon, (2013), *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreativ*, (Jakarta Raja Grafindo Persada)

Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* , (Bandung: Alfabeta)

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Administrasi*,(Bandung : Alfabeta)

Suharsimi Arikunto, 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta : Rinneka Cipta)

Sutirman, (2016). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif,* (Yogyakarta: Graha Ilmu)

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2016). *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta)

Syaiful Bahri Djamarah, (2014). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya : Usaha Nasiona)

S. Margono, (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta)

Tukiran, Taniredja dan Efi Miftah Faridli, (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta)

Wardani, (2018). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama	: **Kabri Kurniawan**
Tempat Tanggal Lahir	: Pulau Kumpai, 31 Mei 2001
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Nama Orang Tua	: **Jaswandi Virgo** (Ayah) & **Murni Wati** (Ibu)
Saudara	: **Rabbi Almurrizki, Nurlaili Astria & Almusyafi**
Alamat	: Desa Perhentian Luas Kecamatan Logas Tanah Darat

JENJANG PENDIDIKAN

2006 - 2007 = TK Al - Furqan
2007 - 2013 = MIS TI 005 Pangean
2013 - 2016 = MTs Negeri 1 Kuantan Singingi
2016 - 2019 = SMA Negeri 1 Pangean
2020 - 2026 = Strata I (SI) Program Studi Pendidikan Agama Islam
di Fakultas Ilmu Pendidikan Sains Islam Universitas Islam
Kuantan Singingi