

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TURNAMENT*
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMP TERPADU BUSTANUL ARIFIN
BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RINI NADIA

NIM. 190201118

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Agama Islam**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
1445 H/2023 M**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS
GAMES TURNAMENT DALAM MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP TERPADUBUSTANUL ARIFIN
BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

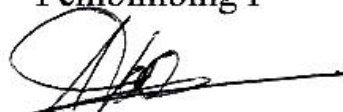
Oleh :

Rini Nadia
NIM. 190201118

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Hj. Nurbayani, S.Ag., M.Ag
NIP. 1973100922007012016

Pembimbing II



Imran, M.Ag
NIP. 197106202002121003

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TURNAMENT DALAM MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP
TERPADU BUSTANUL ARIFIN
BENER MERIAH**

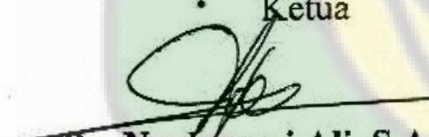
SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Prodi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam

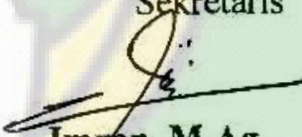
Pada Hari/Tanggal: Rabu, 18 Oktober 2023 M
3 Rabi'ul Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

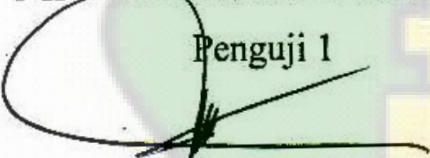
Ketua


Dr. Nurbayani Ali, S.Ag., M.A.
NIP. 197310092007012016

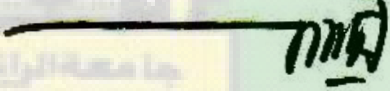
Sekretaris


Imran, M.Ag.
NIP. 197106202002121003

Penguji 1


Dr. Mashuri, M.A.
NIP. 197103151999031009

Penguji 2


Dr. Jailani, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197204052014111001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rini Nadia
NIM : 190201118
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini;

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Rini Nadia

ABSTRAK

Nama : Rini Nadia
NIM : 190201118
Fakultas /Prodi : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnament
Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama
Islam di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah
Pembimbing I : Dr. Hj. Nurbayani, S.Ag., M.Ag
Pembimbing II : Imran, M.Ag
Kata Kunci : Motivasi, Siswa, Model TGT, PAI.

Model teams Games Turnament merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran diperlukan dengan asumsi bahwa siswa dengan karakteristiknya memiliki kecerdasan, kreatifitas, dan motivasi yang dapat dikembangkan. Namun di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah kelas VIII pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam motivasi dalam belajar masih kurang, siswa cenderung merasa bosan, malas, mengantuk, ribut, dan tidak memperhatikan guru saat sedang proses belajar mengajar, ini di karenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini ialah: 1. Seberapa efektifkah penerapan model TGT terhadap prestasi belajar siswa pada materi PAI di kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin, 2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran TGT terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin Kabupaten Bener Meriah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan teknik pengumpulan data observasi, pre-test dan post-test. Hasil penelitian Peningkatan hasil belajar siswa, setelah pembelajaran dengan menggunakan model teams games tournament nilai belajar siswa kelas VIII di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah menunjukkan adanya peningkatan dari tiga kali pertemuan dengan rata-rata nilai siswa dari setiap pertemuan menunjukkan skor 0.42 untuk pertemuan pertama, 0.62 pertemuan kedua, dan 1,62 pertemuan ketiga. Dari adanya peningkatan prestasi belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model TGT dapat membuat siswa aktif dan respon siswa terhadap model ini positif dan siswa sangat antusias karena mendapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini didasari dari pendapat Hake bahwa nilai di atas 0,7 atau lebih merupakan peningkatan yang sangat baik ini yang menjadi acuan peneliti menyatakan bahwa dalam penelitian sudah berjalan baik.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga berkat qudrah dan iradah-Nya Peneliti dianugrahi kemauan, semangat dan kesempatan untuk menyelesaikan Penelitian skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah”**. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepangkuan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam Penelitian skripsi dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Pada kesempatan ini, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D. Selaku sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. selaku sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan izin kepada Peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

4. Ibu Sri Mawaddah, M.A selaku dosen Pembimbing Akademik, Ibu Dr. Hj. Nurbayani, S.Ag., M.Ag selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Imran, M.Ag selaku dosen Pembimbing II yang telah mencurahkan segala tenaga, pikiran dan waktunya ditengah kesibukan untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh Dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan penulis bekal ilmu yang sangat besar dengan penuh kesabaran dan pengertiannya.
6. Seluruh Staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maupun institusi yang telah melayani dengan baik ketika penulis membutuhkan administrasi ataupun bahan referensi dan rujukan.
7. Ibu Haula Atina, S.Pd.I sebagai kepala sekolah SMP Terpadu Bustanul Arifin, dewan guru dan siswa-siswi yang telah bersedia membantu serta memberikan data dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua, Ama Sukardi dan Ibu Idawati tercinta yang telah merawat, membesarkan, membimbing, mendukung, memberikan motivasi serta mendoakan kesuksesan dunia akhirat untuk anaknya.
9. Rika Oyadila sebagai kakak kandung penulis, Selfi Maulana dan Kharil Hafiz sebagai adik kandung tersayang penulis yang telah menjadi *support system* terbaik untuk penulis.

10. Para sahabat tercinta Shalehatul Hijjah, Suryani, Tiara Rezeki, Triana Ulfa, Mutmainnah, Buge Sara Ate, Syafira Aisyah, Maya Sari, Mahliani Sulubere, Aini Asmi, dan juga teman-teman KPM Posko Cot Gapu terima kasih kalian telah hadir di hidup saya dan menjadi sumber penyemangat dalam menyelesaikan kuliah ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dan kekurangan peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran, dan kritik dari berbagai pihak yang membaca skripsi ini. Semoga Allah Swt. Meridhoi dan senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin Allahumma Aamiin.

Banda Aceh, 22 September 2023
Penulis,

Rini Nadia
NIM. 190201118

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Hipotesis Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10
H. Kajian Terdahulu	13
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran Teams Games Turnament	15
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif <i>Learning Tipe Teams Games Turnament</i>	15
2. Hakikat Pembelajaran Kooperatif <i>Learning Teams Games Turnament</i>	16
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Turnament</i>	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Turnament</i>	23
B. Prestasi Belajar	24
1. Pengertian Prestasi Belajar	24
2. Pengertian Belajar	26
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	27
C. Pendidikan Agama Islam	33
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	33
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	35
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.....	38

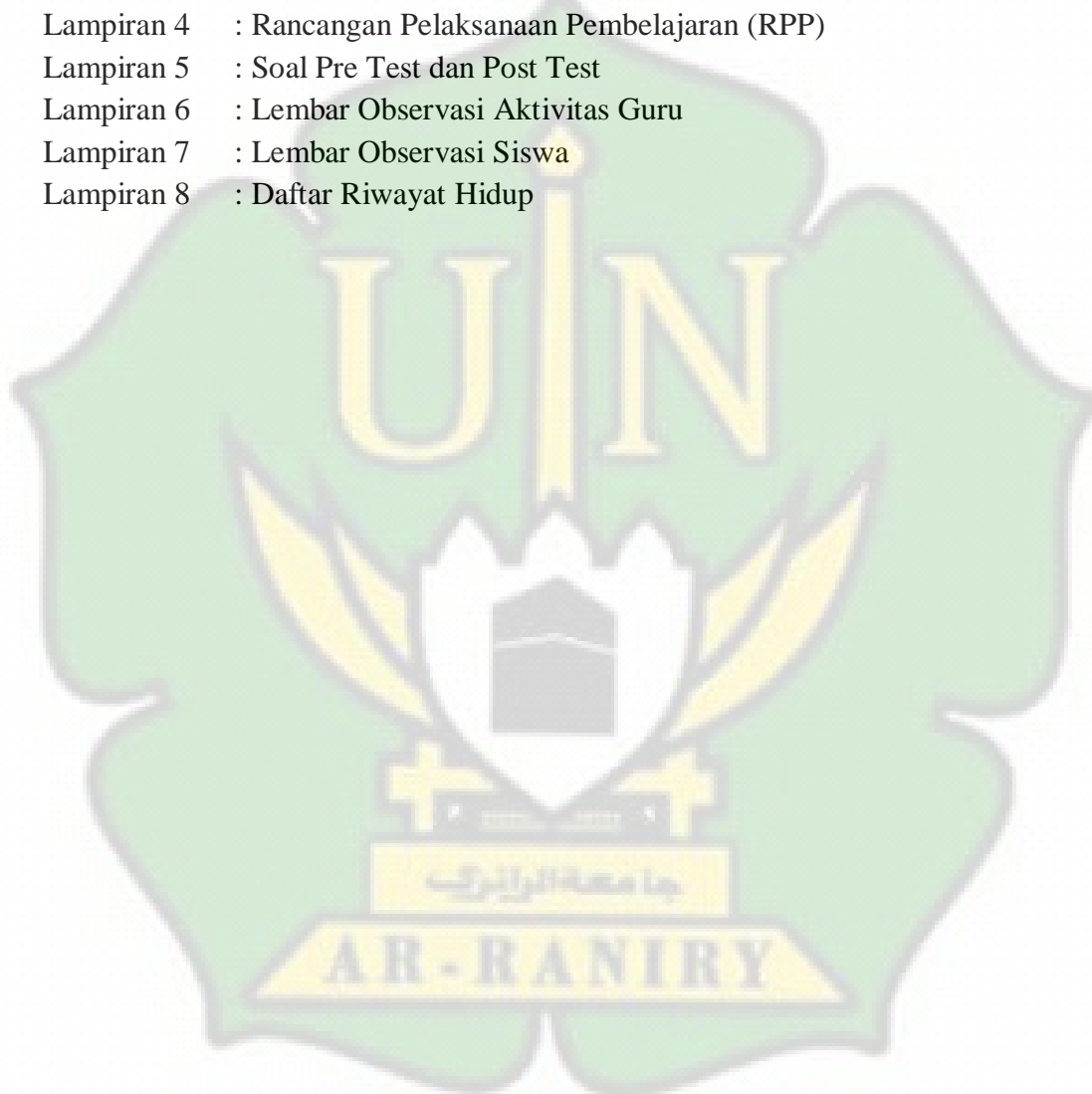
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Variabel Penelitian	43
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	50
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
1. Penerapan Belajar Menggunakan <i>Model Teams Games Turnament</i>	56
2. Faktor Penghambat dan Pendukung <i>Model Teams Games Turnament</i>	80
3. Prestasi Belajar Siswa Menggunakan <i>Model Teams Games Turnament</i>	83
C. Analisis Data	88
1. Uji N-Gain	88
2. Uji Homogenitas	90
3. Uji Hipotesis	93
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	95
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

	Hlm
Tabel 4.1 : Profil SMP Terpadu Bustanul Arifin.....	51
Tabel 4.2 : Keadaan Guru dan Karyawan....	52
Tabel 4.3 : Keadaan Siswa.....	53
Tabel 4.4 : Sarana dan Prasarana.....	54
Tabel 4.5 : Observasi Guru Pada Siklus I.....	60
Tabel 4.6 : Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	62
Tabel 4.7 : Tahap Refleksi Siklus I.....	64
Tabel 4.8 : Observasi Guru Pada Siklus II.....	69
Tabel 4.9 : Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	72
Tabel 4.10 : Tahap Refleksi Siklus II.....	74
Tabel 4.11 : Observasi Guru Pada Siklus III.....	76
Tabel 4.12 : Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus III.....	79
Tabel 4.13 : Hasil Prestasi Pertemuan Pertama.....	83
Tabel 4.14 : Hasil Prestasi Pertemuan Kedua..	85
Tabel 4.15 : Hasil Prestasi Pertemuan Ketiga.....	86
Tabel 4.16 : Rekapitulasi Pertemuan Pertama.....	88
Tabel 4.17 : Rekapitulasi Pertemuan Kedua.....	89
Tabel 4.18 : Rekapitulasi Pertemuan Ketiga.....	89
Tabel 4.21 : Uji Homogenitas.....	90
Tabel 4.23 : Uji Hipotesis.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 4 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 : Soal Pre Test dan Post Test
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 7 : Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 8 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran terdapat beberapa tipe yang diterapkan, salah satunya ialah model pembelajaran tipe *teams games tournament*. Secara teori strategi pembelajaran dengan pendekatan model TGT itu akan membuat siswa lebih mudah untuk mendapat informasi yang disampaikan oleh guru. *Teams games tournament* ini merupakan tipe dimana siswa dapat bekerja sama dengan kelompok, saling membantu dan berbagi informasi atau juga keterampilan bertukar pendapat serta adanya penilaian dari peningkatan individu yang diberikan guru.

Model pembelajaran tipe *Teams games tournament* adalah merupakan cara efektif untuk merubah pola belajar dalam kelas agar lebih bervariasi. Selama ini pembelajaran yang diterapkan disekolah adalah pembelajaran secara konvensional, pembelajaran ini cenderung bersifat searah yaitu peran guru lebih aktif dibanding peran siswa. Sehingga dalam hal ini siswa kurang bisa mengembangkan kreatifitasnya dalam proses pembelajaran dikelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu digunakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa, dimana siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit serta dapat saling mendiskusikan masalah-masalah dengan temannya.

Adapun Model pembelajarannya adalah belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, terdiri dari suku atau ras yang berbeda, jenis kelamin yang

berbeda yaitu terdiri dari laki-laki dan perempuan. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang, keberhasilan dalam kelompok sangat penting dalam pembelajaran ini sehingga anak yang lemah akan mendapat bantuan dari anak yang lebih pandai dan sebaliknya, dan anak yang pandai akan dapat mengembangkan kemampuannya dengan mengajarkan materi pada temanya yang kemampuannya rendah. Dalam hal ini, model pembelajaran tipe Model pembelajaran tipe *teams games tournament* merupakan tipe yang lebih lebih sederhana dibandingkan tipe-tipe yang lain.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar.¹ Pencapaian prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor *intelegensi* (keyakinan diri) dimana siswa yang tidak memiliki keyakinan diri karena disebabkan rasa malu yang berlebihan dan rasa tidak yakin pada diri sendiri, selanjutnya motivasi yaitu didalam diri siswa itu sendiri pun mereka tidak ingin memotivasi dirinya sendiri sehingga cenderung tidak memiliki kemampuan dan usaha.² Siswa yang tidak memiliki kesiapan dalam belajar cenderung menunjukkan prestasi belajarnya rendah, sebaliknya siswa yang memiliki kesiapan belajar cenderung menunjukkan prestasi belajar yang tinggi.³

Sifat pada pendidikan agama Islam lebih banyak menekankan pada segi tujuan afektif (sikap) dibandingkan tujuan kognitif, menjadikan peranan guru

¹ Triato, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta, Prestasi Pustaka) 2007, hal.70

² Mohammad Iksan, *Dukungan Sosial Pada Prestasi dan Faktor Penyebab Kegagalan Siswa SMP dan SMA* Jurnal Psikoislamika, Vol.10 No. 1, 2013, hal.54.

³ Dessy Mulyani, "*Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar*", Ilmiah Konseling, Vol.2 No.1, Januari 2013, hal.28.

agama Islam bersifat mendidik dari pada mengajar. Guru berperan sebagai motivator, fasilitator, dan moderator belajar siswa yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.⁴

Proses belajar yang efektif dan menyenangkan di sekolah pun sulit diterapkan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang hanya memfokuskan penyampaian informasi kepada siswa yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah sering digunakan karena biayanya cukup murah dan mudah dilakukan, sehingga memungkinkan banyaknya materi yang disampaikan. Sedangkan kekurangan metode ceramah ini antara lain cenderung membuat peserta didik kurang aktif, kreatif, dan materi yang disampaikan hanya mengandalkan ingatan guru.⁵ Sehingga membuat pembelajaran sangat monoton. Guru belum menggunakan metode yang lebih mempermudah pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa bisa mengajak temannya berbicara dan tidak konsentrasi sehingga anak sulit untuk memahami materi yang di ajarkan. Selain itu siswa tidak terlibat secara langsung di dalam proses pembelajaran.

Disini guru harus menguasai baik materi maupun strategi dalam pembelajaran.⁶ Pencapaian prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor *intelegensi* (keyakinan diri) dimana siswa yang tidak memiliki keyakinan diri

⁴ Aryati Ani & Azizah, *Metodologi Pembelajaran PAI*, Vanda (Bengkulu, 2019) hal.4

⁵ Abuddin Nata., *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010. hal. 181.

⁶ Slameto, 2003 *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta, hal.5

karena disebabkan rasa malu yang berlebihan dan rasa tidak yakin pada diri sendiri, selanjutnya motivasi yaitu yang ada didalam diri siswa itu sendiri pun mereka tidak ingin memotivasi dirinya sendiri sehingga cenderung tidak memiliki kemampuan dan usaha.⁷ Siswa yang tidak memiliki kesiapan dalam belajar cenderung menunjukkan prestasi belajarnya rendah, sebaliknya siswa yang memiliki kesiapan belajar cenderung menunjukkan prestasi belajar yang tinggi.⁸ dimana telah dijelaskan bahwa prestasi belajar adalah merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai seorang siswa setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.⁹ Banyak teori pembelajaran untuk diaplikasikan, namun semua itu akan tidak sesuai jika kita tidak saling membutuhkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan sesuai atau tidak, karena semua pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah di dalam dunia nyata. Masalah tersebut digunakan sebagai suatu konteks bagi siswa untuk mempelajari cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.¹⁰ Dalam proses belajar berlangsung, setiap siswa diharapkan harus diupayakan untuk terlibat secara aktif guna

⁷ Mohamad Iksan, *Dukungan Sosial Pada Prestasi dan Faktor Penyebab Kegagalan Siswa SMP dan SMA*, Jurnal Psikoislamika, Vol. 10 No.1, 2013, hal. 54.

⁸ Dessy Mulyani, "*Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar*", Ilmiah Konseling, Vol. 2 No.1, Januari 2013, hal.28

⁹ Indrati Endang Mulyaningsih, *Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 20, No. 4, Desember 2014, hal.443

¹⁰ L.A. Kharida *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Elastistas Bahan*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 5 (2009), hal. 84

mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memerlukan bantuan dari guru untuk memberi motivasi dan mendorong siswa agar disaat proses belajar terlihat secara totalitas. Keberhasilan belajar mengajar pada dasarnya merupakan positif selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan.

Keberhasilan ini tentu dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan perubahan positif yang ditimbulkan sebagai akibat dari proses belajar mengajar tersebut. keberhasilan mengajar dapat dilihat dari timbulnya keinginan yang kuat pada diri setiap siswa untuk belajar mandiri yang mengarah pada terjadinya peningkatan baik pada segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.¹¹

Dari pemaparan masalah dan pemecahan masalah di atas penulis memberikan adanya solusi yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* merupakan salah satu alternative guna mengatasi permasalahan pembelajaran yang selama ini dipandang kurang efektif, seperti kurangnya optimalnya komunikasi antar siswa, masih rendahnya pemahaman konsep siswa, siswa bosan dengan model pembelajaran yang monoton sehingga menjadikan peserta didik cenderung lebih pasif dikelas dan kurangnya ilmu-ilmu yang diajarkan.

Tujuan dari penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnament* pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin, dengan tujuan yaitu untuk mengetahui faktor pendukung atau penghambat dalam penerapan model pembelajaran tipe *Teams*

¹¹ Abudin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Prenada Media Grup) 2010, hal. 312.

Games Turnament dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di Kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin. Harapannya adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa serta merubah pengetahuan siswa yang selama ini menjadi masalah bagi mereka.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games turnament*) Terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu, penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*turnament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).¹² Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan yang telah dilakukan oleh Dwikoranto memperlihatkan hasil belajar siswa meningkat cukup signifikan setelah digunakan model pembelajaran *teams games turnament*. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹³

Untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang di atas maka peneliti akan mencoba mengimplementasikan strategi ini, dan peneliti merasa tertarik untuk memahami lebih dalam tentang penggunaan penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games turnament* (TGT). Sehingga peneliti memberi judul

¹² Slavin. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Alvabeta. 1995, hal.15

¹³ Dwikoranto, *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT)*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan. 2009

penelitian ini dengan judul : **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah ”**

B. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dihadapi berkenaan dengan judul di atas, maka masalah ini dibatasi pada:

1. Subjek penelitian, dalam penelitian ini penulis membatasi masalah hanya pada hasil belajar siswi-siswi SMP kelas VIII di SMP Terpadu Bustanul Arifin
2. Tempat Penelitian, bertempat di SMP Terpadu Bustanul Arifin kabupaten Bener Meriah
3. Strategi Pembelajaran Kooperatif yang digunakan adalah *Teams Games Turnament*, yang meliputi presentasi, belajar kelompok, game dalam turnamen, menentukan skor kelompok dan memberikan penghargaan kelompok.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa Efektifkah Penerapan Model Pembelajaran TGT terhadap prestasi belajar siswa pada materi PAI Kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin?

2. Bagaimana Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin kabupaten Bener Meriah?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Efektifitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah.
2. Untuk Mengetahui Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin kabupaten Bener Meriah?

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah panduan yang mengarahkan upaya pemecahan masalah yang telah dirumuskan. Menurut Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang sementara untuk meneliti masalah sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁴ Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah : “lebih efektif jika menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah” dengan sebagai berikut:

Ho: tidak ada pengaruh penerapan TGT terhadap prestasi belajar peserta didik.

Ha: terdapat pengaruh penerapan TGT terhadap prestasi belajar peserta didik.

¹⁴ Suharsimi Arikunto , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hal. 1-2

F. Manfaat Penelitian

1. Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis ialah:
 - a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam menambah pengetahuan serta pengalaman dalam menerapkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi pembaca untuk menindak lanjuti hasil penelitian yang berbeda dengan sampel penelitian yang lebih luas.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman bagi pendidik tentang manfaat diterapkannya metode pembelajaran *Teams Games Turnament* untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Adapun manfaat dari penelitian ini secara praktis adalah :
 - a. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang akan diselenggarakan oleh lembaga secara bertahap.
 - b. Bagi Guru, dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pemilihan variasi metode dalam proses pembelajaran yang baik agar proses belajar mengajar akan menjadi menarik dan dapat melibatkan siswa secara berkeseluruhan.
 - c. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan meningkatkan motivasi belajar yang akan berdampak positif terhadap perkembangannya dimasa mendatang.

- d. Bagi Peneliti, agar kelak menjadi ilmu yang berharga di dalam menghadapi permasalahan yang akan timbul di masa depan nanti dan menjadi panduan agar lebih tau variasi macam-macam dari metode, model, atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran.
- e. Bagi Calon Peneliti, dapat dijadikan sebagai acuan karya ilmiah dan juga dapat menjadi bahan kajian yang menarik untuk kemudian diteliti secara lebih lanjut dimasa mendatang.

G. Penjelasan Istilah / Definisi Opsional

1. Penerapan

Penerapan pembelajaran merupakan apa yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa.¹⁵

Jadi penerapan yang dimaksud disini ialah penggunaan pada model pembelajaran tipe *teams games tournament* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin, Bener Meriah.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT)

Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.¹⁶

¹⁵ Aji Heru Muslim *Penerapan Model Cooperative Tipe TGT berbasis "Atong"* Penerbit: Thesis Commos. 202., hal. 10

¹⁶ Rusman. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada., 2012., hal. 224.

Pembelajaran dengan metode *teams games tournament* ini menggunakan akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang mana kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Teman satu tim saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah antar satu sama lain tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain game, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.¹⁷

Di dalam pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individu, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Dan kemudian guru atau pengajar mengadakan turnamen atau lomba antara satu kelompok dengan anggota kelompok lain yang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

2. Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran Agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama islam. Pendidikan agama islam disini bermaksud mengarahkan seseorang agar memahami dan menghayati ajaran-ajaran Agama Islam secara benar sehingga dapat

¹⁷ Rusman. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada., 2012., hal. 225.

mempererat hubungan dengan Allah dan sesama manusia, serta memiliki kepribadian yang luhur dengan ajaran Agama Islam.¹⁸

Menurut KBBI artinya proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia, melalui upaya pengajaran dan pelatihan atau proses perbuatan, cara mendidik.¹⁹

3. Prestasi Belajar

Menurut Saiful Bahri Djamarah dalam bukunya prestasi Belajar dan kompetensi guru, bahwa prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dalam buku yang sama Nasrun Harahap, berpendapat bahwa prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.²⁰ Adapun prestasi yang dimaksudkan dalam skripsi ini adalah penilaian guru tentang perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan metode TGT untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

4. Siswa

Menurut Shafique Ali Khan adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.²¹

¹⁸ Imam Mohtar *Problematika Pembinaan Pendidikan Agama Islam Pada Masyarakat Jawa Timur*: Uwais Inspirasi Indonesia, hal. 15-16.

¹⁹ Yudianto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Bandung, M2s, Cet, ke-1, hal. 88

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Siswa dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional. 2012., hal. 199-787

²¹ Shafique Ali Khan, *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*. Bandung, Pustaka Setia. 2005, hal.

Menurut KBBI adalah murid (terutama pada tingkat Sekolah Dasar dan Menengah).²²

H. Kajian Terdahulu

1. Idwin Riyanto, Ani Aryanti & Ruskam Sua'idi. Judul “penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) pendidikan agama Islam dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar negeri 2 mangun jaya sirah pulau padang”. Penerbit jurnal CONTEMPLATE jurnal pendidikan bahasa arab artikel ini menggunakan teori pendidikan agama islam yang merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil dan pembahasan artikel ini adalah menunjukkan bahwa ada pembelajaran *Teams Games Turnament* pendidikan agama Islam dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar negeri 2 mangun jaya sirah pulau padang. Artikel ini menyimpulkan bahwa berdasarkan observasi penelitian, ialah meningkatnya hasil belajar siswa baik secara individual dan kelompok. Meningkatnya daya belajar siswa yang lebih bersemangat dan penuh motivasi.²³
2. Sobandi Sobandi. Judul “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa”. Penerbit EDUCATION. Artikel ini menggunakan teori deskriptif dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dan

²² Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus Versi Online*. (<https://kbbi.web.id/murid.html>)

²³ Idwin Riyanto dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang*, (Sumatera Selatan: CONTEMPLATE), Vol.2, No.01.

pembahasan artikel ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas kelas V SD Wangkeleng 1 kecamatan banjaran pada kompetensi dasar tentang mengartikan Qs. Al-Lahab dan Al-Kafirun dapat mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkan kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.²⁴

3. Abdul Aziz. Judul “pengaruh penerapan metode Teams Games Turnament terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Islam Darul Mu’minin kota Tangerang”. Penerbit skripsi UIN Syarif Hidayatullah. Skripsi ini menggunakan teori deskriptif yang merupakan jenis penelitian kualitatif. Hasil dan pembahasan skripsi ini adaalah bahwa metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam materi iman kepada kitab Allah pada siswa kelas V SD Islam Darul Mu’minin kota Tangerang tahun ajaran 2016/2017. Skripsi ini menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dua siklus, dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dapat diambil kesimpulan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Islam Darul Mu’minin kota Tangerang tahun ajaran 2016/2017.²⁵

²⁴ Sobandi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Majalengka: Education FKIP UNMA,2019) Vol.5, No 2.

²⁵ Abdul Aziz, *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Turnament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Islam Darul Mu’minin Kota Tangerang*. (Tangerang: UIN Syarif Hidayatullah, 2018).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Teams Games Turnament*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Learning *Teams Games Turnament* (TGT)

Aris Shoimin menyatakan bahwa *TGT* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.²⁶

Teams Games Turnament merupakan salah satu tipe dari strategi pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis, inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik. Sebelum memulai *game* dan turnamen akademik, guru terlebih dahulu menetapkan siswa dalam sebuah tim yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari jenis kelamin, ras, maupun etnis. Masing-masing siswa nantinya akan mewakili kelompoknya untuk bersaing dalam meja turnamen.

Pada model pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

²⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 203.

Dengan menggunakan metode *teams games tournament* (TGT) proses pengajaran akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bila siswa aktif dalam praktek untuk mengembangkan kecakapan dan keterampilan.

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) ialah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan saat proses belajar.

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik pada ras, maupun pada etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT ialah penyajian materi tim game turnamen, dan penghargaan kelompok.²⁷

2. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran ialah merupakan landasan praktis pembelajaran hasil dari penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi

²⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran INOVITIF dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media,), hal. 204

kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat juga diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk kepada guru.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun secara tutorial. Menurut Arends pada Agus Suprijono, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk juga di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap di dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.²⁸ Model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Siswa bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha mengemukakan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok kearah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Bentuk bentuk dari *assesment* oleh sesama siswa digunakan untuk melihat hasilnya.

²⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 45.

Menurut Lie pembelajaran kooperatif merupakan “sistem pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan di dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.”²⁹ Made Wena menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ialah “sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat sebagai sumber belajar, disamping guru dan narasumber belajar lainnya”.³⁰

Slavin dan Isjoni mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif ialah merupakan suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dalam proses belajar.³¹

Dari beberapa pengertian dan penjelasan diatas tentang pembelajaran kooperatif, maka dapat disimpulkan bahwa dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan saling berargumentasi untuk mengasah kemampuan yang mereka kuasai saat itu, dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Sehingga pembelajaran kooperatif dapat memperbaiki sistem pembelajaran.

Sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) fase, yaitu:

²⁹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010) Cet. IV, hal.190

³⁰ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer...*, hal.191

³¹ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabet, 2009), hal. 15.

Fase Pertama, guru mengklarifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Hal ini penting untuk dilakukan karena peserta didik harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran. *Fase Kedua*, guru menyampaikan informasi, sebab informasi ini merupakan isi dari akademik. *Fase Ketiga*, kekacauan bisa terjadi pada fase ini, oleh sebab ini transisi pembelajaran dari dan ke kelompok-kelompok belajar harus diatur dengan cermat. Guru harus menjelaskan bahwa peserta didik harus bekerja sama di dalam kelompok. Penyelesaian tugas kelompok adalah tujuan kelompok, dan setiap anggota kelompok memiliki peran demi kelompoknya masing-masing. *Fase Keempat*, guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik dan waktu yang dialokasikan, pada tahap ini guru harus mengarahkan, memberikan petunjuk dan membimbing siswa. *Fase Kelima*, guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran. *Fase Keenam*, guru mempersiapkan struktur *reward* yang akan diberikan kepada peserta didik.³²

Semua kelompok berkesempatan memperoleh penghargaan jika mereka mencapai kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Tanggung jawab perorangan ialah bahwa dalam semua kelompok belajar siswa, keberhasilan kelompok tergantung pada pembelajaran perorangan dari semua anggota kelompok. Ini memfokuskan kepada aktivitas anggota

³² Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 64-66

kelompok pada pengajaran tutorial satu sama lain dan memastikan bahwa siapa saja yang ada dalam kelompok tersebut siap untuk menjawab kuis atau ujian lain yang akan dijalani para siswa tanpa bantuan teman sekelompoknya.

Kesempatan yang sama untuk berhasil berarti bahwa apa yang disumbangkan siswa untuk kelompok mereka berdasarkan pada kemajuan mereka atas kemampuan mereka sendiri yang sebelumnya. Hal ini menjamin bahwa anak-anak yang pintar, sedang, dan kurang pintar sama-sama tertantang untuk melakukan yang terbaik, dan peran serta dari semua anggota kelompok akan dinilai.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Turnament (TGT)*

Adapun aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Adapun langkah-langkah model TGT yaitu:

a. Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*Class Presentation*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.

Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin langsung oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami apa yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam Kelompok (Teams)

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan juga ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok disini ialah untuk lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan

berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

Kebanyakan dari *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Bagi siswa yang menjawab pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk *turnament*.

d. Pertandingan atau Lomba (*Turnament*)

Turnamen atau lomba merupakan struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik atau lembar kerja siswa (LKS). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, selanjutnya guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapatkan julukan "*Super Team*" jika rata-rata skornya 50 atau lebih,

“*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 30-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.³³

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Setiap metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang pada saat proses pembelajaran pasti memiliki kekurangan ataupun kelebihan masing-masing, sama halnya juga dengan metode TGT ini yang memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT):

a. Kelebihan

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

³³ Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 205-207

- 4) Dan dalam model ini juga, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

b. Kekurangan

- 1) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 2) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, misalnya seperti, membuat soal untuk meja turnamen atau lomba, dan guru disini harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.³⁴

Menurut penulis, kekurangan-kekurangan yang disebutkan diatas dapat diminimalisir dan ditutupi dengan perencanaan yang benar-benar matang, seperti menyiapkan materi, menentukan waktu untuk setiap tahapan, dan ruang kelas sudah tertata sesuai dengan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan.

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Pengertian prestasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan atau dikerjakan.³⁵

Menurut Purwanto mengatakan bahwa belajar adalah tingkah laku seseorang yang terjadi sebagai latihan atau pengalaman yang telah

³⁴ Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 207-208

³⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hal. 309

dilalui, jadi belajar akan membawa perubahan-perubahan pada individu baik fisik maupun psikis, perubahan tersebut akan nampak tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan saja, tetapi juga berkaitan dengan percakapan, keterampilan dan sikapnya.³⁶

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar siswa ialah hasil yang dicapai atau diperoleh oleh siswa yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap berkat pengalaman dan latihan yang telah dilalui oleh individu. Poerwanto, memberikan pengertian prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan didalam rapot.³⁷ Selanjutnya Winkel, mengatakan bahwa “prestasi belajar ialah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa didalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya”.³⁸ Sedangkan menurut S. Nasution prestasi belajar merupakan “kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut”.³⁹

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam

³⁶ Purwanto Ngalim, *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 1990., hal. 85

³⁷ Poerwanto Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Karya, 1986., hal. 226.

³⁸ Winkel, *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia. 1996., hal. 224

³⁹ S. Nasution, *Prestasi Belajar*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta. 1996.,hal. 17.

menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari suatu materi pelajaran biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa. Faktor psikologis (kejiwaan) mempunyai peranan penting dalam pencapaian tingkat prestasi belajar. Hal ini dikarenakan faktor psikologis berhubungan dan fungsinya pikiran siswa dalam hubungannya dengan pemahaman bahan pelajaran sehingga penguasaan terhadap materi pelajaran yang disajikan lebih mudah dan efektif. Berdasarkan penjelasan diatas, maka kondisi psikologis siswa akan berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar yang diperoleh.

2. Pengertian Belajar

Menurut Slamet belajar merupakan “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁴⁰ Selanjutnya Winkel mengemukakan bahwa belajar ialah “suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman,

⁴⁰ Slamet, “*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*”, Surabaya: Rineka Cipta, 1995., hal.5.

keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstant”.⁴¹ Kemudian Hamalik mendefinisikan belajar merupakan “suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan”.⁴²

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Slameto menyatakan bahwa secara singkat, terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri siswa.⁴³

Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kematangan fisik dan mental, kecerdasan, pengetahuan dan keterampilan, minat dan motivasi serta juga faktor karakteristik pribadi. Secara terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Kematangan fisik dan mental

Pendidikan akan diterima dengan baik jika muatan pendidikan yang diberikan tersebut sesuai dengan tingkat kematangan fisik dan mental seseorang. Jika suatu pendidikan diberikan secara paksa dengan tidak memperhatikan faktor kematangan fisik dan psikis, maka pendidikan tersebut dipastikan tidak akan memperoleh keberhasilan, bahkan mungkin

⁴¹ Winkel, *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia. 1996,. hal. 226

⁴² Hamalik, *Metodologi Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*”, Jakarta: Tarsito,. hal. 45-46

⁴³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008., hal. 2.

akan memberikan gangguan pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Kematangan psikis ini juga termasuk kondisi kejiwaan ketika itu, seperti misalnya gelisah cemas, depresi, stres dan lain sebagainya. Seorang siswa yang sedang mengalami gangguan kondisi kejiwaan cenderung akan terganggu proses belajarnya dan secara langsung akan berpengaruh negatif pada prestasi belajar yang diperoleh.

2) Kecerdasan

Kecerdasan atau intelegensi ialah kapasitas umum dari seseorang individu yang dapat dilihat pada kesanggupan pikirannya dalam mengatasi tuntutan kebutuhan yang baru, atau keadaan rohaniah secara umum yang dapat disesuaikan dengan problem-problem dan kondisi-kondisi yang baru didalam kehidupan.⁴⁴ Setiap manusia mempunyai tingkat intelegensi yang berbeda-beda. Seseorang yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi, tentunya akan lebih mudah memahami suatu materi pelajaran dibanding dengan seseorang yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

3) Pengetahuan dan keterampilan

Menurut Ngalim Purwanto Pengetahuan yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi sikap dan tindakannya sehari-hari, tingkat kecakapan dan keterampilan yang dimiliki seseorang juga akan mempengaruhi kualitas hasil yang diperoleh dari sesuatu yang telah dikerjakannya. Berkaitan dengan hal ini, maka tingkat pengetahuan dan keterampilan

⁴⁴ Ngalim Purwanto, *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 1990., hal. 62

yang dimiliki oleh seorang siswa akan sangat mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa tersebut.⁴⁵

4) Minat dan Motivasi

Motivasi belajar ialah kekuatan-kekuatan atau tenaga yang memberikan dorongan kepada kegiatan murid.⁴⁶ Minat merupakan ketertarikan pada sesuatu yang mampu melahirkan dan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu guna mendapatkannya.

Minat dan motivasi merupakan dua hal yang sangat penting dalam perolehan prestasi belajar, karena dua hal ini merupakan sumber kekuatan yang akan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna meningkatkan prestasi belajarnya.

5) Karakteristik pribadi

Manusia ialah merupakan makhluk yang memiliki perbedaan karakteristik satu sama lain. Terdapat manusia yang mempunyai karakteristik yang baik, misalnya bersifat rajin, suka bekerja keras, ulet, disiplin dan lain sebagainya. Disisi lain, terdapat juga manusia yang memiliki karakteristik yang tidak baik, misalnya bersifat malas, lebih suka mengharapkan bantuan orang lain, tidak disiplin, pemarah dan lain sebagainya. Berkaitan dengan prestasi belajar, maka seorang siswa dengan karakteristik yang rajin, disiplin, ulet dan bekerja keras mereka cenderung akan mempunyai prestasi belajar yang bagus. Begitu juga sebaliknya jika

⁴⁵ Ngalim Purwanto, *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 1990., hal. 3

⁴⁶ Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Malang: Usaha Nasional. 1973., hal. 176-177

siswa itu mempunyai karakteristik yang malas, tidak disiplin, mengharapkan bantuan orang lain maka prestasi belajar mereka tentunya akan rendah.

b. Faktor Eksternal

Ada beberapa hal yang termasuk pada faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar. Secara terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Keluarga

Keluarga merupakan unit kelompok sosial yang relatif kecil, bersifat permanen dan merupakan penyusun utama terbentuknya masyarakat luas. Keluarga adalah akar pembentukan pribadi seseorang, karena pertumbuhan dan perkembangan setiap manusia diawali dari lingkungan keluarga. Jika didalam sebuah keluarga mempunyai hubungan yang harmonis, maka akan terbentuk anggota keluarga yang mempunyai karakteristik pribadi yang baik. Namun juga sebaliknya jika suatu keluarga berjalan tidak harmonis, maka karakteristik pribadi anggotanya tidak akan terbentuk secara baik. Sering kita jumpai anak didik yang berasal dari keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) mempunyai prestasi belajar yang jelek.

Selain faktor keharmonisan tersebut, faktor ekonomi keluarga juga sering mempunyai keterkaitan dengan perolehan prestasi belajar. Sering kita jumpai siswa yang berasal dari keluarga mampu yang mempunyai prestasi belajar yang bagus, hal ini karena sarana dan

prasarana pendidikan bisa disediakan orang tuanya secara memadai. Sebaliknya jika siswa yang berasal dari keluarga yang tidak mampu yang mempunyai prestasi belajar yang jelek, karena kurangnya sarana dan prasarana belajar yang disediakan oleh orang tuanya, bahkan tidak sedikit siswa tersebut yang harus membantu orang tuanya mencari penghasilan ekonomi sehingga waktu belajar mereka berkurang.

2) Guru

Guru merupakan salah satu komponen utama dalam proses belajar mengajar. Guru bertindak sebagai subjek pembelajaran, yang bertugas menjelaskan dan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Mengingat tugas ini, maka apapun yang berkaitan dengan guru bisa mempengaruhi tingkat prestasi dan tumbuh kembang anak. Terdapat dua hal utama terkait dengan faktor guru yang dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa, yakni:

a) Metode pembelajaran yang diterapkan

Metode pembelajaran yang diterapkan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik merupakan hal yang sangat harus diperhatikan karena mempunyai pengaruh yang besar terhadap perolehan tingkat prestasi belajar siswa. Jika metode pembelajarannya kurang sesuai, maka tingkat prestasi belajar siswa juga cenderung kurang baik, maka tingkat prestasi belajar siswa juga cenderung kurang baik, dan

sebaliknya jika metode pembelajarannya sesuai, maka tingkat prestasi belajar siswa juga akan menjadi baik.

b) Aspek keteladanan

Para pendidik terdahulu menyebutkan bahwa guru itu kependekan kata dari “*digugu dan ditiru*”. Artinya guru ialah seseorang yang berkedudukan sebagai figur utama bagi para siswa yang akan senantiasa diperhatikan dan ditiru seluruh aspek yang berkaitan dengannya. Mengingat hal ini maka dalam kesehariannya seorang guru hendaknya bisa menjadi suri tauladan bagi yang lain sehingga harus benar-benar menjaga sikapnya secara totalitas baik ketika di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah atau dirumah. Perangai apapun yang dilakukan guru mungkin akan di contoh dan diperhatikan para siswa, hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa.

3) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana ialah merupakan komponen penting yang dibutuhkan bagi keberlangsungan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tentu tidak akan berjalan atau setidaknya akan mengalami gangguan dan hambatan jika sarana dan prasarana itu tidak terpenuhi.

Masalah yang sering dihadapi terhadap faktor sarana dan prasarana pendidikan adalah masalah kurangnya ketersediaan

pendanaan yang cukup atau memadai, sehingga aspek kualitas dan kuantitas sering diabaikan. Demi memenuhi aspek kuantitas, terkadang harus mengorbankan aspek kualitas begitu juga sebaliknya.

4) Lingkungan Sekitar

Lingkungan sekitar merupakan faktor yang juga ikut berpengaruh terhadap tingkat perolehan prestasi belajar siswa, karena lingkungan sekitar merupakan faktor yang ikut membentuk karakter dan pribadi siswa. Jika seorang siswa tinggal di lingkungan yang buruk dengan masyarakat yang tidak memperhatikan aspek kesopanan atau etika, keagamaan, dan tidak berpendidikan, maka siswa tersebut juga akan terdorong memiliki sifat yang sama, dan tentunya hal ini akan berpengaruh negatif pada tingkat prestasi belajarnya. Begitu juga sebaliknya jika seorang siswa hidup di lingkungan yang baik dengan masyarakat yang agamis, sopan santun dan berpendidikan, maka siswa tersebut cenderung akan terdorong memiliki sifat yang sama dan hal ini akan berpengaruh positif pada tingkat prestasi belajarnya.⁴⁷

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan menurut Abuddin Nata merupakan upaya menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai bagi anak didik. Sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan itu menjadi bagian dari kepribadian anak yang

⁴⁷ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali. 1990., hal. 113.

pada gilirannya ia menjadi orang pandai, baik, maupun hidup dan berguna bagi masyarakat.⁴⁸

Menurut Redja Mudyaharjo, pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.⁴⁹ Berdasarkan pengertian tentang pendidikan yang dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seorang pendidik untuk memberi bimbingan kepada yang terdidik didalam mengembangkan potensi yang dimilikinya menuju arah kehidupan yang lebih baik, baik dari bersifat formal, informal maupun nonformal.

Para ahli pendidikan Islam telah mencoba merumuskan pengertian pendidikan Islam, diantara batasan yang sangat variatif tersebut adalah:

- a. Al-Syaibany mengemukakan bahwa pendidikan Agama Islam merupakan proses tingkah laku individu peserta didik pada kehidupan pribadi, masyarakat dan alam sekitarnya. Proses tersebut dilakukan dengan cara pendidikan dan pengajaran sebagai aktivitas asasi dan profesi di antara sekian banyak profesi asasi dalam masyarakat.⁵⁰
- b. Ahmad Tafsir mendefinisikan pendidikan agama Islam sebagai bimbingan yang diberikan oleh seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.⁵¹

⁴⁸ Abuddin Nata, *Kapital Selektia Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Angkasa, 2003), Cet. I, hal. 10.

⁴⁹ Redja Mudyaharjo, *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 3.

⁵⁰ As-Syabani, *Falsafah Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1979)

⁵¹ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 45.

- c. Dzakiah Darajat merupakan suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pedoman dan pandangan hidup.⁵²
- d. Ahmad D. Marimba mengemukakan bahwa pendidikan Agama Islam adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (insani kamil).⁵³

Pendidikan Agama Islam juga diartikan sebagai: pendidikan dengan ajaran-ajaran Agama Islam, yakni berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan, ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.⁵⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk membina, menanamkan dan membiasakan peserta didik agar berperilaku sesuai dengan ajaran-ajaran agama Islam agar kelak mendapat kebahagiaan di dunia dan akhirat. Dimana pendidikan

⁵² Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), Cet. III, hal. 130.

⁵³ Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Al- Ma'arif, 1989), hal. 45

⁵⁴ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam Sejak Dini*, (Jakarta: A.H. Ba'adillah Press, 2002), Cet. hal. 37.

agama Islam bukanlah sekedar penambahan pengetahuan, pembinaan mental jasmani dan intelektual semata, akan tetapi bagaimana pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan itu dapat dipraktikkan dalam perilaku sehari-hari.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Para ahli Pendidikan Agama Islam mencoba merumuskan tujuan dari Pendidikan Agama Islam, diantaranya yaitu H. M. Arifin seperti yang dikutip oleh Armai Arief ia menjelaskan bahwa tujuan dari proses Pendidikan Agama Islam ialah “identitas yang mengandung nilai-nilai islam yang hendak dicapai dalam proses kependidikan yang berdasarkan kepada ajaran Islam secara bertahap.⁵⁵ Terkait dengan hal ini, adapun tujuan dari Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah sendiri yakni untuk menambahkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan dan pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara serta dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁵⁶

Menurut Al-Syaibani tujuan tertinggi pendidikan Agama Islam ialah “mempersiapkan kehidupan dunia akhirat.⁵⁷ Sementara tujuan akhir yang hendak dicapai adalah mengembangkan *fitrah* peserta didik, baik ruh, fisik, kemauan dan akal nya secara dinamis, sehingga akan terbentuk pribadi yang

⁵⁵ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Ciputat Press, 2002, Cet. I. hal. 19

⁵⁶ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum*. 2004, hal. 135.

⁵⁷ As-Syabani, *Falsafah Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1979)

utuh dan mendukung bagi pelaksanaan fungsinya sebagai *khalifah fi al-ardh*".⁵⁸ Sedangkan Muhammad Athiyah al-Abrasyi menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama Islam terdiri dari lima sasaran, yakni: "1) membentuk akhlak mulia, 2) mempersiapkan kehidupan dunia dan akhirat, 3) persiapan untuk mencari rezeki dan memelihara segi kemanfaatnya, 4) menumbuhkan semangat ilmiah dikalangan siswa, dan juga 5) mempersiapkan tenaga profesional yang terampil".⁵⁹

Secara terperinci, tujuan Pendidikan Agama Islam dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Memahami Ajaran Agama

Memahami ajaran agama islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist serta menyimpulkan hukum dari ayat-ayatnya untuk keperluan negara, masyarakat dan pribadi. Ajaran ini dinyatakan dalam Qs. At-Taubah (9) ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ (١٢٢)

Artinya: " Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (kemedan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga diri". (Qs At-Taubah ayat 122)

⁵⁸ Al-Rasyidin dan H. Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam: Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: PT. Ciputat Press, 2005), Cet. II. hal. 36.

⁵⁹ Al-Rasyidin dan H. Samsul Nizar, *filsafat Pendidika Islam...*, hal. 39.

b. Keluhuran Budi Pekerti

Nabi Muhammad Saw telah menunjukkan contoh-contoh dari budi pekerti dan amal perbuatan serta ucapan-ucapan sehingga menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia didunia.

c. Persiapan untuk Bekerja

Agama Islam memerintahkan kepada semua pemeluknya agar giat dalam mencari rizki (Bekerja) dan jangan mengharapkan hujan dari langit. Kebahagiaan hidup ditentukan oleh amal perbuatan seseorang, apabila mengerjakan perbuatan yang baik (amal shaleh) maka ia akan memperoleh kebahagiaan dalam hidupnya.

Pada intinya Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan yang berintikan tiga aspek yaitu, aspek iman, ilmu dan amal. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Pendidikan Agama Islam ialah menanamkan rasa keagamaan pada diri siswa serta meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT sehingga didalam berperilaku kesehariannya selalu mengharap ridho Allah SWT dan menjadikan ajaran agama Islam sebagai pedoman hidup, baik dalam hubungannya dengan Allah SWT maupun dalam hubungan dengan sesama manusia.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Islam itu ialah merupakan suatu agama yang berisi ajaran mengenai tata hidup yang diturunkan Allah Swt kepada umat manusia melalui para rasul, sejak nabi Adam As sampai nabi Muhammad Saw. Ajaran Islam yang dibawa oleh nabi Muhammad Saw dari Allah Swt ini berisi pedoman pokok

yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan, dengan dirinya sendiri, dengan sesama manusia, dengan makhluk bernyawa lainnya, dan juga dengan alam semesta ini. Ajaran ini diturunkan Allah Swt untuk kesejahteraan hidup manusia di dunia ini dan di akhirat kelak, maka dari itu PAI sebenarnya harus berarti pendidikan tentang tata hidup yang berisi pedoman pokok yang akan dipergunakan oleh manusia dalam menjalani kehidupannya di dunia ini untuk menyiapkan kehidupan yang sejahtera di akhirat. Dengan demikian, berarti ruang lingkup PAI secara umum itu luas sekali meliputi seluruh aspek kehidupan, namun peneliti hanya memfokuskan hanya pada salah satu materi yaitu:

a. Ibadah (ilmu Fiqih)

Materi pelajaran ibadah ini seluruhnya dimuat dalam ilmu fiqih. Selain membicarakan ibadah, ilmu ini juga membicarakan kehidupan sosial, seperti perdagangan (jual beli), perkawinan, thalaq, kekeluargaan, warisan, pelanggaran, hukuman, perjuangan (ijtihad), makan minum, dan lain sebagainya.⁶⁰ Adapun peneliti hanya memfokuskan pada dua materi tentang fiqih yaitu pada materi hewan halal dan haram dan makanan yang halal dan haram.

⁶⁰ Al-Rasyidin dan H. Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam...*, hal. 40

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen (*exsperimetal research*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁶¹ Metode eksperimen mempunyai ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrolnya. Dua kelompok yang dipilih secara random dimana kelompok yang satu (eksperimen) diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok yang lain tidak ada perlakuan (kontrol).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang lebih menekankan pada pengumpulan data yang berupa angka dan menggunakan analisis statistik sebagai dasar dalam pemaparan data, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pengambilan kesimpulan.

1. Desain Penelitian

Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dikarenakan peneliti ingin mengetahui ada tidaknya penerapan model pembelajaran *teams games turnament* dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama Islam di SMP Terpadu

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian, Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 107.

Bustanul Arifin Bener Meriah pada pembelajaran materi Fiqih hewan halal dan haram antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.1

Kelas	Perlakuan
VIIIpi2	✓
VIIIpi3	X

Penelitian yang akan saya lakukan dengan menggunakan desain kelompok ganda dengan *pre test* dan *post test* bentuk ini, pada dasarnya hanya memberikan perlakuan terhadap satu variabel. Sebelum diberikan perlakuan, pada 1 kelas yang akan dilakukan *pre test* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dasar peserta didik pada mata pelajaran PAI kemudian diberikan perlakuan *post test* untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran.

Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

E : O ₁ X O ₂

Keterangan :

E : Eksperimen

O₁ : *Pretest kelas eksperimen*

O₂ : *posttest kelas eksperimen*

X : Penerapan model *Teams Games Turnament* (TGT)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Terpadu Bustanul Arifin yang beralamat di Jln. Pondok Baru- kampung WAQ Pondok Sayur kec. Bukit kab. Bener Meriah 24581.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII di SMP Terpadu Bustanul Arifin. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023 sampai dengan tanggal 29 Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah merupakan elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian.⁶² Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁶³ Populasi juga bisa dikatakan sebagai sekumpulan yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.⁶⁴

Populasi yang diambil peneliti adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah dalam tahun Ajaran 2022/2023 pada peserta didik kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah yaitu

⁶² Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Cet. I: Jakarta, 2003), hal. 53

⁶³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 59

⁶⁴ Sugeng D. Triswanto, *Skripsi & Menghadapi Presentasi Bebas Stres*, (Jakarta: Suku Buku, 2010), hal. 25.

terdiri dari 4 kelas yaitu VIIIpi1, VIIIpi2, VIIIpi3 dan VIIIpi4 dengan masing-masing jumlah siswa 25 peserta didik.

2. Sampel

Sampel ialah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.⁶⁵ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, adalah teori pendapat peneliti atau dapat juga dikatakan yaitu subset populasi yang dipilih secara acak dan biasanya lebih kecil yang dimaksudkan untuk mewakilinya secara logis.⁶⁶ Pada penelitian ini sampelnya adalah kelas VIIIpi2 Sebagai kelas eksperimen menggunakan metode TGT (*Teams Games Turnament*) serta media audio visual, kelas VIIIpi3 Sebagai kelas kontrol dengan metode Ceramah.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulan.⁶⁷

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *depedent* (Terikat).

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah metode pembelajaran TGT

⁶⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal. 54.

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif dan R&D...*, hal. 120.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif dan R&D...*, hal. 60

(*Teams Games Turnament*) dengan menggunakan media audio visual.

Dengan indikator sebagai berikut:

- a. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (partisipasi)
- b. Kemampuan bekerjasama dalam kelompok (rasa kebersamaan)
- c. Meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.⁶⁸ Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah prestasi belajar PAI peserta didik kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin Kabupaten Bener Meriah, yang diambil melalui *pre test* dan *post test* mata pelajaran PAI kompetensi dasar mampu menjelaskan mengenai Hewan Halal dan Haram.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini terdapat instrumen yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan soal test. Peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran. Pedoman pedoman yang diamati yaitu pengamatan bagi guru. Sedangkan untuk mendapatkan informasi dari guru peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa dan staf pengajar lainnya.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, hal. 61.

Sedangkan untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa pada penggunaan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan soal *pre test* dan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif dan juga respon siswa terhadap motivasi dan prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁶⁹ Observasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran awal tentang objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data dan mendapatkan jawaban soal dari peneliti untuk peserta didik serta mengetahui respon dari peserta didik tentang penerapan model TGT (*Teams Games Turnament*) dengan menggunakan media audio Visual.

2. Tes

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, hlm. 203.

Metode tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya kemampuan objek yang diteliti.⁷⁰ Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh data hasil prestasi belajar PAI peserta didik kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah Tahun ajaran 2022/2023. Tes berupa *pre test* dan *post test* dengan materi yang diujikan tentang materi PAI. Adapun tes yang diujikan dikelas terpisah dalam bentuk tes yang sama yaitu pilihan ganda dan essay. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil prestasi belajar PAI peserta didik kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah dan juga mengumpulkan lembar instrumen mengukur ketercapaian hasil awal dan akhir dari hasil prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT.

3. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian dengan menggunakan metode tanya jawab, tatap muka dengan informan atau responden dan pewawancara, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.⁷¹

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada 2 orang guru mata pelajaran PAI, dan juga 2 siswi kelas VIIIpi2.

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 223

⁷¹ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hal. 222.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, *pre-test* dan *post-test*. Dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁷² Dalam penelitian ini memerlukan Analisis data observasi Guru dan sisw, uji Homogenitas, uji Hipotesis, dan Uji N-Gain, diantaranya sebagai berikut ini:

1. Analisis data observasi guru dan siswa

Data aktivitas dan guru diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini di analisis dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria penilaian Aktivitas siswa dan guru.⁷³

- a. 91-100 = Amat Baik
- b. 81-90 = Baik
- c. 71-80 = Cukup
- d. 60-70 = Kurang
- e. ≤ 60 = Sangat Kurang

⁷² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta), hal. 335

⁷³ Kuandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013), Suatu Pendekatan Praktis disertai contoh Edisi Revisi*, (Jakarta: Rajawali Press), hal. 151.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model test data homogen atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa data lanjutan, apabila tidak maka harus ada pembetulan-pembetulan metodologis. Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan program komputer SPSS 25 *for windows*.

Ketentuan pengujian ini adalah: jika probabilitas atau *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari level of *significant (a)* maka data berdistribusi normal. Jika nilai sig. Atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka, data bervariasi sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini akan digunakan rumus regresi linear sederhana.

4. N-Gain

Data yang diperoleh dari format dianalisis secara deskriptif. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran berlangsung digunakan rumus *normalized gain* oleh *melizer*, sebagai berikut:

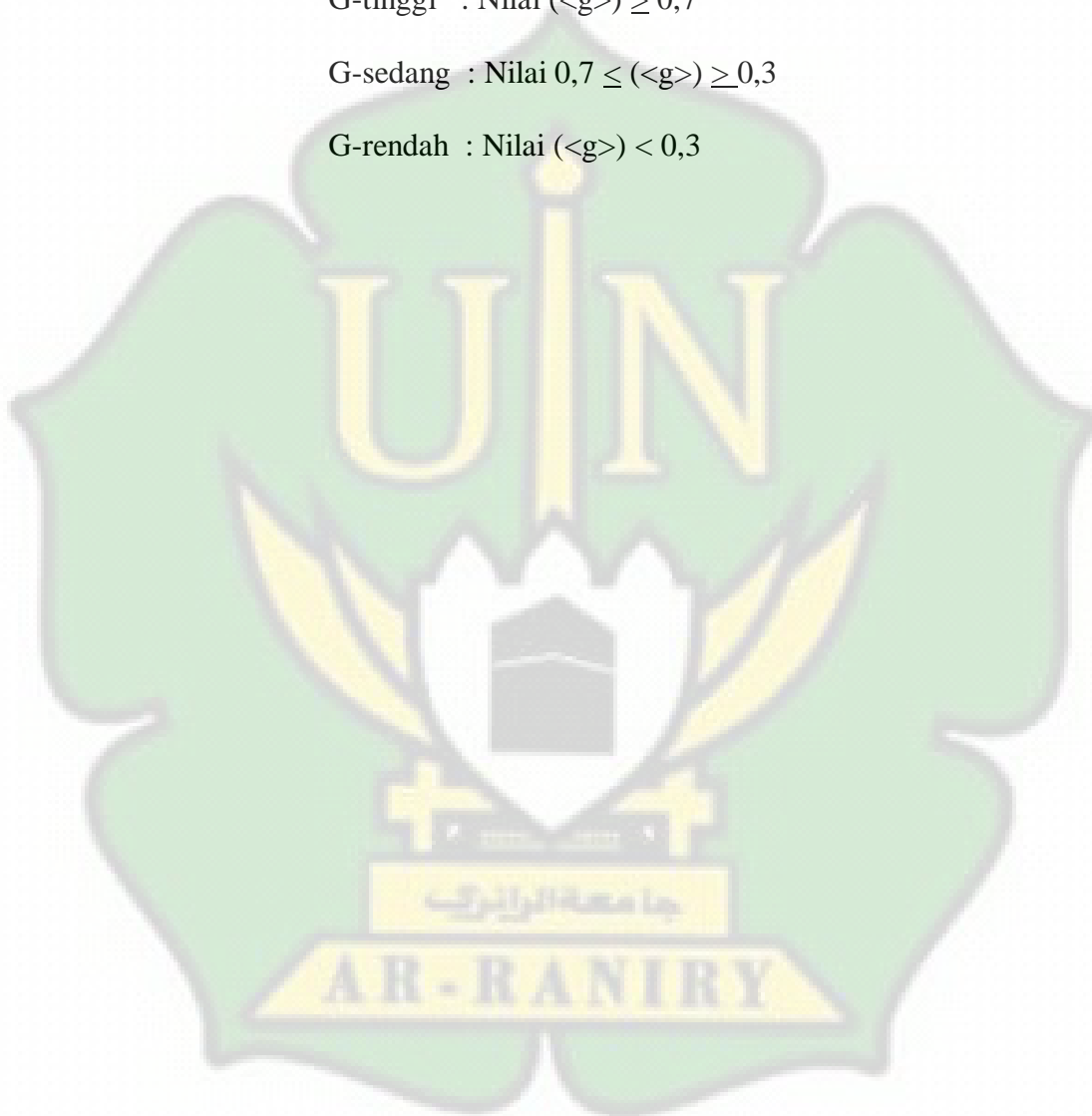
$$N - Gain = \left(\frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \right)$$

Menurut Hake Gain skor ternormalisasi menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan dari pada perolehan skor atau *postest*. Terdapat tiga kategori perolehan skor Gain ter normalisasi:⁷⁴

G-tinggi : Nilai $\langle g \rangle \geq 0,7$

G-sedang : Nilai $0,7 \leq \langle g \rangle \leq 0,3$

G-rendah : Nilai $\langle g \rangle < 0,3$



⁷⁴ Hake, *Relationship of Individual Student Normalized Learn Gains in Mechanics with Gender, High School Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization*. (online), 2002, hal. 10.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMP Terpadu Bustanul Arifin

Bustanul Arifin merupakan dayah yang di bawah naungan Yayasan Darul Muttaqin yang didirikan pada tanggal 03 Agustus 2000 yang dipimpin oleh Tgk. Syarqawi Abd Shamad. Awalnya Dayah Terpadu Bustanul Arifin hanya memberikan pendidikan kitab klasik saja (non-formal) akan tetapi dengan beriringnya waktu dan tuntutan dari masyarakat maka pada 2001 Dayah Terpadu Bustanul Arifin mendirikan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Bustanul Arifin pada tahun 2004 Dayah Terpadu Bustanul Arifin juga mendirikan Madrasah Aliyah (MA) dengan maksud agar santri-santri yang tamat dari MTs Bustanul Arifin langsung bisa melanjutkan ke jenjang selanjutnya tanpa pindah sekolah dan pindah Dayah.

Dalam perjalanan roda pendidikan pada tahun 2005 MTs dan MA kemudian mengalami perubahan atas nama menjadi SMP dan SMA Terpadu Bustanul Arifin. Atas dorongan dan dukungan masyarakat Bener Meriah dan sekitarnya Dayah Terpadu Bustanul Arifin agar mendirikan dan mengelola perguruan tinggi, maka pada tahun 2011 Dayah Bustanul Arifin mengajukan permohonan pendirian perguruan tinggi kepada Kementerian Agama Republik Indonesia, Alhamdulillah pada tanggal 3 April 2013 Dayah

Terpadu Bustanul Arifin disetujui dan diberi kepercayaan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia.⁷⁵

Dayah Terpadu Bustanul Arifin selalu melakukan kajian strategis dan penelitian untuk meningkatkan mutu pendidikan di Dayah Bustanul Arifin khususnya dan pada seluruh Dayah umumnya, pada saat ini Dayah Bustanul Arifin memiliki tiga program unggulan: Takhassus Kitab Turats, Tahfidz Al-Qur'an dan Reguler.

a. Profil SMP Terpadu Bustanul Arifin

Tabel 4.1

1. Nama Sekolah	SMP Terpadu Bustanul Arifin
2. NPSN	10107269
3. Alamat Sekolah	
Jalan	Jln. Redelong-Pondok Baru-Waq Pondok Sayur
Kecamatan	Bukit
Kabupaten	Bener Meriah
4. Kode Pos	24581
5. Nama Yayasan	Darul Muttaqin
6. Nama Kepala Sekolah	Haula Atina, S.Pd.I
7. Kategori Sekolah	Swasta
8. Tahun Berdiri	2004
9. Luas Tanah	4,000 m ²

Sumber Data: Bagian TU SMP Terpadu Bustanul Arifin. TP. 2019-2023

⁷⁵ <https://dayahbenermeriah.wordpress.com/dayah-pesantren/bustanul-arifin-puteri>. Di Unduh dari Website Pesantren Terpadu Bustanul Arifin Puteri.

b. Keadaan Guru dan Karyawan

Tabel 4.2
Data Guru dan Pegawai SMP Terpadu Bustanul Arifin

No	Nama	Jabatan
1	Haula Atina, S.Pd.I	Kepala Sekolah
2	Agus Ready, S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah
3	Analia Oktiva, S.Pd.I	Kurikulum
4	Suryani, S.Pd.I	Kesiswaan
5	Alfi Syahrin. AMS, S.Sos	Bendahara
6	Fatmawati, S.Pd.I	Humas
7	Beru Bahgie, S.IP	Perpustakaan
8	Andika Dwi Putra	Operator
9	Mawaddah, S.E	TU
10	Maulida Ayuni, S.Pd	Wali Kelas VIIpi1
11	Imayani, S.Pd	Wali Kelas VIIpi2
12	Munawarah, S.Pd	Wali Kelas VIIpi3
13	Hartinah, S.Pd	Wali Kelas VIIpi4
14	Nurmasitah, S.Pd	Wali Kelas VIIIpi1
15	Sinta Paramitha, S.Pd	Wali Kelas VIIIpi2
16	Darmawati, S.Pd	Wali Kelas VIIIpi3
17	Salwani, S.Pd	Wali Kelas VIIIpi4
18	Arini Handayani, S.Pd	Wali Kelas IXpi1
19	Elsa Dawiyah, S.Pd	Wali Kelas IXpi2
20	Maridaini, S.Pd	Wali Kelas IXpi3
21	Yusniar, S.Pd	Guru B.inggris
22	Erni, S.Pd	Guru B.Indonesia
23	Yulia Suryanti, S.Pd	Guru B. Indonesia
24	Eka Rahmiana, S.Pd.I	Guru PAI
25	Ramayana, S.Pd	Guru PPKN
26	Nadia Rezkita Febri, S.Pd	Guru IPS
27	Henny Alwani, S.Pd	Guru IPA dan Prakarya
28	Rika Oyadila, S.Pd	Guru IPS
29	Mawaddah, S.Pd	Guru Matematika
30	Uswatun Hasanah, S.Pd	Guru PAI
31	Siska Rahayuni, S.Pd	Guru IPA dan Prakarya
32	Faza Tirmiola, S.Pd	Guru B. Indonesia
33	Ike Singkite, S.Pd	Guru B. Inggris
34	Mala Tansari, S.Pd	Guru Matematika
35	Niptahussa'adah, S.Pd.I	Guru Seni Budaya dan Mulok
36	Fitriana, S.Pd,I	Guru BK dan Seni Budaya

Sumber: Arsip Data Kurikulum SMP Terpadu Bustanul Arifin TP.2022-2023

c. Keadaan Siswa

Tabel 4.3
Data Siswa SMP Terpadu Bustanul Arifin

No	Kelas	Jumlah
1	VII ¹	25 Siswa
2	VII ²	25 Siswa
3	VII ³	28 Siswa
4	VII ⁴	27 Siswa
6	VIII ¹	28 Siswa
7	VIII ²	25 Siswa
8	VIII ³	27 Siswa
9	VIII ⁴	28 Siswa
10	IX ¹	30 Siswa
11	IX ²	25 Siswa
12	IX ³	25 Siswa
Jumlah		293 Siswa

Sumber Data: Bagian Kesiswaan SMP Terpadu Bustanul Arifin, TA. 2022/2023

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan pada kelas VII memiliki tingkatan terdapat 4 (empat) tingkatan kelompok kelas diantaranya kelas VII¹ Terdapat siswa sebanyak 25 orang, kelas VII² terdapat siswa sebanyak 25 orang, kelas VII³ terdapat siswa sebanyak 28 orang dan di kelas VII⁴ terdapat siswa sebanyak 27 orang. Sedangkan pada kelas VIII juga dibagi kedalam 4 kelompok siswa dimana kelas VIII¹ terdapat siswa sebanyak 28 orang, kelas VIII² terdapat siswa sebanyak 25 orang, VIII³ terdapat siswa sebanyak 27 orang, dan di kelas VIII⁴ terdapat siswa sebanyak 28 orang. Untuk tingkatan kelas IX pada SMP Terpadu Bustanul Arifin terdapat siswa sebanyak 80 orang yang dibagi dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok pada kelas IX¹ sebanyak 30 siswa, sedangkan untuk kelompok kelas IX² sebanyak 25 siswa, untuk kelompok terakhir kelas IX³ sebanyak 25 siswa. Secara keseluruhan

siswa pada SMP Terpadu Bustanul Arifin berjumlah sebanyak 293 siswa.

2. Visi dan Misi SMP Terpadu Bustanul Arifin

a. Visi

Visi dayah terpadu Bustanul Arifin lahirnya generasi muslim yang beriman, berilmu, beramal, berakhlak, dan bermanfaat.

b. Misi

- 1) Menciptakan lingkungan pembinaan yang islami.
- 2) Gambaran manajemen mutu terpadu.
- 3) Optimalisasi peran serta semua *stake holder*.⁷⁶

3. Fasilitas SMP Terpadu Bustanul Arifin

Adapun fasilitas di SMP Terpadu Bustanul Arifin kabupaten Bener meriah sudah cukup memadai yang terdiri dari gedung kelas, gedung asrama, masjid, UKS, meja, kursi, papan tulis, dan segala macam perlengkapan yang dibutuhkan siswa saat proses belajar mengajar.

Tabel 4.4

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Keadaan
1	Koperasi	Baik
2	Mesjid	Baik
3	Ruang Multimedia	-
4	Laboratorium Biologi	Kurang Baik
5	Ruang Teori	Rusak Ringan
6	Ruang Osis (HISBA)	Baik
7	Ruang Guru	Baik
8	Gudang	Baik
9	Ruang Kepala Sekolah	Baik
10	Kamar Mandi/WC Siswa	Baik
11	Ruang Perpustakaan	Baik

⁷⁶ Visi dan Misi Dayah Terpadu Bustanul Arifin, (Data Arsip TU 2019-2023)

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Keadaan
12	Ruang TU	Baik
13	Ruang Konseling	Baik
14	Ruang Olahraga	Baik
15	Ruang Laboratorium Bahasa	-
16	Laboratorium Komputer	Baik
17	Kantor Dayah	Baik
18	Kamar Mandi/WC Guru	Baik
19	Ruang Kesehatan/UKS	Baik
20	Dapur Dayah	Baik
21	Tempat Wudhu'	Baik
22	Kursi	Kurang Baik
23	Meja	Baik
24	Papan Tulis	Baik

Sumber Data: Arsip Data TU SMP Terpadu Bustanul Arifin. TP.2022/2023

4. Aktivitas Peserta Didik di SMP Terpadu Bustanul Arifin

Adapun rutinitas siswa di SMP Terpadu Bustanul Arifin dalam kesehariannya dan di lingkungan sekolah dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Melakukan Sholat dzuhur berjamaah
- b. Melakukan sholat dhuha bergiliran setiap senin dan kamis dengan arahan guru-guru SMP Terpadu Bustanul Arifin.
- c. Membiasakan berdoa bersama sebelum di mulainya pelajaran pada jam pertama dan sesudah berakhirnya jam pelajaran terakhir.
- d. Menjaga kebersihan, sopan santun dan di didik agar selalu berakhlaqul karimah.
- e. Membiasakan membaca al-qur'an 10 menit sebelum materi pembelajaran dimulai.⁷⁷

⁷⁷ Hasil Wawancara dengan bagian Humas SMP Terpadu Bustanul Arifin ibu FW (26 Mei 2023)

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Data dari hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji *paired sample* dimana digunakan dalam rangka mengetahui kemampuan awal responden sebelum diberikan *treatment* baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Dengan demikian akan diketahui bahwa pada 2 kelas sampel baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol tersebut akan diketahui ada tidaknya perbedaan kemampuan secara signifikan pada sampel tersebut. setelah peneliti selesai melaksanakan penelitian, dalam mengumpulkan data, baik melalui kegiatan observasi, dokumentasi dan hasil belajar siswa (*pre-test* dan *pos-test*) peneliti akan memaparkan hasil penelitian sebagaimana yang akan dipaparkan dibawah ini:

1. Penerapan model *Teams Games Turnament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar PAI di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah.

Dalam pelaksanaan penerapan model *teams games turnament* (TGT) di kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin, peneliti melakukan 3 (tiga) kali pertemuan yaitu sebagai berikut:

a. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Jum'at 26 Mei 2023 di kelas VIIIpi2 SMP Terpadu Bustanul Arifin yang berlangsung pada jam 09.15 WIB sampai dengan jam 11.15 WIB. Peneliti melakukan tahapan model TGT dalam pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti pertama-tama mengucapkan salam kepada murid. Sebelum memulai

pembelajaran salah satu siswa ditunjuk untuk memimpin do'a dan peneliti mengecek kehadiran siswa satu persatu.

Setelah selesai mengecek kehadiran siswa, peneliti menyampaikan tujuan dan KI/KD dari pembelajaran. Sebelum menyampaikan materi peneliti memberikan motivasi kepada siswa. setelah itu peneliti membagikan soal *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum peneliti memulai proses pembelajaran.

Peneliti menyampaikan materi "hewan halal dan haram" yang dimana dituliskan di papan tulis, peneliti menjelaskan materi secara detail seputar tentang hewan apa saja yang halal dimakan dan haram dimakan yang dimana penjelasan oleh peneliti telah dikemas hanya sebatas poin-poin inti dari bahasan yang akan didiskusikan oleh siswa. Disaat peneliti menjelaskan materi masih ada siswa yang asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Peneliti menegur kepada siswa yang mengobrol untuk lebih memperhatikan dari penjelasan yang disampaikan.

Setelah peneliti selesai menjelaskan materi, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok yang dimana penentuan kelompok menggunakan teknik berhitung ini ada di dalam teori *teams games tournament*, siswa berhitung 1 sampai dengan 4 setelah siswa terbagi sesuai dengan kelompok belajarnya. Perwakilan kelompok maju ke meja guru untuk mengambil undian materi yang telah disiapkan oleh peneliti untuk didiskusikan oleh setiap kelompok.

Siswa dipersilahkan untuk memulai diskusi dengan kelompok diskusinya masing-masing siswa diberikan waktu diskusi 15 menit setelah selesai berdiskusi siswa dianjurkan untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas berdasarkan nomor urut kelompoknya. Masih ada saja siswa yang masih malu disaat mengutarakan pertanyaan yang dimana dianjurkan dari setiap kelompok untuk mempersiapkan 1 (satu) pertanyaan dari kelompok lain. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan peneliti yang dimana pembelajaran ini mengajak siswa berperan aktif dalam interaksi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Sebelum peneliti memulai *games* dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang ditempel di dalam kertas karton dan origami kemudian ditempelkan di papan tulis pertanyaan yang diajukan peneliti setiap kelompok nya berjumlah 5 soal essay dan ini terbagi menjadi dua sesi yang pertama peserta didik menjawab soal teka-teki yang diberikan peneliti kepada setiap kelompoknya. Pada sesi kedua para peserta didik menjawab soal rebutan yang ditempelkan peneliti di papan tulis soal rebutan yang akan diperebutkan dari semua kelompok yang berpotensi untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan. Terlebih dahulu peneliti membagi dan mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk menunjuk yang menjadi ketua kelompok dari setiap kelompok penulis mempersilahkan siswa untuk menepati papan tulis *turnament* yang telah disediakan.

Setelah *games* dan *turnament* telah terlaksana kemudian peneliti memberikan penghargaan berupa skor hasil *turnament* dari setiap siswa akan diberikan sebutan (gelar) *superior*, *very good*, *good*, *medium*. Setelah semua proses pembelajaran selesai peneliti kemudian membagikan kembali soal *pos-test* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 Mei 2023 dengan guru HT sebagai Berikut:

Bagaimana pendapat ibu setelah melihat saya menerapkan model TGT dalam proses pembelajaran PAI? “Ibu HT mengutarakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran ini bagus dimana siswa dituntut aktif artinya siswa tidak hanya menulis dan mendengarkan saja tetapi siswa bisa menjelaskan kepada teman-temannya melalui mereka diskusi, dan juga ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa dibarengi siswa belajar dan bermain didalam pembelajaran PAI menurut saya model ini bagus sekali karena dapat membantu saya dalam menyampaikan materi”.⁷⁸

ASB dan NH sebagai berikut:

Apakah ada kendala saat proses pembelajaran PAI dengan menggunakan model TGT ini? “siswa ASB mengatakan pada saat pemberian soal pre-test saya merasa kesulitan karena sebelumnya belum pernah mempelajarinya”. “Menurut NH soal yang diberikan cukup sulit karena sebelumnya belum pernah mempelajari materi tersebut membuat kami agak kesulitan dalam menjawab soal”.⁷⁹

Berdasarkan dari data yang didapat pada pertemuan pertama, meskipun masih terdapat kekurangan dalam penerapan model TGT yang dilakukan namun dalam pelaksanaannya sudah cukup baik. Kekurangan

⁷⁸ Hasil Wawancara dengan Guru PAI SMP Terpadu Bustanul Arifin ibu HT, (Jum’at, 26 Mei 2023)

⁷⁹ Hasil Wawancara dengan Peserta Didik kelas VIIIpi2 SMP Terpadu Bustanul Arifin ASB dan NH, (Jum’at, 26 Mei 2023)

yang muncul pada pertemuan pertama akan lebih di fokuskan pada pertemuan kedua.

Tabel 4.5
Observasi Aktivitas Guru pada Siklus 1

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	Pendahuluan:	
	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, bertegur sapa, dan berdoa bersama.	3
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengkondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberikan motivasi.	3
	3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.	2
	4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	2
	5. Guru mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan sebelumnya	2
B. Kegiatan inti	6. Guru menjelaskan kepada peserta didik langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan model pembelajaran TGT	3
	7. Guru mengarahkan peserta didik dalam membentuk kelompok (kelompok asal).	2
(2) Tahapan Penyampaian	8. Guru menyampaikan kondep tentang materi yang akan di pelajari	2
	9. Guru mengarahkan peserta didik untuk tetap bersama kelompok yang sudah ditentukan	3
(3) Tahap Pelatihan	10. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok	2
(4)Mempersentasika n Hasil	11. Guru mengarahkan peserta didik kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya	3
	12. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusinya.	2
	13. Guru mengarahkan kelompok lainya untuk memberi tanggapan terhadap hasil diskusi	2
	14. Guru memberikan penghargaan untuk	3

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor
	penampilan kelompok terbaik	
C. Kegiatan Akhir	15. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini.	3
	16. Guru memberi penguatan.	2
	17. Guru memeberikan kartu refleksi kepada peserta didik.	3
	18. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam penutup	3
	Jumlah Skor yang di Peroleh	45
	Jumlah Skor Maksimum	72
	Presentase	62,5%
	Kategori	Kurang

Sumber Data : Hasil Penelitian di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah. TP.2022/2023

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang
 1 : Kurang Baik

Dengan kriteria:

- 91-100 : Amat Baik
 81-90 : Baik
 71-80 : Cukup
 60-70 : Kurang
 ≤ 60 : Sangat Kurang

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan tabel di atas hasil yang di dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{72} \times 100\%$$

$$P = \frac{4500}{72}$$

$$P = 62,5\%$$

Hasil observasi pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa aktivitas guru yang diamati oleh pengamat terhadap penggunaan model TGT dalam pembelajaran PAI pada siklus I mendapatkan skor persentase 62,5%. Berdasarkan kategori penelitian presentase 62,5% berada pada kategori kurang. Perlu untuk lebih meningkatkan lagi. Oleh karena itu perlu revisi dan perbaikan-perbaikan terhadap penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada pembelajaran PAI pada siklus selanjutnya.

Tabel 4.6
Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus 1

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan dan berdoa bersama	3
	2. Peserta didik menjawab panggilan absen, dan siap untuk belajar.	3
	3. Peserta didik mendengarkan dan mencermati apersepsi	2
	4. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	2
	5. peserta didik mendengarkan materi yang akan diberikan oleh guru	2
B. Kegiatan Inti (2) Tahap Penyampaian	6. Peserta didik mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan	3

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor
	7. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan	2
	8. Peserta didik mendengarkan tentang materi yang akan didiskusikan	2
	9. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk tetap bersama kelompok.	3
(3) Tahap Pelatihan	10. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok	2
(4) Mempersentasikan Hasil	11. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk kembali ke kelompok asal.	3
	12. Peserta didik perwakilan kelompok maju untuk menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok asal.	2
	13. Peserta didik perwakilan kelompok mempersentasikan hasil diskusi	2
	14. Peserta didik kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi	3
C. Kegiatan Akhir	15. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	3
	16. Peserta didik mendengar penguatan dari guru	2
	17. Peserta didik mengisi lembar refleksi	3
	18. Peserta didik mendengarkan materi yang akan disampaikan guru, serta berdo'a dan menjawab salam penutup.	3
	Jumlah Skor yang di Peroleh	45
	Skor maksimum	72
	Presentase	62,5%
	Kategori	Kurang

Sumber Data: Hasil Penelitian di SMP Terpadu Bustanul Arifin. TP.2022/2023

Berdasarkan tabel di atas hasil yang didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{72} \times 100\%$$

$$P = \frac{4500}{72}$$

$$P = 62,5\%$$

Hasil observasi pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran peserta didik melalui model TGT pada mata pelajaran PAI siklus I mendapatkan skor presentase 62,5%. Berdasarkan kategori penelitian presentase 62,5% berada pada kategori Kurang. Perlu peningkatan lagi. Oleh karena itu, perlu revisi dan perbaikan-perbaikan terhadap penerapan model TGT pada pembelajaran PAI siklus selanjutnya.

Tabel 4.7
Tahap Refleksi pada Siklus I

Refleksi	Temuan	Tindakan
Aktivitas Guru	a. Guru kurang mampu menguasai kelas	a) Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat mengontrol peserta didik
	b. Guru kurang mampu membimbing peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran TGT	b) Pertemuan selanjutnya, pada proses belajar mengajar guru harus mampu mengelola kelas dan menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan benar, serta menguasai model pembelajaran dengan sangat baik agar kegiatan pembelajaran yang diinginkan dapat

Refleksi	Temuan	Tindakan
	c. Guru sedikit lebih cepat dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga peserta didik susah dalam memahami pembelajaran	tercapai c) Guru harus lebih pelan dalam menjelaskan pembelajaran agar peserta didik lebih mudah untuk memahami.
	d. Guru belum sepenuhnya memberi penguatan tentang materi yang sudah dipelajari	e. Guru harus memberi penguatan lebih detail kepada peserta didik agar mudah untuk dipahami.
Aktivitas Peserta Didik	1. Peserta didik masih belum berani untuk bertanya kepada guru tentang materi pelajaran.	1) Guru harus memberikan umpan pertanyaan kepada peserta didik. Pada kegiatan belajar selanjutnya, guru memancing peserta didik untuk bertanya dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi yang dipelajari.
	2. Banyak peserta didik yang ribut saat kerja kelompok	2) Pertemuan selanjutnya guru harus berusaha untuk mengontrol kelas dengan lebih baik lagi.
	3. Peserta didik masih belum berani tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	3) Pertemuan selanjutnya, guru harus berusaha dan meyakinkan peserta didik agar lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas.
	4. Peserta didik terlihat kurang fokus saat membentuk kelompok	4) Pertemuan selanjutnya, guru akan menarik perhatian peserta didik agar lebih

Refleksi	Temuan	Tindakan
		fokus membentuk kelompok baru.
Kemampuan komunikasi peserta didik	1. Peserta didik belum mampu menyampaikan pendapatnya.	1) Peserta didik diharapkan mampu menyampaikan pendapatnya
	2. Peserta didik belum mampu menyampaikan informasi dengan bahasa yang jelas, teratur dan mudah di pahami.	2) Peserta didik diharapkan mampu menyampaikan informasi dengan bahasa yang jelas, teratur dan mudah di pahami.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 Mei 2023 pukul 09.15 sampai dengan 11.15 WIB peneliti melakukan pembelajaran dengan menerapkan model *teams games tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan disaat melakukan pengamatan dengan bantuan salah satu guru dengan memberi tanda ceklis pada lembar observasi yang telah dibuat. Peneliti sebelum memasuki kelas mengucapkan salam kepada siswa, dan sebelum peneliti memulai pembelajaran peneliti menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran akan berlangsung, setelah siswa dan peneliti selesai berdoa peneliti terlebih dahulu mengabsen kehadiran siswa satu persatu.

Setelah mengabsen siswa, peneliti memulai menjelaskan tujuan KI/KD dari pembelajaran dengan materi “makanan dan minuman yang halal dan haram” selanjutnya peneliti meminta bantuan kepada siswa

untuk membagikan soal pre-test kepada setiap siswa setelah siswa selesai mengerjakan soal.

Peneliti memulai menjelaskan materi secara detail dengan mencatat poin-poin inti dari bahasan yang akan di pelajari di papan tulis dengan menulis judul materi dan mengajak siswa untuk mengutarakan pendapat dari judul yang telah dituliskan oleh peneliti dengan lebih terperinci.

Namun masih saja pada saat peneliti menjelaskan materi masih ada saja siswa yang asik mengobrol dengan temannya. Peneliti menegur siswa yang asik mengobrol dengan temannya dengan mengajukan pertanyaan dari yang telah peneliti jelaskan. Setelah materi selesai peneliti membagi siswa kepada kelompok belajar siswa sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama.

Siswa yang sudah berkumpul dengan kelompoknya kemudian menunjuk salah satu dari temanya sebagai ketua kelompok untuk mengambil materi yang telah peneliti siapkan untuk didiskusikan, kemudian peneliti mempersilahkan siswa untuk berdiskusi.

Setelah seluruh siswa selesai berdiskusi dari setiap kelompok menjelaskan hasil diskusinya dengan maju kedepan kelas untuk membacakan hasil dari diskusi setiap kelompok, sedangkan kelompok lain mempersiapkan pertanyaan. Dari pertemuan kedua ini siswa sudah mulai berani mengutarakan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi. Sedangkan peneliti mempersiapkan *games* dalam bentuk pertanyaan yang

di tempelkan pada karton hitam dan menempelnya di papan tulis soal terdiri dari 1 sampai 5 setiap masing-masing kelompok akan maju untuk menjawab soal pertanyaan yang telah disediakan peneliti. Langkah pertama peneliti mempersilahkan dari setiap kelompok menentukan satu orang untuk menjawab soal yang telah disiapkan dan setiap utusan kelompok menempati 4 meja *turnamaent* yang telah disiapkan dan dari setiap kelompok dapat membantu menjawab pertanyaan yang telah ditempelkan dipapan tulis. Apabila dari kelompok lain tidak bisa menjawab. Tim yang lain dapat memberikan jawaban yang tepat dan benar apabila dapat menjawab akan diberikan nilai tambahan.

Setelah semua rangkaian pembelajaran telah dilaksanakan peneliti memberikan penghargaan dengan skor kelompok yang didapatkan oleh setiap kelompok siswa akan diberikan sebutan *superior, very good, good, medium*. Setelah semua selesai peneliti kembali membagikan soal *pos-test* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 Mei 2023 pada pertemuan kedua dengan salah satu murid RD sebagai berikut:

Apakah ada kendala dalam penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI ini? “siswa RD mengutarakan teman-teman masih ada yang sedikit ribut disaat permainan yang membuat saya sedikit kurang fokus dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Tetapi dengan model pembelajaran ini belajar jadi lebih seru, asik dan tidak mudah membuat saya bosan”.⁸⁰

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan Siswa kelas VIIIpi2 SMP Terpadu Bustanul Arifin RD, (Sabtu, 27 Mei 2023)

Ibu HT sebagai Berikut:

Menurut ibu bagaimana keaktifan siswa setelah diterapkan model TGT? “ibu HT mengutarakan bahwa jika masalah keaktifan Alhamdulillah mereka sudah sangat aktif sekali dalam penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI, malah saya tanya apakah kita ingin belajar seperti ini lagi, mau bu kata siswa belajar seperti ini asik tidak mudah mengantuk dan juga tidak membosankan. Nah jadi setelah kita menerapkan model baru dalam hal pembelajaran selain metode ceramah dan tanya jawab. Menurut saya ini merupakan salah satu model yang dapat membantu saya dalam mengajar mata pelajaran PAI”.⁸¹

Berdasarkan data yang didapatkan dari pertemuan kedua, dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan model TGT sudah berjalan sesuai RPP serta dari tujuan KI dan KD. Kekurangan yang terjadi dipertemuan pertama sudah bisa diperbaiki namun, meskipun masih ada kekurangan disaat proses *turnament* yang terjadi dipertemuan kedua tidak menjadi penghambat untuk proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 4.8
Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	Pendahuluan:	
	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, bertegur sapa, dan berdoa bersama.	4
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengkondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberikan motivasi.	3
	3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.	2
	4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	3
	5. Guru mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan sebelumnya	2

⁸¹ Hasil Wawancara dengan Guru PAI SMP Terpadu Bustanul Arifin ibu HT, (Sabtu, 27 Mei 2023)

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor
B.Kegiatan inti	6. Guru menjelaskan kepada peserta didik langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan model pembelajaran TGT	3
	7. Guru mengarahkan peserta didik dalam membentuk kelompok (kelompok asal).	4
(2) Tahapan Penyampaian	8. Guru menyampaikan kondep tentang materi yang akan di pelajari	2
	9. Guru mengarahkan peserta didik untuk tetap bersama kelompok yang sudah ditentukan	3
(3) Tahap Pelatihan	10. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok	3
(4)Mempersentasikan Hasil	11. Guru mengarahkan peserta didik kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya	3
	12. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusinya.	3
	13. Guru mengarahkan kelompok lainya untuk memberi tanggapan terhadap hasil diskusi	2
	14. Guru memberikan penghargaan untuk penampilan kelompok terbaik	3
C.Kegiatan Akhir	15. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini.	3
	16. Guru memberi penguatan.	3
	17. Guru memeberikan kartu refleksi kepada peserta didik.	3
	18. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam penutup	3
	Jumlah Skor yang di Peroleh	52
	Jumlah Skor Maksimal	72
	Presentase	72%
	Kategori	Cukup

Sumber Data : Hasil Penelitian di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah. TP.2022/2023

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

- 2 : Kurang
1 : Kurang Baik

Dengan kriteria:

- 91-100 : Amat Baik
81-90 : Baik
71-80 : Cukup
60-70 : Kurang
 ≤ 60 : Sangat Kurang

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan tabel di atas hasil yang di dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{72} \times 100\%$$

$$P = \frac{5200}{72}$$

$$P = 72,2\%$$

Hasil observasi pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa aktivitas guru yang diamati oleh pengamat guru pamong terhadap penggunaan model TGT dalam pembelajaran PAI pada siklus II mendapatkan skor persentase 72,2%. Berdasarkan kategori penelitian presentase 72,2% berada pada kategori Cukup. Namun, perlu untuk lebih meningkatkan lagi. Oleh karena itu perlu adanya sedikit lagi revisi dan perbaikan-perbaikan terhadap penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada pembelajaran PAI pada siklus selanjutnya.

Tabel 4.9
Pengamatan Aktivitas Peserta Didik II

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan dan berdoa bersama	3
	2. Peserta didik menjawab panggilan absen, dan siap untuk belajar.	3
	3. Peserta didik mendengarkan dan mencermati apersepsi	3
	4. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	2
	5. peserta didik mendengarkan materi yang akan diberikan oleh guru	4
B. Kegiatan Inti (2) Tahap Penyampaian	6. Peserta didik mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan	3
	7. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan	3
	8. Peserta didik mendengarkan tentang materi yang akan didiskusikan	3
	9. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk tetap bersama kelompok.	4
(3) Tahap Pelatihan	10. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok	2
(4) Mempersentasikan Hasil	11. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk kembali ke kelompok asal.	3
	12. Peserta didik perwakilan kelompok maju untuk menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok asal.	2
	13. Peserta didik perwakilan kelompok mempersentasikan hasil diskusi	2
	14. Peserta didik kelompok lain memberikn tanggapan terhadap presentasi	3
C. Kegiatan Akhir	15. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	3
	16. Peserta didik mendengar penguatan dari guru	3
	17. Peserta didik mengisi lembar refleksi	3
	18. Peserta didik mendengarkan materi yang akan disampaikan guru, serta berdo'a dan menjawab salam	3

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor
	penutup.	
	Jumlah Skor di Peroleh	55
	Jumlah Skor Maksimum	72
	Presentase	76,3%
	Kategori	Cukup

Sumber Data : Hasil Penelitian di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah. TP.2022/2023

Berdasarkan tabel di atas hasil yang di dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{72} \times 100\%$$

$$P = \frac{5500}{72}$$

$$P = 76,3\%$$

Hasil observasi Melalui pengamatan salah satu guru pamong pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran peserta didik melalui model TGT dalam pembelajaran PAI pada siklus II mendapatkan skor persentase 76,3%. Berdasarkan kategori penelitian presentase 76,3% berada pada kategori Cukup. Namun perlu untuk lebih meningkatkan lagi. Oleh karena itu perlu adanya sedikit lagi revisi dan perbaikan-perbaikan terhadap penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada pembelajaran PAI pada siklus selanjutnya.

Tabel 4.10
Tahap Refleksi pada Siklus II

Refleksi	Temuan	Tindakan
Aktivitas Guru	1) Guru kurang mampu menguasai kelas	1) Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat mengontrol peserta didik
	2) Guru kurang mampu membimbing peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran TGT	2) Pertemuan selanjutnya, pada proses belajar mengajar guru harus mampu mengelola kelas dan menympiakan materi pelajaran dengan baik dan benar, serta menguasai model pembelajaran dengan sangat baik agar kegiatan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai
Aktivitas Peserta Didik	1. Peserta didik masih belum berani untuk bertanya kepada guru tentang materi pelajaran.	1. Guru harus memberikan umpan pertanyaan kepada peserta didik. Pada kegiatan belajar selanjutnya, guru memancing peserta didik untuk bertanya dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi yang dipelajari.
Kemampuan komunikasi peserta didik	1. Peserta didik belum mampu menyampaikan pendapatnya.	1. Peserta didik diharapkan mampu menyampaikan pendapatnya

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga terlaksana pada hari Senin tanggal 29 Mei 2023 pada pukul 09.15 WIB sampai dengan pukul 11.15 WIB peneliti lebih mengoptimalkan penerapan model TGT.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bersama dengan salah satu guru PAI yang ada disekolah yaitu ibu HT. Disaat peneliti memasuki kelas peneliti mengucapkan salam kepada siswa, dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran akan dimulai dan mengecek kehadiran siswa satu persatu.

Peneliti menyampaikan motivasi serta menjelaskan tujuan dari KI/KD dengan materi “hewan halal dan haram” setelah itu peneliti meminta bantuan kepada salah satu siswa untuk membagikan soal *pre-test* kepada siswa yang lain untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum membahas materi.

Peneliti menyampaikan materi secara terperinci dengan poin-poin intinya dari materi yang akan dibahas dan mengajak siswa untuk mengutarakan berpendapat dari bahasan yang telah dijelaskan, siswa menjawab dengan bermacam jawaban yang dimana semua jawaban siswa ditampung dan peneliti menjelaskan maksud dari pembahasan kali ini.

Setelah peneliti selesai menjelaskan materi peneliti menginstruksikan untuk duduk sesuai kelompok pada pertemuan pertama dan kedua penentuan kelompok pada pertemuan ketiga tidak terlalu lama. Setelah siswa sudah berkumpul sesuai dengan kelompoknya peneliti

mengintruksikan untuk dari setiap perwakilan kelompok mengambil materi yang akan didiskusikan.

Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompok belajar siswa mempersentasikan dan dari setiap kelompok lain saling mengajukan pertanyaan. Peneliti mempersiapkan *games* pertanyaan-pertanyaan dengan tebak nomor yang dimana dari setiap nomor terdapat pilihan soal yang akan siswa jawab.

Peneliti mempersilahkan perwakilan kelompok untuk menempati tempat *turnament* yang diwakilkan dari setiap kelompok yang akan berkompetensi peneliti memulai *turnament* dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan. Kemudian peneliti memberikan skor dari jawaban setiap kelompok dan memberikan hadiah dari akumulasi nilai kelompok dari pertemuan pertama hingga terakhir. Setelah semua pembelajaran selesai peneliti membagikan kembali soal *pos-test* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan materi yang telah dipelajari.

Tabel 4.11
Observasi Aktivitas Guru pada Siklus III

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	Pendahuluan:	
	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, bertegur sapa, dan berdoa bersama.	4
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengkondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberikan motivasi.	4
	3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.	4

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor
	4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	3
	5. Guru mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan sebelumnya	3
B. Kegiatan Inti	6. Guru menjelaskan kepada peserta didik langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan model pembelajaran TGT	4
	7. Guru mengarahkan peserta didik dalam membentuk kelompok (kelompok asal).	3
(2) Tahapan Penyampaian	8. Guru menyampaikan konsep tentang materi yang akan di pelajari	3
	9. Guru mengarahkan peserta didik untuk tetap bersama kelompok yang sudah ditentukan	3
(3) Tahap Pelatihan	10. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok	3
(4) Mempersentasikan Hasil	11. Guru mengarahkan peserta didik kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya	4
	12. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusinya.	3
	13. Guru mengarahkan kelompok lainya untuk memberi tanggapan terhadap hasil diskusi	3
	14. Guru memberikan penghargaan untuk penampilan kelompok terbaik	4
C. Kegiatan Akhir	15. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini.	3
	16. Guru memberi penguatan.	3
	17. Guru memeberikan kartu refleksi kepada peserta didik.	3
	18. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam penutup	3
	Jumlah Skor yang di Peroleh	60
	Jumlah Skor Maksimum	72
	Presentase	83,3%
	Kategori	Baik

Sumber Data : Hasil Penelitian di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah. TP.2022/2023

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Kurang
- 1 : Kurang Baik

Dengan kriteria:

- 91-100 : Amat Baik
- 81-90 : Baik
- 71-80 : Cukup
- 60-70 : Kurang
- ≤ 60 : sangat Kurang

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan tabel di atas hasil yang di dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{72} \times 100\%$$

$$P = \frac{6000}{72}$$

$$P = 83,3\%$$

Hasil observasi pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa aktivitas guru yang diamati oleh salah satu guru pamong terhadap penggunaan model TGT dalam pembelajaran PAI pada siklus III mendapatkan skor persentase 83,3%. Berdasarkan kategori penelitian presentase 83,3% berada pada kategori Baik.

Tabel 4.12
Pengamatan Aktivitas Peserta Didik III

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor	
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan dan berdoa bersama	4	
	2. Peserta didik menjawab panggilan absen, dan siap untuk belajar.	4	
	3. Peserta didik mendengarkan dan mencermati apersepsi	3	
	4. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	3	
	5. Peserta didik mendengarkan materi yang akan diberikan oleh guru	4	
B. Kegiatan Inti (2) Tahap penyampaian	6. Peserta didik mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan	3	
	7. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan	4	
	8. Peserta didik mendengarkan tentang materi yang akan didiskusikan	4	
	9. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk tetap bersama kelompok.	4	
	(3) Tahap pelatihan	10. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok	4
	(4) Mempersentasikan hasil	11. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk kembali ke kelompok asal.	4
		12. Peserta didik perwakilan kelompok maju untuk menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok asal.	3
		13. Peserta didik perwakilan kelompok mempersentasikan hasil diskusi	4
		14. Peserta didik kelompok lain memberikn tanggapan terhadap presentasi	4
C. Kegiatan Akhir	15. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	3	
	16. Peserta didik mendengar penguatan dari guru	4	
	17. Peserta didik mengisi lembar refleksi	3	
	18. Peserta didik mendengarkan materi yang akan disampaikan guru, serta berdo'a dan menjawab salam	4	

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor
	penutup.	
	Jumlah Skor yang di Peroleh	66
	Jumlah Skor Maksimum	72
	Presentase	91,6%
	Kategori	Amat Baik

Sumber Data : Hasil Penelitian di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah. TP.2022/2023

Berdasarkan tabel di atas hasil yang di dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{72} \times 100\%$$

$$P = \frac{6600}{72}$$

$$P = 91,6\%$$

Hasil observasi pada tabel 4.12 yang diamati guru pamong menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran peserta didik melalui model TGT dalam pembelajaran PAI pada siklus III mendapatkan skor persentase 91,6%. Berdasarkan kategori penelitian presentase 91,6% berada pada kategori Amat Baik.

2. Faktor Pendukung dan penghambat pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT)

Faktor pendukung dan faktor penghambat adalah segala langkah atau proses situasi yang dapat mendukung atau menghambat keberhasilan pelaksanaan dalam penerapan model pembelajaran TGT di SMP Terpadu Bustanul Arifin.

a. faktor Pendukung

Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan penerapan model pembelajaran TGT di SMP Terpadu Bustanul Arifin antara lain adalah adanya sarana dan sumber belajar yang lengkap.

Faktor pendukung pelaksanaan penerapan model pembelajaran TGT di SMP Terpadu Bustanul Arifin adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum mengajar, guru sudah membuat RPP dan mempersiapkan media-media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Membimbing siswa dalam praktek sholat dhuha dan sholat fardhu.
- 3) Sebelum memulai pelajaran yang baru guru mengulang kembali pelajaran yang telah lalu untuk beberapa menit saja guna untuk mengingatkan kembali kepada siswa/siswi tentang pelajaran yang telah usai.
- 4) Memberi pengarahan kembali kepada siswa yang kurang paham.
- 5) Menegur siswa yang kurang memperhatikan pelajaran.⁸²

Sekolah ini termasuk salah satu sekolah yang dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar sudah cukup baik khususnya pendidikan agama Islam yang telah peneliti teliti, di samping adanya kegiatan lain yang menunjang proses kegiatan belajar

⁸² Hasil Wawancara dengan Guru PAI SMP Terpadu Bustanul Arifin, ibu HT, (Senin, 29 Mei 2023).

siswa, hal ini terbukti dengan adanya kegiatan-kegiatan keagamaan yang sering dan pernah dilakukan.

b. Faktor Penghambat

Di dalam Pelaksanaan suatu kegiatan, maka tidak heran jika adanya suatu hal yang menghambat pelaksanaan kegiatan tersebut, terlebih dalam hal ini pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT di SMP Terpadu Bustanul Arifin yang mana juga ditemukan adanya faktor-faktor yang dianggap penghambat proses pelaksanaan kegiatan tersebut. akan tetapi penghambat tersebut diusahakan tidak berpengaruh besar, karena usaha perbaikan akan terus dilakukan oleh lembaga ini. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan pada saat penelitian pada tanggal 29 Mei 2023, maka dapat dipaparkan mengenai faktor-faktor yang dapat menghambat proses pelaksanaan model TGT pada materi PAI, diantaranya adalah:

- 1) Peserta didik belum Terbiasa dengan model pembelajaran lain selain metode ceramah dan tanya jawab.
- 2) Masih ada siswa yang tidak memperhatikan dengan baik.
- 3) Siswa sempat kesulitan saat proses Turnament karena ada sebagian teman yang masih bercerita dan sedikit ribut, membuat siswa susah berkonsentrasi.

Faktor penghambat dan pendukung akan semakin kompleks sejalan dengan perkembangan zaman dan perkembangan

peradaban yang ada. Akan tetapi usaha perbaikan dan pembenahan akan selalu dilakukan seorang guru guna menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas.

3. Prestasi Belajar Siswa dengan menggunakan model Ceramah

Hasil observasi yang peneliti lakukan selama 2 (dua) kali pertemuan di kelas VIIIpi3 sebagai kelas kontrol. Disini peneliti tidak ada memberikan perlakuan tetapi peneliti memberikan berupa soal tes saja Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada pertemuan pertama, dan kedua yang dilakukan dengan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *pos-test*. Adapun hasil belajar siswa kelas Kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Prestasi Belajar Kelas Kontrol VIIIpi3 Mata Pelajaran
PAI Pertemuan Pertama SMP Terpadu Bustanul Arifin
Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
1	Aina Sari	70	20	40	Tidak Tuntas
2	Alda Fianola	70	20	70	Tuntas
3	Anisa Rahmi	70	50	60	Tidak Tuntas
4	Aulia Rasti Fitriani	70	10	80	Tuntas
5	Gebry Resqina	70	30	40	Tidak Tuntas
6	Hauran Nisa	70	30	50	Tidak Tuntas
7	Iza Humayroh	70	20	60	Tidak Tuntas
8	Lasti Ayuni	70	30	40	Tidak Tuntas
9	Misran Naila	70	50	70	Tuntas
10	Nabilla	70	40	50	Tidak Tuntas
11	Nahtadia	70	50	70	Tuntas
12	Nailus Sa'addah	70	60	70	Tuntas
13	Naisha Simahate	70	20	40	Tidak Tuntas
14	Nurmawati	70	40	40	Tidak Tuntas
15	Rahma Putri	70	50	70	Tuntas
16	Sarmika Saryani	70	50	40	Tidak Tuntas
17	Selsa Fahira	70	20	50	Tidak Tuntas
18	Suci Salsabila	70	30	40	Tidak Tuntas

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
19	Sukma Ramadhani	70	20	40	Tidak Tuntas
20	Sumiana	70	30	50	Tidak Tuntas
21	Sumiani	70	60	50	Tidak Tuntas
22	Tanisa Hesti	70	30	70	Tuntas
23	Ulfa Syakrina	70	50	70	Tuntas
24	Ulyatun Nisa	70	40	80	Tuntas
25	Zarvita Az-zuhra	70	40	70	Tuntas

Berdasarkan dari tabel 4.13 di atas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 10 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 16 orang dari 25 siswa yang menjawab soal.

Tabel 4.14
Hasil Prestasi Belajar Kelas Kontrol VIIIpi3 Mata Pelajaran
PAI Pertemuan Kedua SMP Terpadu Bustanul Arifin
Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
1	Aina Sari	70	30	40	Tidak Tuntas
2	Alda Fianola	70	50	80	Tuntas
3	Anisa Rahmi	70	30	90	Tuntas
4	Aulia Rasti Fitriani	70	50	70	Tuntas
5	Gebry Resqina	70	30	65	Tidak Tuntas
6	Hauran Nisa	70	30	70	Tuntas
7	Iza Humayroh	70	40	90	Tuntas
8	Lasti Ayuni	70	40	70	Tuntas
9	Misran Naila	70	30	60	Tuntas
10	Nabilla	-	-	-	Tidak Tuntas
11	Nahtadia	70	30	90	Tuntas
12	Nailus Sa'addah	70	30	60	Tuntas
13	Naisha Simahate	70	20	50	Tidak Tuntas
14	Nurmawati	70	40	60	Tidak Tuntas
15	Rahma Putri	70	50	70	Tuntas
16	Sarmika Saryani	70	50	40	Tidak Tuntas
17	Selsa Fahira	70	20	70	Tuntas
18	Suci Salsabila	70	75	70	Tuntas
19	Sukma Ramadhani	-	-	-	Tidak Tuntas
20	Sumiana	70	30	60	Tidak Tuntas
21	Sumiani	70	60	60	Tidak Tuntas
22	Tanisa Hesti	70	40	80	Tuntas
23	Ulfa Syakrina	70	50	80	Tuntas

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
24	Ulyatun Nisa	70	40	90	Tuntas
25	Zarvita Az-zuhra	70	40	70	Tuntas

Berdasarkan dari tabel 4.14 di atas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 14 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dari 25 siswa yang menjawab soal. Sedangkan 3 siswa lagi tidak menjawab karena 2 siswa izin pulang, dan 1 siswa lagi sedang sakit.

Berdasarkan dari data nilai siswa dari pertemuan pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari data siswa disaat menjawab soal *pre-test* dan *pos-test* yang berjumlah 25 siswa. Hasil dari data di atas merupakan hasil kelas kontrol yang menggunakan model ceramah.

4. Prestasi Belajar Siswa dengan menggunakan *Model Teams Games Turnament (TGT)*

Hasil observasi yang peneliti laksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan dimana dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat melatih siswa berkerjasama, saling menghargai pendapat orang lain, berani berbicara, melatih kekompakan, dan juga dapat membuat siswa aktif disaat pembelajaran. Adapun dari 3 (tiga) kali pertemuan. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga yang dilakukan dengan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *pos-test*. Adapun hasil belajar siswa kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Prestasi Siswa Kelas VIIIpi2 Eksperimen Mata Pelajaran PAI
Pertemuan Pertama SMP Terpadu Bustanul Arifin
Bener Meriah Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Pos-Test	Keterangan
1	Artika Lestari	70	20	60	Tidak Tuntas
2	Ayu Sintia Bela	70	20	40	Tidak Tuntas
3	Bengi Febridaini	70	50	70	Tuntas
4	Deska Adriyani	70	10	90	Tuntas
5	Diva Khulza	70	30	50	Tidak Tuntas
6	Dini Sahara	70	30	60	Tidak Tuntas
7	Eka Laulani	70	20	70	Tuntas
8	Eva Nurna'ilah	70	30	40	Tidak Tuntas
9	Fitri Annisa	70	50	80	Tuntas
10	Haulida	70	40	60	Tidak Tuntas
11	Lia Safira	70	50	80	Tuntas
12	Mahdalina	70	60	80	Tuntas
13	Mulia Darani	70	20	50	Tidak Tuntas
14	Marselina	70	40	50	Tidak Tuntas
15	Nuriana Ulia	70	50	70	Tuntas
16	Nabila Septian	70	50	50	Tidak Tuntas
17	Natipa Sabila	70	20	60	Tidak Tuntas
18	Nurul Husna	70	30	50	Tidak Tuntas
19	Najwa Syifa	70	20	50	Tidak Tuntas
20	Namidaini Fitri	70	30	60	Tidak Tuntas
21	Putri Maulida	70	60	60	Tidak Tuntas
22	Risma Dewi	70	30	80	Tuntas
23	Salsabila	70	50	80	Tuntas
24	Vina Aminah	70	40	70	Tuntas
25	Zelika Dayyinah	70	40	80	Tuntas
Jumlah				890	1590
Jumlah Rata-rata				35,6	63,6

Berdasarkan dari tabel 4.15 di atas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 11 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 orang dari 25 siswa yang menjawab soal. Hal ini disebabkan siswa masih belum terbiasa proses pembelajaran dengan menerapkan model TGT karena siswa masih

ada yang kebingungan disaat proses pembelajaran dilaksanakan. Adapun cara mengatasi siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa masih ada yang kebingungan disaat proses belajar dengan model TGT ialah dengan cara mengajak siswa untuk aktif bertanya dan juga berlatih lebih berani lagi mengemukakan pendapat pada pertemuan selanjutnya.

Tabel 4.16
Hasil Prestasi Siswa Kelas VIIIpi2 Eksperimen Mata Pelajaran PAI
Pertemuan Kedua SMP Terpadu Bustanul Arifin
Bener Meriah Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Pos-Test	Keterangan
1	Artika Lestari	70	30	30	Tidak Tuntas
2	Ayu sintia Bela	70	50	80	Tuntas
3	Bengi Febridaini	70	10	90	Tuntas
4	Deska Adriyani	70	50	70	Tuntas
5	Diva Khulza	-	-	-	Tidak Hadir
6	Dini Sahara	70	20	90	Tuntas
7	Eka Laulani	70	40	90	Tuntas
8	Eva Nurna'ilah	70	40	70	Tuntas
9	Fitri Annisa	70	30	90	Tuntas
10	Haulida	70	70	75	Tuntas
11	Lia Safira	-	-	-	Tidak Hadir
12	Mahdalina	70	30	80	Tuntas
13	Mulia Darani	-	-	-	Tidak Hadir
14	Marselina	70	20	60	Tidak Tuntas
15	Nuriana Ulia	70	40	80	Tuntas
16	Nabila Septian	70	40	80	Tuntas
17	Natipa Sabila	-	-	-	Tidak Hadir
18	Nurul Husna	70	20	30	Tidak Tuntas
19	Najwa Syifa	70	50	80	Tuntas
20	Namidaini Fitri	70	75	70	Tuntas
21	Putri Maulida	70	20	90	Tuntas
22	Risma Dewi	70	10	60	Tidak Tuntas
23	Salsabila	70	50	80	Tuntas
24	Vina Aminah	70	30	90	Tuntas
25	Zelika Dayyinah	70	30	70	Tuntas
Jumlah				640	1470
Jumlah Rata-rata				25,6	58,8

Berdasarkan dari tabel 4.16 di atas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 17 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dari 20 siswa yang menjawab soal sedangkan 4 orang lainnya tidak hadir dikarenakan sakit 2 orang dan 2 orang sedang izin pulang kerumah. Dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua siswa adanya peningkatan hasil prestasi belajar. Hal ini terjadi karena siswa mulai memahami proses pembelajaran model TGT ini yang menyebabkan adanya peningkatan hasil prestasi belajar siswa.

Tabel 4.17
Hasil Prestasi Siswa Kelas VIIIpi2 Eksperimen Mata Pelajaran PAI
Pertemuan Ketiga SMP Terpadu Bustanul Arifin
Bener Meriah Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Pos-Test	Keterangan
1	Artika Lestari	70	30	70	Tuntas
2	Ayu Sintia Bela	70	60	100	Tuntas
3	Bengi Febridaini	70	50	70	Tuntas
4	Deska Adriyani	70	30	70	Tuntas
5	Diva Khulza	-	-	-	Tidak Hadir
6	Dini Sahara	70	50	80	Tuntas
7	Eka Laulani	70	60	70	Tuntas
8	Eva Nurna'ilah	70	60	90	Tuntas
9	Fitri Annisa	70	60	70	Tuntas
10	Haulida	70	60	80	Tuntas
11	Lia Safira	70	50	70	Tuntas
12	Mahdalina	70	50	70	Tuntas
13	Mulia Darani	70	20	70	Tuntas
14	Marselina	-	-	-	Tidak hadir
15	Nuriana Ulia	70	30	90	Tuntas
16	Nabila Septian	70	60	100	Tuntas
17	Natipa Sabila	70	50	90	Tuntas
18	Nurul Husna	70	30	50	Tidak Tuntas
19	Najwa Syifa	70	40	70	Tuntas
20	Namidaini fitri	70	20	100	Tuntas
21	Putri Maulida	70	60	90	Tuntas
22	Risma Dewi	70	30	70	Tuntas
23	Salsabila	70	60	80	Tuntas

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Pos-Test	Keterangan
24	Vina Aminah	70	60	100	Tuntas
25	Zelika Dayyinah	70	60	90	Tuntas
Jumlah				1140	1840
Jumlah Rata-rata				43,2	73,6

Berdasarkan dari tabel 4.17 di atas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 22 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dari 23 siswa yang menjawab soal sedangkan 2 orang lainnya tidak hadir dikarenakan sakit. Dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini terjadi dikarenakan siswa mulai terbiasa dengan adanya model TGT disaat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari data nilai siswa dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari data siswa disaat menjawab soal *pre-test* dan *pos-test* berjumlah 25 siswa. Pada pertemuan pertama siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 orang, pada pertemuan kedua siswa yang tidak tuntas 5 orang, dan pada pertemuan ketiga siswa yang tidak tuntas 1 orang. Untuk mengatasi siswa yang tidak tuntas maka diperlukanya keterlibatan siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat pada kelompok diskusi ini dapat mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Dari jumlah siswa yang tidak tuntas dari setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan semakin banyaknya siswa yang mampu menjawab soal *pos-test* dengan baik. Dari hal ini dapat ditarik kesimpulan penerapan Model pembelajaran TGT yang dilakukan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Didasari dari teori Hake *Gain* skor ternormalisasi menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan dari pada perolehan skor atau *post-test*. Terdapat tiga kategorisasi perolehan skor *Gain* ternormalisasi:⁸³

G-tinggi : Nilai $(g) \geq 0,7$

G-sedang : Nilai $0,7 > (g) \geq 0,3$

G-rendah : Nilai $(g) < 0,3$

Kategori tafsiran efektivitas N-Gain score ialah:

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Dari penjelasan Hake maka penulis menganalisis peningkatan hasil prestasi belajar dengan mencari N-Gain untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa (*pre-test* dan *pos-test*) peserta didik pertemuan pertama, kedua dan ketiga sebagai berikut:

C. Hasil Uji Analisis Data

1. Hasil uji N-Gain

Tabel 4.18

**Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Nilai Mata Pelajaran PAI
Pertemuan Pertama**

Kelompok	Rata-rata Prestasi Belajar
Pre-test	35,6
Pos-test	63,6
N-Gain	0,42

⁸³ Hake. *Analyzing Change/Gain Scores*. (AREA-D American Education Research Association's Division.D, Measurement and Research Methodology 1999).

Berdasarkan dari tabel 4.18 di atas dapat dilihat hasil prestasi belajar siswa mata pelajaran PAI pada pertemuan pertama yang diperoleh rata-rata nilai pre-test 35,6 dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 60. Sedangkan rata-rata hasil nilai pos-test 63,6 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Dari data yang didapatkan menggunakan SPSS 16.0 bahwa skor rata-rata nilai pada pertemuan pertama ialah 0,42

Tabel 4.19
Rekapitulasi Rata-rata Hasil Nilai Mata Pelajaran PAI
Pertemuan Kedua

Kelompok	Rata-rata Prestasi Belajar
Pre-test	25,6
Pos-test	58,8
N-Gain	0,62

Berdasarkan dari tabel 4.19 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran PAI pada pertemuan kedua dilihat dari rata-rata hasil nilai pre-test 25,6 dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 50. Sedangkan rata-rata nilai pos-test 58,8 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90. Dari data yang didapatkan menggunakan SPSS 16.0 bahwa skor rata-rata nilai pada pertemuan kedua ialah 0,62.

Tabel 4.20
Rekapitulasi Rata-rata Hasil Nilai Mata Pelajaran PAI
Pertemuan Ketiga

Kelompok	Rata-rata Hasil Belajar
Pre-test	43,2
Pos-test	73,6
N-Gain	1,62

Berdasarkan dari tabel 4.20 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran PAI pada pertemuan ketiga dapat dilihat rata-rata hasil nilai pre-test 43,2 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 60. Sedangkan rata-rata hasil

nilai pos-test 73,6 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Dari data yang didapatkan menggunakan SPSS 16,0 bahwa skor rata-rata nilai pada pertemuan ketiga ialah 1,62.

Berdasarkan dari data tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari setiap pertemuan siswa mengalami peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) hal ini didasarkan dari pernyataan Hake apabila nilai lebih dari $>0,7$ maka peningkatan yang terjadi tinggi dari hal ini rata-rata nilai siswa dari setiap pertemuan menunjukkan skor 0,42 untuk pertemuan pertama, 0,62 pertemuan kedua dan 1,62 di pertemuan ketiga rata-rata nilai siswa. Dapat ditarik kesimpulannya bahwa pembelajaran sudah berjalan dengan baik.

2. Hasil uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan kepada 25 orang siswa di kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin, adapun hasil dari pengujian homogenitas instrumen dapat dilihat pada rekapitulasi tabel dibawah ini:

Tabel 4.21
Hasil Rekapitulasi Homogenitas Pre-Test dan Pos-Test
Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol
Pertemuan Awal

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.336	1	48	.565
	Based on Median	.237	1	48	.628
	Based on Median and with adjusted df	.237	1	47.898	.628
	Based on trimmed mean	.326	1	48	.571

Berdasarkan tabel 4.21 di atas, setelah diuji homogenitasnya mendapatkan hasil yaitu nilai probalitas $> 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal.

Tabel 4.22
Hasil Rekapitulasi Homogenitas Pre-Test dan Pos-Test
Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol
Pertemuan Akhir

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	.000	1	43	.987
	Based on Median	.005	1	43	.946
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	39.320	.946
	Based on trimmed mean	.003	1	43	.958

Berdasarkan tabel 4.22 di atas, setelah diuji homogenitasnya mendapatkan hasil yaitu nilai probalitas $> 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Uji Homogenitas ini menggunakan SPSS 16.0.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresional pada taraf signifika= 0,05.

Dalam penelitian ini digunakan statistik infrenseial untuk menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajarn *teams games turnament* (X) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (Y) di SMP Terpadu Bustanul Arifin.

Tabel 4.23
Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	43.646	14.139		3.087	.007
Pengaruh.TGT	-.291	.205	-.330	-1.418	.174
Peningkatan	-.014	.203	-.016	-.067	.947

a. Dependent Variable: Prestasi.belajar

Dari tabel di atas terlihat bahwa $T = -1.418$ dengan nilai signifikan $0.007 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel penerapan model TGT (X) terhadap (Y) di SMP Terpadu Bustanul Arifin. Uji hipotesis ini menggunakan SPSS 16.0.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan pada kelas VIII SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah, tentang Penerapan model *Teams Games Turnament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Terpadu Bustanul Arifin, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar siswa, setelah pembelajaran dengan menggunakan model *teams games turnament* nilai belajar siswa kelas VIII di SMP Terpadu Bustanul Arifin Bener Meriah menunjukkan adanya peningkatan dari tiga kali pertemuan dengan rata-rata nilai siswa dari setiap pertemuan menunjukkan skor 0.42 untuk pertemuan pertama, 0.62 pertemuan kedua, dan 1,62. Dari adanya peningkatan prestasi belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model TGT dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini didasari dari pendapat Hake bahwa nilai di atas 0,7 atau lebih merupakan peningkatan yang sangat baik ini yang menjadi acuan peneliti menyatakan bahwa dalam penelitian sudah berjalan baik.
2. Setelah peneliti menganalisis data yang dihasilkan maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penerapan model TGT pada materi PAI menunjukkan respon yang positif dengan skor nilai 1,62 yang berarti masuk ke dalam kategori baik. Pembelajaran dengan kelompok

serta permainan berdampak positif karena dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar. Respon siswa dilatar belakangi oleh adanya pengalaman baru yang didapatkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat menjadi salah satu solusi atas kesulitan yang dialami siswa dalam menerima pembelajaran yang selalu monoton serta dapat menjadikan siswa lebih aktif dan meningkatkan prestasi belajar.

2. Kepada Sekolah

Kepala sekolah hendaknya bekerjasama dengan guru untuk selalu memberikan masukan dan strategi yang interaktif dalam pembelajaran yang dimana dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Secara Umum dalam memilih model pembelajaran hendaknya guru memahami materi yang akan diajarkan dengan model yang sesuai dengan keadaan dan kondisi siswa yang dapat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rasyidin, & Nizar, H. (2005). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Ani, A., & Azizah. (2019). *Metodologi Pembelajaran PAI*. Bengkulu: Vanda.
- Arief, A. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2000). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darajat, Z. (2002). *Ilmu Pendidikan Islam Sejak Dini*. Jakarta: A.H. Ba'adillah Press.
- Bahri Djmarah, Syaiful. (2012). *Prestasi Belajar Siswa dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Dwikoranto. (2009). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT). *Pendidikan*.
- Hake. (2002). Relationship of Individual Student Normalized Learn Gains in Mechanics With Gender . *High School Physics and Pretest Scores on Mathematics and Spatual Visualization*, 10.
- Hamalik. (1994). *Metodologi Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Jakarta : Tarsito.
- Iksan, M. (2013). Dukungan Sosial Pada Prestasi dan Faktor Penyebab Kegagalan Siswa SMP dan SMA. *Psikoislamika*, 10, 54.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabet.
- Khan, S. A. (2005). *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kharida, L. (2009). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Elastisitas Bahan. *Pendidikan Fisika Indonesia*, 84.
- Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI) versi offline berbentuk aplikasi diambil dari <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/>
- Kamus besar bahasa indonesia (KBBI0 diambil kembali dari kamus versi online : <https://kbbi.web.id/murid.html>.

- Kusuma, I. (1973). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Malang: Usaha Nasional.
- Majid, A., & Andayani, D. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mohtar, I. (2013). *Problematika Pembinaan Pendidikan Agama Islam pada Masyarakat*. Jawa Timur : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mudyaharjo, R. (2006). *Pengantar Pendidikan Sebuah Studin Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. *Ilmiah Konseling*, 10, 54.
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Pendidikan dan Kebudayaan*, 20, 443.
- Muslim, A. H. (2002). Penerapan Model Cooperative Tipe TGT Berbasis "Atong". *Thesis Commos*, 10.
- Nasution, S. (1996). *Prestasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nata, Abuddin. (2003). *Kapital Selekt Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Angkasa.
- Nata, Abuddin. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Ngalim, P. (1986). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Karya.
- Ngalim, P. (1990). *Belajar Berhubungan dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slamet. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Surabaya: Rineka Cipta.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2008). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin. (1995). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Alvabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Toeri dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, S. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Tafsir, A. (2005). *Ilmu Pendidikan dan Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Triato. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Triswanto, S. (2009). *Skripsi & Menghadapi Presentasi Bebas Stres*. Jakarta: Suku Buku.
- Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Yudianto. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: M2s.

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Terpadu Bustanul Arifin
Mata Pelajaran : PAI
Kelas : VIII
Semester : Genap
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

A. PENDAHULUAN

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran
- Guru mempersiapkan media/alat/peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya
- Memotivasi siswa
- Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari
- Mengadakan tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan disajikan (apersepsi)

B. KEGIATAN INTI

Pada pertemuan ini menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan langkah-langkah sebagai berikut :

SINTAK	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Penyajian kelas (class precentation)	Guru menyajikan materi ajar sekaligus peserta didik diminta membaca Qs. Al-Maidah: 1, Qs. Al-Maidah: 96, dan hadis terkait materi hewan halal dan haram.
2. Belajar dalam kelompok (Teams)	Peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang yang hetererogen, sekaligus menyelesaikan lembar kerja siswa (LKPD) secara bersama dalam masing-masing kelomponya.
3. Permainan (games)	Games dilakukan dengan memberikan pertanyaan, bagi yang menjawab benar

		maka akan diberikan poin, sedangkan yang salah menjawab diberikan sanksi pengurangan point.
4. Pertandingan (class Precentation)		Setiap kelompok berkompetensi dalam mengumpulkan poin dari anggota kelompoknya dari setiap pertanyaan yang didapat.
5. Penghargaan kelompok (Team recognition)		Guru memberikan penilaian pada masing-masing jawaban yang disampaikan oleh perwakilan kelompok, serta memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan pertandingan.

C. PENUTUP

- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari
- Guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca atau mencari materi pembelajaran selanjutnya di rumah
- Pembelajaran ditutup dengan doa/hamdalah.

Sumber/media pembelajaran:

- Media : media elektronik
- Alat/bahan : laptop, proyektor digital/infocus kertas karton, spidol, dll
- Sumber belajar :
 - a) Buku Guru pendidikan agama islam dan budi pekerti/kementerian pendidikan dan kebudayaan,. Edisi revisi Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017 viii, 224 hlm: illus ;25 cm.
 - b) Buku siswa pendidikan agama islam dan budi pekerti VII Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan 2017
 - c) Al-Qur'an dan Terjemah hadist terkait
 - d) Vidio tentang Hewan Halal dan Haram: <https://youtu.be/8FkWcFrygFE>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPT Bustanul Arifin
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : VIII/Genap
Materi Pokok : Hewan Halal dan Haram
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri Dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan Alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) Berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4 : Mencoba mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) Sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lainya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 menerima ketentuan binatang halal/haram	1. Menjelaskan pengertian hewan halal dan haram
2.3 membiasakan mengonsumsi hewan halal	2. Menyebutkan jenis-jenis hewan halal
3.3 mengidentifikasi binatang yang halal dan haram dikonsumsi	3. Membiasakan mengonsumsi binatang yang halal
4.3 meyakini klarifikasi binatang halal dan haram	4. menyebutkan hikmah mengonsumsi hewan yang halal.

C. Tujuan Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Turnament* peserta didik dapat:

1. Melalui kegiatan mengamati, bertanya, dan mengikuti proses pembelajaran dengan model *Teams Games Turnament* peserta didik dapat menjelaskan arti dan jenis-jenisnya binatang yang halal.

2. Melalui kegiatan mengamati, bertanya, dan mengikuti proses pembelajaran dengan model Teams Games Turnament peserta didik dapat membiasakan mengonsumsi binatang yang halal.
3. Melalui kegiatan mengamati, bertanya, dan mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Turnament peserta didik dapat tata cara penyembelihan Yang benar.
4. Melalui kegiatan mengamati, bertanya, dan mengikuti proses pembelajaran dengan model Teams Games Turnament peserta didik dapat menjelaskan hikmah mengonsumsi binatang yang halal.

D. Materi Pembelajaran

Binatang Halal

Binatang yang halal adalah semua jenis binatang yang boleh dimakan oleh umat Islam menurut ketentuan agama, dan membawa manfaat positif bagi tubuh manusia. Agama Islam telah mengatur dalam al-qur'an dan Hadist tentang binatang apa saja yang boleh dikonsumsi oleh manusia.

Jenis-jenis binatang yang halal:

- a. Kelompok binatang ternak yang halal yang hidupnya di darat.
- b. Kelompok binatang yang hidup di air.
- c. Binatang unggas
- d. Bangkai ikan dan belalang.

Bagi seorang muslim, makanan bukan sekedar pengisi perut dan penyehat badan saja, sehingga diusahakan harus sehat dan bergizi, tetapi di samping itu juga harus halal. Baik halal pada zat makanan itu sendiri, yaitu tidak termasuk makanan yang diharamkan oleh Allah, dan halal pada cara mendapatkannya. Di dalam al-qur'an Allah memerintahkan seluruh hambanya agar mereka makan makanan yang baik lagi halal.

Agar binatang yang disembelih halal untuk dimakan, maka perlu memperhatikan syarat-syarat dan rukun-rukunnya yang baik:

Rukun penyembelihan binatang adalah:

- a. Ada orang yang menyembelih
- b. Ada binatang yang disembelih
- c. Ada alat untuk menyembelih
- d. Menyebut asma Allah sebelum menyembelih.

Syarat-syarat penyembelihan binatang adalah:

- a. Penyembelihan harus dilakukan oleh orang Islam.
- b. Disembelih di lehernya hingga putus urat lehernya.
- c. Hewan yang disembelih masih hidup dan halal dimakan.
- d. Alat untuk menyembelih harus tajam

hikmah mengonsumsi bintang halal antara lain:

- a. Meningkatkan ketaqwaan kepada Allah swt.
- b. Meningkatkan rasa syukur kepada Allah.
- c. Berhasil memelihara diri secara lahir dan batin.
- d. Sangat baik untuk pertumbuhan jiwa dan raga.
- e. Sebagai ujian untuk menguji keimanan manusia.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Teams Games Turnament
3. Metode :
 - Presentasi (Class Precentaion)
 - Belajar dalam kelompok (Teams)
 - Permainan (Games)
 - Pertandingan (Turnament)
 - Penghargaan kelompok (Team Recognition)

F. Media Pembelajaran

Media :

- Video tentang macam-macam hewan halal dan haram
- Buku paket
- Gambar tentang beberapa hewan halal dan haram

Alat/Bahan :

- Laptop
- Kertas plano
- Karton manila dan gunting
- Spidol
- Penghapus

G. Sumber Belajar

- e) Buku Guru pendidikan agama islam dan budi pekerti/kementerian pendidikan dan kebudayaan,. Edisi revisi Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017 viii, 224 hlm: ilus ;25 cm.
- f) Buku siswa pendidikan agama islam dan budi pekerti VII Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan 2017
- g) Al-Qur'an dan Terjemah hadist terkait
- h) Vidio tentang Hewan Halal dan Haram: <https://youtu.be/8FkWcFrygFE>

H. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan pertama

Indikator pencapaian kompetensi

- Menjelaskan pengertian binatang halal/haram
- Menyebutkan jenis-jenis binatang yang halal
- Membiasakan mengonsumsi binatang yang halal
- Menyebutkan hikmah mengonsumsi binatang yang halal

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama 2. Guru menanyai kabar peserta didik 3. Guru bertanya pada peserta didik untuk menjelaskan hewan yang halal 4. Guru memberikan apresiasi dengan materi pembelajaran 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan inti</p> <p>➤ Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diajak mengamati gambar hewan yang halal untuk dimakan. <p>➤ Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendorong peserta didik agar bertanya sesuai gambar misalnya: apakah Allah memerintahkan hambanya untuk makan binatang yang halal? Siapakah yang pernah makan daging binatang seperti yang ada di gambar? 2. Setelah proses bertanya peserta didik diminta untuk menemukan jawaban pertanyaan tersebut dengan cara membaca buku teks. <p>➤ Mengeksplorasi/Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Teams Games Turnament. 2. Guru menyiapkan materi yang akan dijadikan sebagai bahan diskusi yaitu: menjelaskan arti dan jenis-jenisnya binatang halal, bagaimana membiasakan mengonsumsi binatang yang halal, bagaimana tata cara penyembelihan yang halal dan apa saja hikmah mengonsumsi binatang yang halal. 3. Membagi kelas menjadi empat kelompok, dan setiap kelompok memilih satu orang sebagai ketua kelompok dan satu orang sebagai juru bicara. 	120 Menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>➤ Mengasosiasi/Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan materi yang akan dijadikan sebagai bahan diskusi yaitu: menjelaskan arti dan jenis-jenisnya hewan halal, bagaimana tata cara penyembelihan yang halal dan apa saja hikmah mengonsumsi binatang yang halal. 2. Membagi kelas menjadi empat kelompok, dan setiap kelompok memilih satu orang sebagai ketua kelompok dan satu sebagai juru bicara. 3. Setiap kelompok mendapat satu materi yang diberikan oleh guru secara acak untuk didiskusikan. 4. Juru bicara menyampaikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan. 5. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menyampaikan hasil diskusi (sesuai dengan materi yang telah diberikan). Kegiatan ini berlangsung sampai ke empat kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. <p>➤ Mengomunikasikan/Diskusi/Networking</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan soal Pre test terdahulu untuk mengukur pengetahuan siswa. 2. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menyampaikan hasil diskusi (sesuai dengan materi yang telah diberikan). Kegiatan ini berlangsung sampai ke empat kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 3. Guru memberikan penguatan berkaitan dengan materi hewan yang halal. 4. Guru memberikan penguatan di akhir kegiatan diskusi. 5. Kemudian <i>games</i> berupa pertanyaan yang di tempel di kertas karton di papan tulis. 6. Meja <i>Turnament</i> siswa bersiap untuk melakukannya di meja <i>Turnament</i> 7. Kemudian kembali memberikan Soal <i>post test</i> 	
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bantuan guru diajak untuk membuat kesimpulan berkaitan dengan materi hewan yang halal. 	10 Menit

No.	Kegiatan	Waktu
	2. Guru memberikan penekanan kepada peserta didik agar senantiasa membiasakan untuk mengonsumsi hewan yang halal. 3. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang baru dilaksanakan, materi apa saja yang telah dikuasai, materi apa saja yang belum dikuasai, dan mengajak peserta didik untuk mengasosiasi apa yang seharusnya dilakukan dan dibiasakan dan apa yang tidak boleh dilakukan.	

I. Penilaian proses dan hasil belajar

1. Teknik penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

J. Bentuk Penilaian

1. Sikap : lembar observasi sikap (lampiran)
2. Pengetahuan : soal PG dan essay (lampiran)

K. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang capaian KD nya belum tuntas
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial atau tutor sebaya, atau tugas dan di akhiri dengan tes

L. Pengayaan

- Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas atau memperdalam materi tentang ketentuan Hewan Halal Dan Haram

Pondok Sayur, 26 Mei 2023

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

Haula Atina, S.Pd.I
NIP.

Rini Nadia
NIM. 190201118

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMPT Bustanul Arifin
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : VIII/Genap
Materi Pokok : Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (6JP)

A. KOMPOTENSI INTI

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung Jawab, peduli (toleransi, gotong Royong), santun, percaya diri ber interaksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan procedural) ber dasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (mengguna kan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) ranah abstrak (menulis, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lainnya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 memahami hikmah penetapan makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-quran dan hadist	3.9.1 menjelaskan pengertian makanan dan minuman yang halal 3.9.2 menjelaskan pengertian makanan dan minuman yang haram 3.9.3 menyebutkan kriteria makanan dan minuman yang halal dan haram 3.9.5 menyebutkan manfaat makanan yang halal dan mudhorot/bahaya makanan yang haram
4.9 mengonsumsi maknan yang halal dan bergizi sesuai ketentuan syariat islam	4.9.1 memilih mengonsumsi makanan yang halal dan bergizi sesuai

	syariat Islam 4.9.2 meninggalkan makanan yang haram dan tidak sesuai syariat Islam Dalam kehidupan sehari-hari.
--	--

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Kedua:

- Diberikan kesempatan untuk mengkaji tentang pengertian makanan/minuman yang halal peserta didik dapat menjelaskan pengertian makanan yang halal.
- Diberikan kesempatan untuk mengkaji tentang pengertian makanan/minuman yang halal dan haram
- Diberikan kesempatan untuk berdiskusi tentang kriteria makanan/minuman yang halal dan haram peserta didik mengidentifikasi kriteria makanan/minuman yang halal dan yang haram.

Pertemuan Ketiga:

- **Diberikan** kesempatan untuk berdiskusi tentang manfaat makanan/minuman yang halal dan bahaya/mudhorot makanan dan minuman yang haram.
- Diberi kesempatan berlatih membaca dalil al-qur'an dan hadist yang terkait dengan makanan dan minuman yang halal dan haram peserta didik dapat menyebutkan dalil yang terkait dengan makanan/minuman yang halal dan haram.
- Diberi kesempatan untuk memahami makna dalil al-quran dan hadist yang terkait makanan /minuman yang halal dan yang haram peserta didik dapat menjelaskan makanan dan minuman yang halal dan haram sesuai dengan al-qur'an dan hadist.

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan Pertama:

1. Pengertian
 - a. Pengertian makanan/minuman yang halal
 - b. Pengertian makanan/minuman yang haram
2. Kriteria makanan/minuman yang halal dan yang haram sesuai syariat islam

Pertemuan Kedua:

1. Manfaat makanan/minuman yang halal dan bahaya makanan/minuman yang haram
2. Membaca ayat al-quran Qs. Al-Maidah:3 dan hadist-hadist terkait.
3. Mengartikan Qs. Al-Maidah: 3 dan ayat-ayat lain serta hadist terkait.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Teams Games Turnament
3. Metode :
 - Presentasi (Class Precentaion)
 - Belajar dalam kelompok (Teams)
 - Permainan (Games)
 - Pertandingan (Turnament)
 - Penghargaan kelompok (Team Recognition)

F. Media Pembelajaran

Media :

- Video tentang macam-macam hewan halal dan haram
- Buku paket
- Gambar tentang beberapa hewan halal dan haram

Alat/Bahan :

- Laptop
- Kertas plano
- Karton manila dan gunting
- Spidol
- Penghapus

G. Sumber Belajar

1. Buku Guru pendidikan agama islam dan budi pekerti/kementerian pendidikan dan kebudayaan,. Edisi revisi Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017 viii, 224 hlm: ilus ;25 cm.
2. Buku siswa pendidikan agama islam dan budi pekerti VII Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan 2017
3. Al-Qur'an dan Terjemah hadist terkait

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan kedua

No	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan	15

No	Kegiatan	Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan khidmat. 2. Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan al-quran surah pilihan yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 3. Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, dan kebersihan kelas. 4. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 5. Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. 	Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati Siswa membaca dan mencermati teks yang menyajikan materi tentang makanan dan minuman yang halal dan haram. ➤ Menanya Siswa mengajukan pertanyaan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram dan kriterinya. ➤ Mengeksplorasi Siswa membuat skema kriteria tentang jenis-jenis makanan yang dihalalkan dan yang diharamkan. ➤ Mengoasosiasi Siswa membuat skema hubungan antara makanan yang diharamkan dengan kegagalan hidup pelakunya. ➤ Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mulai persentasi guru memberikan soal pre test untuk mengukur kemampuan siswa. 2. Siswa mempresentasikan hasil temuan hubungan antara perilaku mengonsumsi makanan yang halal dan yang diharamkan dengan perilaku pelakunya. 3. Kemudian <i>games</i> berupa pertanyaan yang di tempel di kertas karton di papan tulis. 4. Meja <i>Turnament</i> siswa bersiap untuk melakukan nya di meja <i>Turnament</i> 5. Kemudian kembali memberikan Soal <i>post test</i>. 	90 Menit

No	Kegiatan	Waktu
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan post-test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. 2. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 3. Guru memberikan reward kepada “kelompok peserta didik yang terbaik” 4. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 5. Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 6. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa. 	15 Menit

2. Pertemuan Kedua

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan khidmat. 2. Guru memulai pembelajaran dengan pembacaan al-quran surah pilihan yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 3. Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, dan kebersihan kelas. 4. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 5. Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati Siswa mengamati dan mencermati gambar atau tayangan yang terkait makanan dan minuman yang halal dan haram. ➤ Menanya Dibawah bimbingan guru, peserta didik mengajukan pertanyaan tentang manfaat mengonsumsi jenis makanan yang diharamkan. ➤ Mengumpulkan informasi (Mengeksplorasi) Siswa menemukan manfaat mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan mudhorot 	90 Menit

	<p>mengonsumsi makanan/minuman yang haram siswa menemukan dalil/dasar hukum dari ayat-ayat al-quran dan nhadist tentang makanan/minuman yang halal dan yang haram.</p> <p>➤ Mengasosiasi Siswa membuat penalaran hubungan antara makanan/minuman yang halal dan bergizi dengan kesehatan dan prestasi hidup. Siswa membuat skema hubungan antara makanan/minuman yang diharamkan dengan kegagalan hidup para pelakunya.</p> <p>➤ Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mulai persentasi guru memberikan soal pre test untuk mengukur kemampuan siswa. 2. Siswa mempresentasikan hasil temuan dari manfaat dan bahaya mengonsumsi minuman yang halal dan yang diharamkan. 3. Kemudian <i>games</i> berupa pertanyaan yang di tempel di kertas karton di papan tulis. 4. Meja <i>Turnament</i> siswa bersiap untuk melakukan nya di meja <i>Turnament</i> 5. Kemudian kembali memberikan Soal <i>post test</i> 	
<p>3.</p>	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. guru melakukan post-test terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. 2. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, 3. Guru memberika reward kepada “peserta didik terbaik”. 4. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya. 5. Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 6. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa. 	

I. Penilaian proses dan hasil belajar

2. Teknik penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil

penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

J. Bentuk Penilaian

3. Sikap : lembar observasi sikap (lampiran)
4. Pengetahuan : soal PG dan essay (lampiran)

K. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang capaian KD nya belum tuntas
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial atau tutor sebaya, atau tugas dan di akhiri dengan tes

L. Pengayaan

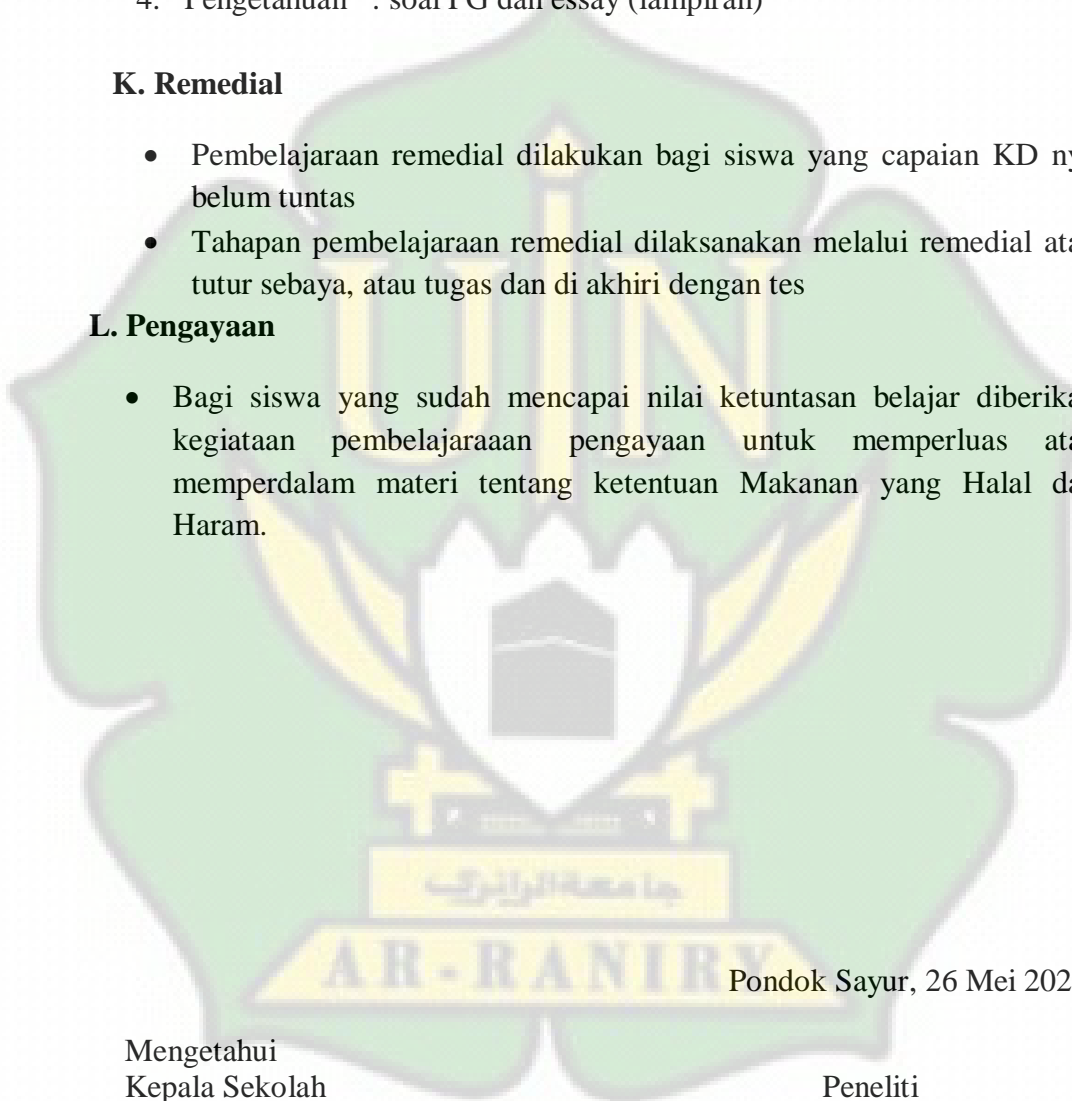
- Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas atau memperdalam materi tentang ketentuan Makanan yang Halal dan Haram.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

Haula Atina, S.Pd.I
NIP.

Rini Nadia
NIM. 190201118



Pondok Sayur, 26 Mei 2023

Lampiran 5

SOAL PRE TEST

Pokok Pembahasan : Hewan Halal dan Haram

Nama : Hari/Tanggal :

Kelas : Mata Pelajaran :

Petunjuk soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
 2. Isilah biodata dengan benar pada tempat yang telah disediakan .
 3. Tidak boleh bekerja sama apalagi menyontek kepada teman.
 4. Periksa kembali jawaban anda dengan teliti sebelum diserahkan
-

Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar!

1. Berikut ini merupakan kriteria makanan yang halal, kecuali.....
 - a. Halal Zatnya
 - b. harganya tidak mahal
 - c. Benar cara mendapatkannya
 - d. proses pengolahannya syar'i
2. Makanan yang lezat namun dapat mrembahayakan kesehatan hukumnya adalah.....
 - a. Halal
 - b. Haram
 - c. makruh
 - d. mubah
3. Makanan yang halal zatnya, tetapi didapatkan dengan cara yang batil, maka hukum makanan tersebut adalah.....
 - a. Halal
 - b. Makruh
 - c. haram
 - d. mubah
4. Berikut ini manfaat makanan yang halal, kecuali.....
 - a. Mendapat Ridho Allah Swt
 - b. tidak baik bagi kesehatan
 - c. Terjaga Kesehatanya
 - d. memiliki akhlakul karimah
5. Jika hewan yang halal tidak disembelih mengikuti tuntunan syariat islam, maka dianggap.....
 - a. Sah penyembelihanya
 - b. halal dimakan
 - c. Menjadi bangkai
 - d. dimakan setelah dimasak
6. Hikmah mengkomsunsi makanan dan minuman halal adalah.....
 - a. Menumbuhkan semangat ibadah
 - b. meningkatkan iman dan taqwa
 - c. menghambat penuaan
 - d. meningkatkan kesehatan

- b. Perut menjadi lebih kenyang
malas
- d. membuat kita menjadi
7. Maksud dari makanan yang *halalan tayyyiban* adalah.....
- a. Baik dan bergizi c. baik dan sederhana
b. Bergizi dan mahal d. halal dan baik
8. Memakan tikus haram hukumnya, karena tikus termasuk binatang yang
.....
- a. Menakutkan c. imut
b. Menjijikan d. disuruh membunuhnya
9. Binatang ternak seperti kambing, sapi dan ayam hukumnya
adalah.....
- a. Makruh c. mubah
b. Halal d. haram
10. Berikut ini jenis-jenis minuman yang halal kecuali.....
- a. Semua jenis air atau cairan yang tidak memabukan
b. Semua jenis air atau cairan yang tidak mendatangkan mudharat bagi
manusia
c. Air atau cairan yang bukan benda najis atau benda suci yang tidak
terkena najis
d. Air atau cairan tersebut didapatkan dengan cara batil

Essay

Susunlah kalimat dibawah ini:

1. Hari-adalah-kurban-roya-hari-hati-orang-bahagia-semua.
2. Asal-hukum-shadaqah-orang-bagi-memberikan-mampu-yang-adalah.

Jawablah pertanyaan berikut:

3. Kepiting laut merupakan binatang laut yang sering dikonsumsi oleh masyarakat karena rasanya yang gurih dan lezat serta kandungan protein yang tinggi. Sementara itu jika amati, kepiting selain hidup di dalam air juga bisa hidup didarat. Berdasarkan sifatnya apa hukum mengkonsumsi kepiting tersebut?
4. Sebutkan 10 mengenai apasa jakah hewan yang haram dimakan itu?
5. Jelaskan menurut anda secara singkat mengenai mengapa anjing dan babi haram dimakan?

SOAL POST TEST

Pokok Pembahasan : Hewan yang Halal dan haram

Nama : Hari/Tanggal :

Kelas : Pelajaran :

Petunjuk soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
 2. Isilah biodata dengan benar pada tempat yang telah disediakan .
 3. Tidak boleh bekerja sama apalagi menyontek kepada teman.Periksalah kembali jawaban anda dengan teliti sebelum diserahkan.
-
-

Pilihlah salah satu jawaban a,b,c,d, atau e, yang paling benar!

1. Jika ada makanan yang halal namun cara mendapatkannya dengan mencuri maka hukum makanannya adalah.....
 - a. Halal
 - b. Mubah
 - c. haram
 - d. makruh
2. Perhatikan nama-nama hewan dibawah ini :
 1. Kambing
 2. Unta
 3. kelici
 4. IkanManakah jenis binatang diatas yang walaupun sudah mati (bangkai) tetap halal dimakan..
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
3. Manakah nama-nama hewan dibawah ini yang halal dimakan.....
 - a. Ikan dan ular
 - b. Kerbau dan kambing
 - c. sapi dan singa
 - d. cicak dan ayam
4. Nama-nama hewan
 1. Kerbau
 2. Harimau
 3. Cicak
 4. Ikan
 5. Buaya
 6. AyamDiantara jenis binatang diatas, manakah jenis binatang yang haram untuk dimakan.....
 - a. 1,5,3
 - b. 6,2,4
 - c. 2,5,3
 - d. 2,5,4
5. Harimau termasuk hewan yang diharamkan untuk dikonsumsi karena.....
 - a. Hidupnya di lautan
 - b. binatang liar dan bertaring
 - c. Binatang kotor
 - d. binatang yang ramah
6. Nama-nama hewan
 1. Jerapah
 4. ayam

- 2. Ikan
- 3. Buaya
- 5. Kecoa
- 6. Sapi

Diantara jenis binatang diatas, manakah jenis binatang yang halal untuk dimakan.....

- a. 2,4,1
 - b. 3,6,2
 - c. 4,6,3
 - d. 6,4,2
- 7. Apakah kucing dan kelinci halal dipegang.....
 - a. Haram
 - b. Mubah
 - c. makruh
 - d. halal
 - 8. Mengapa anjing dan babi haram dipegang.....
 - a. Karena bau
 - b. Karena jelek
 - c. karena najis
 - d. karena liar
 - 9. Berikut ini yang termasuk makanan halal, kecuali.....
 - a. Rendang, sate, bakso
 - b. Seblak, bakwan, nasi goreng
 - c. Daging babi
 - d. Gado-gado, rujak, indomie
 - 10. Dua bangkai yang halal dimakan yaitu.....
 - a. Ayam dan rusa
 - b. belalang dan kupu-kupu
 - c. Kepiting dan sapi
 - d. belalang dan ikan

Essay

Jawablah Pertanyaan Dibawah ini:

- 1. Sebutkan lima (7) hewan yang halal dimakan!
- 2. Sebutkan lima (7) hewan yang haram dimakan!
- 3. Apa yang dimaksud dengan hewan syubhat!
- 4. Sebutkan upaya-upaya untuk menghindari makan hewan yang haram!
- 5. Coba teman jelaskan dengan penjelasan anda sendiri mengapa babi dan anjing itu haram di makan?

Kunci Jawaban
Pokok pembahasan: hewan halal dan haram

Jawaban pre-test pilihan ganda:

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. A |
| 2. B | 7. D |
| 3. C | 8. B |
| 4. B | 9. B |
| 5. C | 10. D |

Jawaban Essay pre test:

1. Hari raya kurban adalah hari semua hati orang bahagia.
2. Asal hukum shadaqah bagi orang yang mampu adalah.
3. Halal .
4. Babi, Komodo, Anjing, ular, cicak, kalajengking, kucing, katak, kecoa dan harimau.
5. Karena anjing dan babi merupakan hewan yang mengandung najis, membahayakan dan juga dianggap jorok.

Jawaban post-test pilihan ganda:

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. D |
| 2. D | 7. D |
| 3. B | 8. C |
| 4. C | 9. C |
| 5. B | 10. D |

Jawaban Essay post-test:

1. Kerbau, sapi, ayam, ikan, rusa, bebek dan unta.
2. Babi, anjing, monyet, kalajengking, kucing, kecoa dan ular.
3. Syubhat adalah sesuatu yang masih dipertentangkan hukumnya berdasarkan dalil-dalil dalam al-qur'an dan sunnah. Atau dapat juga dikatakan keraguan.
4. Adapun upaya-upaya yang dapat kita lakukan salah satunya ialah dengan berhati-hati dalam memilih makanan dan minuman yang belum jelas kehalalannya.
5. Di karenakan anjing dan babi itu merupakan hewan yang sudah jelas dilarang oleh Allah untuk di konsumsi dan juga babi dan anjing itu termasuk hewan yang najis dan membahayakan.

SOAL PRE TEST

Pokok Pembahasan : Makanan Halal dan Haram

Nama : Hari/Tanggal :

Kelas : Mata Pelajaran :

Petunjuk soal:

5. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
 6. Isilah biodata dengan benar pada tempat yang telah disediakan .
 7. Tidak boleh bekerja sama apalagi menyontek kepada teman.
 8. Periksa kembali jawaban anda dengan teliti sebelum diserahkan
-

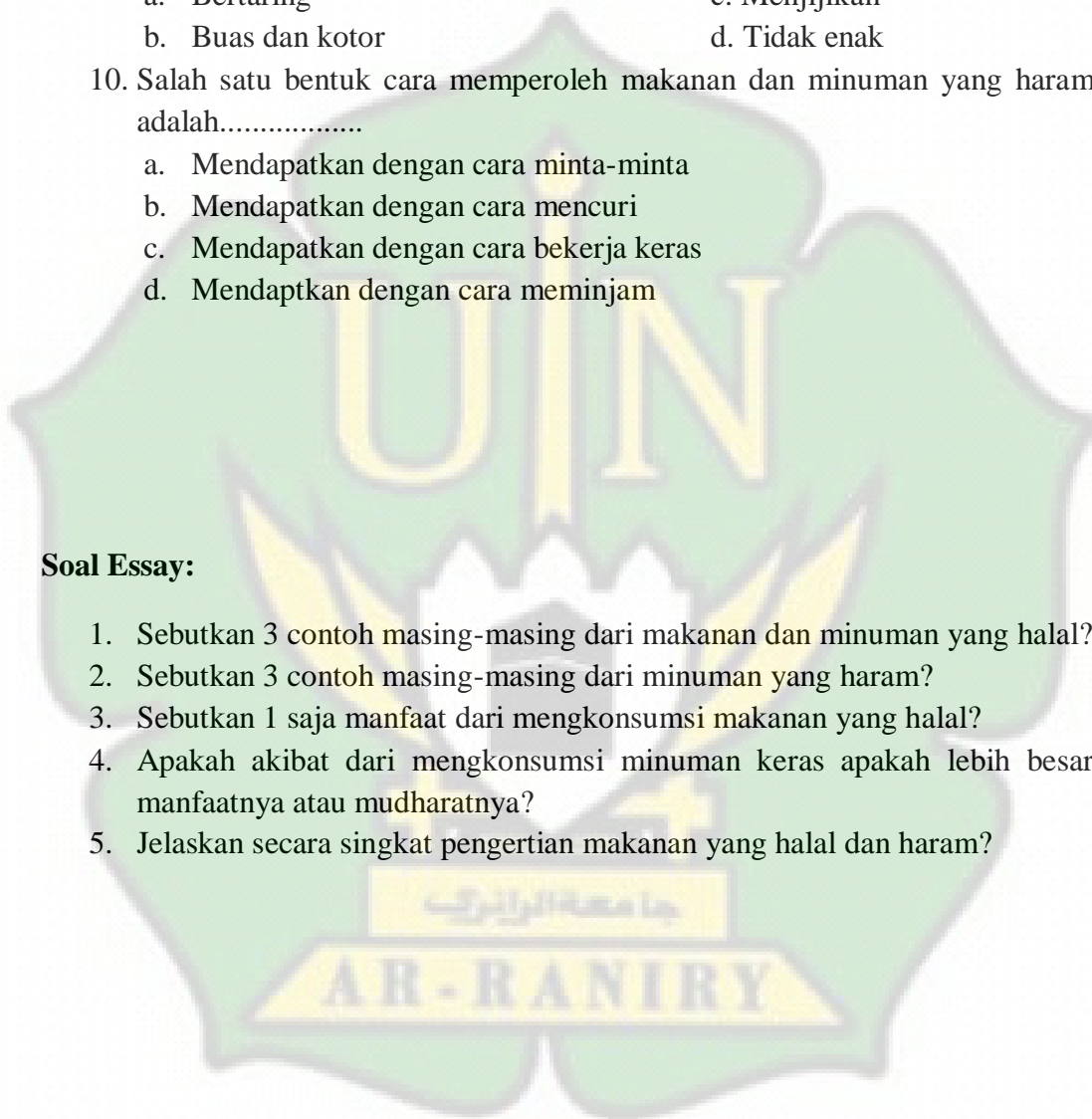
Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar!

1. Apa arti dari makanan toyib.....?
 - a. Baik, mengandung nutrisi
 - b. Buruk
 - c. Dilarang
 - d. Belum diketahui
2. Berikut ini merupakan kriteria makanan yang halal, kecuali.....
 - a. Halal zatnya
 - b. Benar cara mendapatkannya
 - c. Mengandung najis
 - d. Pengolahannya syar'i
3. Akibat dari mengonsumsi makanan dan minuman yang haram, kecuali.....
 - a. Mengganggu kesehatan
 - b. Merusak pikiran
 - c. Mendapat Ketenangan
 - d. Merusak perekonomian
4. Makanan yang lezat namun dapat membahayakan kesehatan maka hukumnya adalah.....
 - a. Halal
 - b. Haram
 - c. Boleh-boleh saja asal enak
 - d. Mubah
5. Dibawah ini manakah yang termasuk kedalam minuman halal.....
 - a. Khamar
 - b. Air mata air
 - c. Air comberan
 - d. Air curiaan
6. Mengonsumsi makanan dan minuman yang halal akan mendatangkan manfaat bagi orang yang mengkonsumsinya, diantara manfaatnya adalah...
 - a. Membuat tubuh menjadi gemuk
 - b. Membuat kulit jadi cantik
 - c. Membuat kita malas
 - d. Membuat tubuh jadi sehat dan melahirkan budi pekerti yang baik
7. Bangkai apa yang dibawah ini halal di konsumsi.....
 - a. Ikan
 - c. Kambing

- b. Sapi
d. Burung
8. Mengapa khamr dan minuman keras dilarang di konsumsi.....
a. Karena enak
c. Karena memabukan
b. C dan d benar
d. Karena besar mudhartnya
9. Cicak haram dimakan karena.....
a. Bertaring
c. Menjijikan
b. Buas dan kotor
d. Tidak enak
10. Salah satu bentuk cara memperoleh makanan dan minuman yang haram adalah.....
a. Mendapatkan dengan cara minta-minta
b. Mendapatkan dengan cara mencuri
c. Mendapatkan dengan cara bekerja keras
d. Mendapatkan dengan cara meminjam

Soal Essay:

1. Sebutkan 3 contoh masing-masing dari makanan dan minuman yang halal?
2. Sebutkan 3 contoh masing-masing dari minuman yang haram?
3. Sebutkan 1 saja manfaat dari mengkonsumsi makanan yang halal?
4. Apakah akibat dari mengkonsumsi minuman keras apakah lebih besar manfaatnya atau mudharatnya?
5. Jelaskan secara singkat pengertian makanan yang halal dan haram?



SOAL POST TEST

Pokok Pembahasan : Makanan Halal dan Haram

Nama : Hari/Tanggal :

Kelas : Mata Pelajaran :

Petunjuk soal:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
 2. Isilah biodata dengan benar pada tempat yang telah disediakan .
 3. Tidak boleh bekerja sama apalagi menyontek kepada teman.
 4. Periksa kembali jawaban anda dengan teliti sebelum diserahkan
-

Berilah tanda (x) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang benar!

1. Allah menciptakan segala yang ada di muka bumi ini untuk memenuhi kebutuhan.....
 - a. Malaikat
 - b. Jin
 - c. Nabi
 - d. Manusia
2. Berikut ini contoh makanan yang halal dikonsumsi adalah.....
 - a. Bakso, sate babi, sarden
 - b. Bakso, opor ayam, soto
 - c. Rendang, katak, sate kuda
 - d. Sate monyet, sate sapi, zebra
3. Seorang yang terbiasa makan makanan yang haram maka cara berprilakunya adalah.....
 - a. Pemaaf dan dermawan
 - b. Jujur dan sopan
 - c. Egois dan sulit diatur
 - d. Bijaksana
4. Organisasi islam yang mengeluarkan fatwa halal dan haramnya makanan adalah.....
 - a. BPOM
 - b. MUI
 - c. MTI
 - d. IDI
5. Yang merupakan akibat memakan makanan yang diharamkan adalah.....
 - a. Diberi kemudahan rezeki
 - b. Badan sehat dan kuat
 - c. susah menerima kebenaran
 - d. tidak dimurkai Allah
6. Darah sapi yang telah diolah menjadi sate hukumnya.....
 - a. Mubah
 - b. Halal
 - c. Haram
 - d. Makruh

- b. Halal
d. Makruh
7. Allah melarang mengkonsumsi makanan yang mengandung racun karena.....
- a. Memabukan
c. Enak
b. Membahayakan
d. Baik bagi kesehatan
8. Berikut ini merupakan hewan yang sudah menjadi bangkai namun tetap halal.....
- a. Sapi dan ayam
c. kambing dan domba
b. Kerbau dan burung
d. belalang dan ikan
9. Agama islam menganjurkan kepada umatnya untuk makan yang halal, hal ini menunjukkan bahwa islam memperhatikan.....
- a. Keadaan manusia
c. kemampuan manusia
b. Kemauan manusia
d. kesehatan manusia
10. Manakah makanan dibawah ini yang halal!
1. seblak, gado-gado, saren
2. rendang, soto ayam
3. mie goreng, sate kuda
4. nasi, mie instan
- a. Nomor 1
c. nomor 3 dan 4
b. Nomor 2 dan 3
d. nomor 1 dan 2

Soal Essay:

1. Allah melarang makan yang mengandung racun karena?
2. Ahmad setiap ahad pergi memancing, dan mendapat seekor gurame, hukum memakan ikan gurame adalah?
3. Bangkai binatang laut yang halal dimakan adalah?
4. Sebutkan 1 akibat dari kebiasaan memakan makanan yang haram?
5. Sebutkan 3 manfaat dari kebiasaan memakan makanan yang halal?

Kunci Jawaban
Pokok Pembahasan: makanan yang halal dan haram

Jawaban pre-test pilihan ganda:

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. D |
| 2. C | 7. A |
| 3. C | 8. B |
| 4. B | 9. C |
| 5. B | 10. B |

Jawaban pre-test Essay:

1. Makanan yang halal: nasi, ikan dan ayam
Makanan yang haram: babi, anjing, dan makanan yang membahayakan.
2. Minuman haram: khamr, alkohol, dan segala minuman yang membuat mabuk, najis dan besar mudhartanya.
3. Membuat tubuh jadi sehat dan melahirkan akhlak yang baik.
4. Akibatnya badan jadi sakit-sakitan, pikiran tak karuan, merusak pikiran, dan merusak ketenangan. Jelas sekali minuman keras itu lebih besar mudharatnya dari pada manfaatnya.
5. Makanan halal adalah : semua jenis makanan yang boleh dikonsumsi sesuai dengan ketentuan syariat islam. Baik buah-buahan, daging-dagingan, kecuali jika ada hadist dan penjelasan al-quran yang menjelaskan larangannya.
Makanan haram adalah: segalan jenis makanan maupun minuman yang konsumsinya dilarang agama.

Jawaban post-test pilihan ganda:

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. C |
| 2. B | 7. B |
| 3. C | 8. D |
| 4. B | 9. D |
| 5. C | 10. B |

Jawaban post-test Essay:

1. Dapat menyebabkan kemudratan yang besar dan mengganggu kesehatan bahkan merenggut nyawa.
2. Halal
3. Ikan
4. Susah menerima kebenaran

5. Adapun 3 manfaat yang bisa di dapat dari mengkonsumsi makanan halal adalah sebagai berikut:
- Tubuh menjadi sehat
 - Berbudi pekerti yang baik
 - Pemaaf dan dermawan



Lampiran 6

Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Nama Sekolah : SMP Terpadu Bustanul Arifin
Materi : Hewan Halal dan Haram
Kelas/Semester : VIII/Genap
Hari/Tanggal :
Pertemuan Ke :
Observer :

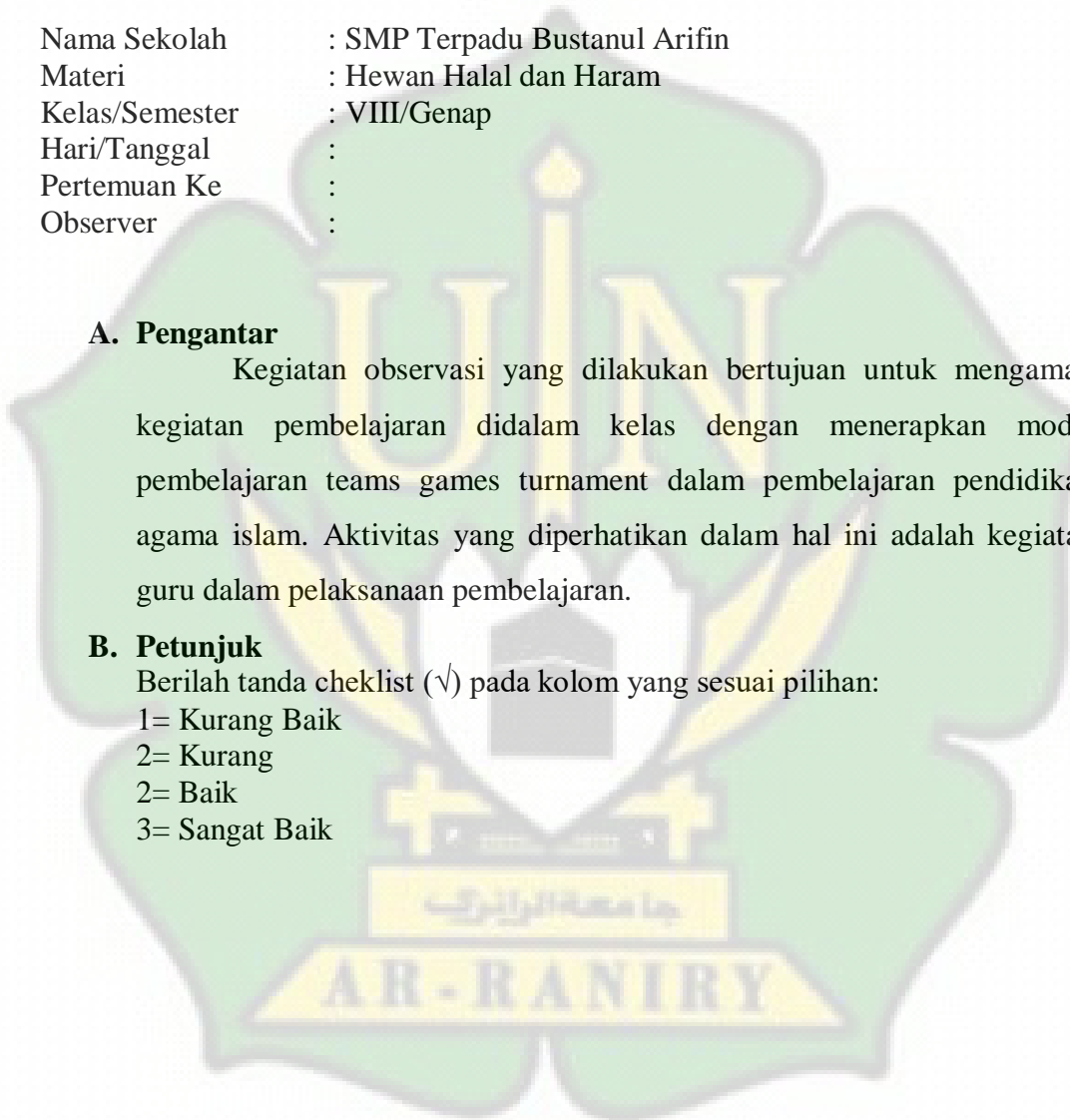
A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Aktivitas yang diperhatikan dalam hal ini adalah kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

B. Petunjuk

Berilah tanda cheklist (√) pada kolom yang sesuai pilihan:

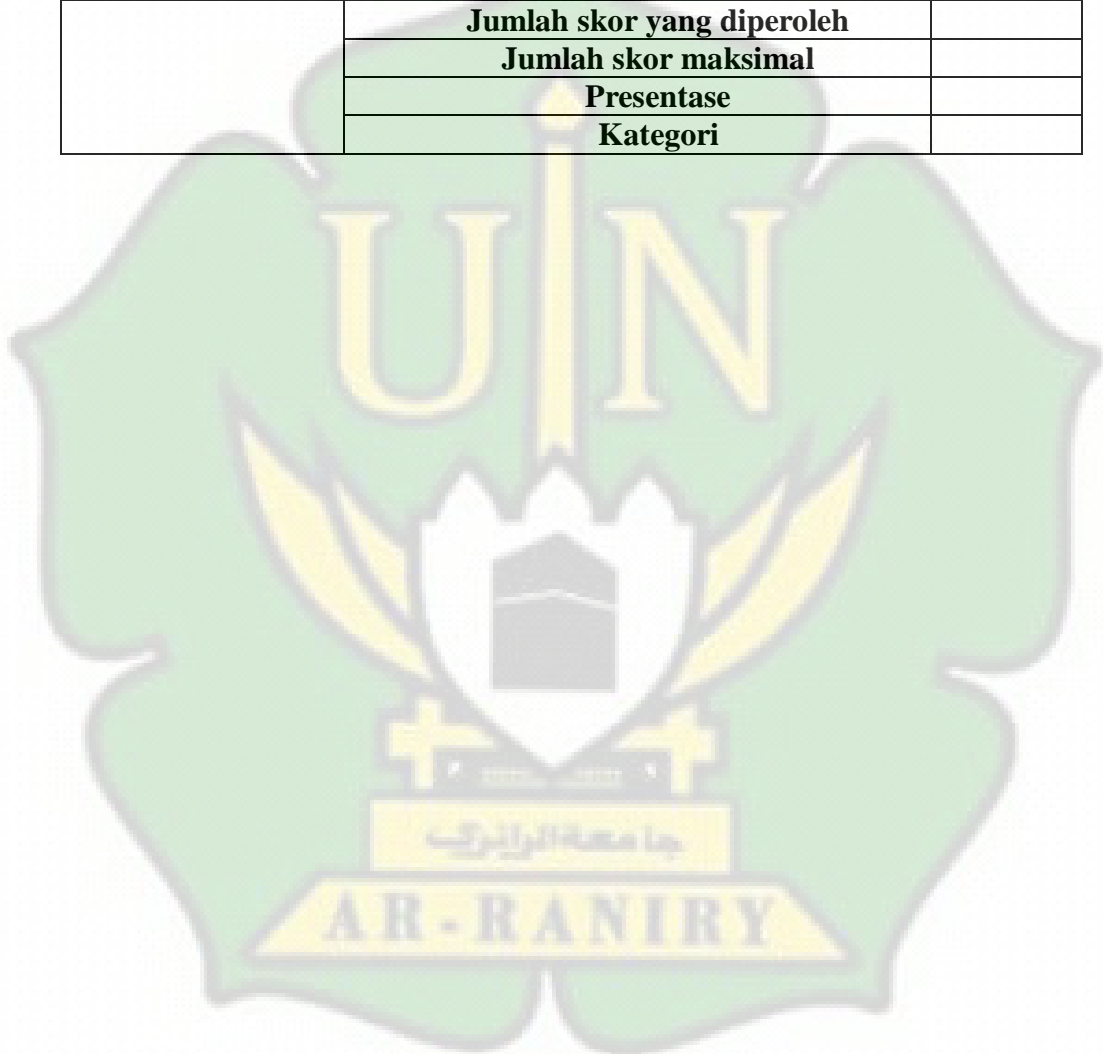
- 1= Kurang Baik
- 2= Kurang
- 2= Baik
- 3= Sangat Baik



Lembar Observasi Guru

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	Pendahuluan:				
	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, bertegur sapa, dan berdoa bersama.				
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengkondisikan kelas agar rapi dan siap belajar serta memberikan motivasi.				
	3. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.				
	4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik				
B. Kegiatan inti	5. Guru mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan sebelumnya				
	6. Guru menjelaskan kepada peserta didik langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan model pembelajaran TGT				
	7. Guru mengarahkan peserta didik dalam membentuk kelompok (kelompok asal).				
(2) Tahapan Penyampaian	8. Guru menyampaikan kondep tentang materi yang akan di pelajari				
	9. Guru mengarahkan peserta didik untuk tetap bersama kelompok yang sudah ditentukan				
(3) Tahap Pelatihan	10. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok				
(4)Mempersentasika n Hasil	11. Guru mengarahkan peserta didik kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya				
	12. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusinya.				
	13. Guru mengarahkan kelompok lainya untuk memberi tanggapan terhadap hasil diskusi				
	14. Guru memberikan penghargaan untuk penampilan kelompok terbaik				
C. Kegiatan Akhir	15. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini.				
	16. Guru memberi penguatan.				
	17. Guru memeberikan kartu refleksi				

Kegiatan	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	kepada peserta didik.				
	18. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan datang serta menyampaikan pesan moral, mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam penutup				
	Jumlah skor yang diperoleh				
	Jumlah skor maksimal				
	Presentase				
	Kategori				



Lampiran 7

Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Nama Sekolah : SMP Terpadu Bustanul Arifin
Materi : Hewan Halal dan Haram
Kelas/Semester : VIII/Genap
Hari/Tanggal :
Pertemuan Ke :
Observer :

A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Aktivitas yang diperhatikan dalam hal ini adalah kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

B. Petunjuk

Berilah tanda cheklist (√) pada kolom yang sesuai pilihan:

- 1= Kurang Baik
- 2= Kurang
- 2= Baik
- 3= Sangat Baik



Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal (1) Tahap Persiapan	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan dan berdoa bersama				
	2. Peserta didik menjawab panggilan absen, dan siap untuk belajar.				
	3. Peserta didik mendengarkan dan mencermati apersepsi				
	4. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
	5. peserta didik mendengarkan materi yang akan diberikan oleh guru				
B. Kegiatan Inti (2) Tahap Penyampaian	6. Peserta didik mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan				
	7. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan				
	8. Peserta didik mendengarkan tentang materi yang akan didiskusikan				
	9. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk tetap bersama kelompok.				
(3) Tahap Pelatihan	10. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok				
(4) Mempersentasikan Hasil	11. Peserta didik mengikuti arahan guru untuk kembli ke kelompok asal.				
	12. Peserta didik perwakilan kelompok maju untuk menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok asal.				
	13. Peserta didik perwakilan kelompok mempersentasikan hasil diskusi				
	14. Peserta didik kelompok lain memberikn tanggapan terhadap presentasi				
C. Kegiatan Akhir	15. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran				
	16. Peserta didik mendengar penguatan dari guru				
	17. Peserta didik mengisi lembar refleksi				
	18. Peserta didik mendengarkan materi yang akan disampaikan guru, serta				

Kegiatan Awal	Deskripsi Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
	berdo'a dan menjawab salam penutup.				
	Jumlah skor yang diperoleh				
	Jumlah skor maksimal				
	Presentase				
	Kategori				

