

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI AL-QUR'AN DI SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 KUTABLANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh

Nidaan Khafiyya

NIM : 220201035

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH 2026 M/ 1447 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI AL-QUR'AN DI SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA NEGERI I KUTABLANG**

**SKRIPSI**

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi Sebagai Salah  
Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Bidang Skripsi

Oleh

NidaanKhafiyya  
NIM : 220201035

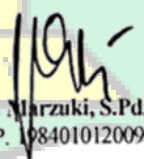
Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Stidi  
Pendidikan Agama Islam

  
Dr. Masbur, S.Ag, M.Ag  
NIP. 197402052009011004

  
Dr. Marzuki, S.Pd., M.S.I  
NIP. 198401012009011015

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA PADA MATERI AL-QUR'AN DI SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 KUTABLANG**

**SKRIPSI**

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


Pada Hari/Tanggal :

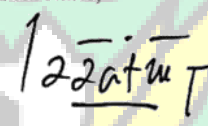
Kamis, 22 April 2026  
4 Dzulqa'dah 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Sekretaris,

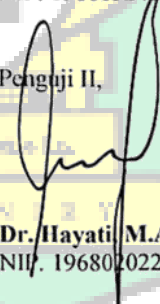
  
**Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag**  
NIP. 197402052009011004

  
**Izzati, S.Pd.I., M.A.**  
NIP. 198603242025212008

Penguji I,

Penguji II,

  
**M. Yusuf S.Ag., M.A**  
NIP. 197202152014111003

  
**Dr. Hayati, M.Ag**  
NIP. 196802022005012003

Mengetahui,

Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



  
**Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 195101021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nidaan Khafiyya  
NIM : 220201035  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Al-Qur`An Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah 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 dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang 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 sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 16 Maret 2026

Yang Menyatakan,



  
Nidaan Khafiyya  
NIM. 220201035

## ABSTRAK

Nama : Nidaan Khafiyya  
NIM : 220201035  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Al-Qur'an Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang  
Pembimbing : Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag  
Kata Kunci : *Model pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Islam (PAI).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang mengintegrasikan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* serta peningkatan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data meliputi tes untuk mengukur prestasi belajar siswa, observasi untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran, wawancara guna memperoleh informasi tambahan dari guru dan siswa, serta dokumentasi sebagai data pendukung penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 65 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 67%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 93%. Selain itu, penerapan model tersebut juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, segala puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Al-Qur'an Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang".

Shalawat beriring salam penulis sanjung sajikan kepangkuan Nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW. beserta sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Selama pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penulis skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag yang telah dengan sabar meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti bagi penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran, perhatian, dan ilmu yang diberikan menjadi bagian penting dalam membantu penulis menyelesaikan penelitian ini dengan lebih baik.
2. Ucapan terima kasih yang paling tulus penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis. Terima kasih atas doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tidak pernah berkurang, serta dukungan yang selalu diberikan kepada penulis dalam setiap langkah perjalanan pendidikan ini. Segala pengorbanan, perhatian, dan kepercayaan yang diberikan menjadi alasan bagi penulis untuk terus berusaha dan tidak menyerah hingga sampai pada tahap ini. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi salah satu bentuk

kebahagiaan dan kebanggaan bagi mereka.

3. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada sahabat-sahabat tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan selama menjalani masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran mereka dengan segala canda, cerita, dan dukungan menjadi salah satu penguat bagi penulis untuk tetap bertahan dan terus melangkah dalam menyelesaikan tanggung jawab ini.
4. Secara khusus, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini. Terima kasih karena telah tetap bertahan di tengah rasa lelah, keraguan, dan berbagai proses yang tidak selalu mudah. Perjalanan ini mungkin tidak selalu berjalan dengan sempurna, tetapi setiap langkah yang dilalui telah menjadi bagian dari proses belajar dan pendewasaan diri.

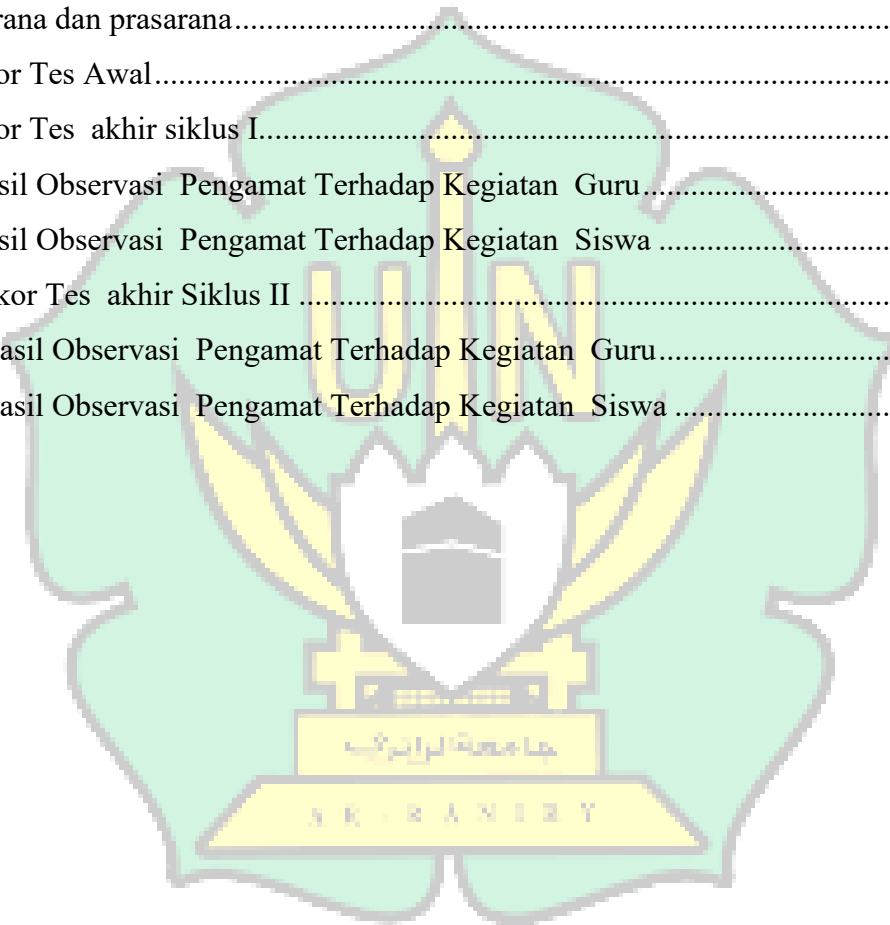
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, serta dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.

Banda Aceh, 8 Maret 2026

Penulis

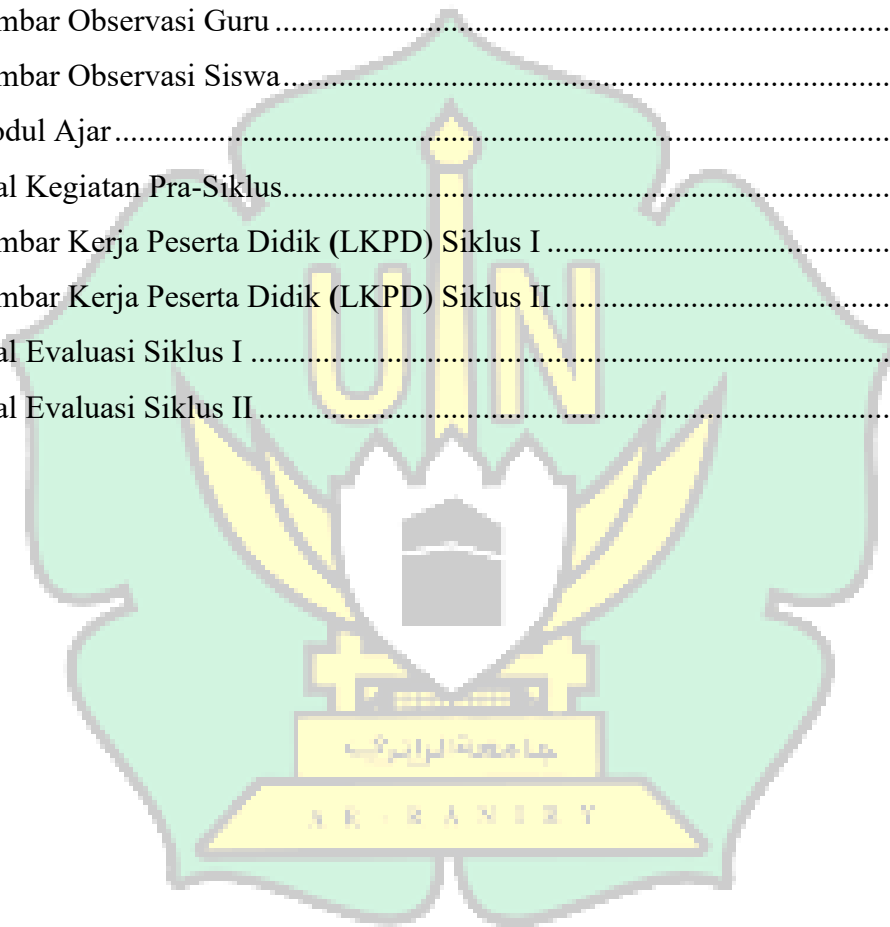
## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Keberhasilan Guru dan Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran .....	55
4.1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang.....	60
4.2 Data Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang Tahun Ajaran 2025/2026.....	62
4.3 Sarana dan prasarana.....	63
4.5 Skor Tes Awal.....	64
4.6 Skor Tes akhir siklus I.....	68
4.7 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Guru.....	69
4.8 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Siswa .....	72
4.10 Skor Tes akhir Siklus II .....	79
4.11 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Guru.....	80
4.12 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Siswa .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Pembimbing .....	99
2. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan.....	100
3. Surat Selesai Penelitian Dari Smp Negeri 1 Kutablang.....	101
4. Dokumentasi Kegiatan .....	103
5. Instrument Wawancara.....	105
6. Lembar Observasi Guru .....	106
7. Lembar Observasi Siswa.....	110
8. Modul Ajar.....	114
9. Soal Kegiatan Pra-Siklus.....	160
10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I.....	161
11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus II.....	162
12. Soal Evaluasi Siklus I .....	163
13. Soal Evaluasi Siklus II.....	166



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional.....	8
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	10
<b>BAB II: PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PENGEMBANGANNYA .....</b>	<b>13</b>
A. Hakikat Pembelajaran Bagi Siswa dan Manfaatnya .....	13
B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Kooperatif. 18	
C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .....	23
D. Bentuk Prestasi Belajar bagi Siswa.....	36
E. Cara Meningkatkan Prestasi Belajar bagi Siswa.....	41
F. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan Prestasi Belajar. ....	46
<b>BAB III: METODE PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	52
C. Data dan Sumber Data .....	52

D. Instrumen Pengumpulan Data .....	53
E. Prosedur Pengumpulan Data .....	54
F. Analisis Data .....	56
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	58
H. Tahap-Tahap Penelitian .....	58
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	62
B. Pelaksanaan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> di Kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang .....	66
C. Tingkat Hasil yang di Peroleh dengan Tipe <i>Teams Games Tournament</i> di Kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang .....	94
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>98</b>
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>103</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT PENULIS</b>	



# BAB PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dalam sistem pendidikan formal, pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.<sup>1</sup> Melalui pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, membentuk karakter, serta meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran harus diselenggarakan secara sistematis, terencana, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara terencana dalam lingkungan belajar.<sup>2</sup> Proses pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian informasi, tetapi sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesinambungan.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Keaktifan peserta didik dapat terwujud melalui interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi tersebut berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir, komunikasi, dan kerja sama yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Pembelajaran perlu dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis dan karakteristik peserta didik. Setiap siswa memiliki kemampuan, minat, dan gaya belajar yang

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3.

<sup>2</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), h.1.

<sup>3</sup> Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), 75.

berbeda-beda, sehingga pembelajaran harus dirancang secara fleksibel dan adaptif.

4

Perencanaan pembelajaran merupakan bagian penting dalam keseluruhan proses pembelajaran. Perencanaan yang baik akan membantu guru dalam menentukan tujuan pembelajaran, materi ajar, metode, serta evaluasi yang tepat. Pembelajaran juga harus mengedepankan prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, peserta didik diberi kesempatan untuk terkiat secara langsung dalam proses belajar, baik melalui diskusi, kerja kelompok, maupun aktivitas pembelajaran lainnya. Prinsip ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.<sup>5</sup>

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, khususnya sebagai perancang, pelaksana, dan evakuator pembelajaran. Peran guru tidak hanya sebatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pengelolaan kelas, pemberian motivasi, seraf pembimbingan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, profesionalisme guru sangat menentukan kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas.<sup>6</sup>

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, keberhasilan belajar tidak hanya menjadi tanggung jawab individu, tetapi juga menjadi tanggung kelompok. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial, pemahaman konsep, serta sikap saling membantu antar siswa dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) mengombinasikan

---

<sup>4</sup> Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2017), 24.

<sup>5</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 11.

<sup>6</sup> Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h.16.

<sup>7</sup> Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 5.

pembelajaran akademik dengan aktivitas permainan yang terstruktur sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui model ini, peserta didik belajar dalam kelompok, kemudian mengikuti permainan dan turnamen akademik untuk menguji pemahaman materi secara kompetitif dan sportif.<sup>8</sup>

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk berpartisipasi sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Sistem turnamen memungkinkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk berkompetisi secara adil, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab dan tanggung jawab belajar. Kerja sama dalam kelompok juga membantu siswa saling memahami materi melalui diskusi dan tukar pendapat<sup>9</sup>

Secara konseptual, model *Teams Games Tournament* (TGT), sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Model ini mendorong siswa untuk berpikir, berinteraksi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.<sup>10</sup>

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Prestasi belajar menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Prestasi belajar tidak hanya dipahami sebagai nilai atau skor yang diperoleh siswa, tetapi juga sebagai gambaran kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan. Oleh karena

---

<sup>8</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008. hlm. 34–35.

<sup>9</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 224.

<sup>10</sup> Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2017), 58.

itu, prestasi belajar sering dijadikan tolak ukur untuk menilai efektivitas pembelajaran di kelas<sup>11</sup>

Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, seperti kemampuan siswa, motivasi belajar, peran guru, interaksi faktor-faktor tersebut sangat menentukan tingkat prestasi belajar yang dicapai peserta didik.<sup>12</sup> Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang tepat. Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan mampu mendorong siswa mencapai hasil belajar yang optimal.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang, diperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi hukum bacaan Nun Mati atau Tanwin.<sup>14</sup> Observasi ini dilakukan untuk melihat capaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada materi tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada materi hukum bacaan Nun Mati atau Tanwin masih belum optimal. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian yang kurang memuaskan, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Metode konvensional yang lebih berfokus pada ceramah dan tugas individual dianggap kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga mereka cenderung kurang tertarik dan cepat merasa bosan.

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang relevan adalah

---

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 41.

<sup>12</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 54.

<sup>13</sup> Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), 120

<sup>14</sup> Wawancara., H., Guru Pendidikan Agama Islam, di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 26 Januari 2026

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Model ini melibatkan siswa dalam aktivitas belajar kelompok yang diintegrasikan dengan permainan dan turnamen, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, model *Teams Games Tournament* dapat membantu meningkatkan kerja sama, komunikasi, serta kompetisi yang sehat antar siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar mereka.<sup>15</sup>

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Astuti, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dan melalui penerapan model pembelajaran ini siswa mampu lebih aktif selama proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Dengan latar belakang ini, penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin, serta bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Al-Qur'an di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang?
2. Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

---

<sup>15</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 12.

<sup>16</sup> Astuti, 2022, Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas VIII TFs NW Karang Bata Lombok Barat (Skripsi, Program Studi Tadris IPA Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram).

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Al-Qur'an di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang.
- b. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Al-Qur'an melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- d. Memberikan alternatif solusi pembelajaran bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada kajian pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Al-Qur'an. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi

belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar karena menekankan interaksi sosial, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan teori pembelajaran kooperatif pada konteks pembelajaran keagamaan di tingkat Sekolah Menengah pertama.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an, menumbuhkan motivasi belajar, serta melatih sikap kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas dalam pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran Al-Qur'an yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis inovasi pedagogik.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* maupun model pembelajaran inovatif lainnya.

## E. Definisi Operasional

Demi menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

#### 1. Penerapan

Penerapan adalah proses pelaksanaan suatu rencana atau konsep pembelajaran yang telah disusun oleh guru ke dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas secara sistematis dan terarah.<sup>17</sup> Penerapan dalam konteks pembelajaran mencakup aktivitas guru dalam mengorganisasikan materi, mengelola kelas, serta melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model yang digunakan.<sup>18</sup> Penerapan pembelajaran juga ditunjukkan melalui keterlaksanaan sintaks pembelajaran yang tercermin dalam interaksi guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.<sup>19</sup> Penerapan diukur melalui keterlaksanaan langkah-langkah model pembelajaran, aktivitas guru, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berdasarkan lembar observasi.

Analisis penulis, penerapan merupakan pelaksanaan rencana pembelajaran oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas secara sistematis sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, yang ditunjukkan melalui keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran, aktivitas guru, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

#### 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk bekerja sama dalam memahami materi pelajaran.<sup>20</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menekankan penggunaan permainan akademik dan turnamen sebagai sarana untuk

---

<sup>17</sup> KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi daring, kata “penerapan”

<sup>18</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 58.

<sup>19</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010),

<sup>20</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008. hlm. 87.

meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.<sup>21</sup> Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), dilakukan melalui, tahapan penyajian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok.<sup>22</sup> Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diukur melalui keterlaksanaan setiap tahap pembelajaran serta keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung.

Analisis penulis, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok heterogen melalui tahapan penyajian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

### 3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui proses kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>23</sup> Prestasi belajar siswa dapat diketahui melalui hasil evaluasi pembelajaran dalam bentuk nilai tes yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini prestasi belajar diukur melalui nilai tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.<sup>24</sup> Prestasi belajar juga ditunjukkan melalui tingkat ketuntasan belajar siswa yang disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.<sup>25</sup>

Analisis penulis, prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui nilai tes awal dan tes akhir serta tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

---

<sup>21</sup> Huda, M., *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 115.

<sup>22</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 83.

<sup>23</sup> Hamalik, O., *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 30.

<sup>24</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.47.

<sup>25</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 200.

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang relevan dan berkaitan dengan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain :

Penelitian yang dilakukan oleh Mutmainna Zulkifli, Ilyas Thahir, dan Muh Azhar Burhanuddin dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VB pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar (SD) Negeri Kapasa Kota Makassar” bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode Teams Game Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang didukung data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, tes, dan wawancara. Subjek penelitian berjumlah 33 peserta didik kelas VB dan 1 guru mata pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, peserta didik yang tuntas sebanyak 21 orang (63,6%), sedangkan 12 orang (36,4%) belum tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, yaitu 31 peserta didik (93,9%) mencapai ketuntasan dan hanya 2 orang (6,1%) yang belum tuntas. Dengan demikian, penerapan metode Teams Game Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada jenjang pendidikan dan fokus materi. Penelitian ini dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar dengan materi PAI secara umum, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Al-Qur’an di SMP Negeri 1 Kutablang” yang difokuskan pada jenjang SMP dan pada materi Al-Qur’an secara lebih spesifik. Penelitian kedua dilakukan oleh Ratnasari dan Widyanto pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP IT Wildan Mamuju.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>Mutmainna Zulkifli, Ilyas Thahir, Muh Azhar Burhanuddin, “Penerapan Metode Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VB pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kapasa Kota Makassar,” Jurnal FAI UMI, Vol. 1, No. 2 (2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Ratna dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas” menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pre-test dan post-test berbentuk pilihan ganda, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji normalitas serta uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), nilai rata-rata pre-test peserta didik sebesar 76,21 dan setelah penerapan model Teams Game Tournament (TGT) meningkat menjadi 93,31 pada nilai rata-rata post-test. Selain itu, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.<sup>27</sup>

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada materi dan desain penelitian. Penelitian Ratna berfokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan pendekatan pre-eksperimen, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Kutablang dengan menggunakan Penelitian tindakan kelas (PTK).

Astuti dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas VIII TFs NW Karang Bata Lombok Barat Tahun Pelajaran 2020/2021” menunjukkan bahwa penerapan model Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Pada siklus I, hasil observasi aktivitas guru mencapai 75% dengan kategori cukup baik, sedangkan aktivitas siswa sebesar 53,57% dengan kategori cukup. Nilai

---

<sup>27</sup>Ratna, Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas (Skripsi, STAIN Majene, 2025), hlm. 63.

rata-rata siswa pada siklus I sebesar 69,5 dengan ketuntasan belajar 50% sehingga dinyatakan belum tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, di mana aktivitas guru mencapai 94,64% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa sebesar 85,71% dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76,0 dengan ketuntasan belajar mencapai 85% sehingga dinyatakan tuntas. Dengan demikian, penerapan model Teams Game Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan telah mencapai target yang diharapkan dengan kriteria sangat baik.<sup>28</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian Astuti dilakukan pada mata pelajaran Biologi kelas VIII TFs, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti diterapkan pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda.

#### **G. Hipotesis Penelitian/Hipotesis Siklus**

Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis adalah sebagai berikut ;

1. Meningkatnya nilai hasil belajar siswa pada aspek kognitif,
2. Meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan materi Al-Qur'an,
3. Tercapainya ketuntasan belajar klasikal sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

---

<sup>28</sup>Astuti, 2022, Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas VIII TFs NW Karang Bata Lombok Barat (Skripsi, Program Studi Tadris IPA Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram).

## BAB II

### PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN PENGEMBANGANNYA

#### A. Hakikat Pembelajaran Bagi Siswa dan Manfaatnya

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.<sup>29</sup> Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, khususnya dalam upaya meningkatkan pengetahuan. Dalam islam, proses pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai aktivitas akademik semata, tetapi juga sebagai bagian dari ibadah yang memiliki nilai spiritual. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. Dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5 :

جامعة الزيتونة

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Menurut Darsono, secara umum istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Dengan pengertian demikian, maka pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan

---

<sup>29</sup> Republik Indonesia , Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2003), Pasal 1.

yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik.<sup>30</sup> Kemudian Tilaar menyatakan bahwa yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar; dengan kata lain, bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan.<sup>31</sup> Hal ini tentu berbeda dengan proses belajar yang diartikan sebagai cara bagaimana para pembelajar itu memiliki dan mengakses isi pelajaran itu sendiri.

Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.<sup>32</sup> Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.<sup>33</sup>

Dimiyati dan Mudjiono mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditunjukkan untuk membelajarkan peserta didik. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.<sup>34</sup> Sardiman mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar.<sup>35</sup> Winataputra, mengemukakan, pembelajaran sebagai serangkaian kegiatan yang

---

<sup>30</sup>Darsono, *Belajar dan Pembelajaran* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000), hlm. 23.

<sup>31</sup>H.A.R. Tilaar, *Membenahi Pendidikan Nasional* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 128.

<sup>32</sup>Rohmah, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 45.

<sup>33</sup>Eveline Siregar, Hartini Nara Widyaningrum, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2015), hlm. 12.

<sup>34</sup>Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 157.

<sup>35</sup>Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 1990), hlm. 20

dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.<sup>36</sup> Berangkat dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*).<sup>37</sup>

Berdasarkan dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*).<sup>38</sup>

Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik ini tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan di dalam dirinya.<sup>39</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.<sup>40</sup> Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

---

<sup>36</sup>Udin S. Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 19.

<sup>37</sup>Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 30

<sup>38</sup>Suryosubroto, *Proses Belajar....*, hlm. 34.

<sup>39</sup>Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2007), hlm. 9.

<sup>40</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 57

Konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam proses mengajar adalah prinsip belajar itu sendiri. Seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia dapat menerapkan cara mengajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip orang belajar.<sup>41</sup> Dengan kata lain, supaya dapat mengontrol sendiri apakah tugas-tugas mengajar yang dilakukannya telah sesuai dengan prinsip-prinsip belajar, maka guru perlu memahami prinsip-prinsip belajar itu. Mengajar dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip belajar itu telah melahirkan istilah pembelajaran (learning).

Sehubungan dengan itu sebagai pendidik yang baik hendaknya memahami dan menerapkan konsep dasar belajar dan pembelajaran serta tujuan dari belajar dan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dalam kondisi pembelajaran yang efektif dan kondusif. Menurut Suyono dan Hariyanto yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.<sup>42</sup> Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh peserta didik. Disaat ketika peserta didik merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai. Adapula pernyataan oleh Winataputra yang menyatakan bahwa arti pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kapasitas serta kualitas belajar pada diri peserta didik.<sup>43</sup>

Selain itu, menurut suyono dan hariyanto terdapat tujuh komponen utama yang memungkinkan kegiatan belajar mengajar berjalan efektif, yaitu: Setelah menelaah pengertian dari pembelajaran, maka dapat diketahui juga komponen-komponen dalam pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut adalah:

1. Peserta didik, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

---

<sup>41</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 27–28.

<sup>42</sup> Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 24.

<sup>43</sup>Udin S. Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 20.

2. Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Isi pelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode, cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik.
7. Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.<sup>44</sup>

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam situasi edukatif yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks tersebut, pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama sebagai berikut:

1. Pembelajaran berperan dalam menghasilkan perubahan pada diri peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan ini terjadi melalui pengalaman belajar yang dirancang secara terencana sehingga siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai dan pembentukan kebiasaan baru yang lebih baik.
2. Pembelajaran berfungsi membantu peserta didik mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara optimal. Setiap individu memiliki potensi yang berbeda-beda, sehingga proses pembelajaran harus mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaktualisasikan kemampuannya melalui aktivitas belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna.
3. Pembelajaran tidak hanya menekankan aspek intelektual, tetapi juga membentuk karakter dan sikap sosial peserta didik. Melalui interaksi antara guru dan siswa serta pengalaman belajar di kelas, nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan sikap menghargai dapat ditanamkan secara bertahap.
4. Pembelajaran menjadi sarana utama untuk merealisasikan tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Seluruh komponen pembelajaran—

---

<sup>44</sup>Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 45-46.

tujuan, materi, metode, dan evaluasi—disusun secara terpadu agar hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.<sup>45</sup>

Adapun menurut pendapat Aqib menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.<sup>46</sup>

Atas dasar-dasar teori pembelajaran menurut ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik.

Pembelajaran memiliki berbagai manfaat penting dalam proses pendidikan. Melalui pembelajaran, peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru secara sistematis sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan wawasan keilmuan secara lebih luas.<sup>47</sup> Selain itu, pembelajaran berperan dalam mengembangkan keterampilan dan kompetensi peserta didik, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>48</sup> Pembelajaran juga berkontribusi dalam pembentukan sikap dan karakter peserta didik, seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemampuan bekerja sama, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sosial.<sup>49</sup> Di samping itu, pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara efektif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>50</sup> Dengan demikian, pembelajaran

---

<sup>45</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 57.

<sup>46</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013), 8

<sup>47</sup> A. Pane dan M. D. Dasopang, *Belajar dan Pembelajaran* (Medan: FITK UIN Sumatera Utara, 2017), hlm. 9–12.

<sup>48</sup> Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 23–25

<sup>49</sup> Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 10–15.

<sup>50</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 41–44.

tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan kesiapan menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa depan.

## **B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Kooperatif**

Abdul Majid menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan agama islam adalah upaya sistematis yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi ajaran islam melalui kegiatan belajar mengajar agar peserta didik mengalami perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>51</sup>

Sementara itu, Rusman memandang pembelajaran pendidikan agama islam sebagai bagian dari proses pembelajaran yang menekankan interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan agama islam yang efektif.<sup>52</sup>

Berdasarkan konsep pembelajaran yang telah di uraikan sebelumnya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus-menerus mempelajari Agama Islam, baik untuk mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.

Sebagai bentuk implementasi dari upaya tersebut, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diarahkan pada pemahaman dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjalankan pola hidup bersih dan sehat; berpikir secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif; menjalankan hak dan kewajiban; berkarya serta memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab; dan menjadikan ajaran agama sebagai landasan dalam memecahkan masalah serta berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam rangka mencapai arah pembelajaran tersebut, setiap usaha sadar tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Begitu pula dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Zakiyah Darajat dalam bukunya Metode Khusus Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mendefinisikan tujuan pembelajaran

---

<sup>51</sup> Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020, h. 24–25.

<sup>52</sup> Rusman, Model-Model Pembelajaran, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021, h. 67–68

Pendidikan Agama Islam sebagai usaha membina manusia beragama, yaitu manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran Islam dengan baik dan sempurna sehingga tercermin dalam sikap dan siklus seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan di dunia dan akhirat, yang dapat dibina melalui pembelajaran agama yang intensif dan efektif.<sup>53</sup>

Lebih lanjut, secara substansi tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mengasuh, membimbing, mendorong, mengusahakan, serta menumbuhkembangkan manusia yang bertakwa.<sup>54</sup> Takwa merupakan derajat yang menunjukkan kualitas manusia, bukan hanya di hadapan sesama manusia, tetapi juga di hadapan Allah SWT.

Oleh karena itu, tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam selalu berupaya menjadikan manusia agar mencapai keseimbangan pribadi secara menyeluruh. Hal ini dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu dengan pelatihan aspek kejiwaan, akal, pikiran, perasaan, dan pancaindra. Dalam konteks ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengemban seluruh aspek kehidupan manusia, meliputi aspek spiritual, intelektual, imajinasi, keilmiahan, dan aspek lainnya.

Berdasarkan tujuan tersebut, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi secara satu arah, tetapi memerlukan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Keterlibatan aktif tersebut diperlukan agar nilai-nilai ajaran Islam dapat dipahami, dihayati, dan diterapkan dalam sikap serta perilaku peserta didik.<sup>55</sup> Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong interaksi dan kerja sama dalam proses belajar mengajar.

Pendekatan pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pendekatan ini,

---

<sup>53</sup> Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 72

<sup>54</sup> Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus....*, hlm. 72

<sup>55</sup> Omar Mohammad Al-Toumy Al-Syaibany, *Falsafah Pendidikan Islam*, terj. Hasan Langgulung (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), hlm. 399

keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kontribusi setiap kelompok.<sup>56</sup>

Pendekatan kooperatif berlandaskan pada teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, saling membantu, dan bertukar pendapat dalam memahami materi pelajaran.<sup>57</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan kooperatif, peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kompetensi yang memadai agar mampu mengelola pembelajaran secara efektif. Menurut E. Mulyasa, kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial yang harus dimiliki untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Pengertian model pembelajaran kooperatif.<sup>58</sup>

#### 1. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuan berbeda.<sup>59</sup> Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Isjoni menyebutkan pembelajaran kooperatif merupakan model

---

<sup>56</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 29

<sup>57</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), hlm. 56

<sup>58</sup> E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 75.

<sup>59</sup> Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 15.

pembelajaran yang dikenal sejak lama, guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya.<sup>60</sup> Hartono mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu penggunaan pembelajaran kelompok-kelompok kecil sehingga para siswa bekerjasama untuk memaksimalkan belajar mereka.<sup>61</sup>

Menurut Nur, model pembelajaran koopertif merupakan teknik kelas praktis yang dapat digunakan oleh guru setiap hari untuk membantu siswa dalam belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks.<sup>62</sup> Warsono & Hariyanto model pembelajaran kooperatif adalah suatu deskripsi yang berawal dari lingkungan pembelajaran termasuk perilaku/sikap seorang pendidik menerapkan model tersebut.<sup>63</sup>

Penjelasan dari para ahli diatas menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mendeskripsikan awal dari pembelajaran dengan teknik praktis, tujuan, sintaks, lingkungan dan manajemennya.

Berdasarkan pengertian pembelajaran kooperatif yang telah diuraikan sebelumnya, model pembelajaran ini memiliki sejumlah ciri khusus dalam penerapannya di kelas. Ciri-ciri tersebut menjadi pembeda pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran lainnya serta menunjukkan karakteristik kerja sama yang terstruktur antar peserta didik. Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah.
- b. Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama
- c. Membagi tugas dan tanggung jawab sama
- d. Akan dievaluasi untuk semua
- e. Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerja bersama
- f. Diminta mempertanggung jawabkan individual materi yang ditangani.<sup>64</sup>

---

<sup>60</sup>Isjoni, *Cooperative Learning.....*, hlm. 12

<sup>61</sup> Hartono, *PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan* (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2008), hlm. 80

<sup>62</sup> Mohamad Nur, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA, 2011), hlm. 3.

<sup>63</sup> Warsono, Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 172.

<sup>64</sup> Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 20

## 2. Tujuan pembelajaran kooperatif

Tujuan utama dari model pembelajaran kooperatif adalah dapat memotivasi peserta didik, memanfaatkan seluruh energi sosial peserta didik, saling mengambil tanggung jawab. Selain tujuan model pembelajaran di atas ada tujuan lain yaitu membantu peserta didik dalam belajar di setiap mata pelajaran baik dari keterampilan dasar sampai ke bentuk pemecahan masalah. Pendapat lain menurut Rusman berdasarkan penelitian yang dilakukan dinyatakan bahwa tujuan penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Pendapat para ahli yang lain menurut Warsono & Hariyanto, tujuan dari model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan prestasi belajar khususnya pada bidang akademik
- b. Meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik
- c. Meningkatkan rasa senang peserta didik pada pengalaman belajar
- d. Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi
- e. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik
- f. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik
- g. Membantu meningkatkan hubungan baik antara suku/ras.<sup>65</sup>

## 3. Karakteristik model pembelajaran kooperatif

Menurut Wina Sanjaya karakteristik pembelajaran kooperatif diantaranya adalah pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama.

### a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

---

<sup>65</sup> Warsono, Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 164.

- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif  
Pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang akan dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain-lain.
- c. Kemauan untuk bekerja sama  
Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pandai membantu yang kurang pandai.
- d. Keterampilan bekerja sama  
Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.<sup>66</sup>
4. Macam- macam model pembelajaran kooperatif
- a. Student Teams Achievement Division (STAD)  
Model Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan sering digunakan.<sup>67</sup> Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang. Guru terlebih dahulu menyampaikan materi, kemudian siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi tersebut. Setelah itu, siswa mengerjakan kuis secara individu. Nilai individu dibandingkan dengan skor sebelumnya untuk melihat peningkatan, lalu dikontribusikan sebagai skor kelompok. Dengan demikian, STAD menekankan tanggung jawab individu sekaligus kerja sama tim.
- b. Model Jigsaw menekankan pembagian tanggung jawab belajar kepada setiap anggota kelompok. Siswa dibagi ke dalam kelompok asal, kemudian setiap anggota mempelajari bagian materi yang berbeda.<sup>68</sup> Selanjutnya, siswa yang memiliki bagian materi yang sama berkumpul

---

<sup>66</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006, hlm. 242–245.

<sup>67</sup> Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 62–64.

<sup>68</sup> Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo, hlm. 69–72

dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan materi tersebut. Setelah itu, mereka kembali ke kelompok asal dan mengajarkan materi kepada teman satu kelompok. Model ini melatih kemandirian, tanggung jawab, serta kemampuan komunikasi siswa.

- c. Model Think Pair Share (TPS) merupakan model pembelajaran yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Prosesnya dimulai dari siswa berpikir secara individu terhadap suatu pertanyaan, kemudian berdiskusi dengan pasangan, dan akhirnya berbagi hasil diskusi dengan seluruh kelas. Model ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi serta melatih kemampuan berpikir dan berkomunikasi.
- d. Model Group Investigation (GI) merupakan model pembelajaran kooperatif yang lebih kompleks karena melibatkan kegiatan penyelidikan kelompok.<sup>69</sup> Dalam model ini, siswa bersama kelompoknya memilih topik, merencanakan langkah penyelidikan, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menyusun laporan. Hasil kerja kemudian dipresentasikan di depan kelas. Model ini sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian belajar siswa,
- e. model Numbered Heads Together (NHT) dirancang untuk memastikan keterlibatan seluruh siswa dalam kelompok. Setiap anggota kelompok diberi nomor, kemudian guru mengajukan pertanyaan dan siswa berdiskusi bersama untuk menemukan jawabannya.<sup>70</sup> Setelah itu, guru memanggil nomor secara acak, sehingga siswa dengan nomor tersebut harus menjawab. Cara ini membuat semua siswa harus siap dan aktif dalam proses pembelajaran.

### **C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

---

<sup>69</sup> Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 135–137

<sup>70</sup> Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 201–203

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model yang menggunakan permainan akademik, artinya peserta didik yang dala kelompok kecil yang terdiri dari 5 atau 6 peserta didik secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif.<sup>71</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim melalui kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Dalam model ini, peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen untyuk saling membantu memahami materi pelajaran<sup>72</sup>. Setelah proses belajar dalam tim, peserta didik mengikuti permainan dan turnamen akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Skor yang diperoleh setiap peserta didik akan dikonstrubusi sebagai skor kelompok, sehingga keberhasilan individu turut menentukan keberhasilan tim secara keseluruhan. Menurut Huda dengan *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan mereka berkompetisi dengan kelompok yang setara, membuat *Teams Game Tournament* (TGT) terasa lebih adil dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya.<sup>73</sup>

*Teams Games Tournament* (TGT) dirancang untuk menggabungkan kekuatan kerja sama dan kompetisi sebagai strategi pembelajaran yang memotivasi siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa tidak hanya bekerja dalam tim untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga mengikuti permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) akademik yang menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari Interaksi semacam ini berpotensi meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial siswa karena setiap anggota tim memiliki tanggung jawab terhadap kemajuan timnya, sehingga

---

<sup>71</sup>Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 82

<sup>72</sup>Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008, hlm. 143.

<sup>73</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013, hlm. 115.

keberhasilan individu akan memberi dampak positif terhadap pencapaian kelompok<sup>74</sup>.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah diuraikan sebelumnya, diperlukan landasan teori yang mendukung penerapan model tersebut dalam proses pembelajaran. Landasan teori ini digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep dan teori yang relevan sebagai dasar dalam menganalisis pelaksanaan pembelajaran serta keterkaitannya dengan prestasi belajar peserta didik

### 1. Dasar Teori Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pengembangan dari pendekatan *cooperative learning*, yang secara teoretis didasarkan pada pemahaman bahwa proses belajar bukan hanya aktivitas individual, tetapi merupakan suatu aktivitas sosial yang terjadi melalui interaksi antar peserta didik dan lingkungan belajar.<sup>75</sup> Landasan ini sejalan dengan pandangan beberapa tokoh pendidikan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama melalui proses berbagi pengetahuan, diskusi, dan refleksi bersama.

Menurut Nurlita dalam kajian *cooperative learning*, pembelajaran kooperatif adalah pendekatan instruksional di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu belajar materi pelajaran sehingga setiap anggota merasa bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri dan teman satu kelompok.<sup>76</sup> Konsep ini bukan semata tentang pembagian tugas, melainkan tentang saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), akuntabilitas individual, serta adanya interaksi tatap muka yang memfasilitasi pembelajaran sosial dan akademik. Prinsip-prinsip ini kemudian menjadi landasan teoritis bagi model *Teams Game Tournament*

---

<sup>74</sup> Penerapan TGT mendorong tanggung jawab individu terhadap tim. ([Jurnal UMJ][1])

<sup>75</sup>Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008hlm. 2-7

<sup>76</sup>Nurulita Yusron, *Cooperative Learning*,.....hlm. 2-7.

(TGT), yang berupaya memfasilitasi interaksi sosial dengan unsur kompetisi yang terstruktur melalui permainan dan turnamen.

## 2. Teori Belajar Sosial dan Konstruktivisme

Landasan teoretis berikutnya berasal dari teori belajar sosial dan konstruktivisme. Teori belajar sosial, yang dipengaruhi oleh pemikiran Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, komunikasi, dan kolaborasi antar individu dalam konteks sosial.<sup>77</sup> Dalam model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa bekerja dalam tim heterogen untuk memecahkan masalah, berdiskusi, dan saling menguatkan pemkoahaman materi, yang mencerminkan bahwa pembelajaran bukanlah proses individual semata tetapi dipengaruhi oleh dinamika sosial dalam kelompok.

Selain itu, konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan baru melalui pengalaman aktif dan refleksi terhadap pengalaman tersebut.<sup>78</sup> Ketika siswa terlibat dalam games dan turnamen *Teams Games Tournament* (TGT), mereka dihadapkan pada situasi pembelajaran yang memerlukan pemikiran aktif, interpretasi, dan aplikasi konsep secara langsung. Proses ini sejalan dengan pandangan konstruktivis bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman belajar bermakna yang dibangun bersama dalam konteks sosial.

## 3. Teori Motivasi dan Kompetisi dalam Pembelajaran

Landasan teoritis lain yang relevan adalah teori motivasi dalam pendidikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memadukan elemen kompetisi sehat melalui sistem permainan akademik dan turnamen yang dirancang untuk memacu keterlibatan serta motivasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi

---

<sup>77</sup> Nur Hidayah., dkk., *Psikologi Pendidikan* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2017), hlm. 129–130.

<sup>78</sup>Edward Harefa dkk., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajarn* (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm. 75–77.

belajar siswa karena unsur permainan yang disuguhkan menghadirkan tantangan dan kesenangan dalam belajar, sehingga siswa termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan mencapai hasil terbaiknya.<sup>79</sup>

Studi pada siswa SD juga menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika, yang menegaskan bahwa dorongan kompetitif dalam kelompok dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa.<sup>80</sup>

Kompetisi di sini bukan sebagai rivalitas negatif, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang memicu rasa ingin tahu dan usaha siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa situasi belajar yang menantang dan dinamis dapat memicu dorongan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan yang monoton atau satu arah.

##### 5. Soft Skills dan Keterampilan Abad ke-21

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga didukung oleh landasan teoritis yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan sosial dan soft skills sebagai bagian dari tujuan pendidikan abad ke-21. Keterampilan seperti kerja sama, komunikasi, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki siswa di era modern. Penelitian terkait *Teams Games Tournament* (TGT) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan model ini menunjukkan peningkatan keterampilan kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif dalam proses belajar.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup>Rismayani Armin, Astuti, "The Effect of *Teams Games Tournament* (TGT) Cooperative Learning Model on Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students," *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2 (2022), hlm. 45–52.

<sup>80</sup>Muhammad Rafli Maulana Ishak, Gunawan Ikhtiono, & Kamalludin, "Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak," *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin* 2, no. 02 (2024): 9–19.

<sup>81</sup>Risma Yunita Verawati, Mastur Mastur, dan Susanti Sufyadi, "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Bamboozle," *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2025): 120–130.

Landasan ini semakin diperkuat oleh temuan empiris bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) membantu siswa tidak hanya dalam aspek akademik tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Misalnya, sebuah studi menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dimana siswa yang diajarkan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan kemampuan berpikir lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan model diskusi konvensional.<sup>82</sup>

#### 6. Integrasi Teori Sosial, Kognitif, dan Pedagogis

Secara keseluruhan, landasan teoretis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan integrasi dari berbagai perspektif teoritis.<sup>83</sup> Dari aspek sosial, *Teams Games Tournament* (TGT) memanfaatkan interaksi antar siswa untuk membangun pengetahuan bersama; dari aspek motivasi, *Teams Games Tournament* (TGT) memanfaatkan kompetisi positif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa; dari aspek konstruktivis, *Teams Games Tournament* (TGT) memfasilitasi pembelajaran bermakna melalui pengalaman yang terstruktur; dan dari aspek pedagogis abad ke-21, *Teams Games Tournament* (TGT) mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang relevan dengan tuntutan pendidikan modern.

Dengan demikian, secara teoretis, model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran yang holistik, tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga memperhatikan proses belajar yang signifikan serta pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan motivasi siswa.<sup>84</sup> Pendekatan ini menjadikan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu

---

<sup>82</sup>Nurfenti Widiya Nengsih, Sofyan Iskandar, dan Tiara Yogiarni, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Video Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 740–748.

<sup>83</sup>Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 197

<sup>84</sup>Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 59

bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif dan relevan untuk konteks pendidikan kontemporer.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri khas yang membedakannya dari pembelajaran tradisional maupun model kooperatif lainnya. Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat kerja sama tim, dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun kolaboratif, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar lebih optimal. Untuk mencapai hal tersebut, *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa karakteristik khusus, antara lain:

1. Kelompok Siswa Heterogen Setiap tim terdiri dari siswa dengan kemampuan, karakter, dan latar belakang berbeda. Struktur ini mendorong ketergantungan positif, di mana siswa bertanggung jawab tidak hanya atas belajar sendiri, tetapi juga membantu rekan tim sehingga tujuan bersama tercapai.
2. Integrasi Permainan Edukatif *Teams Games Tournament* (TGT) memasukkan unsur permainan berbasis materi pelajaran. Permainan ini menuntut siswa menguasai konsep terlebih dahulu, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi, dan meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional.
3. Kompetisi Sehat (Turnamen) Tim berkompetisi secara sehat melalui turnamen. Skor individu diakumulasikan menjadi skor tim, sehingga setiap siswa termotivasi belajar serius karena kontribusinya memengaruhi prestasi tim. Kompetisi ini menciptakan suasana belajar dinamis dan memacu motivasi intrinsik.
4. Penghargaan atau Apresiasi Tim *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan penghargaan berupa pengakuan, nilai tambahan, atau bentuk apresiasi lain. Penghargaan diberikan tidak hanya kepada tim pemenang, tetapi juga untuk peningkatan, kerja sama, atau partisipasi aktif, yang memperkuat motivasi belajar siswa.
5. Pelibatan Aktif Semua Siswa Setiap anggota tim berkesempatan berkontribusi dalam diskusi, permainan, maupun turnamen. Struktur ini mendorong siswa yang biasanya pasif untuk aktif, sekaligus mengembangkan keterampilan interpersonal seperti komunikasi dan menerima kritik.
6. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaborasi *Teams Games Tournament* (TGT) melatih kemampuan bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan penyelesaian konflik secara konstruktif. Model ini mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional sesuai tujuan pendidikan abad.
7. Fokus pada Proses dan Hasil Belajar Model ini menyeimbangkan perhatian pada proses (diskusi, permainan, turnamen) dan hasil belajar. Proses ini juga

memberikan guru informasi untuk refleksi dan tindak lanjut pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa.

8. Fleksibilitas dan Adaptabilitas *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Model ini terbukti meningkatkan keaktifan, motivasi, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar siswa, sehingga mudah disesuaikan dengan materi, kondisi kelas, dan kebutuhan peserta didik.<sup>85</sup>

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah strategi *cooperative learning* yang mengintegrasikan kerja tim, permainan edukatif, dan kompetisi sehat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Tujuan pedagogisnya meliputi aspek kognitif, afektif, sosial, dan motivasional siswa. Adapun karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT) yang berperan dalam pencapaian tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keaktifan siswa: *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong partisipasi aktif melalui diskusi, games, dan turnamen. Siswa lebih terdorong menyampaikan pendapat dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- b. Meningkatkan motivasi belajar: Kompetisi dan permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) menciptakan suasana belajar yang menantang dan menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa.
- c. Meningkatkan hasil akademik: Struktur pembelajaran interaktif *Teams Games Tournament* (TGT) memfasilitasi penguasaan materi karena siswa harus memahami konsep untuk memenangkan permainan dan turnamen, terbukti meningkatkan nilai dan ketuntasan belajar.
- d. Mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi: Melalui kerja tim, siswa belajar membagi tugas, saling membantu, menghargai pendapat, serta mengasah kemampuan komunikasi dan kerja sama.
- e. Menumbuhkan sikap kompetitif sehat: Kompetisi terstruktur mendorong siswa berusaha maksimal secara positif, membangun semangat bersaing yang konstruktif.
- f. Meningkatkan berpikir kritis dan pemecahan masalah: Permainan dan turnamen menuntut siswa menerapkan materi secara cepat dan tepat, mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- g. Mendorong kreativitas dan inovasi: Aktivitas *Teams Games Tournament* (TGT) menstimulasi siswa menciptakan strategi, ide baru, dan pendekatan kreatif untuk menyelesaikan tugas tim.
- h. Memperkuat penguasaan kompetensi individu dan kelompok: Skor individu mempengaruhi skor tim, sehingga siswa termotivasi menguasai materi

---

<sup>85</sup>Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008, hlm. 78–80.

secara personal sekaligus membantu teman sekelompoknya, menghasilkan penguasaan kompetensi yang lebih merata.<sup>86</sup>

Masing-masing komponen ini memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menantang, dan bermakna bagi siswa.

#### 1. Pembentukan Tim (Teams)

Komponen pertama dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembentukan tim (teams), yakni langkah di mana guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Pembagian kelompok ini mempertimbangkan kemampuan akademik, jenis kelamin, latar belakang, serta karakter siswa sehingga setiap tim memiliki variasi kemampuan yang seimbang<sup>87</sup>.

Tujuan pembentukan tim heterogen adalah untuk menciptakan *positive interdependence*, di mana siswa belajar saling tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>88</sup> Dengan demikian, anggota tim tidak hanya bekerja secara individual, tetapi juga bertanggung jawab untuk membantu teman sekelompoknya memahami materi sehingga semua anggota memiliki peluang untuk sukses. Interaksi intensif yang terjadi dalam kelompok ini melatih keterampilan sosial siswa, meningkatkan rasa saling menghargai, serta menciptakan proses pembelajaran kolaboratif yang efektif.

Dalam praktiknya, guru harus melakukan pembagian tim secara adil dan strategis, misalnya dengan memastikan ada siswa yang kuat bersama siswa yang membutuhkan bimbingan, atau dengan mempertimbangkan campuran siswa yang lebih aktif dan yang cenderung pasif dalam pembelajaran tradisional.<sup>89</sup> Pembentukan tim ini juga ditandai dengan pengaturan tempat duduk, komunikasi awal antaranggota, serta pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengenal anggota timnya sehingga hubungan sosial dapat terbangun sebelum memasuki tahap permainan.

<sup>86</sup>Nurulita Yusron, *Cooperative Learning...*, hlm. 82.

<sup>87</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning...*, hlm.80.

<sup>88</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 54

<sup>89</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hlm 77

## 2. Permainan Akademik (Games)

Komponen berikutnya adalah Permainan Akademik (Games), yang menjadi jantung interaksi belajar dalam model *Teams Games Tournament* (TGT). Permainan akademik ini berupa serangkaian aktivitas atau kuis yang dirancang oleh guru berdasarkan materi pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya. Permainan ini mencakup soal-soal, tantangan pemecahan masalah, atau tugas yang menguji pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.<sup>90</sup> Permainan disusun sedemikian rupa agar siswa termotivasi untuk aktif berpikir dan berkolaborasi dalam tim sebelum mereka mengikuti kompetisi turnamen.

Tujuan utama dari fase permainan ini adalah untuk memberikan latihan efektif dan adiktif terhadap materi pelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemahaman konsep, penerapan, serta analisis sederhana terhadap soal-soal pembelajaran.<sup>91</sup> Permainan juga berfungsi sebagai alat motivasi, dimana suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan mampu mengurangi kejenuhan siswa ketika belajar materi yang kompleks. Proses games ini memicu siswa untuk berpartisipasi penuh, karena skor yang dihasilkan dalam permainan akan dihitung bersama skor dalam tahap turnamen selanjutnya.

## 3. Turnamen (Tournament)

Komponen ketiga adalah Turnamen (Tournament), yang merupakan fase di mana siswa atau tim yang telah dibentuk bersaing secara sistematis dalam kompetisi untuk memperoleh skor tertinggi.<sup>92</sup> Turnamen ini bukan semata bentuk permainan, tetapi diberi struktur formal yang mencerminkan kompetisi akademik antara tim-tim yang ada. Turnamen dirancang untuk menantang kompetensi tim dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau menyelesaikan permainan edukatif, dan biasanya dilaksanakan setelah fase games selesai.

---

<sup>90</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning...*, hlm 81.

<sup>91</sup> Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 45.

<sup>92</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 59–60.

Sistem turnamen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) bisa dilakukan dalam beberapa babak atau ronde, dengan setiap tim mengirimkan perwakilannya atau seluruh anggota tim tampil sesuai format yang disepakati. Skor turnamen ini menjadi dasar dalam perhitungan skor tim secara keseluruhan sehingga mencerminkan kontribusi masing-masing anggota melalui kerja sama tim yang kuat. Turnamen menghadirkan elemen kompetisi yang sehat sekaligus memacu semangat belajar siswa karena mereka termotivasi untuk tampil baik demi timnya sendiri.

Turnamen juga memberi kesempatan kepada siswa untuk memperkuat pemahaman materi secara real-time and menghadapi situasi pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir cepat, kerja sama, serta ketepatan jawaban.<sup>93</sup> Dengan demikian, turnamen dalam konteks *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi alat pembelajaran yang mendorong keterlibatan tinggi dan pembelajaran berdampak, bukan sekadar kompetisi untuk menang semata.

#### 4. Sistem Skor dan Penilaian

Komponen keempat adalah Sistem Skor dan Penilaian, yang merupakan mekanisme bagi guru untuk mengukur hasil belajar dan kontribusi setiap tim maupun individu siswa dalam proses *Teams Games Tournament* (TGT). Sistem skor ini biasanya mencakup skor dari fase permainan (games) dan skor yang diperoleh dari turnamen. Skor individual siswa kemudian diakumulasikan menjadi skor tim untuk menentukan posisi relatif tim dalam ranking keseluruhan di kelas.<sup>94</sup>

Penilaian dalam *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya menilai aspek kognitif siswa melalui skor kuis atau permainan, tetapi juga menilai aspek kerjasama, kontribusi dalam tim, serta keterampilan sosial yang muncul selama aktivitas kolaboratif.<sup>95</sup> Dalam beberapa praktik, guru juga dapat

---

<sup>93</sup> Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 50.

<sup>94</sup> Muhammad Nur, *Penerapan Model Teams-Games-Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Malang, 2020), hlm. 45–46

<sup>95</sup> Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 55.

menggabungkan skor turnamen dengan penilaian formatif lain seperti observasi performa tim, umpan balik sesama anggota tim, serta penilaian mandiri (self-assessment) agar hasil evaluasi lebih komprehensif dan adil bagi setiap siswa.

Sistem skor yang transparan dan jelas menjadi bagian fundamental dari model *Teams Games Tournament* (TGT) karena mampu memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang sejauh mana mereka telah memahami materi dan berkontribusi terhadap tim mereka.<sup>96</sup> Dengan begitu, proses penilaian tidak lagi menjadi momok yang menakutkan, tetapi menjadi bagian dari pembelajaran yang memberi motivasi dan arah bagi siswa untuk memperbaiki performa mereka di masa pembelajaran selanjutnya.

#### 5. Penghargaan Tim (*Team Recognition*)

Komponen terakhir adalah Penghargaan Tim (*Team Recognition*), yang berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap tim yang berhasil mencapai skor terbaik atau performa terbaik dalam turnamen *Teams Games Tournament* (TGT). Apresiasi ini dapat berupa pengumuman pemenang di depan kelas, sertifikat, nilai tambahan, atau bentuk penghargaan lain yang memotivasi siswa untuk terus belajar dengan giat.

Penghargaan tim memiliki tiga fungsi penting. Pertama, sebagai reinforcement positif yang meningkatkan motivasi belajar siswa untuk terus berusaha dalam pemahaman materi. Kedua, sebagai bentuk pengakuan sosial terhadap upaya kolaboratif yang dilakukan oleh tim sehingga siswa merasa dihargai atas usaha kerjasama mereka. Ketiga, penghargaan tim mempertegas pentingnya proses kolaboratif dalam pembelajaran bukan hanya hasil akademik sehingga siswa memahami bahwa setiap kontribusi memiliki nilai dalam konteks pembelajaran tim.<sup>97</sup>

Guru harus cermat dalam merancang bentuk penghargaan ini agar bukan hanya tim pemenang saja yang dihargai, tetapi juga tim yang menunjukkan peningkatan signifikan serta kerja sama yang baik, sehingga penghargaan menjadi alat pembelajaran yang memotivasi siswa secara luas.

---

<sup>96</sup> Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 57.

<sup>97</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008, 2008. h 83

Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak terlepas dari beberapa langkah tertentu, hal tersebut harus diperhatikan agar pembelajaran dapat sukses dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah- langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat enam tahapan utama yaitu

1. Menyajikan informasi, memberikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan jalan berdemonstrasi atau melalui bahan bacaan.
2. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil, guru memebentuk suatu kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.
3. Membimbing kelompok bekerja dan belajar, guru membimbing kelompok belajar peserta didik pada saat mengerjakan tugas.
4. Tournament, pendidik mengawasi kegiatan peserta didik dan memberi menghitung skor setiap tim.
5. Penghargaan untuk tim yang menang.<sup>98</sup>

Berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan gambaran mengenai bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan secara terstruktur dan melibatkan peran aktif guru serta peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran melalui tahapan-tahapan tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik secara menyeluruh.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu tipe pembelajaran kooperatif juga memiliki kelebihan dan kekurangan dari sudut pandang guru. Menurut Trianto, pembelajaran kooperatif memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan interaktif.<sup>99</sup> Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempermudah proses pembelajaran karena tanggung jawab belajar tidak sepenuhnya terpusat pada guru, melainkan terbagi dalam kerja tim siswa.<sup>100</sup> Guru

---

<sup>98</sup> Fani Fitriani Pratiwi, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar, (Skripsi S1, Bandung, 2021) h.15.

<sup>99</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 56

<sup>100</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 83–87

berperan sebagai fasilitator dan pengarah, sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih dinamis. Selain itu, melalui sistem turnamen dan skor kelompok, guru dapat lebih mudah memantau perkembangan akademik siswa secara individual maupun kelompok. Model ini juga membantu guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa tanpa harus terus-menerus memberikan dorongan secara verbal.<sup>101</sup>

Namun demikian, penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) juga menuntut kesiapan guru yang tinggi. Guru harus merancang perangkat pembelajaran, kartu soal, sistem penilaian turnamen, serta pengelompokan siswa secara heterogen dengan cermat. Pengelolaan kelas menjadi tantangan tersendiri karena suasana permainan berpotensi menimbulkan kebisingan jika tidak dikontrol dengan baik.<sup>102</sup> Selain itu, model ini membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dalam pelaksanaannya, sehingga guru harus mampu mengatur alokasi waktu agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Oleh karena itu, keberhasilan *Teams Games Tournament* (TGT) sangat bergantung pada kompetensi guru dalam perencanaan, pengelolaan kelas, dan evaluasi pembelajaran.

#### **D. Bentuk Prestasi Belajar Bagi Siswa**

Prestasi belajar itu merupakan berasal dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Maka kita berikan dahulu pengertian masing-masing kata agar nanti kita dapat memberikan kesimpulan tentang prestasi belajar. Abdul Majid berpendapat bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).<sup>103</sup>

Prestasi belajar menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.<sup>104</sup> Sumadi Suryabrata menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai individu

---

<sup>101</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran*,... hlm. 83–87

<sup>102</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran*,... hlm. 83–87

<sup>103</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 107.

<sup>104</sup> Meity Taqdir Qodratillah, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 427

sebagai hasil dari aktivitas belajar yang telah dilakukan.<sup>105</sup> Menurut Agoes Dariyo memberikan batasan tentang prestasi belajar bahwa prestasi belajar adalah hasil pencapaian yang diperoleh seorang pelajar (siswa) setelah mengikuti ujian dalam suatu pelajaran tertentu. Prestasi belajar diwujudkan dengan laporan nilai yang tercantum pada buku rapor atau KHS.<sup>106</sup> Dari definisi di atas, dapat diambil unsur-unsur yang penting dalam pengertian prestasi adalah:

1. Prestasi merupakan hasil dari suatu pekerjaan yang mengandung pengertian bahwa prestasi diperoleh setelah individu menyelesaikan suatu pekerjaan
2. Prestasi diperoleh melalui keuletan kerja, yaitu bahwa prestasi hanya diperoleh setelah individu benar-benar berusaha semaksimal mungkin dengan harapan mencapai hasil yang memuaskan.

Dari pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwa prestasi belajar seseorang merupakan gambaran dari kemampuan yang sebenarnya dari orang yang bersangkutan. Adapun prestasi belajar yang ideal dituntut memenuhi 3 aspek sekaligus yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Lebih-lebih mengenai penentu prestasi belajar dengan test kemampuan pengetahuan dan ketrampilan tetapi pengamalan sikap dan tingkah laku keagamaan yang mencerminkan pribadi yang beragama itu juga lebih penting.

1. Aspek-aspek prestasi belajar

Menurut Pranoto dan M. Hidayat prestasi belajar dibagi menjadi tiga aspek, yaitu sebagai berikut:

- a. Aspek Kognitif (aspek pengetahuan) Aspek kognitif seringkali dihubungkan dengan IQ atau kecerdasan intelegensi anak. Meskipun demikian, aspek kognitif memiliki beberapa hal yang dinilai yaitu: observasi, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis.
- b. Aspek Afektif (aspek sikap) Aspek sikap yaitu emosional anak dalam menerima informasi. Aspek afektif memiliki beberapa hal yang dinilai yaitu: penerimaan, penyambutan, penghayatan, internalisasi, penokohan.
- c. Aspek Psikomotor (aspek keterampilan) Aspek psikomotor yaitu yang berhubungan dengan hasil kerja anak, cara anak menangani pelaksanaan tugas, dan pemantauan tugas sebagai informasi yang berharga untuk

<sup>105</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 297

<sup>106</sup> Agoes Dariyo, *Dasar-dasar Pedagogik Modern* (Jakarta: PT. Indeks, 2013), hlm. 89.

dipelajari. Aspek ini memiliki dua hal penting yaitu keterampilan motorik dan siklus serta keterampilan ekspresi verbal dan nonverbal.<sup>107</sup>

Pendapat lainnya yaitu Abduloh menyatakan bahwa aspek-aspek dalam prestasi belajar yaitu ranah kognitif atau cognitive domain (seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan dan penilaian), ranah afektif atau affective domain (mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai), ranah psikomotor atau psychomotor domain (berisi perilaku yang menekankan pada keterampilan).<sup>108</sup>

Menurut Nana Sudjana, bahwa prestasi belajar itu meliputi tiga ranah atau aspek, yaitu:

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa dalam memahami, menguasai, dan menerapkan materi pelajaran. Ranah ini biasanya diukur melalui tes atau evaluasi yang menunjukkan tingkat penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan.
- b. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, minat, perhatian, dan nilai yang berkembang dalam diri siswa selama proses pembelajaran. Prestasi belajar dalam ranah ini terlihat dari perubahan sikap, penerimaan nilai, serta pembentukan karakter sebagai hasil dari pengalaman belajar.
- c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah ini tampak dalam kemampuan siswa melakukan praktik, menggunakan alat, atau menghasilkan suatu karya sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, prestasi belajar menurut Nana Sudjana mencerminkan perubahan perilaku yang menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.<sup>109</sup>

Menurut Darmadi prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu :

- a. Kemampuan intelektual, yaitu kemampuan yang menghasilkan sebuah siklus secara terarah, berpikir secara bermakna, dan mampu berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya.
- b. Strategi kognitif, yaitu jenis keterampilan intelektual khusus yang menyangkut tingkah laku seseorang dan kemampuan yang diorganisasikan dari dalam sehingga seseorang memiliki proses yang menentukan kemauannya untuk belajar, mengingat dan berpikir.

---

<sup>107</sup> Pranoto, M. Hidayat, *Upaya Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (Dr. Abduloh dkk., 2023), 15

<sup>108</sup> Abduloh dkk., *Upaya Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (2022), 4.

<sup>109</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22–23.

- c. Informai verbal, yaitu terdiri dari pernyataan seorang siswa mengenai informasi yang diinginkan.
- d. Sikap, yaitu pernyataan internal oleh individu yang mempengaruhi siklus sampai batas tertentu tentang objek, orang, atau peristiwa.
- e. Motorik, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan motorik seperti mengemudi, memainkan alat musik, mengetik, menari, dan sejenisnya.<sup>110</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek prestasi belajar ada tiga yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif yaitu hal yang berhubungan dengan proses berpikir atau kecerdasan intelegensi, kemudian aspek afektif yakni hal yang berkaitan dengan nilai atau sikap siswa, dan aspek psikomotor yakni berhubungan dengan hasil kerja anak.

## 2. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibagi menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri individu yang sedang belajar.<sup>111</sup> Faktor internal meliputi faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), faktor kelelahan. Faktor yang kedua adalah faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Menurut Abduloh mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

- a. Faktor internal, yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, seperti faktor fisiologis dan psikologis (intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi).
- b. Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa, seperti faktor lingkungan sosial (kondisi rumah), sarana dan prasarana pendukung).
- c. Faktor pendekatan, jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>112</sup>

<sup>110</sup> Darmadi, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (2017), hlm. 295.

<sup>111</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hlm. 54.

<sup>112</sup> Abduloh dkk., *Upaya Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (2022), hlm. 4.

Sejalan dengan pendapat ahli lainnya yaitu Djaali mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Faktor internal atau yang bersumber dari diri individu, meliputi kesehatan, kecerdasan, minat, motivasi, dan gaya belajar.
  1. Kesehatan dapat mempengaruhi prestasi belajar karena jika siswa sedang sakit maka akan sulit untuk menyerap ilmu saat proses pembelajaran.
  2. Kecerdasan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemajuan belajar dan dapat mempengaruhi kehidupan.
  3. Minat dan motivasi merupakan landasan untuk menggapai suatu tujuan yang ingin diraih.
  4. Gaya belajar adalah suatu teknik yang digunakan seseorang dalam melakukan kegiatan belajar.<sup>113</sup>
- b. Faktor dari luar diri antara lain yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.
  1. Keluarga meliputi tingkat pendidikan orang tua, status ekonomi, tepat tinggal, rasio hubungan dengan orang tua, perkataan dan nasehat orang tua dapat memberikan dampak terhadap hasil pencapaian proses belajar anak.
  2. Sekolah meliputi fasilitas sekolah, kualitas guru, perangkat perlengkapan mengajar, lingkungan sekolah, dan rasio guru serta jumlah murid setiap kelas yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.
  3. Masyarakat, apabila masyarakat di sekitar tempat tinggal tergolong atau termasuk orang-orang yang terpelajar, terutama anak yang rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal tersebut juga akan mendorong anak untuk lebih giat belajar.
  4. Lingkungan sekitar meliputi bangunan tempat tinggal, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Dapat penulis simpulkan bahwa faktor prestasi belajar yaitu faktor yang dipengaruhi dari dalam diri atau internal meliputi kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi, cara belajar, dan faktor dari luar diri atau eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.<sup>114</sup>

## E. Cara Meningkatkan Prestasi Belajar Bagi Siswa

---

<sup>113</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 90.

<sup>114</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan...*, hlm. 91.

Prestasi belajar peserta didik tidak bersifat tetap, melainkan dapat mengalami perubahan seiring dengan proses pembelajaran yang dialami. Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik faktor internal peserta didik maupun faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, prestasi belajar tidak hanya dipandang sebagai hasil akhir pembelajaran, tetapi juga sebagai capaian yang dapat ditingkatkan melalui upaya pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terencana.

Prestasi belajar peserta didik sangat berkaitan dengan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Peran guru dalam merancang pembelajaran yang efektif, aktif, dan bermakna menjadi faktor penting dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang tepat turut menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi belajar.

Upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual siswa, tetapi juga oleh strategi pembelajaran, motivasi, peran guru, serta suasana belajar yang diciptakan. Oleh karena itu, peningkatan prestasi belajar harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan melalui berbagai cara berikut.

1. Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Salah satu cara utama dalam meningkatkan prestasi belajar adalah dengan meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang aktif menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, sehingga mereka terlibat secara langsung baik secara fisik maupun mental. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat.<sup>115</sup>

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran berpengaruh langsung terhadap tingkat pemahaman materi. Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan

---

<sup>115</sup> R. Dimiyati dan A. Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 2-4.

bahwa peserta didik yang aktif dalam pembelajaran akan lebih mudah mengonstruksi pengetahuan dan mengingat materi yang dipelajari, sehingga prestasi belajarnya cenderung meningkat.<sup>116</sup> Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keaktifan peserta didik dapat ditingkatkan melalui diskusi kelompok, tanya jawab, dan latihan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam praktik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar.

## 2. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan sikap tekun, disiplin, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar akan menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dan sulit mencapai prestasi belajar yang optimal.

Sardiman menyatakan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak perilaku belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar melalui berbagai cara, seperti pemberian pujian, penghargaan, dan penguatan positif terhadap hasil belajar siswa.<sup>117</sup>

Selain itu, Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik merasa senang dan terdorong untuk belajar dengan lebih giat, sehingga prestasi belajar dapat meningkat secara signifikan.<sup>118</sup>

---

<sup>116</sup>R. Dimiyati, A. Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 5.

<sup>117</sup> Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2004), hal. 75.

<sup>118</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 23–24

### 3. Menggunakan Model Pembelajaran yang Tepat dan Variatif

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi merupakan cara efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang tertarik terhadap pembelajaran.

Rusman menjelaskan bahwa model pembelajaran yang tepat akan membantu guru menciptakan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran.<sup>119</sup>

Variasi model pembelajaran juga dapat mencegah kejenuhan belajar. Trianto menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif akan meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak positif terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam meningkatkan prestasi belajar.<sup>120</sup>

### 4. Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen. Melalui kerja kelompok, peserta didik belajar saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar karena peserta didik belajar secara aktif dan mendapatkan dukungan dari teman sekelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik tidak hanya belajar untuk diri sendiri, tetapi juga belajar untuk membantu teman dalam kelompoknya.<sup>121</sup>

---

<sup>119</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 80.

<sup>120</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 45.

<sup>121</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008. hlm. 34–35

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pembelajaran kooperatif sangat relevan karena sejalan dengan nilai-nilai Islam seperti kerja sama, tolong-menolong, dan saling menghargai. Nilai-nilai tersebut tidak hanya mendukung peningkatan prestasi belajar, tetapi juga pembentukan karakter peserta didik.

5. Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Model ini mengombinasikan kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat dalam proses pembelajaran.

Menurut Slavin, *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik belajar dalam kelompok untuk memahami materi, kemudian mengikuti permainan dan turnamen yang berkaitan dengan materi pembelajaran.<sup>122</sup>

Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk aktif, bertanggung jawab, dan saling membantu dalam kelompok. Kompetisi yang sehat dalam *Teams Games Tournament* (TGT) juga memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, sehingga prestasi belajar dapat meningkat secara signifikan.

6. Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dan motivator

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran.

---

<sup>122</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: .....*, h.36

Hamalik menyatakan bahwa guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik belajar secara optimal. Selain itu, guru sebagai motivator berperan dalam menumbuhkan semangat dan kepercayaan diri peserta didik dalam belajar.<sup>123</sup> Peran guru yang optimal akan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung peningkatan prestasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

#### 7. Melaksanakan Evaluasi dan Umpan Balik Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan cara penting untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dan kemajuan belajar peserta didik.

Arikunto menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar berfungsi untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran serta sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran. Selain itu, pemberian umpan balik terhadap hasil belajar akan membantu peserta didik mengetahui kelebihan dan kekurangannya.<sup>124</sup>

Sudjana menjelaskan bahwa umpan balik yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, evaluasi dan umpan balik perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan prestasi belajar.<sup>125</sup>

### **F. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Prestasi Belajar**

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui kerja sama

---

<sup>123</sup> Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi* (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), hlm. 58–60

<sup>124</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2018), hlm. 102–103

<sup>125</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 45–

dalam tim, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat.<sup>126</sup> Penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya menekankan aspek sosial dan motivasional, tetapi juga berimplikasi secara langsung terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar sendiri merujuk pada pencapaian kompetensi siswa yang dapat diukur melalui indikator hasil belajar seperti nilai tes, skor post-test, maupun kemampuan penerapan konsep materi pelajaran dalam konteks yang konkret. Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa adopsi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi belajar siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran, baik itu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), matematika, Pendidikan Agama Islam (PAI), maupun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Secara teoritis, *cooperative learning* seperti *Teams Games Tournament* (TGT) mendukung teori konstruktivisme sosial di mana pembelajaran adalah proses kolaboratif yang diperkaya oleh interaksi sosial, peran aktif peserta didik, dan refleksi terhadap pengalaman belajar. Dalam konteks *Teams Games Tournament* (TGT), siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi terlibat dalam aktivitas diskusi, permainan, dan turnamen yang memacu mereka untuk berpikir secara kritis, menyelesaikan masalah bersama, dan menerapkan konsep dalam situasi nyata. Proses inilah yang membuat *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki hubungan langsung dengan peningkatan prestasi belajar.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) juga berperan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan kerja sama kelompok yang dipadukan dengan kompetisi akademik melalui permainan, sehingga mendorong siswa untuk aktif belajar, bertanggung jawab terhadap penguasaan materi, serta termotivasi mencapai hasil belajar yang optimal. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok dan turnamen akademik menjadikan proses pembelajaran

---

<sup>126</sup> Nurulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008. hlm. 84-86

Pendidikan Agama Islam (PAI) lebih bermakna, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa.<sup>127</sup>

Dalam rangka memperkuat hubungan ini, beberapa studi tambahan seperti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan permainan *crossword puzzle* sebagai bagian dari struktur *Teams Games Tournament* (TGT) juga menunjukkan tren peningkatan prestasi belajar. Penemuan-penemuan empiris ini secara konsisten menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) tidak saja meningkatkan aspek afektif maupun sosial, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif siswa, yang tercermin dalam nilai akademik mereka.<sup>128</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Widiyanti dan Rahman menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa serta persentase ketuntasan belajar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Temuan ini mengindikasikan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI).<sup>129</sup>

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Hasani, Helandri, dan Yunus yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian tersebut membuktikan bahwa prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari segi nilai rata-rata kelas maupun

---

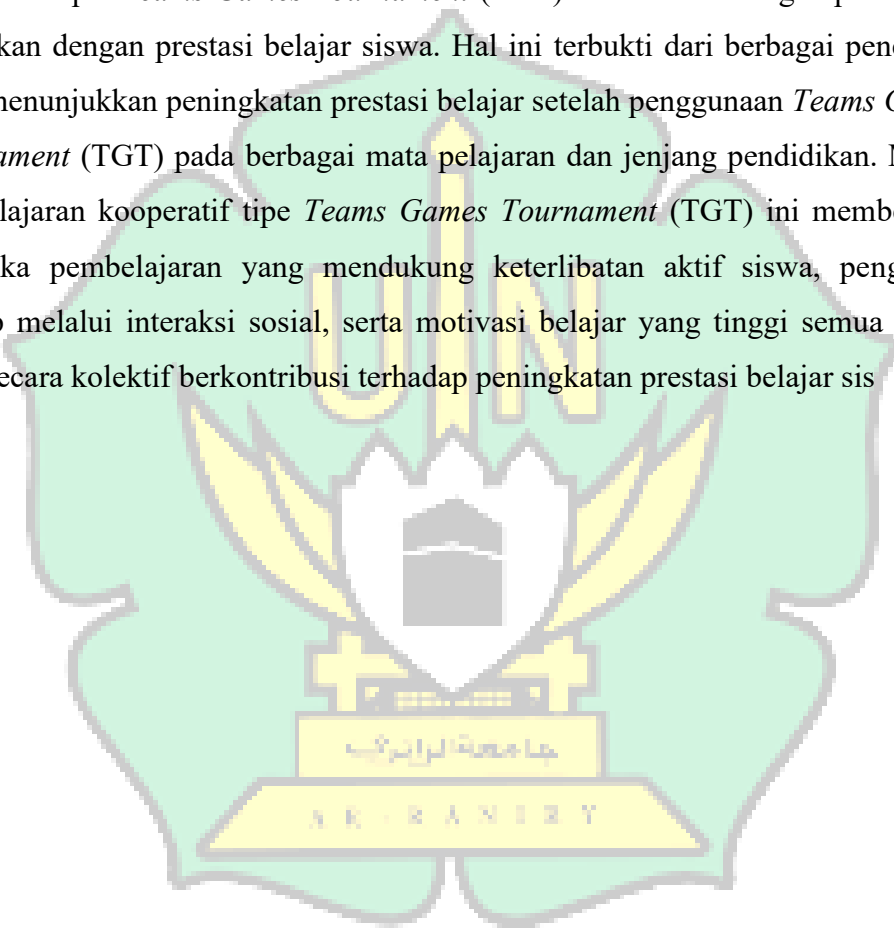
<sup>127</sup>Trifika Hidayati, Ahmad Sholeh, dan Muh Hambali, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Teladan Mulia Asmaul Husna Kelas IV SD Negeri 1 Pagak," *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 1–10.

<sup>128</sup>Anak Agung Sagung Ratu Nariswari dan I Komang Ngurah Wiyasa, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Model Kooperatif TGT Berbantuan *Crossword Puzzle*," *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 480–488.

Widiyanti dan Asep Andi Rahman, "Utilizing *Team Games Tournament Method* to Enhance Learning Outcomes on Islamic Studies at Elementary School," *Jurnal Keprofesian Guru Keagamaan* 2, no. 2 (2025): hlm. 122.

jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).<sup>130</sup> Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya efektif diterapkan pada jenjang pendidikan dasar, tetapi juga pada jenjang pendidikan menengah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki hubungan positif dan signifikan dengan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari berbagai penelitian yang menunjukkan peningkatan prestasi belajar setelah penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memberikan kerangka pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa, penguatan konsep melalui interaksi sosial, serta motivasi belajar yang tinggi semua faktor yang secara kolektif berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar sis



---

<sup>130</sup>Muhammad Hasani, Joni Helandri, dan Muhammad Yunus, “Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas XI di SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau,” *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (2023): 249–270.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian jenis siklus yang menfokuskan pada peningkatan prestasi belajar belajar peserta didik yakni penelitian tindakan kelas. Adapun teknis dari siklus yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penerapan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Nun Mati atau Tanwin.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang diprakarsai untuk memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar di kelas secara langsung. Dengan kata lain, Penelitian tindakan kelas (PTK) dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu proses belajar mengajar di kelas serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.<sup>131</sup> Penelitian ini cocok digunakan di dalam kelas karena penelitian ini dilaksanakan di kelas dan lebih fokus pada masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas ketika proses belajar mengajar. Adapun rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, siklus, pengamatan, dan refleksi.<sup>132</sup> Penelitian siklus ini diawali oleh suatu kajian terhadap sebuah masalah yang terjadi di kelas secara sistematis. Hasil dari kajian ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun rencana kerja berupa siklus sebagai upaya untuk memecahkan atau mengatasi masalah tersebut. Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan observasi dan evaluasi yang hasilnya nanti digunakan sebagai masukan dalam refleksi.

---

<sup>131</sup>Mualimin, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Gending Pustaka, 2014), hlm. 8–9.

<sup>132</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015, hlm.

Dalam penelitian ini peneliti adalah instrumen utama. Hal ini karena peneliti yang akan merencanakan, merancang, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisa data, menarik kesimpulan dan membuat laporan.

Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan prestasi siswa terhadap nun mati atau tanwin. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penjelasan tentang pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* yang dapat meningkatkan prestasi siswa.

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat berlangsungnya penelitian yaitu siswa kelas VIII/I Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII/I Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII/I Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang yang berjumlah 24 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (*sensus*).<sup>133</sup> Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi nun mati atau tanwin.

## **C. Data dan Sumber Data**

### **a. Data**

Data merupakan suatu catatan berupa fakta atau keterangan yang akan diolah dalam kegiatan penelitian.<sup>134</sup> Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dapat menggambarkan keberhasilan dan ketidakberhasilan dalam penelitian.<sup>135</sup> Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>133</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 134.

<sup>134</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 38.

<sup>135</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 137

1. Hasil observasi yang dilakukan peneliti melalui pengamatan di dalam proses belajar mengajar di kelas.
2. Skor hasil tes setiap siswa dari hasil evaluasi setiap siklus.
3. Dokumentasi pada saat proses belajar mengajar dan juga data-data yang terkait penelitian.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII/1 Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang tahun pelajaran 2026/2027 yang berjumlah 24 orang.<sup>136</sup> Sementara subjek wawancara diambil tiga orang dengan kriteria, 1 siswa dengan prestasi tinggi, 1 siswa dengan prestasi sedang dan 1 orang siswa dengan prestasi rendah, berdasarkan hasil tes awal.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara mudah dengan hasil yang cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah untuk diolah.<sup>137</sup> Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Instrumen Observasi

Untuk mengumpulkan data-data tentang bagaimana aktivitas siswa dalam berpartisipasi pada saat pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengajar maka instrumen observasi yang digunakan berupa lembaran-lembaran berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.<sup>138</sup> Lembar observasi digunakan untuk memperoleh selama pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe Teams Games Tournament berlangsung.<sup>139</sup>

b. Instrumen Tes

Tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang boleh ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang

---

<sup>136</sup> Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, Jln. Banda Aceh–Medan, Kecamatan Kuta Blang, Kabupaten Bireuen, Provinsi Aceh.

<sup>137</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*,...hlm. 102

<sup>138</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,...,hlm. 227.

<sup>139</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*..., hlm. 230.

berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh *testee*.<sup>140</sup> Tes adalah instrument atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu.<sup>141</sup>

#### c. Instrumen Wawancara

Instrumen wawancara merupakan pedoman yang digunakan peneliti untuk memperoleh data secara lisan melalui tanya jawab langsung dengan responden.<sup>142</sup> Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.<sup>143</sup> Instrumen ini disusun dalam bentuk daftar pertanyaan yang bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam mengenai pandangan, pengalaman, dan tanggapan responden terhadap objek penelitian.

### E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan langkah sistematis yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>144</sup> Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

#### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.<sup>145</sup> Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak

---

<sup>140</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 67

<sup>141</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 53

<sup>142</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 223.

<sup>143</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 186.

<sup>144</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 224

<sup>145</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 199

langsung tentang hal hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Hal hal yang diamati biasanya gejala gejala tingkah laku, benda- benda hidup, maupun benda mati.<sup>146</sup> Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Sedangkan data yang diambil melalui metode ini adalah aktivitas belajar peserta didik siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang yang peneliti lakukan secara langsung.

## 2. Tes

Tes dilakukan untuk mengukur prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Prosedur pelaksanaan tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti menyusun instrumen tes berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
- b. Peneliti mengonsultasikan instrumen tes kepada guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian materi.
- c. Peneliti melaksanakan tes kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai.
- d. Peneliti mengoreksi dan menganalisis hasil tes untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa.<sup>147</sup>

## 3. Wawancara

Wawancara atau interview dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu.<sup>148</sup> Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi proses pembelajaran yang berlangsung dan kendala apa saja yang dihadapi oleh seorang guru,

---

<sup>146</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 270-271

<sup>147</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 235

<sup>148</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013),h.96

wawancara disini adalah dengan guru wali kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang.

#### 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya, untuk melihat profil sekolah.<sup>149</sup>

Metode dokumentasi tersebut peneliti gunakan untuk melengkapi data penelitian yang peneliti perlukan yang terdapat di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang yaitu berupa data tentang jumlah peserta didik, buku daftar nilai, data tentang pendidik, dan seterusnya.

#### F. Analisis Data

Adapun metode analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Prestasi Belajar Siswa.

Adapun data yang dianalisis untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa adalah data hasil tes akhir siklus.<sup>150</sup> Data tersebut dianalisis dengan menghitung daya serap untuk masing-masing siklus, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Persentase (SP)} = \frac{\text{BanyakSiswayangTuntas}}{\text{JumlahSiswa}} \times 100\%$$

Siswa dinyatakan tuntas belajar jika memperoleh skor minimal 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ketuntasan individu dicapai apabila setiap siswa mampu menjawab minimal 70% dari soal yang diberikan, sedangkan ketuntasan klasikal dianggap tercapai apabila daya serap kelas secara keseluruhan mencapai 80%.<sup>151</sup>

<sup>149</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 274.

<sup>150</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 264.

<sup>151</sup> Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 45.

## 2. Aktivitas Guru dan siswa.

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari format pengamatan dan catatan lapangan.<sup>152</sup> Data yang diperoleh dari format pengamatan dianalisis dengan menghitung skor persentase setiap aspek yang diamati, baik pada guru atau bahkan pada siswa. Kriteria ketuntasan aktivitas guru dan siswa selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Persentase (SP)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

Adapun Keberhasilan aktifitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat pada tabel 3.1 berikut:

*Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan Guru dan Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran*

No.	Skor Total/Pencapaian	Kategori
	90 – 100	Sangat Baik
	80 – 89	Baik
	70 – 79	Cukup
	< 70	Kurang

*Sumber : BNSP*

## 3. Data Respon Siswa.

Data respon siswa diperoleh dari hasil wawancara dengan menggunakan format wawancara.<sup>153</sup> Kemudian data dari catatan lapangan dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan cara menggambarkan tentang situasi yang sebenarnya mengenai aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan siklus berlangsung.

## G. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data dilakukan teknik triangulasi<sup>154</sup> Triangulasi merupakan cara pengecekan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar

<sup>152</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 187

<sup>153</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 231

<sup>154</sup> Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 330.

data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dalam hal ini digunakan triangulasi sumber, yaitu dengan jalan membandingkan data hasil pekerjaan siswa, observasi, dan dokumentasi.

## H. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart, secara garis besar, dalam penelitian tindakan kelas terdapat 4 tahapan, yaitu:

1. Perencanaan
2. Siklus atau Pelaksanaan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam beberapa pertemuan. Penelitian ini akan disajikan dalam 2 siklus, yang dalam setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

Siklus 1 dalam Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap siklus adalah membuat modul pembelajaran, menyiapkan bahan pembelajaran, menyiapkan lembar soal siswa, menyiapkan lembar observasi dan catatan lapangan, dan menyediakan media pembelajaran serta menyiapkan tes hasil siklus.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus yang telah dirumuskan pada Modul yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dalam Modul ini meliputi 3 langkah kegiatan yaitu:

### Pertemuan I

- a. Kegiatan Awal

1. Apersepsi: memberi salam dan memulai pelajaran dengan membaca basmalah dan berdo'a.

2. Motivasi: menjelaskan pentingnya materi yang akan diajarkan beserta kompetensi yang akan dicapai secara singkat.
3. Meminta siswa untuk menyiapkan Al Qur'an dan buku Pendidikan Agama Islam.

b. Kegiatan Inti

1. Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis- garis besar materi pembelajaran.
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan atau peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran.
3. Guru menunjuk salah satu siswa untuk membacakan tentang materi yang akan disampaikan.
4. Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa.
5. Siswa memperhatikan guru menjelaskan tentang materi yang disampaikan.

c. Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang materi pelajaran yang telah disampaikan dan pemberian tugas oleh guru.

## **Pertemuan II**

Mengawali pembelajaran dengan berdo'a, absensi, guru memberikan apersepsi kepada semua siswa. Pada tahap ini guru melakukan kegiatan yang sama dengan pertemuan pertama tapi lebih efektif dalam proses pembelajaran yaitu siswa aktif dan berpartisipasi antara anggota kelompok.

## **Pertemuan III**

Pada tahap ini dilakukan tes secara individu. Tes ini digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Tes dikerjakan selama 90 menit (2 jam pelajaran), hasil tes digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin.

### 3. Tahap Pengamatan Observasi

Pada tahap ini dilakukan peneliti adalah mengamati, mengontrol perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran serta mengamati aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran dari awal hingga akhir agar dapat dievaluasi atau dinilai dan dijadikan acuan dalam melakukan refleksi.

#### 4. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis, memahami, dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran. Selanjutnya mengkaji kelemahan- kelemahan yang terjadi pada pembelajaran siklus yang telah dilaksanakan. Jika telah tercapai target yang diinginkan, maka siklus siklus berhenti, tetapi sebaliknya apabila belum maka siklus siklus diulangi dengan memperbaiki perencanaan.

Kriteria untuk masing-masing siklus terdiri dari kriteria proses dan kriteria hasil. Kriteria proses adalah jika hasil observasi telah mencapai skor  $\geq 80\%$ . Sedangkan kriteria hasil adalah jika  $\geq 80\%$  siswa mendapat nilai  $\geq 70$  pada tes akhir siklus. Dengan demikian dapat dipahami bahwa pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil jika  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa (subjek penelitian) memperoleh skor akhir siklus  $\geq 70\%$  dari skor total, sedangkan proses pembelajaran dikatakan berhasil jika mencapai taraf keberhasilan minimal  $80\%$ .<sup>155</sup>

#### SIKLUS II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Berdasarkan evaluasi atau refleksi pada siklus I maka dikembangkan siklus siklus II. Pelaksanaan siklus II juga hampir sama dengan siklus I yaitu melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Pada dasarnya siklus II ini adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang kurang pada siklus I yang membuat tujuan pembelajaran belum terc

---

<sup>155</sup> Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 45..

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang merupakan satuan pendidikan formal jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berstatus sebagai sekolah negeri. Sekolah ini terdaftar secara resmi dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10107033 dan berada di bawah pengelolaan Pemerintah Daerah. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang menyelenggarakan pendidikan bagi peserta didik pada tingkat menengah pertama sesuai dengan ketentuan dan kebijakan pendidikan nasional.

Secara geografis, Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang berlokasi di Kuta Blang, Jalan Banda Aceh–Medan, Kecamatan Kuta Blang, Kabupaten Bireuen, Provinsi Aceh, dengan kode pos 24356. Letak sekolah yang berada di wilayah Kecamatan Kuta Blang menjadikan sekolah ini sebagai salah satu lembaga pendidikan yang strategis dalam melayani kebutuhan pendidikan masyarakat sekitar.

1. Sebelah timur berbatasan dengan rumah warga Tgk M.Amin
2. Sebelah barat berbatasan dengan MIN 3 Bireuen
3. Sebelah utara berbatasan dengan rumah warga Tgk M.Jafar
4. Sebelah selatan berbatasan dengan jalan lintas nasional Banda Aceh-Medan

Dari aspek legalitas, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang memiliki dasar pendirian dan operasional yang jelas. Sekolah ini didirikan berdasarkan Surat Keputusan pendirian tertanggal 13 September 1978, serta memiliki izin operasional yang tertuang dalam Peraturan Bupati Nomor 31 Tahun 2021 dengan tanggal SK izin operasional 9 September 2021. Status kepemilikan sekolah berada di bawah Pemerintah Daerah, yang menunjukkan bahwa sekolah ini merupakan lembaga pendidikan negeri yang sah dan diakui.

Dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan, Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang

menyelenggarakan proses pembelajaran pada waktu pagi hari selama enam hari dalam satu minggu. Sekolah ini juga tercatat sebagai penerima dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), yang digunakan untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran dan pengelolaan sekolah. Adapun sumber listrik sekolah berasal dari PLN dengan total daya listrik sebesar 2.200 watt, serta didukung oleh akses internet melalui layanan IndiHome.

Dari segi fasilitas sanitasi, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang memiliki sumber air bersih yang berasal dari sumur terlindungi, dengan ketersediaan air bersih yang cukup sepanjang waktu. Sekolah ini juga menyediakan fasilitas jamban yang memadai, termasuk jamban yang dapat digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus. Kondisi ini menunjukkan bahwa sekolah telah berupaya menciptakan lingkungan belajar yang bersih, sehat, dan mendukung kenyamanan peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang memiliki sarana, prasarana, serta legalitas yang memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah ini menjadi lokasi yang relevan dan representatif untuk dilaksanakannya penelitian pembelajaran, khususnya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII/1.

Guru adalah orang yang berperan penting dalam proses pembelajaran di dalam lembaga pendidikan, seorang guru yang profesional akan mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Adapun keadaan guru dan tenaga pengajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang terdiri dari beberapa tingkat pendidikan, untuk lebih jelas dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang<sup>156</sup>

No	Nama	Jabatan	Status Kepegawaian
1	M. Nur	Kepala Sekolah	PNS

<sup>156</sup> Sumber Data : Dokumen data Pendidik dan Tenaga Kependidikan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 10 Februari 2026

2	Al Maizar	Tenaga Kependidikan	Honor Sekolah
3	Desy Suryanti	Tenaga Kependidikan	Honor Daerah
4	Marlina	Tenaga Kependidikan	PNS
5	Mukhtar Ismail	Tenaga Kependidikan	Honor Daerah
6	Nazimah	Tenaga Kependidikan	Honor Daerah
7	Raudhatul Jannah	Tenaga Kependidikan	Honor Sekolah
8	Syarwani	Tenaga Kependidikan	CPNS
9	Ti Safa	Tenaga Kependidikan	Honor Daerah
10	Aulia Saputri	Guru	Honor Daerah
11	Azizah	Guru	Honor Daerah
12	Bahriana	Guru	PNS
13	Darwani	Guru	PNS
14	Dewi Julianti	Guru	Honor Daerah
15	Eliza	Guru	PNS
16	Faisal	Guru	PPPK
17	Farida	Guru	PPPK
18	Herniyus	Guru	PNS
19	Jurati	Guru	Honor Daerah
20	Karmila	Guru	Honor Daerah
21	Laina Fikri Idris	Guru	PNS
22	Lina Maryana	Guru	PPPK
23	Lisnawati	Guru	PPPK
24	Manawiyah	Guru	PNS
25	Mona	Guru	PNS
26	Muknisa	Guru	Honor Daerah
27	Muliana	Guru	Honor Daerah
28	Muni Amin	Guru	PNS
29	Murniati	Guru	PNS
30	Nani Yusniar	Guru	PPPK
31	Nasbira	Guru	Honor Sekolah
32	Nilawati	Guru	PNS
33	Nur Asiah	Guru	PNS
34	Nurliana	Guru	Honor Daerah
35	Nurul Aini	Guru	PPPK
36	Reni Risnawati	Guru	Honor Daerah
37	Rizka Nadia Putri	Guru	Honor Sekolah
38	Safriani	Guru	PNS
39	Salmawati	Guru	Honor Daerah
40	Salmawati	Guru	Honor Daerah
41	Wardah	Guru	PNS
42	Wardaniyah	Guru	Honor Daerah

43	Yusniar	Guru	Honor Daerah
44	Yusnidar	Guru	PNS
45	Zulkifli	Guru	PPPK

Siswa siswi adalah peserta didik yang ditempatkan disuatu lembaga pendidikan atau sekolah untuk mendapatkan bimbingan pembelajaran dari tenaga pendidik yaitu untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki dari siswa siswi untuk memiliki prestasi yang bagus baik dari segi akademik maupun non akademik. Adapun jumlah siswa siswi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang yaitu dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Data Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang Tahun Ajaran 2025/2026<sup>157</sup>

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	keterangan
VII	35	27	62	3 kelas
VIII	37	30	67	3 kelas
IX	44	28	72	2 kelas
Jumlah	116	85	201	8 kelas

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Sarana adalah segala perlengkapan yang digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran, seperti buku pelajaran, meja, kursi, dan media pembelajaran. Sedangkan prasarana merupakan fasilitas yang secara tidak langsung mendukung berlangsungnya kegiatan pendidikan, seperti gedung sekolah, ruang kelas, perpustakaan, dan lapangan. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang dapat dilihat pada tabel berikut:

<sup>157</sup> Sumber Data : Dokumen data peserta didik Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 10 Februari 2026

Table 4.3 Sarana dan prasarana<sup>158</sup>

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	8	Baik
2.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
3.	Ruang Laboratorium IPA	1	Baik
4.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
5.	Ruang Dewan Guru	1	Baik
6.	Ruang TU	1	Baik
7.	Ruang Kamar Mandi	3	Baik
8.	Ruang gudang	1	Baik
9.	Ruang laboratorium komputer	1	Baik
10.	Ruang musalla	1	Baik
11.	Ruang perpustakaan Pendidikan agama islam (PAI)	1	Baik
12.	Ruang WC guru	1	Baik
13.	Dapur	1	Baik

### **B. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang**

Sebelum peneliti melakukan siklus terlebih dahulu mengadakan pertemuan dengan wakakurikulum dan guru yang mengajar hukum bacaan nun mati atau tanwin pada kelas VIII/1 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kutablang. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 23 Januari 2026. Maksud dan tujuan pertemuan tersebut adalah untuk menyampaikan tujuan kegiatan penelitian dan rencana pelaksanaan pembelajaran pra-siklus. Setelah kepala sekolah memberikan kesempatan kepada

<sup>158</sup> Sumber Data : Dokumen data sarana dan prasarana Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 10 Februari 2026

peneliti, lalu peneliti menjumpai guru yang mengajar hukum bacaan nun mati atau tanwin pada kelas VIII/1 SMP Kutablang untuk menetapkan jadwal pelaksanaan pembelajaran pra-siklus dan rencana pelaksanaan siklus penelitian yaitu dari tanggal 23 Januari s/d tanggal 10 Februari 2026

### 1. Hasil tes pra-siklus

Hasil pelaksanaan pembelajaran pra-siklus dari masing-masing subjek penelitian dapat dilihat melalui tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Skor Tes Awal

No	Inisial Nama Siswa	JENIS	NILAI	Keterangan
1	CS	PR	100	Subjek Wawancara
2	RA	PR	85	
3	N	PR	85	
4	PM	LK	71	
5	NH	PR	71	
6	FA	LK	71	Subjek Wawancara
7	IHH	LK	71	
8	UR	PR	71	
9	RM	LK	71	
10	S	LK	57	
11	TA	LK	57	
12	RA	LK	57	
13	AF	PR	43	
14	FN	LK	28	
15	SA	LK	28	
16	NH	PR	28	
17	SN	PR	28	
18	AS	PR	28	
19	AF	LK	28	
20	AA	PR	28	Subjek Wawancara
21	MZ	LK	-	
22	A	LK	-	
23	I	LK	-	
24	TF	LK	-	

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pra-siklus maka dapat diketahui bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan skor terendah adalah 28, 1 siswa yang mendapat skor 100, 2 siswa yang mendapat skor 85, dan 6 siswa yang memperoleh skor 71, 3 siswa yang mendapat skor 57, 1 siswa yang

memperoleh skor 43, serta 6 siswa yang mendapat skor 28. Berdasarkan data tersebut dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 11 orang. Dari hasil pelaksanaan pembelajaran pra-siklus itu pula peneliti menetapkan tiga orang siswa sebagai subyek wawancara. Dimana ketiga siswa yang dijadikan subjek wawancara tersebut berdasarkan kriteria yang berkemampuan tinggi 1 orang yang berinisial CS, berkemampuan sedang 1 orang yang berinisial FA dan berkemampuan rendah 1 orang yang berinisial AA.

## **2. Hasil wawancara**

Setelah pelaksanaan pembelajaran pra siklus, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengajar di kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung serta kondisi belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Selain itu, sebagian siswa juga masih mengalami kesulitan dalam memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah dan terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Guru juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan keaktifan siswa agar prestasi belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I.

### **1. Paparan Data Siklus I**

#### **a. Perencanaan Siklus I**

Pada tahap ini pembelajaran direncanakan satu kali pertemuan dengan waktu 2 x 40 menit dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diikuti oleh 24 orang siswa kelas VIII/1 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kutablang. Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan pengamat berasal dari dua guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. Pembelajaran dilakukan kepada seluruh siswa kelas VIII/1 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kutablang.

Hal-hal yang dipersiapkan yaitu.

1. Modul yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Lembar Observasi
4. Soal Tes Akhir
5. Kartu Soal
6. Format Wawancara

**b. Pelaksanaan siklus I**

Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 03 Februari 2026 dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dimana masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut.

**Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal pembelajaran peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang nun mati atau tanwin yang ada kaitannya dengan materi yang dipelajari. Selanjutnya, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tahap ini waktu yang dibutuhkan adalah 10 menit.

**Kegiatan Inti**

Pembelajaran dilakukan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Pada kegiatan ini dengan menggunakan tanya jawab guru menjelaskan secara singkat tentang hukum bacaan nun mati atau tanwin. Setelah siswa memahami materi tersebut peneliti meminta siswa berdiskusi dengan kelompok. Dimana kelompok yang dibentuk terdiri dari siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa.

Setelah terbentuk kelompok guru membagi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada tiap kelompok dan meminta siswa secara berkelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bersama yaitu berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing bersama anggota kelompok.

Pada saat siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan kelompok 4 banyak mengalami kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sehingga peneliti lebih lama memberikan bimbingan kepada kelompok tersebut. Sementara kelompok lainnya kurang bermasalah dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setelah semua kelompok selesai mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peneliti membentuk Team untuk bermain Game, Team yang dibentuk adalah sesuai dengan jumlah kelompok yaitu 4 kelompok. Dengan pembagian 5 orang siswa dengan kemampuan tinggi menempati meja turnamen 1, 10 siswa dengan kemampuan sedang menempati meja turnamen 2 dan 3, serta 5 siswa dengan kemampuan rendah menempati meja turnamen 4. Sedangkan untuk mengawasi jalannya turnamen peneliti meminta kesediaan salah seorang guru PAI, selain itu peneliti juga melibatkan seorang teman sejawat.

Setelah pembagian kelompok, semua siswa diminta untuk menempati meja turnamen yang telah disiapkan. Untuk setiap meja telah disediakan 1 lembar absensi, 1 lembar daftar nilai beserta kartu-kartu soal bernomor. Soal tingkat tinggi untuk meja turnamen 1, soal tingkat sedang pada meja turnamen 2 dan 3, serta soal tingkat rendah pada meja turnamen 4. Selanjutnya masing-masing siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang telah disediakan dalam waktu 40 menit. Selama turnamen berlangsung peneliti terus memberi motivasi kepada setiap siswa untuk

menjawab soal sebanyak-banyaknya agar mendapatkan skor yang tinggi sehingga kelompok mereka menjadi yang terbaik.

### Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru menghitung skor hasil dari turnamen siswa untuk hasil kerja masing-masing kelompok dan guru meminta siswa membuat kesimpulan. Selanjutnya guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik dan memberikan PR. Pelaksanaan kegiatan akhir ini peneliti lakukan selama 15 menit.

#### c. Hasil Tes siklus I

Tes akhir siklus I dilaksanakan setelah selesai semua siklus. Tes dilaksanakan secara individual dengan menggunakan 10 soal, dengan tiap soal memiliki skor 10. Dengan demikian, Hasil tes dapat dilihat melalui tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Skor Tes akhir siklus I

No	Inisial Nama Siswa	JENIS	NILAI	Keterangan
1	CS	PR	100	Subjek Wawancara
2	RA	PR	80	
3	N	PR	70	
4	PM	LK	80	
5	NH	PR	70	
6	FA	LK	70	
7	IHH	LK	70	
8	UR	PR	70	
9	RM	LK	80	
10	S	LK	70	
11	TA	LK	70	
12	RA	LK	50	
13	AF	PR	70	
14	FN	LK	40	
15	SA	LK	60	
16	NH	PR	70	
17	SN	PR	40	
18	AS	PR	70	

19	AF	LK	40	
20	AA	PR	70	Subjek Wawancara
21	MZ	LK	60	
22	A	LK	70	
23	I	LK	50	
24	TF	LK	40	Subjek Wawancara

Berdasarkan skor tes akhir siklus I bahwa 1 siswa yang mendapat skor 100, 3 siswa yang memperoleh skor 80, dan 11 siswa yang mendapat skor 70. Selain itu, terdapat 2 siswa yang memperoleh skor 60, 2 siswa yang mendapat skor 50, serta 4 siswa yang memperoleh skor 40. Berdasarkan data tersebut 8 orang siswa mendapat skor  $< 70$  dan 16 orang siswa memperoleh skor  $\geq 70$ . Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus I mencapai 67%. Dengan demikian sesuai kriteria hasil pelaksanaan pembelajaran, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mendapat skor  $\geq 70$  maka siklus dikatakan belum berhasil. Maka perlu dilakukan siklus selanjutnya.

#### d. Hasil Observasi siklus I

Kegiatan observasi dilakukan oleh 2 orang pengamat dua orang guru pendidikan agama islam di sekolah tersebut. Observasi yang dilakukan meliputi aktivitas peneliti sebagai guru dan juga aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Observasi dilakukan pengamat dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Adapun hasil observasi 2 orang pengamat terhadap aktivitas peneliti dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Guru

Tahap	Indikator	Pengamat I		Pengamat II	
		Skor	Deskriptor yang Muncul	Skor	Deskriptor yang Muncul
Awal	Menyampaikan materi /topik pembelajaran yang akan dipelajari	5	a, b,c dan d	4	a, b dan d
	Memberikan motivasi	4	a, b dan c	4	a, b dan c
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	5	a, b,c dan d	4	a, c dan d
	Menyampaikan langkah-langkah	4	a, c dan d	4	a, c dan d

Inti	pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	5	a, b, c dan d	5	a, b, c dan d
	Menyajikan materi materi hukum bacaan nun mati atau tanwin.	4	a, b dan d	5	a, b, c dan d
	Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 5 orang siswa.	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
	Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
	Memberi petunjuk dan saran terhadap materi materi hukum bacaan nun mati atau tanwin.	4	a, c dan d	4	a, c dan d
	Menyediakan waktu dan kesempatan untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban soal secara kelompok.	4	a, b dan d	4	a, b dan d
	Meminta kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas	4	a, c dan d	4	a, c dan d
	Memberikan umpan balik apa yang dipresentasikan	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
	Akhir	Mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan	4	a, c dan d	4
Membagi lembar soal tes akhir siklus I kepada siswa untuk dikerjakan		5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
Jumlah Skor		63		62	
Skor maksimum		70		70	

Keterangan:

Pengamat 1 = Ibu Herniyus S.Ag

Pengamat 2 = Ibu Murniati S.Ag

Untuk menentukan skor persentase setiap siklus dari masing-masing pengamat terhadap aktivitas peneliti, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Persentase (SP)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Kriteria taraf keberhasilan siklus:

- 90 % ≤ SP ≤ 100% : Sangat Baik
- 80 % ≤ SP < 89 % : Baik
- 70 % ≤ SP < 79 % : Cukup
- 0 % < SP < 70 % : Kurang

Hasil observasi pengamat I dan II diperoleh skor 63 dan 62 dengan skor maksimal 65 sehingga, persentase pengamat I ( $SP_1$ ) =  $\frac{63}{70} \times 100\% = 90\%$  dan persentase pengamat II ( $SP_2$ ) =  $\frac{62}{70} \times 100\% = 88,57\%$ .

Untuk menentukan skor persentase rata-rata hasil observasi terhadap aktivitas peneliti pada siklus I, maka dapat digunakan rumus (2) yaitu:

$$\text{SPP} = \frac{\text{SP}_1 + \text{SP}_2}{2}$$

$$\text{SPP} = \frac{(90\% + 88,57\%)}{2} = 89,28\%$$

Berdasarkan observasi dua pengamat terhadap aktivitas peneliti, jumlah skor pengamat I adalah 63 dan pengamat II adalah 62. Jadi persentase yang diperoleh pengamat I adalah 90% dan Pengamat II adalah 88,57%. Dengan demikian persentase skor rata-rata adalah 89,28%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas peneliti berdasarkan observasi dua pengamat termasuk dalam kategori baik.

Sedangkan hasil observasi kedua pengamat terhadap kegiatan siswa akan disajikan pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Siswa

Tahap	Indikator	Pengamat I		Pengamat II	
		Skor	Deskriptor yang Muncul	Skor	Deskriptor yang Muncul
Awal	Mendengar tujuan yang disampaikan	4	a, b dan d	4	a, b dan d
	Mendengarkan motivasi	4	a, b dan c	4	a, b dan c
	Mendengarkan penjelasan guru.	4	a, b dan c	4	a, c dan d
Inti	Menyimak penjelasan guru	4	a, b dan d	5	a, b, c dan d
	Duduk sesuai kelompok	5	a, b,c dan d	4	a, c dan d
	Menerima dan memahami tugas pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).	4	a, b dan d	5	a, b,c dan d
	Berpikir bersama dengan anggota kelompok masing-masing	4	a, b dan d	4	a, b dan d
	Mendengar petunjuk dari guru	4	a, c dan d	4	a, c dan d
	Membandingkan dan mendiskusikan jawaban soal secara kelompok	4	a, b dan d	4	b,c dan d
	Mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas	4	a, c dan d	4	a, b, dan c
	Akhir	Menyimpulkan hasil pembelajaran.	5	a, b, c dan d	4
Menanggapi tes		4	a, b dan d	5	a, b,c dan d
Jumlah Skor		50		51	
Skor maksimum		60		60	

Keterangan:

Pengamat 1 = Ibu Herniyus S.Ag

Pengamat 2 = Ibu Murniati S.Ag

Untuk menentukan skor persentase setiap siklus dari masing-masing pengamat terhadap aktivitas siswa, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Persentase (SP)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Kriteria taraf keberhasilan siklus:

- 90 % ≤ SP ≤ 100% : Sangat Baik  
 80 % ≤ SP < 89 % : Baik  
 70 % ≤ SP < 79 % : Cukup  
 0 % < SP < 70 % : Kurang

$$\text{SP}_1 = \frac{50}{60} \times 100\% = 83,33\% \quad \text{SP}_2 = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Untuk menentukan skor persentase rata-rata hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I, maka dapat digunakan rumus (2) yaitu:

$$\text{SPP} = \frac{\text{SP}_1 + \text{SP}_2}{2}$$

$$\text{SPP} = \frac{83,33\% + 85\%}{2} = 84,16\%$$

Berdasarkan observasi dua pengamat terhadap aktivitas siswa, jumlah skor pengamat I adalah 50 dan pengamat II adalah 51. Jadi persentase yang diperoleh pengamat I adalah 83,33% dan skor persentase pengamat II adalah 85%. Dengan demikian didapat skor persentase rata-rata adalah 84,16%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan observasi dua pengamat termasuk dalam kategori baik.

#### d. Hasil Wawancara

Pelaksanaan wawancara dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap proses pembelajaran serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pertanyaan dalam format wawancara berorientasi pada proses berlangsungnya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), keterlibatan siswa dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok, serta tanggapan siswa terhadap pelaksanaan tes akhir siklus I.

Wawancara dilaksanakan setelah tes akhir siklus I dengan tujuan memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa, kendala yang dihadapi selama pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Kegiatan wawancara melibatkan tiga orang siswa yang telah ditunjuk sebagai subjek wawancara. Pemilihan subjek dilakukan untuk memperoleh data yang mewakili variasi pengalaman dan pemahaman siswa. Siswa yang menjadi subjek wawancara yaitu CS, AA, dan TF. Berikut ini merupakan petikan hasil wawancara dengan subjek tersebut.

1). Menurut CS (siswa yang berkemampuan tinggi)

Peneliti : Apakah kamu suka pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin ?

CS : Suka

Peneliti : Apakah kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?

CS : Senang

Peneliti : Kenapa kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?

CS : Karena dapat saling bertanya sesama teman dalam kelompok

Peneliti : Apakah kamu mudah memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin?

CS : Mudah

Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan dalam belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?

CS : Tidak

Peneliti : Kenapa tidak mengalami kesulitan ?

CS : Karena dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat saling berdiskusi antara sesama teman dalam kelompok, sehingga jika ada yang agak sulit dapat dipecahkan bersama.<sup>159</sup>

2). Menurut AA (siswa yang berkemampuan sedang)

Peneliti : Apakah kamu suka pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin ?

AA : Suka

Peneliti : Apakah kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?

---

<sup>159</sup> Wawancara., C.S., Siswa Kleas VIII/1, di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 3 Februari 2026

- AA : Senang  
 Peneliti : Kenapa kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?  
 AA : Karena hukum bacaan nun mati atau tanwin merupakan pelajaran yang sulit, namun jika belajar secara kelompok dapat saling berdiskusi antara sesama teman.
- Peneliti : Apakah kamu mudah memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin?  
 AA : sangat mudah.  
 Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan dalam belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?  
 AA : Tidak.
- Peneliti : Kenapa tidak mengalami kesulitan ?  
 AA : Karena dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat saling membantu antara sesama teman dalam kelompok, sehingga segala kesulitan dapat diatasi dengan baik.<sup>160</sup>
- 3). Menurut TF (siswa yang berkemampuan rendah)
- Peneliti : Apakah kamu suka pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin ?  
 TF : Sangat suka
- Peneliti : Apakah kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?  
 TF : Senang
- Peneliti : Kenapa kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?  
 TF : Karena belajar secara kelompok dapat bertanya pada teman tentang materi yang kurang mengerti
- Peneliti : Apakah kamu mudah memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin?  
 TF : sangat mudah.
- Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan dalam belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?  
 TF : Tidak.
- Peneliti : Kenapa tidak mengalami kesulitan ?  
 TF : Karena belajar secara kelompok dapat saling membantu antara sesama teman serta dapat menumbuhkan motivasi belajar dengan sungguh-sungguh.<sup>161</sup>

<sup>160</sup> wawancara ., A.A. Siswa Kleas VIII/1 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 3 Februari 2026 .

<sup>161</sup> Wawancara., T.F., Siswa Kleas VIII/1 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 3 Februari 2026 .

Berdasarkan hasil wawancara terlihat jelas bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sangat baik, mereka sangat senang. Karena dengan pembelajaran tersebut mereka dapat bekerjasama dengan teman-teman dalam satu kelompok untuk menyelesaikan suatu topik. Sehingga kesulitan yang dialami siswa dapat teratasi, siswa yang memiliki kemampuan dalam bidang tertentu dapat mengajarkan kepada temannya yang mengalami kesulitan.

Sehubungan dengan pemahaman siswa terhadap materi hukum bacaan nun mati atau tanwin yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa menyatakan bahwa pemahaman mereka terhadap materi tersebut telah meningkat karena model pembelajaran ini menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sehingga mereka mudah dalam memahaminya.

e. **Analisis dan Refleksi siklus I**

Berdasarkan hasil tes, observasi, wawancara dengan subjek wawancara dan diskusi dengan pengamat pada pembelajaran siklus I, maka diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

1. Kelas menjadi lebih hidup karena siswa mau bekerjasama dengan kelompoknya dalam mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sehingga siswa di meja turnamen dapat memberikan jawaban dan bisa membuat kesimpulan dari kegiatan mereka.
2. Berdasarkan hasil pengamatan pengamat terhadap aktivitas guru sudah termasuk kategori baik dan aktivitas siswa selama pembelajaran juga sudah tergolong kategori baik.
3. Berdasarkan hasil tes akhir siklus I diperoleh data bahwa 92% siswa mendapat skor  $\geq 70$  sehingga kriteria keberhasilan dapat tercapai.
4. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pemahaman siswa terhadap materi Hukum bacaan nun mati atau tanwin lebih meningkat.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan siswa belum memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin sehingga harus dilanjutkan siklus II.

## **2. Paparan data siklus II**

### **a. Perencanaan siklus II**

Pada tahap ini pembelajaran direncanakan satu kali pertemuan pada hari kamis tanggal 10 Februari 2026 dengan waktu pertemuan 2 x 40 menit dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diikuti oleh 24 orang siswa kelas VIII/1 SMP Kutablang. Kemudian peneliti menyusun rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, pedoman wawancara, kartu soal dan juga Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan pengamat berasal dari dua orang guru mata pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin di sekolah tersebut. Pembelajaran dilakukan kepada seluruh siswa kelas VIII/1 SMP Kutablang.

### **b. Pelaksanaan siklus II**

Pembelajaran siklus II dilaksanakan dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dimana masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut.

#### **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal pembelajaran peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi hukum bacaan nun mati atau tanwin yang ada kaitannya dengan materi yang dipelajari. Selanjutnya, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tahap ini waktu yang dibutuhkan adalah 10 menit.

#### **Kegiatan Inti**

Pembelajaran dilakukan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Pada kegiatan ini dengan menggunakan tanya jawab guru menjelaskan secara singkat

tentang hukum bacaan nun mati atau tanwin. Setelah siswa memahami materi tersebut peneliti meminta siswa membentuk kelompok. Dimana kelompok yang dibentuk terdiri dari siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa.

Setelah terbentuk kelompok guru membagi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada tiap kelompok dan meminta siswa secara berkelompok menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bersama yaitu berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing bersama anggota kelompok.

Pada saat siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan kelompok 3 banyak mengalami kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sehingga peneliti lebih lama memberikan bimbingan kepada kelompok tersebut. Sementara kelompok lainnya kurang bermasalah dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setelah semua kelompok selesai mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peneliti membentuk Team untuk bermain Game, Team yang dibentuk adalah sesuai dengan jumlah kelompok yaitu 4 kelompok. Dengan pembagian 5 orang siswa dengan kemampuan tinggi menempati meja turnamen 1, 10 siswa dengan kemampuan sedang menempati meja turnamen 2 dan 3, serta 5 siswa dengan kemampuan rendah menempati meja turnamen 4. Sedangkan untuk mengawasi jalannya turnamen peneliti meminta kesediaan salah seorang guru PAI, selain itu peneliti juga melibatkan seorang teman sejawat.

Setelah pembagian kelompok, semua siswa diminta untuk menempati meja turnamen yang telah disiapkan. Untuk setiap meja telah disediakan 1 lembar absensi, 1 lembar daftar nilai beserta kartu-kartu soal bernomor. Soal tingkat tinggi untuk meja turnamen 1, soal tingkat sedang pada meja turnamen 2 dan 3, serta soal tingkat rendah pada meja turnamen 4. Selanjutnya masing-masing siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang telah disediakan dalam waktu 30 menit. Selama turnamen berlangsung peneliti terus memberi motivasi kepada setiap siswa untuk menjawab soal sebanyak-banyaknya agar mendapatkan skor yang tinggi sehingga kelompok mereka menjadi yang terbaik.

### Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan. Selanjutnya guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik dan memberikan PR. Pelaksanaan kegiatan akhir ini peneliti lakukan selama 15 menit.

### c. Hasil Tes Siklus II

Tes akhir siklus II dilaksanakan setelah selesai semua siklus. Tes dilaksanakan secara individual dengan menggunakan 10 soal, dengan tiap soal memiliki skor 10.. Jadi, hasil tes dapat dilihat melalui tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Skor Tes akhir Siklus II

No	Inisial Nama Siswa	JENIS	NILAI	Keterangan
1	CS	PR	100	Subjek Wawancara
2	RA	PR	100	
3	N	PR	90	
4	PM	LK	90	
5	NH	PR	80	
6	FA	LK	90	
7	IHH	LK	80	
8	UR	PR	100	
9	RM	LK	80	
10	S	LK	80	
11	TA	LK	80	
12	RA	LK	80	
13	AF	PR	70	
14	FN	LK	80	Subjek Wawancara
15	SA	LK	70	
16	NH	PR	80	
17	SN	PR	70	
18	AS	PR	60	
19	AF	LK	90	
20	AA	PR	70	
21	MZ	LK	90	
22	A	LK	70	
23	I	LK	80	
24	TF	LK	60	Subjek Wawancara

Berdasarkan skor tes akhir siklus II bahwa 3 orang siswa mendapat skor 100, 5 orang mendapat skor 90, 8 orang mendapat skor 80, 5 orang mendapat skor 70, dan 2 orang mendapat 60. Dari 24 siswa, sebanyak 22 siswa memperoleh nilai di atas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, sedangkan 2 siswa lainnya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus II mencapai 92%. Dengan demikian sesuai kriteria hasil pelaksanaan pembelajaran, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mendapat skor  $\geq 70$  maka siklus dikatakan berhasil. Sedangkan untuk dua siswa tersebut peneliti melakukan pendekatan dengan memberikan arahan supaya mereka lebih giat lagi untuk belajar.

#### d. Hasil Observasi Siklus II

Kegiatan observasi dilakukan oleh 2 seorang guru PAI di sekolah tersebut. Observasi yang dilakukan meliputi aktivitas peneliti sebagai guru dan juga aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Observasi dilakukan pengamat dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Adapun hasil observasi 2 orang pengamat terhadap aktivitas peneliti dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4.11 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Guru

Tahap	Indikator	Pengamat I		Pengamat II	
		Skor	Deskriptor yang Muncul	Skor	Deskriptor yang Muncul
1	2	3	4	5	6
Awal	Menyampaikan materi /topik pembelajaran yang akan dipelajari	5	a, b,c dan d	4	a, b dan d
	Memberikan motivasi	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	5	a, b,c dan d	4	a, c dan d
	Menyampaikan langkah-langkah	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
Inti	pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d

	Menyajikan materi materi hukum bacaan nun mati atau tanwin.	4	a, b dan d	5	a, b, c dan d
	Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 5 orang siswa.	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
	Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
	Memberi petunjuk dan saran terhadap materi hukum bacaan nun mati atau tanwin	5	a, b,c dan d	4	a, c dan d
	Menyediakan waktu dan kesempatan untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban soal secara kelompok.	5	a, b,c dan d	4	a, b dan d
	Meminta kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas	5	a, b,c dan d	4	a, c dan d
	Memberikan umpan balik apa yang dipersentasikan	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
Akhir	Mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan	4	a, c dan d	4	a, c dan d
	Membagi lembar soal tes akhir kepada siswa untuk dikerjakan	5	a, b,c dan d	5	a, b,c dan d
Jumlah Skor		68		64	
Skor maksimum		70		70	

Keterangan:

Pengamat 1 = Ibu Herniyus S.Ag

Pengamat 2 = Ibu Murniati S.Ag

Untuk menentukan skor persentase setiap siklus dari masing-masing pengamat terhadap aktivitas peneliti, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Persentase (SP)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Kriteria taraf keberhasilan siklus:

90 % ≤ SP ≤ 100% : Sangat Baik

80 % ≤ SP < 89 % : Baik

70 % ≤ SP < 79 % : Cukup

0 % < SP < 70 % : Kurang

$$\mathbf{SP_1} = \frac{68}{70} \times 100\% = 97,14\% \quad \mathbf{SP_2} = \frac{64}{70} \times 100\% = 91,42\%$$

Hasil observasi pengamat I dan II diperoleh skor 68 dan 64 dengan skor maksimal 65 sehingga, persentase pengamat I ( $SP_1$ ) =  $\frac{68}{70} \times 100\% = 97,14\%$  dan persentase pengamat II ( $SP_2$ ) =  $\frac{64}{70} \times 100\% = 91,42\%$ .

Untuk menentukan skor persentase rata-rata hasil observasi terhadap aktivitas peneliti pada siklus I, maka dapat digunakan rumus (2) yaitu:

$$\text{SPP} = \frac{\text{SP}_1 + \text{SP}_2}{2}$$

$$\text{SPP} = \frac{(97,14\% + 91,42\%)}{2} = 94,28\%$$

Berdasarkan observasi dua pengamat terhadap aktivitas peneliti, jumlah skor pengamat I adalah 68 dan pengamat II adalah 64. Jadi persentase yang diperoleh pengamat I adalah 97,14% dan Pengamat II adalah 91,42%. Dengan demikian persentase skor rata-rata adalah 94,28 %. Berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi dua pengamat termasuk dalam kategori sangat baik.

Sedangkan hasil observasi kedua pengamat terhadap kegiatan siswa akan disajikan pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Kegiatan Siswa

Tahap	Indikator	Pengamat I		Pengamat II	
		Skor	Deskriptor yang Muncul	Skor	Deskriptor yang Muncul
Awal	Mendengar tujuan yang disampaikan	5	a, b, c dan d	4	a, b dan d
	Mendengarkan motivasi	5	a, b, c dan d	4	a, b dan c
	Mendengarkan penjelasan guru.	4	a, b dan c	5	a, b, c dan d
Inti	Menyimak penjelasan guru	4	a, b dan d	5	a, b, c dan d
	Duduk sesuai kelompok	5	a, b,c dan d	4	a, c dan d
	Menerima dan memahami tugas pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).	4	a, b dan d	5	a, b,c dan d
	Berpikir bersama dengan anggota kelompok masing-masing	5	a, b, c dan d	4	a, b dan d
	Mendengar petunjuk dari guru	5	a, b, c dan d	5	a, b, c dan d
	Mendiskusikan jawaban soal secara kelompok	4	a, b dan d	4	b,c dan d
	Mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas	5	a, c dan d	4	a, b, dan c
Akhir	Menyimpulkan hasil pembelajaran.	5	a, b, c dan d	4	a, b dan d
	Menanggapi tes	4	a, b dan d	5	a, b,c dan d
Jumlah Skor		55		53	
Skor maksimum		60		60	

Keterangan:

Pengamat 1 = Ibu Herniyus S.Ag

Pengamat 2 = Ibu Murniati S.Ag

Untuk menentukan skor persentase setiap siklus dari masing-masing pengamat terhadap aktivitas siswa, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Persentase (SP)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Kriteria taraf keberhasilan siklus:

- 90 % ≤ SP ≤ 100% : Sangat Baik  
 80 % ≤ SP < 89 % : Baik  
 70 % ≤ SP < 79 % : Cukup  
 0 % < SP < 70 % : Kurang

$$\text{SP}_1 = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,66\% \quad \text{SP}_2 = \frac{53}{60} \times 100\% = 88,33\%$$

Untuk menentukan skor rata-rata observasi terhadap aktivitas siswa pada pertemuan I, maka dapat digunakan rumus (2) yaitu:

$$\text{SPP} = \frac{\text{SP}_1 + \text{SP}_2}{2}$$

$$\text{SPP} = \frac{91,66\% + 84,33\%}{2} = 89,99\%$$

Berdasarkan observasi dua pengamat terhadap aktivitas siswa, jumlah skor pengamat I adalah 59 dan pengamat II adalah 55. Jadi persentase yang diperoleh pengamat I adalah 90,77% dan skor persentase pengamat II adalah 84,61%. Dengan demikian didapat skor persentase rata-rata adalah 87,69%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan observasi dua pengamat termasuk dalam kategori baik.

#### e. Hasil Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk menggali pendapat siswa mengenai proses pembelajaran serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang pengalaman siswa selama pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam kelompok, serta tes akhir siklus II.

Pelaksanaan wawancara dilakukan setelah tes akhir siklus II, sehingga siswa telah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran dan dapat memberikan penilaian yang lebih komprehensif. Kegiatan ini melibatkan tiga orang siswa yang telah ditunjuk sebagai subjek wawancara, yaitu CS, FN, dan TF, yang dipilih untuk mewakili berbagai pengalaman dan kemampuan belajar dalam kelompok

1). Menurut CS (siswa yang berkemampuan tinggi)

Peneliti : Apakah kamu suka pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin ?

CS : Sangat suka

Peneliti : Apakah kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?

CS : Sangat senang

Peneliti : Kenapa kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?

CS : Karena dapat saling bertanya sesama teman dalam kelompok.

Peneliti : Apakah kamu mudah memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin?

CS : Mudah

Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan dalam belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ?

CS : Tidak

Peneliti : Kenapa tidak mengalami kesulitan ?

CS : Karena dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat saling menentang dalam memberikan argumen.<sup>162</sup>

3). Menurut FN (siswa yang berkemampuan sedang)

Peneliti : Apakah kamu suka pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin ?

FN : Suka

Peneliti : Apakah kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?

FN : Senang

Peneliti : Kenapa kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?

FN : Karena hukum bacaan nun mati atau tanwin merupakan pelajaran yang sulit, namun jika belajar melalui turnamen sangat menyenangkan.

Peneliti : Apakah kamu mudah memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin?

<sup>162</sup> Wawancara., C.S., Siswa Kleas VIII/1 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 10 Februari 2026

- FN : sangat mudah.  
 : Apakah kamu mengalami kesulitan dalam belajar hukum  
 Peneliti bacaan nun mati atau tanwin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?  
 FN : Tidak.  
 Peneliti : Kenapa tidak mengalami kesulitan ?  
 FN : Karena dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belajar sangat disiplin.<sup>163</sup>

4). Menurut TF (siswa yang berkemampuan rendah)

- Peneliti : Apakah kamu suka pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin ?  
 TF : Sangat suka  
 Peneliti : Apakah kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?  
 TF : Senang  
 Peneliti : Kenapa kamu senang belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin secara kelompok?  
 TF : Karena belajar secara kelompok sangat menyenangkan.  
 Peneliti : Apakah kamu mudah memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin?  
 TF : Sangat mudah.  
 Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan dalam belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?  
 TF : Tidak.  
 Peneliti : Kenapa tidak mengalami kesulitan ?  
 TF : Karena belajar secara kelompok dapat saling membantu antara sesama teman serta dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi.<sup>164</sup>

Berdasarkan hasil wawancara terlihat jelas bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sangat baik, mereka sangat senang. Karena dengan pembelajaran tersebut mereka dapat bermain game. Melalui permainan game siswa dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan guru.

<sup>163</sup> wawancara ., F.N., Siswa Kleas VIII/1 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 10 Februari 2026

<sup>164</sup> wawancara ., T.F., Siswa Kleas VIII/1 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kutablang, 10 Februari 2026

Sehubungan dengan pemahaman siswa terhadap materi hukum bacaan nun mati atau tanwin yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa menyatakan bahwa pemahaman mereka terhadap materi tersebut telah meningkat karena model pembelajaran ini menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan permainan game yang sangat mengasyikkan, sehingga mereka mudah dalam memahaminya.

#### **f. Analisis dan Refleksi Siklus II**

Berdasarkan hasil tes, observasi, wawancara dengan subjek dan diskusi dengan pengamat pada pembelajaran siklus II, maka diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

1. Kelas menjadi lebih hidup karena siswa mau bekerjasama dengan kelompoknya dalam mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sehingga siswa di meja turnamen dapat memberikan jawaban dan bisa membuat kesimpulan dari kegiatan mereka.
2. Berdasarkan hasil pengamatan pengamat terhadap aktivitas guru sudah termasuk katagori sangat baik dan aktivitas siswa selama pembelajaran juga sudah tergolong katagori baik.
3. Berdasarkan hasil tes akhir siklus II diperoleh data bahwa 92% siswa mendapat skor  $\geq 70$  sehingga kriteria keberhasilan dapat tercapai.
4. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pemahaman siswa terhadap materi hukum bacaan nun mati atau tanwin sudah meningkat.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah berhasil dan siswa sudah memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin sehingga tidak perlu diulang lagi.

### **3. Temuan Penelitian**

- b. Temuan siklus I

1. Siswa merasa termotivasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan karena mereka bisa saling bertukar pikiran, saling bertanya dan saling bekerja sama.
  2. Siswa dapat memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
  3. Respon siswa terhadap pembelajaran pada materi hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah baik.
  4. Kerjasama siswa serta keaktifan mereka dalam mengikuti serangkaian proses pembelajaran khususnya dalam belajar kelompok sudah baik.
- c. Temuan siklus II
1. Respon siswa terhadap pembelajaran pada materi hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah baik hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh dua orang pengamat.
  2. Kemampuan siswa dalam memahami materi hukum bacaan nun mati atau tanwin sudah ada peningkatan.
  3. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran materi hukum bacaan nun mati atau tanwin.
  4. Kerjasama siswa dalam mengerjakan soal-soal pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam kelompok semakin kompak dan hasil kerjanya pun sudah terlihat baik.
- d. Temuan umum penelitian
1. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran materi hukum bacaan nun mati atau tanwin yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
  2. Siswa senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan guru dalam pembelajaran materi

hukum bacaan nun mati atau tanwin, karena mereka bisa saling bertukar pikiran, saling bertanya dan saling bekerja sama.

3. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar materi hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran sudah tergolong baik.

#### 4. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin membawa dampak positif pada kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu 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. Model pembelajaran ini mengutamakan pemberian pengalaman lebih kepada siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa tidak sementara.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII/1 SMP Kutablang. Hal ini didasarkan dari hasil observasi awal peneliti di sekolah tersebut. Bahwa sering kali pemberian materi dari seorang guru kepada siswanya cenderung membosankan sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar. Khususnya pada pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin yang identik dengan keseriusan menjadikan para siswa jenuh dan mudah menyerah serta jarang dilakukan kerja kelompok pada mata pelajaran hukum bacaan nun mati atau tanwin. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan suatu metode belajar yang tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri siswa juga dapat mengoptimalkan prestasi siswa. Dalam hal ini metode yang peneliti pilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diyakini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pada proses penelitian ini peneliti melakukan 2 siklus Berdasarkan skor tes akhir siklus I bahwa 1 siswa yang mendapat skor 100, 3 siswa yang memperoleh skor 80, dan 11 siswa yang mendapat skor 70. Selain itu, terdapat 2 siswa yang memperoleh skor 60, 2 siswa yang mendapat skor 50, serta 4 siswa yang memperoleh skor 40. Berdasarkan data tersebut 8 orang siswa mendapat skor  $< 70$  dan 16 orang siswa memperoleh skor  $\geq 70$ . Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus I mencapai 67%, Dengan demikian sesuai kriteria hasil pelaksanaan pembelajaran, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mendapat skor  $\geq 70$  maka siklus dikatakan belum berhasil.

Berdasarkan skor tes akhir siklus II bahwa 3 orang siswa mendapat skor 100, 5 orang mendapat skor 90, 8 orang mendapat skor 80, 5 orang mendapat skor 70, dan 2 orang mendapat 60. Dari 24 siswa, sebanyak 22 siswa memperoleh nilai di atas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, sedangkan 2 siswa lainnya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus II mencapai 92%. Dengan demikian sesuai kriteria hasil pelaksanaan pembelajaran, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mendapat skor  $\geq 70$  maka siklus dikatakan berhasil. Sedangkan untuk dua siswa tersebut peneliti melakukan pendekatan dengan memberikan arahan supaya mereka lebih giat lagi untuk belajar. Melihat hasil tes akhir siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan maka tidak perlu dilakukan perbaikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh mulai dari pelaksanaan siklus, tes akhir siklus, observasi, wawancara, sampai pada hasil catatan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam belajar hukum bacaan nun mati atau tanwin khususnya pada materi hukum bacaan nun mati atau tanwin. Guru serta pendidik pada umumnya dapat mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk diterapkan dalam

proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa sehingga siswa mampu mendongkrak rasa percaya dirinya.

### **C. Tingkat Hasil yang di Peroleh dengan Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang**

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP terdiri atas beberapa elemen, yaitu Al-Qur'an dan Hadis, Aqidah, Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam penelitian ini, fokus pembelajaran berada pada elemen Al-Qur'an, khususnya pada materi hukum bacaan nun mati atau tanwin di kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang.

Materi hukum bacaan nun mati atau tanwin mencakup pemahaman dan penerapan hukum bacaan seperti izhar, idgham, iqlab, dan ikhfa dalam ayat Al-Qur'an. Materi ini menuntut kemampuan peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengidentifikasi dan membaca ayat dengan benar sesuai kaidah tajwid Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang, terlebih dahulu perlu dilihat kondisi awal hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar awal ini digunakan sebagai gambaran dasar untuk membandingkan perkembangan prestasi belajar siswa pada tahap atau siklus selanjutnya.

Hasil belajar awal diperoleh melalui evaluasi pembelajaran yang dilakukan sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Data ini memberikan informasi mengenai capaian prestasi belajar siswa pada kondisi pembelajaran sebelumnya, sekaligus menjadi acuan dalam menilai peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas VIII/1.

Berdasarkan hasil belajar awal tersebut, selanjutnya akan dianalisis perkembangan hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian guna melihat efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi pada tahap pra-siklus, jumlah siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang secara keseluruhan adalah 24 siswa, namun

pada saat pelaksanaan evaluasi hanya 20 siswa yang hadir. Hasil perolehan nilai menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus adalah sebesar 59.

Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70, maka nilai rata-rata tersebut masih berada di bawah standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus belum mencapai belajar secara klasikal dan prestasi belajar siswa tergolong rendah.

#### 1. Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh melalui evaluasi pembelajaran setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh melalui evaluasi pembelajaran setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang setelah dilaksanakan siklus pada siklus I.

Berdasarkan skor tes akhir siklus I bahwa 1 siswa yang mendapat skor 100, 3 siswa yang memperoleh skor 80, dan 11 siswa yang mendapat skor 70. Selain itu, terdapat 2 siswa yang memperoleh skor 60, 2 siswa yang mendapat skor 50, serta 4 siswa yang memperoleh skor 40. Berdasarkan data tersebut 8 orang siswa mendapat skor  $< 70$  dan 16 orang siswa memperoleh skor  $\geq 70$ . Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus I mencapai 67%. Dengan demikian sesuai kriteria hasil pelaksanaan pembelajaran, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mendapat skor  $\geq 70$  maka siklus dikatakan belum berhasil. Maka perlu dilakukan siklus selanjutnya. Skor tes akhir diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65. Ini dapat dilihat dari siklus I bahwa 8 orang siswa mendapat skor  $< 70$  dan 16 orang siswa memperoleh skor  $\geq 70$ . Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus I mencapai 67%. Dengan demikian sesuai kriteria hasil pelaksanaan pembelajaran, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mendapat skor  $\geq 70$  maka siklus dikatakan belum berhasil.

Hasil belajar pada siklus I belum sepenuhnya mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Oleh karena itu, masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan dalam proses pembelajaran pada siklus berikutnya agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berjalan lebih efektif.

## 2. Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh melalui evaluasi pembelajaran setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang setelah pelaksanaan siklus pada siklus II.

Berdasarkan skor tes akhir siklus II bahwa 3 orang siswa mendapat skor 100, 5 orang mendapat skor 90, 8 orang mendapat skor 80, 5 orang mendapat skor 70, dan 2 orang mendapat 60. Dari 24 siswa, sebanyak 22 siswa memperoleh nilai di atas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, sedangkan 2 siswa lainnya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus II mencapai 92%. Dengan demikian sesuai kriteria hasil pelaksanaan pembelajaran, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mendapat skor  $\geq 70$  maka siklus dikatakan berhasil. Sedangkan untuk dua siswa tersebut peneliti melakukan pendekatan dengan memberikan arahan supaya mereka lebih giat lagi untuk belajar.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80 jika dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I, nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan hasil belajar ini mengidentifikasi bahwa perbaikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II berjalan lebih efektif.

Selain peningkatan rata-rata, hasil belajar pada siklus II juga menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dihitung persentase maka keberhasilan skor tes akhir siklus II mencapai 92%. Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II mengalami peningkatan, bahkan telah mencapai, ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa tujuan penelitian mulai tercapai, sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Al-Qur'an khususnya hukum bacaan nun mati atau tanwin di kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Al-Qur'an di kelas VIII/1 SMP Negeri 1 Kutablang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, pembentukan kelompok, kegiatan permainan (games), pelaksanaan turnamen, serta pemberian penghargaan kepada kelompok. Melalui tahapan tersebut proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 65 dengan persentase ketuntasan belajar 60%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 93%. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII/1 Sekolah Menengah Atas (SMP) Negeri 1 Kutablang.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran

yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

2. Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bekerja sama dengan teman dalam kelompok, serta meningkatkan semangat belajar agar prestasi belajar dapat terus meningkat.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan materi atau metode yang berbeda sehingga dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, dkk. 2022. *Upaya Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*.
- Al-Syaibany, Omar Mohammad Al-Toumy. 1979. *Falsafah Pendidikan Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Arifin, Zainal. 2021. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dariyo, Agoes. 2013. *Dasar-dasar Pedagogik Modern*. Jakarta: PT Indeks.
- Daradjat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harefa, Edward, dkk. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hartono. 2008. *PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2020. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mualimin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gending Pustaka.
- Nariswari, Anak Agung Sagung Ratu dan I Komang Ngurah Wiyasa. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Model Kooperatif TGT Berbantuan *Crossword Puzzle*." *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*.
- Nengsih, Nurfenti Widiya, Sofyan Iskandar, dan Tiara Yogiarni. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Video Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis." *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Nur, Mohamad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Pane, A. dan M. D. Dasopang. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: FITK UIN Sumatera Utara.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2019. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tilaar, H. A. R. 2002. *Membenahi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2017. *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2020. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S. 2004. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusron, Nurulita. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

## Lampiran-Lampiran

### 1. Surat Keterangan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: 640 Tahun 2026

TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;  
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;  
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

#### MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara:

**Dr. Masbur, S.Ag, S.Ag.**

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Nidaan Khafiyya  
NIM : 220201035  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Al-Qur'an di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kutablang

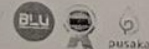
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 23 Februari 2026  
Dekan,



- Tembusan
1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
  2. Dejen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
  3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
  4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
  5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
  6. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
  7. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
  8. Mahasiswa yang bersangkutan

Emergi Kembangan Satrio, Mubandjani, dkk



## 2. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-184/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SMP Negeri 1 Kutablang Kabupaten Bireuen

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201035

Nama : NIDAAN KHAFIYYA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Jln. Medan Banda Aceh Dusun Kuta baro Geulumpang Meunjee

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI AL-QUR'AN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 KUTABLANG***

Banda Aceh, 12 Januari 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 20 Februari 2026

### 3. Surat Selesai Penelitian Dari Smp Negeri 1 Kutablang



PEMERINTAH KABUPATEN BIREUEN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPTD SMP NEGERI 1 KUTABLANG

Kutablang Jln. Banda Aceh-Medan Km.235, Tlpn(0644-442214)

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**NO : 400.3.11 / 039 / 2026**

Kepala UPTD SMP Negeri 1 Kutablang Kecamatan Kutablang Kabupaten Bireuen, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NIDAAN KHAFIYYA  
NIM : 220201035  
Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry  
Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut diatas telah mengadakan penelitian pada tanggal 21 Januari sampai dengan 12 Februari 2026 di UPTD SMP Negeri 1 Kutablang Kec.Kutablang Kab. Bireuen, dengan judul :

” PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GAME TORNAMENT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI AL-QUR’AN DISEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 KUTABLANG”

Demikianlah Surat Keterangan ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Kutablang, 13 Februari 2026 .  
Kepala Sekolah  
  
M. Nur, S.Pd  
NIP.19900403 200904 1 004



#### 4. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Guru menerangkan materi, 27-02-26



Gambar 2. Guru membagikan lkp materi, 27-02-26



Gambar 3. Siswa mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, 27-02-26



Gambar 4. Membentuk kelompok, 27-02-26



Gambar 5. Siswa mendengarkan arahan cara menyelesaikan LKPD siklus I, 03-03-26



Gambar 6. Siswa mengerjakan LKPD siklus I, 03-03-26



Gambar 7. Guru menjelaskan cara bermain game siklus I, 03-03-26



Gambar 8. Pembagian hadiah siklus I, 03-03-26



Gambar 9. Guru memberikan arahan tentang cara menyelesaikan LKPD siklus II, 10-03-26



Gambar 10. Siswa mengerjakan LKPD siklus II, 10-03-26



Gambar 11. Siswa sedang melaksanakan games siklus II, 10-3-26



Gambar 12. Pembagian hadiah siklus II, 10-03-26

## 5. Instrument Wawancara

1. Apakah Anda menyukai materi Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT?
2. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam materi tersebut?
3. Bagaimana pendapat Anda tentang model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT?
4. Dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, apakah Anda bisa lebih mudah memahaminya?
5. Apakah Anda sudah pernah belajar dengan model model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT?



## 6. Lembar Observasi Guru

### LEMBAR OBSERVASI GURU

#### SIKLUS I

**LEMBAR OBSERVASI GURU  
SIKLUS I**

Nama pengamat : NURMAYATI S. Ag  
Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
Siklus : Siklus I  
Hari/Tanggal Pelaksanaan : SELASA / 03 - FEBRUARI

Petunjuk

A. Isilah kolom nilai dibawa yang sesuai.  
Penilaian skor setiap indikator  
5 : Jika semua deskriptor yang muncul  
4 : Jika tiga deskriptor yang muncul  
3 : Jika dua deskriptor yang muncul  
2 : Jika satu deskriptor yang muncul  
1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Menyampaikan materi atau topik pembelajaran	a. Menyebutkan topik pembelajaran secara jelas b. Mengaitkan topik dengan pengetahuan awal siswa c. Menjelaskan ruang lingkup materi yang akan dipelajari d. Menyampaikan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.	4
2. Memberikan motivasi	a. Memberikan semangat belajar kepada siswa b. Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa	4

	e. Menyampaikan manfaat mempelajari materi d. Menggunakan kata-kata yang membangkitkan minat belajar	
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa c. Menjelaskan capaian yang diharapkan d. Mengaitkan tujuan dengan aktivitas pembelajaran	4
4. Menyampaikan langkah-langkah	a. Menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran b. Menyampaikan alur kegiatan secara runtut c. Memberi gambaran aktivitas siswa d. Menyampaikan aturan selama pembelajaran	4
<b>Tahap Inti</b>		
1. Menggunakan model TGT.	a. Menjelaskan aturan model TGT b. Mengorganisasi siswa sesuai prosedur TGT c. Melaksanakan permainan/tumamen sesuai langkah d. Mengelola kelas selama kegiatan berlangsung	5
2. Menyajikan materi hukum bacaan nun mati atau tanwin	a. Menjelaskan konsep secara benar b. Memberikan contoh soal c. Menggunakan media/alat bantu	5

	d. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	
3. Membagi siswa ke kelompok heterogen.	a. Membentuk kelompok secara adil b. Memastikan keberagaman dalam kelompok c. Menyampaikan tugas masing-masing kelompok d. Mengatur tempat duduk kelompok	5
4. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	a. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada seluruh siswa b. Menjelaskan cara mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) c. Memastikan siswa memahami instruksi d. Memberi kesempatan bertanya	5
5. Memberi petunjuk dan saran.	a. Memberikan arahan pengerjaan soal b. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan c. Memberikan penjelasan tambahan d. Memberikan motivasi saat siswa bekerja	4
6. Memberi waktu diskusi	a. Memberikan waktu yang cukup b. Memfasilitasi diskusi kelompok c. Mengawasi jalannya diskusi d. Mendorong partisipasi semua anggota.	4

7. Meminta presentasi kelompok	a. Menunjuk kelompok untuk presentasi b. Memberikan kesempatan semua kelompok tampil c. Mengatur waktu presentasi d. Membimbing jalannya presentasi	4
8. Memberikan umpan balik	a. Memberikan apresiasi terhadap hasil siswa b. Memberikan koreksi yang membangun c. Menyampaikan kelebihan dan kekurangan d. Memberikan saran perbaikan	5
<b>Kegiatan Akhir</b>		
1. Mengarahkan siswa menarik kesimpulan	a. Membimbing siswa merangkum materi b. Mengajukan pertanyaan pemantik c. Menegaskan poin penting d. Melibatkan siswa dalam menyimpulkan	4
2. Membagikan soal tes akhir	a. Membagikan soal kepada seluruh siswa b. Menjelaskan petunjuk pengerjaan c. Mengawasi pelaksanaan tes d. Mengatur waktu pengerjaan	5

Skor Presentasi (SP) =  $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$

**LEMBAR OBSERVASI GURU  
SIKLUS I**

Nama pengamat : Heri-rius S. Ag  
Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
Siklus : Siklus I  
Hari/Tanggal Pelaksanaan : Selasa / 02 february

Petunjuk

A. Isilah kolom nilai dibawa yang sesuai.

Penilaian skor setiap indikator

- 5 : Jika semua deskriptor yang muncul
- 4 : Jika tiga deskriptor yang muncul
- 3 : Jika dua deskriptor yang muncul
- 2 : Jika satu deskriptor yang muncul
- 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Menyampaikan materi atau topik pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyebutkan topik pembelajaran secara jelas</li> <li>b. Mengaitkan topik dengan pengetahuan awal siswa</li> <li>c. Menjelaskan ruang lingkup materi yang akan dipelajari</li> <li>d. Menyampaikan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	5
2. Memberikan motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Memberikan semangat belajar kepada siswa</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa</li> </ul>	4

	d. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	
3. Membagi siswa ke kelompok heterogen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membentuk kelompok secara adil</li> <li>b. Memastikan keberagaman dalam kelompok</li> <li>c. Menyampaikan tugas masing-masing kelompok</li> <li>d. Mengatur tempat duduk kelompok</li> </ul>	5
4. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada seluruh siswa</li> <li>b. Menjelaskan cara mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> <li>c. Memastikan siswa memahami instruksi</li> <li>d. Memberi kesempatan bertanya</li> </ul>	5
5. Memberi petunjuk dan saran.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Memberikan arahan pengerjaan soal</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Membimbing siswa yang mengalami kesulitan</li> <li>c. Memberikan penjelasan tambahan</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Memberikan motivasi saat siswa bekerja</li> </ul>	4
6. Memberi waktu diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Memberikan waktu yang cukup</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Memfasilitasi diskusi kelompok</li> <li>c. Mengawasi jalannya diskusi</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Mendorong partisipasi semua anggota.</li> </ul>	4

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Menyampaikan manfaat mempelajari materi</li> <li>d. Menggunakan kata-kata yang membangkitkan minat belajar</li> </ul>	
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas</li> <li>b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa</li> <li>c. Menjelaskan capaian yang diharapkan</li> <li>d. Mengaitkan tujuan dengan aktivitas pembelajaran</li> </ul>	5
4. Menyampaikan langkah-langkah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran</li> <li>b. Menyampaikan alur kegiatan secara runtut</li> <li>c. Memberi gambaran aktivitas siswa</li> <li>d. Menyampaikan aturan selama pembelajaran</li> </ul>	4
<b>Tahap Inti</b>		
1. Menggunakan model TGT.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan aturan model TGT</li> <li>b. Mengorganisasi siswa sesuai prosedur TGT</li> <li>c. Melaksanakan permainan/turnamen sesuai langkah</li> <li>d. Mengelola kelas selama kegiatan berlangsung</li> </ul>	5
2. Menyajikan materi hokum bacaan nun mati atau tanwin	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Menjelaskan konsep secara benar</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Memberikan contoh soal</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Menggunakan media/alat bantu</li> </ul>	4

7. Meminta presentasi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Menunjuk kelompok untuk presentasi</li> <li>b. Memberikan kesempatan semua kelompok tampil</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Mengatur waktu presentasi</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Membimbing jalannya presentasi</li> </ul>	4
8. Memberikan umpan balik	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan apresiasi terhadap hasil siswa</li> <li>b. Memberikan koreksi yang membangun</li> <li>c. Menyampaikan kelebihan dan kekurangan</li> <li>d. Memberikan saran perbaikan</li> </ul>	5
<b>Kegiatan Akhir</b>		
1. Mengarahkan siswa menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Membimbing siswa merangkum materi</li> <li>b. Mengajukan pertanyaan pemantik</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Menegaskan poin penting</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Melibatkan siswa dalam menyimpulkan</li> </ul>	4
2. Membagikan soal tes akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membagikan soal kepada seluruh siswa</li> <li>b. Menjelaskan petunjuk pengerjaan</li> <li>c. Mengawasi pelaksanaan tes</li> <li>d. Mengatur waktu pengerjaan</li> </ul>	5

$$\text{Skor Presentasi (SP)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

## LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS II

**LEMBAR OBSERVASI GURU  
SIKLUS II**

Nama pengamat : Heronius S. Ab  
Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
Siklus : Siklus II  
Hari/Tanggal Pelaksanaan : Selasa 10 Februari

Petunjuk

A. Isilah kolom nilai dibawa yang sesuai.  
Penilaian skor setiap indikator

- 5 : Jika semua deskriptor yang muncul
- 4 : Jika tiga deskriptor yang muncul
- 3 : Jika dua deskriptor yang muncul
- 2 : Jika satu deskriptor yang muncul
- 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	Skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Menyampaikan materi atau topik pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyebutkan topik pembelajaran secara jelas</li> <li>b. Mengaitkan topik dengan pengetahuan awal siswa</li> <li>c. Menjelaskan ruang lingkup materi yang akan dipelajari</li> <li>d. Menyampaikan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	5
2. Memberikan motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan semangat belajar kepada siswa</li> <li>b. Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa</li> </ul>	5

	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Menyampaikan manfaat mempelajari materi</li> <li>d. Menggunakan kata-kata yang membangkitkan minat belajar</li> </ul>	
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas</li> <li>b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa</li> <li>c. Menjelaskan capaian yang diharapkan</li> <li>d. Mengaitkan tujuan dengan aktivitas pembelajaran</li> </ul>	5
4. Menyampaikan langkah-langkah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran</li> <li>b. Menyampaikan alur kegiatan secara runtut</li> <li>c. Memberi gambaran aktivitas siswa</li> <li>d. Menyampaikan aturan selama pembelajaran</li> </ul>	5
<b>Tahap Inti</b>		
1. Menggunakan model TGT.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan aturan model TGT</li> <li>b. Mengorganisasi siswa sesuai prosedur TGT</li> <li>c. Melaksanakan permainan/turunan sesuai langkah</li> <li>d. Mengelola kelas selama kegiatan berlangsung</li> </ul>	5
2. Menyajikan materi hokum bacaan nun mati atau tanwin	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan konsep secara benar</li> <li>b. Memberikan contoh soal</li> <li>c. Menggunakan media/alat bantu</li> </ul>	4

	d. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	
3. Membagi siswa ke kelompok heterogen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membentuk kelompok secara adil</li> <li>b. Memastikan keberagaman dalam kelompok</li> <li>c. Menyampaikan tugas masing-masing kelompok</li> <li>d. Mengatur tempat duduk kelompok</li> </ul>	5
4. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada seluruh siswa</li> <li>b. Menjelaskan cara mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> <li>c. Memastikan siswa memahami instruksi</li> <li>d. Memberi kesempatan bertanya</li> </ul>	5
5. Memberi petunjuk dan saran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan arahan pengerjaan soal</li> <li>b. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan</li> <li>c. Memberikan penjelasan tambahan</li> <li>d. Memberikan motivasi saat siswa bekerja</li> </ul>	5
6. Memberi waktu diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan waktu yang cukup</li> <li>b. Memfasilitasi diskusi kelompok</li> <li>c. Mengawasi jalannya diskusi</li> <li>d. Mendorong partisipasi semua anggota.</li> </ul>	5

7. Meminta presentasi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menunjuk kelompok untuk presentasi</li> <li>b. Memberikan kesempatan semua kelompok tampil</li> <li>c. Mengatur waktu presentasi</li> <li>d. Membimbing jalannya presentasi</li> </ul>	5
8. Memberikan umpan balik	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan apresiasi terhadap hasil siswa</li> <li>b. Memberikan koreksi yang membangun</li> <li>c. Menyampaikan kelebihan dan kekurangan</li> <li>d. Memberikan saran perbaikan</li> </ul>	5
<b>Kegiatan Akhir</b>		
1. Mengarahkan siswa menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membimbing siswa merangkum materi</li> <li>b. Mengajukan pertanyaan pemantik</li> <li>c. Menegaskan poin penting</li> <li>d. Melibatkan siswa dalam menyimpulkan</li> </ul>	4
2. Membagikan soal tes akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membagikan soal kepada seluruh siswa</li> <li>b. Menjelaskan petunjuk pengerjaan</li> <li>c. Mengawasi pelaksanaan tes</li> <li>d. Mengatur waktu pengerjaan</li> </ul>	5

Skor Presentasi (SP) =  $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$

**LEMBAR OBSERVASI GURU  
SIKLUS II**

Nama pengamat : MURNIATI S. Ag  
Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
Siklus : Siklus II  
Hari/Tanggal Pelaksanaan : SELASA / 10 FEBRUARI

Petunjuk

A. Isilah kolom nilai dibawa yang sesuai.

Penilaian skor setiap indikator

- 5 : Jika semua deskriptor yang muncul
- 4 : Jika tiga deskriptor yang muncul
- 3 : Jika dua deskriptor yang muncul
- 2 : Jika satu deskriptor yang muncul
- 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Menyampaikan materi atau topik pembelajaran	✓ Menyebutkan topik pembelajaran secara jelas	4 5
	✓ Mengaitkan topik dengan pengetahuan awal siswa	
	c. Menjelaskan ruang lingkup materi yang akan dipelajari	
	✓ Menyampaikan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.	
2. Memberikan motivasi	a. Memberikan semangat belajar kepada siswa	5 4
	b. Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa	

	c. Menyampaikan manfaat mempelajari materi	
	d. Menggunakan kata-kata yang membangkitkan minat belajar	
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas	4
	b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa	
	c. Menjelaskan capaian yang diharapkan	
	d. Mengaitkan tujuan dengan aktivitas pembelajaran	
4. Menyampaikan langkah-langkah	a. Menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran	5
	b. Menyampaikan alur kegiatan secara runtut	
	c. Memberi gambaran aktivitas siswa	
	d. Menyampaikan aturan selama pembelajaran	
<b>Tahap Inti</b>		
1. Menggunakan model TGT.	a. Menjelaskan aturan model TGT	5
	b. Mengorganisasi siswa sesuai prosedur TGT	
	c. Melaksanakan permainan/turnamen sesuai langkah	
	d. Mengelola kelas selama kegiatan berlangsung	
2. Menyajikan materi hokum bacaan nun mati atau tanwin	a. Menjelaskan konsep secara benar	5
	b. Memberikan contoh soal	
	c. Menggunakan media/alat bantu	

	d. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	
3. Membagi siswa ke kelompok heterogen.	a. Membentuk kelompok secara adil	5
	b. Memastikan keberagaman dalam kelompok	
	c. Menyampaikan tugas masing-masing kelompok	
	d. Mengatur tempat duduk kelompok	
4. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	a. Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada seluruh siswa	5
	b. Menjelaskan cara mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	
	c. Memastikan siswa memahami instruksi	
	d. Memberi kesempatan bertanya	
5. Memberi petunjuk dan saran.	✓ Memberikan arahan pengerjaan soal	4
	b. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan	
	✓ Memberikan penjelasan tambahan	
	✓ Memberikan motivasi saat siswa bekerja	
6. Memberi waktu diskusi	a. Memberikan waktu yang cukup	4
	b. Memfasilitasi diskusi kelompok	
	c. Mengawasi jalannya diskusi	
	✓ Mendorong partisipasi semua anggota.	

7. Meminta presentasi kelompok	a. Menunjuk kelompok untuk presentasi	4
	b. Memberikan kesempatan semua kelompok tampil	
	✓ Mengatur waktu presentasi	
	✓ Membimbing jalannya presentasi	
8. Memberikan umpan balik	a. Memberikan apresiasi terhadap hasil siswa	5
	b. Memberikan koreksi yang membangun	
	c. Menyampaikan kelebihan dan kekurangan	
	d. Memberikan saran perbaikan	
<b>Kegiatan Akhir</b>		
1. Mengarahkan siswa menarik kesimpulan	✓ Membimbing siswa merangkum materi	4
	b. Mengajukan pertanyaan pemantik	
	✓ Menegaskan poin penting	
	✓ Melibatkan siswa dalam menyimpulkan	
2. Membagikan soal tes akhir	a. Membagikan soal kepada seluruh siswa	5
	b. Menjelaskan petunjuk pengerjaan	
	c. Mengawasi pelaksanaan tes	
	d. Mengatur waktu pengerjaan	

$$\text{Skor Presentasi (SP)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

## 7. Lembar Observasi Siswa

### LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS I

**LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS I**

Nama pengamat : Heriyo S. Ag  
 Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
 Siklus : Siklus I  
 Hari/Tanggal Pelaksanaan : Selasa 10s februar  
 Petunjuk :

A. Isilah kolom nilai sesuai dengan pedoman penilaian

Penilaian penskoran setiap indikator  
 5 : Jika semua deskriptor yang muncul  
 4 : Jika tiga deskriptor yang muncul  
 3 : Jika dua deskriptor yang muncul  
 2 : Jika satu deskriptor yang muncul  
 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator.

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Mendengar tujuan yang disampaikan	a. Memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan	4
	b. Tidak melakukan aktivitas lain saat penjelasan	
	c. Menunjukkan sikap siap belajar	
	d. Memberikan respon (anggukan/pertanyaan)	
2. Mendengarkan motivasi.	a. Memperhatikan penjelasan motivasi dari guru	4
	b. Menunjukkan minat terhadap pembelajaran	
	c. Tidak berbicara sendiri saat guru	

	d. Merespon motivasi yang diberikan guru	
3. Mendengarkan penjelasan guru	a. Fokus pada penjelasan guru b. Tidak mengganggu teman c. Mencatat hal penting d. Memberikan respon terhadap penjelasan	4
Tahap Inti 1. Menyimak penjelasan guru	a. Mendengarkan dengan penuh perhatian b. Memahami isi penjelasan c. Mengajukan pertanyaan jika belum paham d. Menunjukkan sikap aktif selama pembelajaran	5
2. Duduk sesuai kelompok	a. Bergabung dengan kelompok yang ditentukan b. Duduk tertib sesuai arahan c. Tidak berpindah-pindah tempat d. Siap bekerja sama dalam kelompok	4
3. Menerima dan memahami tugas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	a. Menerima LKPD dengan tertib b. Membaca instruksi dengan baik c. Memahami tugas yang diberikan d. Bertanya jika belum jelas	5
4. Berpikir bersama dalam kelompok.	a. Berdiskusi dengan anggota kelompok b. Mengemukakan pendapat c. Mendengarkan pendapat teman d. Bekerja sama menyelesaikan tugas	4
5. Mendengar petunjuk	a. Memperhatikan instruksi guru	

	b. Mengikuti arahan yang diberikan c. Tidak melakukan aktivitas lain d. Melaksanakan petunjuk dengan benar	4
6. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban	a. Membandingkan hasil jawaban b. Berdiskusi dengan kelompok c. Memberikan pendapat d. Menyepakati hasil bersama	4
7. Mempresentasikan hasil kerja	a. Menyampaikan hasil kerja di depan kelas b. Berbicara dengan jelas c. Menjelaskan jawaban dengan benar d. Percaya diri saat presentasi	4
<b>Tahap Akhir</b> 1. Menyimpulkan hasil pembelajaran	a. Mengikuti proses penarikan kesimpulan b. Mengemukakan pendapat c. Memahami inti pembelajaran d. Mencatat kesimpulan.	4
2. Menanggapi tes	a. Mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh b. Mengikuti aturan pengerjaan c. Tidak menyontek d. Menyelesaikan soal tepat waktu	5

$$\text{Skor Presentasi (SP)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

**LEMBAR OBSERVASI SISWA  
SIKLUS I**

Nama pengamat : MURNIATI S. Ag  
 Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
 Siklus : Siklus I  
 Hari/Tanggal Pelaksanaan : SELASA 103 - FEBRUARI  
 Petunjuk :

A. Isilah kolom nilai sesuai dengan pedoman penilaian

Penilaian penskoran setiap indikator

- 5 : Jika semua deskriptor yang muncul
- 4 : Jika tiga deskriptor yang muncul
- 3 : Jika dua deskriptor yang muncul
- 2 : Jika satu deskriptor yang muncul
- 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator.

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Mendengar tujuan yang disampaikan	<input checked="" type="checkbox"/> Memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan	4
	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak melakukan aktivitas lain saat penjelasan	
	<input checked="" type="checkbox"/> Menunjukkan sikap siap belajar	
	<input checked="" type="checkbox"/> Memberikan respon (anggukan/pertanyaan)	
2. Mendengarkan motivasi.	<input checked="" type="checkbox"/> Memperhatikan penjelasan motivasi dari guru	4
	<input checked="" type="checkbox"/> Menunjukkan minat terhadap pembelajaran	
	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak berbicara sendiri saat guru	

	d. Merespon motivasi yang diberikan guru	
3. Mendengarkan penjelasan guru	<input checked="" type="checkbox"/> Fokus pada penjelasan guru <input checked="" type="checkbox"/> Tidak mengganggu teman <input checked="" type="checkbox"/> Mencatat hal penting <input checked="" type="checkbox"/> Memberikan respon terhadap penjelasan	4
<b>Tahap Inti</b>		
1. Menyimak penjelasan guru	<input checked="" type="checkbox"/> Mendengarkan dengan penuh perhatian <input checked="" type="checkbox"/> Memahami isi penjelasan c. Mengajukan pertanyaan jika belum paham <input checked="" type="checkbox"/> Menunjukkan sikap aktif selama pembelajaran	4
2. Duduk sesuai kelompok	a. Bergabung dengan kelompok yang ditentukan b. Duduk tertib sesuai arahan c. Tidak berpindah-pindah tempat d. Siap bekerja sama dalam kelompok	5
3. Menerima dan memahami tugas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	<input checked="" type="checkbox"/> Menerima LKPD dengan tertib <input checked="" type="checkbox"/> Membaca instruksi dengan baik c. Memahami tugas yang diberikan <input checked="" type="checkbox"/> Bertanya jika belum jelas	4
4. Berpikir bersama dalam kelompok.	a. Berdiskusi dengan anggota kelompok <input checked="" type="checkbox"/> Mengemukakan pendapat c. Mendengarkan pendapat teman <input checked="" type="checkbox"/> Bekerja sama menyelesaikan tugas	4
5. Mendengar petunjuk	<input checked="" type="checkbox"/> Memperhatikan instruksi guru	

	dari guru b. Mengikuti arahan yang diberikan <input checked="" type="checkbox"/> Tidak melakukan aktivitas lain <input checked="" type="checkbox"/> Melaksanakan petunjuk dengan benar	4
6. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban	<input checked="" type="checkbox"/> Membandingkan hasil jawaban <input checked="" type="checkbox"/> Berdiskusi dengan kelompok c. Memberikan pendapat <input checked="" type="checkbox"/> Menyepakati hasil bersama	4
7. Mempresentasikan hasil kerja	<input checked="" type="checkbox"/> Menyampaikan hasil kerja di depan kelas b. Berbicara dengan jelas <input checked="" type="checkbox"/> Menjelaskan jawaban dengan benar <input checked="" type="checkbox"/> Percaya diri saat presentasi	4
<b>Tahap Akhir</b>		
1. Menyimpulkan hasil pembelajaran	a. Mengikuti proses penarikan kesimpulan <input checked="" type="checkbox"/> Mengemukakan pendapat c. Memahami inti pembelajaran d. Mencatat kesimpulan.	5
2. Menanggapi tes	<input checked="" type="checkbox"/> Mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh <input checked="" type="checkbox"/> Mengikuti aturan pengerjaan c. Tidak menyontek <input checked="" type="checkbox"/> Menyelesaikan soal tepat waktu	4

$$\text{Skor Presentasi (SP)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

## LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS II

### LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS II

Nama pengamat : Heri-rus S. Ag  
Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
Siklus : Siklus II  
Hari/Tanggal Pelaksanaan : Selasa / 10 Februari  
Petunjuk :

- A. Isilah kolom nilai sesuai dengan pedoman penilaian  
Penilaian penskoran setiap indikator  
5 : Jika semua deskriptor yang muncul  
4 : Jika tiga deskriptor yang muncul  
3 : Jika dua deskriptor yang muncul  
2 : Jika satu deskriptor yang muncul  
1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

- B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator.

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Mendengar tujuan yang disampaikan	a. Memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan b. Tidak melakukan aktivitas lain saat penjelasan c. Menunjukkan sikap siap belajar d. Memberikan respon (anggukan/pertanyaan)	5
2. Mendengarkan motivasi.	a. Memperhatikan penjelasan motivasi dari guru b. Menunjukkan minat terhadap pembelajaran c. Tidak berbicara sendiri saat guru	5

	memotivasi d. Merespon motivasi yang diberikan guru	
3. Mendengarkan penjelasan guru	a. Fokus pada penjelasan guru b. Tidak mengganggu teman c. Mencatat hal penting d. Memberikan respon terhadap penjelasan	4
Tahap Inti	a. Mendengarkan dengan penuh perhatian	
1. Menyimak penjelasan guru	b. Memahami isi penjelasan c. Mengajukan pertanyaan jika belum paham d. Menunjukkan sikap aktif selama pembelajaran	4
2. Duduk sesuai kelompok	a. Bergabung dengan kelompok yang ditentukan b. Duduk tertib sesuai arahan c. Tidak berpindah-pindah tempat d. Siap bekerja sama dalam kelompok	5
3. Menerima dan memahami tugas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	a. Menerima LKPD dengan tertib b. Membaca instruksi dengan baik c. Memahami tugas yang diberikan d. Bertanya jika belum jelas	4
4. Berpikir bersama dalam kelompok.	a. Berdiskusi dengan anggota kelompok b. Mengemukakan pendapat c. Mendengarkan pendapat teman d. Bekerja sama menyelesaikan tugas	5
5. Mendengar petunjuk	a. Memperhatikan instruksi guru	

dari guru	b. Mengikuti arahan yang diberikan c. Tidak melakukan aktivitas lain d. Melaksanakan petunjuk dengan benar	5
6. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban	a. Membandingkan hasil jawaban b. Berdiskusi dengan kelompok c. Memberikan pendapat d. Menyepakati hasil bersama	4
7. Mempresentasikan hasil kerja	a. Menyampaikan hasil kerja di depan kelas b. Berbicara dengan jelas c. Menjelaskan jawaban dengan benar d. Percaya diri saat presentasi	4
<b>Tahap Akhir</b>		
1. Menyimpulkan hasil pembelajaran	a. Mengikuti proses penarikan kesimpulan b. Mengemukakan pendapat c. Memahami inti pembelajaran d. Mencatat kesimpulan.	4
2. Menanggapi tes	a. Mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh b. Mengikuti aturan pengerjaan c. Tidak menyontek d. Menyelesaikan soal tepat waktu	5

$$\text{Skor Presentasi (SP)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Taraf keberhasilan proses pembelajaran:

**LEMBAR OBSERVASI SISWA  
SIKLUS II**

Nama pengamat : MUENJATI S Ag  
 Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
 Siklus : Siklus II  
 Hari/Tanggal Pelaksanaan : SELASA / 10 FEBRUARI  
 Petunjuk :

- A. Isilah kolom nilai sesuai dengan pedoman penilaian  
 Penilaian penskoran setiap indikator  
 5 : Jika semua deskriptor yang muncul  
 4 : Jika tiga deskriptor yang muncul  
 3 : Jika dua deskriptor yang muncul  
 2 : Jika satu deskriptor yang muncul  
 1 : Jika tidak ada deskriptor yang muncul

B. Isilah kolom catatan pada deskriptor yang muncul di setiap indikator.

Aktivitas / Kegiatan yang diamati		
Indikator	Deskriptor	skor
<b>Tahap Awal</b>		
1. Mendengar tujuan yang disampaikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan</li> <li>b. Tidak melakukan aktivitas lain saat penjelasan</li> <li>c. Menunjukkan sikap siap belajar</li> <li>d. Memberikan respon (anggukan/pertanyaan)</li> </ul>	4
2. Mendengarkan motivasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memperhatikan penjelasan motivasi dari guru</li> <li>b. Menunjukkan minat terhadap pembelajaran</li> <li>c. Tidak berbicara sendiri saat guru</li> </ul>	4

	d. Merespon motivasi yang diberikan guru	
3. Mendengarkan penjelasan guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fokus pada penjelasan guru</li> <li>b. Tidak mengganggu teman</li> <li>c. Mencatat hal penting</li> <li>d. Memberikan respon terhadap penjelasan</li> </ul>	5
Tahap Inti		
1. Menyimak penjelasan guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mendengarkan dengan penuh perhatian</li> <li>b. Memahami isi penjelasan</li> <li>c. Mengajukan pertanyaan jika belum paham</li> <li>d. Menunjukkan sikap aktif selama pembelajaran</li> </ul>	5
2. Duduk sesuai kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bergabung dengan kelompok yang ditentukan</li> <li>b. Duduk tertib sesuai arahan</li> <li>c. Tidak berpindah-pindah tempat</li> <li>d. Siap bekerja sama dalam kelompok</li> </ul>	4
3. Menerima dan memahami tugas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menerima LKPD dengan tertib</li> <li>b. Membaca instruksi dengan baik</li> <li>c. Memahami tugas yang diberikan</li> <li>d. Bertanya jika belum jelas</li> </ul>	5
4. Berpikir bersama dalam kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berdiskusi dengan anggota kelompok</li> <li>b. Mengemukakan pendapat</li> <li>c. Mendengarkan pendapat teman</li> <li>d. Bekerja sama menyelesaikan tugas</li> </ul>	4
5. Mendengar petunjuk	a. Memperhatikan instruksi guru	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Mengikuti arahan yang diberikan</li> <li>c. Tidak melakukan aktivitas lain</li> <li>d. Melaksanakan petunjuk dengan benar</li> </ul>	5
6. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membandingkan hasil jawaban</li> <li>b. Berdiskusi dengan kelompok</li> <li>c. Memberikan pendapat</li> <li>d. Menyepakati hasil bersama</li> </ul>	4
7. Mempresentasikan hasil kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyampaikan hasil kerja di depan kelas</li> <li>b. Berbicara dengan jelas</li> <li>c. Menjelaskan jawaban dengan benar</li> <li>d. Percaya diri saat presentasi</li> </ul>	4
<b>Tahap Akhir</b>		
1. Menyimpulkan hasil pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengikuti proses penarikan kesimpulan</li> <li>b. Mengemukakan pendapat</li> <li>c. Memahami inti pembelajaran</li> <li>d. Mencatat kesimpulan.</li> </ul>	4
2. Menanggapi tes	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh</li> <li>b. Mengikuti aturan pengerjaan</li> <li>c. Tidak menyontek</li> <li>d. Menyelesaikan soal tepat waktu</li> </ul>	5

$$\text{Skor Presentasi (SP)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Taraf keberhasilan proses pembelajaran:

## 8. Modul ajar

### a. Modul Ajar Pra-Siklus

#### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI FASE D KELAS VIII

##### INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	Nidaan Khafiyya
Instansi	SMP Negeri 1 Kutablang
Tahun Penyusunan	2026/2027
Jenjang Sekolah	SMP
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam dan Budi
Fase D, Kelas / Semester	Pekerti
BAB III	VIII (Delapan) / II (Genap)
Alokasi Waktu	Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin 2 x 40 Menit

##### B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

##### C. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Papan tulis, LKPD, Kartu Permainan, Spidol, Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII.

##### D. TARGET PESERTA DIDIK

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

##### E. MODEL PEMBELAJARAN

*Pembelajaran dengan tatap muka, Ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu.*

##### H. KATA KUNCI

Al-Qur'an, Nun mati, Tanwin, Hukum bacaan Izhar, Idgham, Iqlab, Ikhfa'

## I. MATERI PEMBELAJARAN

Pengertian nun mati dan tanwin

Macam-Macam Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin

Contoh Lafaz atau Potongan Ayat Nun Mati atau Tanwin

## KOMPONEN INTI

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik memahami definisi Al-Qur'an dan Hadis Nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam. Peserta didik juga memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran Islam. Peserta didik juga mampu menjelaskan pemahamannya tentang sikap moderat dalam beragama. Peserta didik juga memahami tingginya semangat keilmuan beberapa intelektual besar Islam.

### B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu membaca dan menganalisis ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan moderasi beragama dengan menerapkan hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin secara tepat.

### A. KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

1. Menjelaskan Pengertian Nun Mati atau Tanwin
2. Menyebutkan Macam-Macam Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin
3. Menyebutkan Contoh Lafaz atau Potongan Ayat Nun Mati atau Tanwin
4. Mengidentifikasi Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin dalam ayat al-Qur'an

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman tentang hukum bacaan nun mati dan tanwin membantu peserta didik membaca Al-Qur'an dengan benar dan tartil. Dengan memahami hukum bacaan ini, peserta didik dapat menghindari kesalahan bacaan yang dapat mengubah makna ayat, sehingga bacaan Al-Qur'an menjadi lebih baik dan bernilai ibadah.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan nun mati dan tanwin, dan bagaimana cara membacanya dalam Al-Qur'an?
- Mengapa huruf nun dan tanwin terkadang dibaca jelas, samar, atau masuk ke huruf setelahnya?
- Apa yang terjadi jika Nun Mati atau Tanwin dibaca tidak sesuai hukumnya?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Melakukan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinekaan global) dan Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin (taaddub. tawassuth, tahawwur wa ibtikar, dan tasamuh)

#### Kegiatan Inti

1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Taubat.
2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Nun Mati atau Tanwin
3. Peserta memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian Nun Mati atau Tanwin
4. Peserta didik mengamati contoh bacaan Nun Mati atau Tanwin yang ditulis guru di papan tulis.

5. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai pengertian dan macam-macam hukum bacaan Nun Mati atau Tanwin.
6. Guru memberikan penguatan terhadap pertanyaan yang diajukan peserta didik.
7. Peserta didik membaca ulang materi tentang hukum bacaan Nun Mati atau Tanwin dari buku teks.
8. Peserta didik mengerjakan LKPD secara individu yang berisi soal identifikasi hukum bacaan Nun Mati atau Tanwin pada kata atau potongan ayat.
9. Peserta didik menganalisis hasil pekerjaannya dengan mencocokkan jawaban berdasarkan penjelasan guru.
10. Guru membahas soal LKPD bersama peserta didik dan meluruskan pemahaman yang kurang tepat
11. Peserta didik menyampaikan hasil jawabannya secara lisan ketika diminta guru.
12. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap jawaban peserta didik.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap.
3. semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

### **E. ASESMEN/PENILAIAN**

#### **1. Asesmen Awal**

Untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik sebelum belajar tentang Taubat, Taat, Istiqamah, Ikhlas, guru memberikan pertanyaan kepada peserta mengenai taubat baik secara lisan maupun tulis. Contoh instrumen.

- a. Apakah yang dimaksud dengan nun mati?
- b. Apakah yang dimaksud dengan tanwin?

- c. Pernahkah kalian mendengar istilah hukum bacaan dalam tajwid, seperti izhar atau idgham?
- d. Menurut kalian, mengapa membaca Al-Qur'an harus sesuai dengan aturan tajwid?

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom.

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Sudah	Belum
Menjelaskan Pengertian Nun Mati/Tanwin		
Menyebutkan macam-macam hukum bacaan Nun Mati/Tanwin		
Menentukan Hukum bacaan nun mati/tanwin		

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah Pemerolehan}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$

40

Selain itu guru melakukan pengamatan sikap peserta didik dengan mengacu form dibawah ini.

No	Tgl	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	utirp	Tanda tagan	Tindak lanjut
		Nusaybah				
		Haidar				

## 2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

1. Teknik Asesmen: Observasi, Unjuk Kerja
2. Bentuk Instrumen: Pedoman/lembar observasi

## 3. Asesmen Sumatif

### a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen

Tes : Tertulis

Non tes : Observasi

Bentuk Instrumen

Asesmen Tidak Tertulis : Daftar

Pertanyaan Asesmen Tertulis :

Jawaban Singkat

### b. Asesmen Keterampilan

Teknik Asesmen : Kinerja

Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

## F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Refleksi Guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas,

misalnya:

2. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini?
3. Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
4. Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
5. Sudahkah tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatil lil 'alamin?
6. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar

### E. Refleksi Peserta didik

Setelah mempelajari materi tentang Hukum Bacaan Nun Mati Atau Tanwin manfaat apa saja yang kalian rasakan dalam kehidupan sehari-hari?

Tuliskan tiga manfaatnya di bawah ini.

1.  
.....  
...
- 2 .....  
.....
- 3 .....  
.....



## G. LKPD

Nama :

Kelas :

### LKPD SIKLUS I

1. Bacalah setiap soal dengan cermat sebelum menjawab .
2. Jawablah setiap pertanyaan dengan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
3. Kerjakan secara individu

Tugas:

1. Jelaskan pengertian nun mati dan tanwin!
2. Sebutkan empat macam hukum bacaan nun mati dan tanwin!
3. Tentukan hukum bacaan pada lafaz berikut:

جَنَّةٍ عَالِيَةٍ

Hukum bacaan: \_\_\_\_\_

مِنْ سُهُوْلِهَا

Hukum bacaan: \_\_\_\_\_

عَلَيْمٌ بِذَاتِ

Hukum bacaan: \_\_\_\_\_

مِنْ عِلْمٍ

Hukum bacaan: \_\_\_\_\_

خَيْرٌ لَّكَ

Hukum bacaan: \_\_\_\_\_

Tuliskan kesulitan yang kamu alami dalam memahami materi ini.



Tanwin adalah bunyi “n” di akhir kata yang ditulis dengan dua harakat dan dibaca ketika disambung, tetapi tidak dibaca ketika waqaf. Tanwin bukan huruf nun, melainkan tanda baca. Macam-macam tanwin yaitu tanwin fathah (ـَ) berbunyi -an, tanwin kasrah (ـِ) berbunyi -in, dan tanwin dhammah (ـُ) berbunyi -un.

Hukum bacaan nun mati dan tanwin sama, yaitu ada empat:

### 1. Idzhar

Izhar artinya jelas. Nun mati/tanwin dibaca izhhar (jelas) apabila bertemu dengan huruf *halqi* (tenggorokan) yang jumlahnya ada 6 yaitu ء ه ي ح خ ع غ. Keenam huruf ini semua makhrajnya pada tenggorokan (*halqi*) sehingga bacaan izharnya disebut juga Izhar Halqi (إِظْهَارُ حَلْقِيّ). Cara membacanya harus jelas bacaan nun mati/tanwinnya, tidak boleh terpengaruh oleh huruf sesudahnya. Contoh bacaan Izhar Halqi dalam kalimat dapat dilihat pada tabel berikut:

Contoh Bacaan idzhar

Perhatikan contoh-contoh bacaan idzhar di bawah ini! Nun sukun (0) Tanwin bertemu salah satu huruf idhar:

No.	Contoh	Keterangan
1	يَنْتَوْنَ	نُ bertemu dengan huruf ء
2	كُلُّ أَمْرٍ	Tanwin bertemu dengan huruf ء
3	يَنْهَوْنَ	نُ bertemu dengan huruf هـ
4	قَوْمٌ هَادٍ	Tanwin bertemu dengan huruf هـ
5	مِنْ عِلْمٍ	نُ bertemu dengan huruf ع
6	جَنَّةٍ عَالِيَةٍ	Tanwin bertemu dengan huruf ع
7	مِنْ غَالٍ	نُ bertemu dengan huruf غ
8	عَزِيْزٌ عَفُوْرٌ	Tanwin bertemu dengan huruf غ
9	وَأَنْحَرٌ	نُ bertemu dengan huruf ح
10	حَمِيْمٌ حَمِيْمًا	Tanwin bertemu dengan huruf ح
11	مِنْ حَيْرٍ	نُ bertemu dengan huruf خ

12	نِدَاءٌ خَفِيًّا	Tanwin bertemu dengan huruf	خ
----	------------------	-----------------------------	---

## 2. Idgham bigunnah

Idgham bighunnah artinya memasukkan dengan dengung. Huruf Idgham bighunnah ada 4 (empat) yaitu yang biasa disingkat Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu dari 4 (empat) huruf tersebut hukum bacaannya disebut Idgham bighunnah. Cara membacanya adalah suara nun sukun atau tanwin dilebur masuk ke dalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat, sehingga suara nun atau tanwin hilang.

No.	Contoh	Keterangan	
1.	مَنْ يَقُولُ	نْ	bertemu dengan huruf ي
2.	بَرِّقْ يَجْعَلُونَ	Tanwin	bertemu dengan huruf ي
3.	عَنْ نَفْسٍ	نْ	bertemu dengan huruf ن
4.	حِطَّ نَعْفَزَلَكُمْ	Tanwin	bertemu dengan huruf ن
5.	مِنْ مَالٍ	نْ	bertemu dengan huruf م
6.	مَاءٍ مُصَفًّى	Tanwin	bertemu dengan huruf م
7.	مِنْ وَاٍلٍ	نْ	bertemu dengan huruf و
8.	يَوْمَئِذٍ وَاهِيَةً	Tanwin	bertemu dengan huruf و

### Catatan (pengecualian):

Hukum nun mati yang bertemu dengan huruf-huruf ي ن م و dibaca Idgham Bighunnah jika terjadi tidak dalam satu kata. Namun jika hal itu terjadi dalam satu kata, maka tidak lagi dibaca Idgham Bighunnah, melainkan harus dibaca Izhhar (jelas). Sebagai contoh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Contoh	Keterangan	
1.	صِنَوَانٌ	نْ	bertemu dengan huruf و dlm. satu kata

2.	قِنْوَانٌ	نُ	bertemu dengan huruf و dlm. satu kata
3.	بُنْيَانٌ	نُ	bertemu dengan huruf ي dlm. satu kata
4.	دُنْيَا	نُ	bertemu dengan huruf ي dlm. satu kata

### 3. Idgham bilagunnah

Idgham bilaghunnah ada 2 yaitu lam dan ra' apabila ada nun sukun atau tanwin. Bertemu dengan salah satu dari kedua huruf tersebut, maka hukum bacaannya adalah Idgham bilaghunnah. Cara membaca Idgham bilaghunnah adalah suara nun sukun atau tanwin yang bertemu dengan lam dan ra' menjadi hilang karena dimasukkan atau dilebur ke dalam huruf sesudahnya dengan tanpa dengung.

Contoh:

No.	Contoh	Keterangan
1.	لَعْنٌ لَمْ يَنْتَهُ	نُ bertemu dengan huruf ل
2.	خَيْرٌ لَكَ	Tanwin bertemu dengan huruf ل
3.	مِنْ رَحِيْقٍ	نُ bertemu dengan huruf ر
4.	شَيْطَانٍ رَّجِيْمٍ	Tanwin bertemu dengan huruf ر

### 4. Ikhfa

Ikhfaa' menurut bahasa artinya samar. Dalam pengertian ilmu tajwid Ikhfaa' adalah apabila ada nun sukun (u) atau tanwin() bertemu dengan salah satu dari 15 (lima belas) huruf, yaitu

Cara membacanya adalah samar antara izhar dan idgham.

Contoh bacaan Ikhfa'

Nun sukun (u) bertemu salah satu huruf Ikhfa'

No.	Contoh	Keterangan
1.	أَنْصُرَنَّ	نُ bertemu dengan huruf ص

2.	رِجَالٌ صَدَقُوا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ص
3.	مُنذِرٌ	نُ	bertemu dengan huruf	ذ
4.	صَوَابًا ذَلِكْ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ذ
5.	مَنْشُورًا	نُ	bertemu dengan huruf	ث
6.	شِهَابٌ ثَاقِبٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ث
7.	إِنْ كُنْتُمْ	نُ	bertemu dengan huruf	ك
8.	مُسْرِفٌ كَذَّابٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ك
9.	مَنْ جَاءَ	نُ	bertemu dengan huruf	ج
10.	عَيْنٌ جَارِيَةٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ج
11.	يُنشِئُ	نُ	bertemu dengan huruf	ش
12.	لِنَفْسٍ شَيْئًا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ش
13.	مِنْ قَبْلُ	نُ	bertemu dengan huruf	ق
14.	سَلَامٌ قَوْلًا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ق
15.	مِنْ سُهُولَهَا	نُ	bertemu dengan huruf	س
16.	بِقَلْبٍ سَلِيمٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf	س
17.	أَنْدَادًا	نُ	bertemu dengan huruf	د
18.	فِنَوَانٌ دَانِيَةٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	د
19.	إِنْطَلِقُوا	نُ	bertemu dengan huruf	ط
20.	بَلَدَةٌ طَيِّبَةٌ	tanwin	bertemu dengan huruf	ط

21.	أَنْزَلْنَا	نُ	bertemu dengan huruf	ز
22.	نَفْسًا زَكِيَّةً	tanwin	bertemu dengan huruf	ز
23.	لِيُنْفِقَ	نُ	bertemu dengan huruf	ف
24.	حَالِدًا فِيهَا	tanwin	bertemu dengan huruf	ف
25.	مِنْ تَحْتِهَا	نُ	bertemu dengan huruf	ت
26.	جَنَّاتٍ تَجْرِي	tanwin	bertemu dengan huruf	ت
27.	مَنْضُودٍ	نُ	bertemu dengan huruf	ض
28.	كُلًّا ضَرَبْنَا	tanwin	bertemu dengan huruf	ض
29.	يَنْظُرُونَ	نُ	bertemu dengan huruf	ظ
30.	فُورِي ظَاهِرَةً	Tanwin	bertemu dengan huruf	ظ

### 5. Iqlab

Iqlab artinya membalik atau menukar, yaitu menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati. Huruf Iqlab hanya satu yaitu ba. cara membaca iqlab yaitu dengan menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung.

Contoh:

No.	Contoh	Keterangan		
1.	أَنْبِئْتُهُمْ	نُ	bertemu dengan huruf	ب
2.	عَلَيْهِمْ بِذَاتِ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ب

Nidaan Khafiyya

## b. Modul ajar siklus I

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI FASE D KELAS VIII**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Penyusun</b>	<b>Nidaan Khafiyya</b>
<b>Instansi</b>	<b>SMP Negeri 1 Kutablang</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	<b>2026/2027</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	<b>SMP</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</b>
<b>Fase D, Kelas / Semester</b>	<b>VIII (Delapan) / II (Genap)</b>
<b>BAB III</b>	<b>Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>2 x 40 Menit</b>

**B. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

### C. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Papan tulis, LKPD, Kartu Permainan, Spidol, Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII.

### D. TARGET PESERTA DIDIK

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

### E. MODEL PEMBELAJARAN

*Pembelajaran dengan tatap muka, Ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu.*

### H. KATA KUNCI

Al-Qur'an, Nun mati, Tanwin, Hukum bacaan Izhar, Idgham, Iqlab, Ikhfa'

### I. MATERI PEMBELAJARAN

Pengertian nun mati dan tanwin

Macam-Macam Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin

Contoh Lafaz atau Potongan Ayat Nun Mati atau Tanwin

### KOMPONEN INTI

#### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik memahami definisi Al-Qur'an dan Hadis Nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam. Peserta didik juga memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran Islam. Peserta didik juga mampu menjelaskan pemahamannya tentang sikap moderat dalam beragama. Peserta didik juga memahami tingginya semangat keilmuan beberapa intelektual besar Islam.

#### B. TUJUAN PEMBELAJARAN

serta didik mampu membaca dan menganalisis ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan moderasi beragama dengan menerapkan hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin secara tepat.

#### A. KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

Menjelaskan Pengertian Nun Mati atau Tanwin  
 Menyebutkan Macam-Macam Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin  
 Menyebutkan Contoh Lafaz atau Potongan Ayat Nun Mati atau Tanwin  
 Mengidentifikasi Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin dalam ayat al-Qur'an

## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman tentang hukum bacaan nun mati dan tanwin membantu peserta didik membaca Al-Qur'an dengan benar dan tartil. Dengan memahami hukum bacaan ini, peserta didik dapat menghindari kesalahan bacaan yang dapat mengubah makna ayat, sehingga bacaan Al-Qur'an menjadi lebih baik dan bernilai ibadah.

## C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan nun mati dan tanwin, dan bagaimana cara membacanya dalam Al-Qur'an?
2. Mengapa huruf nun dan tanwin terkadang dibaca jelas, samar, atau masuk ke huruf setelahnya?
3. Apa yang terjadi jika Nun Mati atau Tanwin dibaca tidak sesuai hukumnya?

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Melakukan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.

Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.

Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bemalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinekaan global) dan Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin (taaddub. tawassuth, tahawwur wa ibtikar, dan tasamuh

### Kegiatan Inti

Tahapan	Kegiatan Guru dan Siswa
Penyajian kelas	Guru menyampaikan kembali materi hukum bacaan Nun Mati atau Tanwin berdasarkan hasil refleksi siklus

	<p>II. Guru menekankan bagian materi yang masih sering mengalami kesalahan. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan lebih fokus.</p>
Pembentukan tim	<p>Peserta didik tetap berada dalam 4 kelompok heterogen sama seperti siklus II. Guru menjelaskan kembali peran setiap anggota agar seluruh peserta didik terlibat aktif.</p>
Belajar dalam tim	<p>Peserta didik mendiskusikan soal-soal yang lebih menantang pada LKPD siklus III. Setiap anggota kelompok tim saling membantu memahami materi dan menyelesaikan LKPD. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan memastikan seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif.</p>
Games	<p>Guru membagikan kartu permainan lanjutan (analisis hukum bacaan dalam potongan ayat). Peserta didik mencocokkan hukum bacaan dengan contoh ayat secara tepat. Jawaban yang benar memperoleh skor ketentuan.</p>
Turnamen	<p>Peserta didik mengikuti pertandingan antar kelompok dengan sistem bergiliran. Skor masing-masing dikumpulkan sebagai skor kelompok. Guru mencatat skor pada lembar skor turnamen.</p>
Penghargaan tim	<p>Guru mengumumkan hasil perolehan skor setiap kelompok. Kelompok yang mencapai kriteria memperoleh predikat Super Team/Team Hebat. Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan hadiah simbolis.</p>

## Kegiatan Penutup

Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

## J. ASESMEN/PENILAIAN

### Asesmen Awal

Untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik sebelum belajar tentang Taubat, Taat, Istiqamah, Ikhlas, guru memberikan pertanyaan kepada peserta mengenai taubat baik secara lisan maupun tulis. Contoh instrumen.

Apakah yang dimaksud dengan nun mati?

Apakah yang dimaksud dengan tanwin?

Pernahkah kalian mendengar istilah hukum bacaan dalam tajwid, seperti izhar atau idgham?

Menurut kalian, mengapa membaca Al-Qur'an harus sesuai dengan aturan tajwid?

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom.

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom.

No	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	sudah	belum
	Menjelaskan Pengertian Nun Mati/Tanwin		
	Menyebutkan macam-macam hukum bacaan Nun Mati/Tanwin		
	Menentukan Hukum bacaan nun mati/tanwin		

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah Pemerolehan}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$

40

Selain itu guru melakukan pengamatan sikap peserta didik dengan mengacu form dibawah ini.

No	Tgl	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda tangan	Tindak lanjut
		Nusaybah				
		Haidar				


## KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Refleksi Guru

#### E. Refleksi Peserta didik

Setelah mempelajari materi tentang Hukum Bacaan Nun Mati Atau Tanwin manfaat apa saja yang kalian rasakan dalam kehidupan sehari-hari?

Tuliskan tiga manfaatnya di bawah ini.

1. ....
- .....
- .....



**LKPD SIKLUS II**

Nama Kelompok 1.

Kelas :

Tujuan Pembelajaran:

1. Menganalisis hukum bacaan nun mati dan tanwin dalam ayat Al-Qur'an
2. Menjelaskan alasan dan cara membaca dengan tepat

Petunjuk:

1. Diskusikan soal bersama kelompok.
2. Semua anggota harus memahami hasil diskusi.

Tugas Kelompok 1 – Analisis Ayat

Analisis potongan ayat berikut:

Lengkapi tabel:

No	Hukum Bacaan	Contoh Bacaan
1.	Idzhar	
2.	Idgham Bigunnah	
3.	Idgham Bilagunnah	
4.	Ikhfa	
5.	Iklab	

## GLOSARIUM

- Nun Mati (نْ) : Nun yang tidak berharakat (sukun), ditandai dengan tanda (ْ)
- Tanwin (ـَـِـِ) : Tanda baca rangkap (fathatain, kasratain, dhammatain) yang bunyinya seperti “-n”.
- Idzhar : Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca jelas tanpa dengung. Terjadi jika bertemu huruf: ء ؤ ع ح غ خ.
- Idgham : Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca melebur ke huruf setelahnya.
- Idgham Bigunnah : Idgham yang dibaca dengan dengung. Terjadi jika nun mati atau tanwin bertemu huruf: و ي ن م.
- Idgham Bilagunnah : Idgham yang dibaca tanpa dengung. Terjadi jika bertemu huruf: ر ل.
- Iklab : Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang berubah menjadi bunyi mim disertai dengung. Terjadi jika bertemu huruf ب.
- Ikhfa : Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca samar disertai dengung. Terjadi jika bertemu salah satu dari 15 huruf ikhfa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 2, Jakarta: Kamil Pustaka,
- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 1, Jakarta: Kamil Pustaka.
- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 4, Jakarta: Kamil Pustaka
- Tatik Pudjiani, B. M. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII. Jakarta Selatan: Pusat perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tatik Pudjiani, B. M. (2021). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII. Jakarta Selatan: Pusat perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

## BAHAN AJAR

### Nun Mati dan Tanwin

Nun mati (نْ) adalah huruf nun yang tidak berharakat (sukun) atau nun yang mati karena waqaf. Nun mati bisa berada di tengah atau di akhir kata, dan cara membacanya tergantung huruf setelahnya.

Tanwin adalah bunyi “n” di akhir kata yang ditulis dengan dua harakat dan dibaca ketika disambung, tetapi tidak dibaca ketika waqaf. Tanwin bukan huruf nun, melainkan tanda baca. Macam-macam tanwin yaitu tanwin fathah (ـَ) berbunyi -an, tanwin kasrah (ـِ) berbunyi -in, dan tanwin dhammah (ـُ) berbunyi -un.

Hukum bacaan nun mati dan tanwin sama, yaitu ada empat:

### 1. Idzhar

Izhhar artinya jelas. Nun mati/tanwin dibaca izhhar (jelas) apabila bertemu dengan huruf *halqi* (tenggorokan) yang jumlahnya ada 6 yaitu ء ه ي ح خ ع غ. Keenam huruf ini semua makhrajnya pada tenggorokan (*halqi*) sehingga bacaan izharnya disebut juga Izhhar Halqi (إِظْهَارُ حَلْقِي). Cara membacanya harus jelas bacaan nun mati/tanwinnya, tidak boleh terpengaruh oleh huruf sesudahnya. Contoh bacaan Izhhar Halqi dalam kalimat dapat dilihat pada tabel berikut:

Contoh Bacaan idzhar

Perhatikan contoh-contoh bacaan idzhar di bawah ini! Nun sukun (0) Tanwin bertemu salah satu huruf idhar:

No.	Contoh	Keterangan	
1	يَنْتَوْنَ	نْ	bertemu dengan huruf ء
2	كُلُّ أَمْنٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf ء
3	يَنْهَوْنَ		bertemu dengan huruf هـ
4	قَوْمٍ هَادٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf هـ
5	مِنْ عِلْمٍ		bertemu dengan huruf ع
6	جَنَّةٍ عَالِيَةٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf ع
7	مِنْ غِلٍّ	نْ	bertemu dengan huruf غ
8	عَزِيزٍ عَفُورٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf غ
9	وَأَنْحَرٍ	نْ	bertemu dengan huruf ح
10	حَمِيمٍ حَمِيمًا	Tanwin	bertemu dengan huruf ح
11	مِنْ حَيْرٍ	نْ	bertemu dengan huruf خ

12	نِدَاءٌ حَفِيًّا	Tanwin bertemu dengan huruf خ
----	------------------	-------------------------------

## 2. Idgham bigunnah

Idgham bighunnah artinya memasukkan dengan dengung. Huruf Idgham bighunnah ada 4 (empat) yaitu yang biasa disingkat Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu dari 4 (empat) huruf tersebut hukum bacaannya disebut Idgham bighunnah. Cara membacanya adalah suara nun sukun atau tanwin dilebur masuk ke dalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat, sehingga suara nun atau tanwin hilang.

No	Contoh	Keterangan
1.	مَنْ يَقُولُ	نُ bertemu dengan huruf ي
2.	بَرَقَ يَجْعَلُونَ	Tanwin bertemu dengan huruf ي
3.	عَنْ نَفْسٍ	نُ bertemu dengan huruf ن
4.	حِطَّ نَعْفِرْكُمْ	Tanwin bertemu dengan huruf ن
5.	مِنْ مَالٍ	نُ bertemu dengan huruf م
6.	مَاءٍ مُصَفًّى	Tanwin bertemu dengan huruf م
7.	مِنْ وَالٍ	نُ bertemu dengan huruf و
8.	يَوْمَئِذٍ وَاهِيَةً	Tanwin bertemu dengan huruf و

### Catatan (pengecualian):

Hukum nun mati yang bertemu dengan huruf-huruf م و ي ن dibaca Idgham Bighunnah jika terjadi tidak dalam satu kata. Namun jika hal itu terjadi dalam satu kata, maka tidak lagi dibaca Idgham Bighunnah, melainkan harus dibaca Izhar (jelas). Sebagai contoh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Contoh	Keterangan
-----	--------	------------

1.	صِنَوَانٌ	نُ	bertemu dengan huruf و dlm. satu kata
2.	قِنَوَانٌ	نُ	bertemu dengan huruf و dlm. satu kata
3.	بُنِيَانٌ	نُ	bertemu dengan huruf ي dlm. satu kata
4.	دُنِيَا	نُ	bertemu dengan huruf ي dlm. satu kata

### 3. Idgham bilagunnah

Idgham bilagunnah ada 2 yaitu lam dan ra' apabila ada nun sukun atau tanwin. Bertemu dengan salah satu dari kedua huruf tersebut, maka hukum bacaannya adalah Idgham bilagunnah. Cara membaca Idgham bilagunnah adalah suara nun sukun atau tanwin yang bertemu dengan lam dan ra' menjadi hilang karena dimasukkan atau dilebur ke dalam huruf sesudahnya dengan tanpa dengung.

Contoh:

No.	Contoh	Keterangan
1.	لَعْنٌ لَمْ يَنْتَهُ	نُ bertemu dengan huruf ل
2.	خَيْرٌ لَكَ	Tanwin bertemu dengan huruf ل
3.	مِنْ رَحِيْقٍ	نُ bertemu dengan huruf ر
4.	شَيْطَانٍ رَّحِيْمٍ	Tanwin bertemu dengan huruf ر

### 4. Ikhfa'

Ikhfaa' menurut bahasa artinya samar. Dalam pengertian ilmu tajwid Ikhfaa' adalah apabila ada nun sukun (u) atau tanwin() bertemu dengan salah satu dari 15 (lima belas) huruf, yaitu

Cara membacanya adalah samar antara izhar dan idgham.

Contoh bacaan Ikhfa'

Nun sukun (u) bertemu salah satu huruf Ikhfa'

No.	Contoh	Keterangan
-----	--------	------------

1.	أَنْصُرَنَّ	نْ	bertemu dengan huruf	ص
2.	رِجَالٌ صَدَقُوا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ص
3.	مُنْذِرٌ	نْ	bertemu dengan huruf	ذ
4.	صَوَابًا ذَلِكْ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ذ
5.	مَنْثُورًا	نْ	bertemu dengan huruf	ث
6.	شِهَابٌ ثَاقِبٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ث
7.	إِنْ كُنْتُمْ	نْ	bertemu dengan huruf	ك
8.	مُسْرِفٌ كَذَّابٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ك
9.	مَنْ جَاءَ	نْ	bertemu dengan huruf	ج
10.	عَيْنٌ جَارِيَةٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ج
11.	يُنْشِئُ	نْ	bertemu dengan huruf	ش
12.	لِنَفْسٍ شَيْنًا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ش
13.	مِنْ قَبْلُ	نْ	bertemu dengan huruf	ق
14.	سَلَامٌ قَوْلًا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ق
15.	مِنْ سُهُولِهَا	نْ	bertemu dengan huruf	س
16.	بِقَلْبٍ سَلِيمٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf	س
17.	أَنْدَادًا	نْ	bertemu dengan huruf	د
18.	فَنَوَانٌ دَانِيَةٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	د

19.	اِنطَلَقُوا	نُ	bertemu dengan huruf	ط
20.	بَلَدَةٌ طَيِّبَةٌ	tanwin	bertemu dengan huruf	ط
21.	اَنْزَلْنَا	نُ	bertemu dengan huruf	ز
22.	نَفْسًا رَّكِيَّةً	tanwin	bertemu dengan huruf	ز
23.	لِيُنْفِقُ	نُ	bertemu dengan huruf	ف
24.	خَالِدًا فِيهَا	tanwin	bertemu dengan huruf	ف
25.	مِنْ تَحْتِهَا	نُ	bertemu dengan huruf	ت
26.	جَنَّاتٍ تَجْرِي	tanwin	bertemu dengan huruf	ت
27.	مَنْصُودٍ	نُ	bertemu dengan huruf	ض
28.	كُلًّا ضَرَبْنَا	tanwin	bertemu dengan huruf	ض
29.	يَنْظُرُونَ	نُ	bertemu dengan huruf	ظ
30.	قُرَى ظَاهِرَةً	Tanwin	bertemu dengan huruf	ظ

### Iqlab

Iqlab artinya membalik atau menukar, yaitu menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati. Huruf Iqlab hanya satu yaitu ba. cara membaca iqlab yaitu dengan menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung.

Contoh:

No.	Contoh	Keterangan
1.	اَنْبِيَهُمْ	نُ bertemu dengan huruf ب
2.	عَلَيْهِمْ بِدَاتٍ	Tanwin bertemu dengan ب

		huruf
--	--	-------

Kutablang, 26 Januari 2026

Nidaan Khafiyya



### c. Modul Ajar Siklus II

#### **MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI FASE D KELAS VIII**

#### **INFORMASI UMUM**

##### **A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Penyusun</b>	<b>Nidaan Khafiyya</b>
<b>Instansi</b>	<b>SMP Negeri 1 Kutablang</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	<b>2026/2027</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	<b>SMP</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</b>
<b>Fase D, Kelas /</b>	<b>VIII (Delapan) / II (Genap)</b>
<b>Semester</b>	<b>Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin</b>
<b>BAB III</b>	<b>2 x 40 Menit</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	

##### **B. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

### C. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Papan tulis, LKPD, Kartu Permainan, Spidol, Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII.

### D. TARGET PESERTA DIDIK

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

### E. MODEL PEMBELAJARAN

*Pembelajaran dengan tatap muka, Ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu.*

### H. KATA KUNCI

- Al-Qur'an, Nun mati, Tanwin, Hukum bacaan Izhar, Idgham, Iqlab, Ikhfa'

### I. MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian nun mati dan tanwin
- Macam-Macam Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin
- Contoh Lafaz atau Potongan Ayat Nun Mati atau Tanwin

## KOMPONEN INTI

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik memahami definisi Al-Qur'an dan Hadis Nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam. Peserta didik juga memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran Islam. Peserta didik juga mampu menjelaskan pemahamannya tentang sikap moderat dalam beragama. Peserta didik juga memahami tingginya semangat keilmuan beberapa intelektual besar Islam.

### B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu membaca dan menganalisis ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan moderasi beragama dengan menerapkan hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin secara tepat.

### A. KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

1. Menjelaskan Pengertian Nun Mati atau Tanwin
2. Menyebutkan Macam-Macam Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin
3. Menyebutkan Contoh Lafaz atau Potongan Ayat Nun Mati atau Tanwin
4. Mengidentifikasi Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin dalam ayat al- Qur`an

## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman tentang hukum bacaan nun mati dan tanwin membantu peserta didik membaca Al-Qur'an dengan benar dan tartil. Dengan memahami hukum bacaan ini, peserta didik dapat menghindari kesalahan bacaan yang dapat mengubah makna ayat, sehingga bacaan Al-Qur'an menjadi lebih baik dan bernilai ibadah.

## C. PERTANYAAN PEMANTIK



## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Melakukan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
3. Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinekaan global) dan Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin (taaddub, tawassuth, tahawwur wa ibtikar, dan tasamuh

### Kegiatan Inti

Tahapan	Kegiatan Guru dan Siswa
Penyajian kelas	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyampaikan kembali materi hukum bacaan Nun Mati atau Tanwin berdasarkan hasil refleksi siklus II.</li> <li>b. Guru menekankan bagian materi yang masih sering mengalami kesalahan.</li> <li>c. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan lebih fokus.</li> </ol>
Pembentukan tim	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik tetap berada dalam 4 kelompok heterogen sama seperti siklus II.</li> <li>b. Guru menjelaskan kembali peran setiap anggota agar seluruh peserta didik terlibat aktif.</li> </ol>
Belajar dalam tim	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mendiskusikan soal-soal yang lebih menantang pada LKPD siklus III.</li> <li>b. Setiap anggota kelompok tim saling membantu memahi materi dan</li> </ol>

	<p>menyelesaikan LKPD.</p> <p>c. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan memastikan seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif.</p>
Games	<p>a. Guru membagikan kartu permainan lanjutan (analisis hukum bacaan dalam potongan ayat).</p> <p>b. Peserta didik mencocokkan hukum bacaan dengan contoh ayat secara tepat.</p> <p>c. Jawaban yang benar memperoleh skor ketentuan.</p>
Turnamen	<p>a. Peserta didik mengikuti pertandingan antar kelompok dengan sistem bergiliran.</p> <p>b. Skor masing-masing dikumpulkan sebagai skor kelompok.</p> <p>c. Guru mencatat skor pada lembar skor turnamen.</p>
Penghargaan tim	<p>a. Guru mengumumkan hasil perolehan skor setiap kelompok.</p> <p>b. Kelompok yang mencapai kriteria memperoleh predikat Super Team/Team Hebat.</p> <p>c. Guru memnerikan apresiasi berupa pujian dan hadiah simbolis.</p>

### Kegiatan Penutup

7. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
8. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap.
9. semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

## E. ASESMEN/PENILAIAN

### 1. Asesmen Awal

Untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik sebelum belajar tentang Taubat, Taat, Istiqamah, Ikhlas, guru memberikan pertanyaan kepada peserta mengenai taubat baik secara lisan maupun tulis. Contoh instrumen.

- Apakah yang dimaksud dengan nun mati?
- Apakah yang dimaksud dengan tanwin?
- Pernahkah kalian mendengar istilah hukum bacaan dalam tajwid, seperti izhar atau idgham?
- Menurut kalian, mengapa membaca Al-Qur'an harus sesuai dengan aturan tajwid?

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom.

Jawablah pernyataan di bawah sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (√) di kolom.

No	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Sudah	Belum
	Menjelaskan Pengertian Nun Mati/Tanwin		
	Menyebutkan macam-macam hukum bacaan Nun Mati/Tanwin		
	Menentukan Hukum bacaan nun mati/tanwin		

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah Pemerolehan}}{40} \times 100$

40

Selain itu guru melakukan pengamatan sikap peserta didik dengan mengacu form dibawah ini.

No	Tgl	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda tangan	Tindak lanjut
		Nusaybah				
		Haidar				

## 2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

1. Teknik Asesmen: Observasi, Unjuk Kerja
2. Bentuk Instrumen: Pedoman/lembar observasi

## 3. Asesmen Sumatif

### a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen

Tes : Tertulis

Non tes : Observasi

Bentuk Instrumen

Asesmen Tidak Tertulis : Daftar Pertanyaan

Asesmen Tertulis : Jawaban Singkat

### b. Asesmen Keterampilan

Teknik Asesmen : Kinerja

Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

## F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Refleksi Guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini?
2. Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
3. Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
4. Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatil lil 'alamin?
5. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar

### D. Refleksi Peserta didik

saja yang kalian rasakan dalam kehidupan sehari-hari?

Tuliskan tiga manfaatnya di bawah ini.

1. ....
2. ....
3. ....

## G. GLOSARIUM

Nun Mati (نْ)	: Nun yang tidak berharakat (sukun), ditandai dengan tanda (ْ)
Tanwin (ـَـِـِ)	: Tanda baca rangkap (fathatain, kasratain, dhammatain) yang bunyinya seperti “-n”.
Idzhar	: Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca jelas tanpa dengung. Terjadi jika bertemu huruf: ء ؤ ع ح غ خ.
Idgham	: Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca melebur ke huruf setelahnya.
Idgham Bigunnah	: Idgham yang dibaca dengan dengung. Terjadi jika nun mati atau tanwin bertemu huruf: م ن و ي ن م و
Idgham Bilagunnah	: Idgham yang dibaca tanpa dengung. Terjadi jika bertemu huruf: ر ل.
Iklab	: Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang berubah menjadi bunyi mim disertai dengung. Terjadi jika bertemu huruf ب.
Ikhfa	: Hukum bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca samar disertai dengung. Terjadi jika bertemu salah satu dari 15 huruf ikhfa.

## H. DAFTAR PUSTAKA

- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 2, Jakarta: Kamil Pustaka,
- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 1, Jakarta: Kamil Pustaka.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 4, Jakarta: Kamil Pustaka
- Tatik Pudjiani, B. M. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII. Jakarta Selatan: Pusat perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Tatik Pudjiani, B. MB. (2021). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII. Jakarta Selatan: Pusat perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

## I. BAHAN AJAR

### Nun Mati dan Tanwin

Nun mati (نْ) adalah huruf nun yang tidak berharakat (sukun) atau nun yang mati karena waqaf. Nun mati bisa berada di tengah atau di akhir kata, dan cara membacanya tergantung huruf setelahnya.

Tanwin adalah bunyi “n” di akhir kata yang ditulis dengan dua harakat dan dibaca ketika disambung, tetapi tidak dibaca ketika waqaf. Tanwin bukan huruf nun, melainkan tanda baca. Macam-macam tanwin yaitu tanwin fathah (ـَ) berbunyi -an, tanwin kasrah (ـِ) berbunyi -in, dan tanwin dhammah (ـُ) berbunyi -un. Hukum bacaan nun mati dan tanwin sama, yaitu ada empat:

#### 1. Idzhar

Izhhar artinya jelas. Nun mati/tanwin dibaca izhhar (jelas) apabila bertemu dengan huruf *halqi* (tenggorokan) yang jumlahnya ada 6 yaitu غ خ ح ه و ع . Keenam huruf ini semua makhrajnya pada tenggorokan (*halqi*) sehingga bacaan izhharinya disebut juga Izhhar Halqi (إِظْهَارٌ حَلْقِيّ). Cara membacanya harus jelas bacaan nun mati/tanwinnya, tidak boleh terpengaruh oleh huruf sesudahnya. Contoh bacaan Izhhar Halqi dalam kalimat dapat dilihat pada tabel berikut:

Contoh Bacaan idzhar

Perhatikan contoh-contoh bacaan idzhar di bawah ini! Nun sukun (0) Tanwin bertemu salah satu huruf idhar:

No.	Contoh	Keterangan
1	يَنْعَوْنَ	نْ bertemu dengan huruf ع

2	كُلُّ أَمَنٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ء
3	بِنَهْوَنَ		bertemu dengan huruf	ه
4	قَوْمٍ هَادٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ه
5	مِنْ عِلْمٍ		bertemu dengan huruf	ع
6	جَنَّةٍ عَالِيَةٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ع
7	مِنْ غِلٍّ	نْ	bertemu dengan huruf	غ
8	عَزِيزٍ عَفُورٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf	غ
9	وَأَنْحَرٍ	نْ	bertemu dengan huruf	ح
10	حَمِيمٍ حَمِيمًا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ح
11	مِنْ حَبِيرٍ	نْ	bertemu dengan huruf	خ
12	نِدَاءٍ خَفِيًّا	Tanwin	bertemu dengan huruf	خ

## 2. Idgham bigunnah

Idgham bighunnah artinya memasukkan dengan dengung. Huruf Idgham bighunnah ada 4 (empat) yaitu yang biasa disingkat Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu dari 4 (empat) huruf tersebut hukum bacaannya disebut Idgham bighunnah. Cara membacanya adalah suara nun sukun atau tanwin dilebur masuk ke dalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat, sehingga suara nun atau tanwin hilang.

No.	Contoh	Keterangan		
1.	مَنْ يَقُولُ	نْ	bertemu dengan huruf	ي

2.	بَرَقٌ يَجْعَلُونَ	Tanwin	bertemu dengan huruf ي
3.	عَنْ نَفْسٍ	نْ	bertemu dengan huruf ن
4.	حِطَّ نَغْفِرْ لَكُمْ	Tanwin	bertemu dengan huruf ن
5.	مِنْ مَالٍ	نْ	bertemu dengan huruf م
6.	مَاءٍ مُصَفًّى	Tanwin	bertemu dengan huruf م
7.	مِنْ وَالٍ	نْ	bertemu dengan huruf و
8.	يَوْمَئِذٍ وَاهِيَةً	Tanwin	bertemu dengan huruf و

**Catatan (pengecualian):**

Hukum nun mati yang bertemu dengan huruf-huruf و م ن ي dibaca Idgham Bighunnah jika terjadi tidak dalam satu kata. Namun jika hal itu terjadi dalam satu kata, maka tidak lagi dibaca Idgham Bighunnah, melainkan harus dibaca Izhhar (jelas). Sebagai contoh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Contoh	Keterangan
1.	صِنَوَانٌ	نْ bertemu dengan huruf و dlm. satu kata
2.	قِنَوَانٌ	نْ bertemu dengan huruf و dlm. satu kata
3.	بُنْيَانٌ	نْ bertemu dengan huruf ي dlm. satu kata
4.	دُنْيَا	نْ bertemu dengan huruf ي dlm. satu kata

3. Idgham bilagunnah

Idgham bilaghunnah ada 2 yaitu lam dan ra' apabila ada nun sukun atau tanwin. Bertemu dengan salah satu dari kedua huruf tersebut, maka hukum bacaannya adalah Idgham bilaghunnah. Cara membaca Idgham bilaghunnah adalah suara nun sukun atau tanwin yang bertemu dengan lam dan ra' menjadi hilang karena dimasukkan atau dilebur ke dalam huruf sesudahnya dengan tanpa dengung.

Contoh:

No.	Contoh	Keterangan	
1.	لَيْنٌ لَّمْ يَنْتَه	نْ	bertemu dengan huruf ل
2.	خَيْرٌ لَّاكَ	Tanwin	bertemu dengan huruf ل
3.	مِنْ رَّحِيْقٍ	نْ	bertemu dengan huruf ر
4.	شَيْطَانٍ رَّحِيْمٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf ر

#### 4. Ikhfa

Ikhfaa' menurut bahasa artinya samar. Dalam pengertian ilmu tajwid Ikhfaa' adalah apabila ada nun sukun (u) atau tanwin() bertemu dengan salah satu dari 15 (lima belas) huruf, yaitu

Cara membacanya adalah samar antara izhar dan idgham.

Contoh bacaan Ikhfa'

Nun sukun (u) bertemu salah satu huruf Ikhfa'

No.	Contoh	Keterangan	
1.	أَنْصُرَنَّ	نْ	bertemu dengan huruf ص
2.	رِجَالٌ صَدَقُوا	Tanwin	bertemu dengan huruf ص

3.	مُنذِرٌ	نُ	bertemu dengan huruf	ذ
4.	صَوَابًا ذَلِكْ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ذ
5.	مَنْشُورًا	نُ	bertemu dengan huruf	ث
6.	شِهَابٌ ثَاقِبٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ث
7.	إِنْ كُنْتُمْ	نُ	bertemu dengan huruf	ك
8.	مُسْرِفٌ كَذَّابٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ك
9.	مَنْ جَاءَ	نُ	bertemu dengan huruf	ج
10.	عَيْنٌ جَارِيَةٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	ج
11.	يُنشِئُ	نُ	bertemu dengan huruf	ش
12.	لِنَفْسٍ شَيْئًا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ش
13.	مِنْ قَبْلُ	نُ	bertemu dengan huruf	ق
14.	سَلَامٌ قَوْلًا	Tanwin	bertemu dengan huruf	ق
15.	مِنْ سُهُولِهَا	نُ	bertemu dengan huruf	س
16.	بِقَلْبٍ سَلِيمٍ	Tanwin	bertemu dengan huruf	س
17.	أَنْدَادًا	نُ	bertemu dengan huruf	د
18.	فِنَوَانٌ دَانِيَةٌ	Tanwin	bertemu dengan huruf	د

19.	اِنطَلَقُوا	نُ	bertemu dengan huruf	ط
20.	بَلَدَةٌ طَيِّبَةٌ	tanwin	bertemu dengan huruf	ط
21.	اَنْزَلْنَا	نُ	bertemu dengan huruf	ز
22.	نَفْسًا زَكِيَّةً	tanwin	bertemu dengan huruf	ز
23.	لِيَنْفِقَ	نُ	bertemu dengan huruf	ف
24.	خَالِدًا فِيهَا	tanwin	bertemu dengan huruf	ف
25.	مِنْ تَحْتِهَا	نُ	bertemu dengan huruf	ت
26.	جَنَّاتٍ بَّحْرِيٍّ	tanwin	bertemu dengan huruf	ت
27.	مَنْصُودٍ	نُ	bertemu dengan huruf	ض
28.	كُلًّا ضَرَبْنَا	tanwin	bertemu dengan huruf	ض
29.	يَنْظُرُونَ	نُ	bertemu dengan huruf	ظ
30.	قُرَى ظَاهِرَةً	Tanwin	bertemu dengan huruf	ظ

### 5. Iqlab

Iqlab artinya membalik atau menukar, yaitu menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati. Huruf Iqlab hanya satu yaitu ba. cara membaca iqlab yaitu dengan menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung.

Contoh:

No.	Contoh	Keterangan
1.	أَنْبَتْهُمْ	نْ bertemu dengan huruf ب
2.	عَلَيْمٌ بِذَاتِ	Tanwin bertemu dengan huruf ب

Kutablang, 26 Januari 2026



Nidaan Khafiyya

## 9. Soal Kegiatan Pra Siklus

Nama : Nuriza

Kelas : VII/1

### LKPD SIKLUS I

1. Bacalah setiap soal dengan cermat sebelum menjawab .
2. Jawablah setiap pertanyaan dengan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
3. Kerjakan secara individu

Tugas:

1. Jelaskan pengertian nun mati dan tanwin! نْ / sedangkan tanwin نْ " " "
2. Sebutkan empat macam hukum bacaan nun mati dan tanwin! Idzhar, Idgham
3. Tentukan hukum bacaan pada lafaz berikut: Ikhfa, Iklab

جَنَّةٍ عَالِيَةٍ

Hukum bacaan: Idzhar

مِنْ سُهُولِهَا

Hukum bacaan: Ikhfa

عَلَيْمٍ بِذَاتِ

Hukum bacaan: ~~Idzhar~~ Ikhfa

مِنْ عِلْمٍ

Hukum bacaan: ~~Idzhar~~ Idzhar

خَيْرٌ لَّكَ

Hukum bacaan: Idgham bila gannah

Tuliskan kesulitan yang kamu alami dalam memahami materi ini.

## 10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I

#### LKPD SIKLUS II

**Nama Kelompok**

1. AL-QUR'ANI
2. COT SAKINAH
3. FATIHA NIZAHQI
4. SULTAN AYO
5. PUTRA MAH RUZAL
- 6.

**Kelas** : VIII / 1

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Menganalisis hukum bacaan nun mati dan tanwin dalam ayat Al-Qur'an
2. Menjelaskan alasan dan cara membaca dengan tepat

**Petunjuk:**

1. Diskusikan soal bersama kelompok.
2. Semua anggota harus memahami hasil diskusi.

**Tugas Kelompok 1 – Analisis Ayat**

Analisis potongan ayat berikut:

Lengkapi tabel:

No	Hukum Bacaan	Contoh Bacaan
1.	Idzhar	هَذَا آيَاتِي
2.	Idgham Bigunnah	كَتَبُوا مَا
3.	Idgham Bilagunnah	رَوَدُّ لَكَ
4.	Ikhfa	خَلَقَ الْإِنْسَانَ
5.	Iklab	لِيُنذِرَهُ

## 11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus II

### Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) SIKLUS II

#### LKPD SIKLUS III

**Nama Kelompok**

1. Sultan alier
2. putra mahruzal
3. Cut Sakinah
4. Al-Qorari
5. Faril Nazari
- 6.

**Kelas** : VIII/1

Tujuan Pembelajaran:

1. Menganalisis hukum bacaan nun mati dan tanwin dalam ayat Al-Qur'an
2. Menjelaskan alasan dan cara membaca dengan tepat

Petunjuk:

1. Diskusikan soal bersama kelompok.
2. Semua anggota harus memahami hasil diskusi.

Tugas Kelompok 1 – Analisis Ayat

Analisis potongan ayat berikut:

Lengkapi tabel:

No	Ayat	Hukum Bacaan	Huruf Penyebab	Cara Membaca
1.	قَوْمٍ هَادٍ	izhar	و	dekas
2.	يَوْمَئِذٍ وَاهِيَةً	idgham bishumud	و	denguns
3.	شَيْطَانٍ رَّجِيمٍ	idgham bila shunnah	ر	tanpa denguns
4.	مَنْثُورًا	ikhfa	ن	samar-samar
5.	عَلَيْكُمْ بِذَاتِ	ikhlab	ب	membalikkan

## 12. Soal Evaluasi Siklus I

### Soal Evaluasi Siklus II

Nama : *cut sakinah*  
Kelas : VIII/1  
Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin

#### A. Soal Evaluasi Siklus II

##### I. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

- Hukum bacaan nun mati atau tanwin apabila bertemu dengan huruf ن، م، ي disebut ...  
A. Idzhar  
B. Ikhfa  
 C. Idgham Bigunnah  
D. Iqlab
- Bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca jelas dan terang disebut ...  
A. Idgham  
 B. Idzhar  
C. Ikhfa  
D. Iqlab
- Pada lafaz مِنْ رَحِيْقٍ hukum bacaan nun mati adalah ...  
A. Ikhfa  
B. Idgham Bigunnah  
 C. Idgham Bilaghunnah  
D. Idzhar
- Huruf-huruf Ikhfa berjumlah ...  
A. 6  
B. 10  
 C. 15  
D. 29
- Hukum bacaan tanwin bertemu huruf ب disebut ...  
A. Ikhfa  
 B. Iqlab  
C. Idzhar  
D. Idgham

## II. Uraian

1. Jelaskan pengertian Nun Mati atau Tanwin serta sebutkan fungsinya dalam bacaan Al-Qur'an.
2. Sebutkan dan jelaskan empat hukum Nun Mati atau Tanwin secara singkat.
3. Apa yang dimaksud dengan Idzhar Halqi? Sebutkan huruf-hurufnya dan berikan satu contoh bacaan.
4. Jelaskan perbedaan antara Idgham Bighunnah dan Idgham Bilaghunnah, baik dari segi huruf maupun cara membacanya.
5. Perhatikan lafaz berikut:

مِنْ تَحْتِهَا

Tentukan hukum Nun Mati pada lafaz tersebut dan jelaskan alasannya.

1. nun mati yang tidak memiliki tanda (tanwin)  
Tanwin bunyi nun mati yang terletak di akhir kata berda dan terdengar secara lisan tetapi tidak berwujud sebagai huruf nun fungsinya : sebagai tanda bunyi yang di akhir kata yang menunjukkan cara melafalkan kata tersebut saat bertemu dengan huruf hilyah lenyap .
2. • Idzhar : dibaca jelas tanpa dengung
  - Idgham : mematuikan huruf nun mati /tanwin ke huruf berikutnya . dibagi 2 Bighunnah (dengan dengung) dan bilaghunnah (tanpa dengung)
  - Iqlab : membalikan bunyi nun mati /tanwin menjadi qura saat bertemu ق
  - Idhfar : menambahkan suara nun mati /tanwin ke arah huruf berikutnya dengan dengung .
3. Idzhar halqi yaitu membaca nun mati /tanwin dengan jelas dan keras tanpa dengung jika bertemu huruf yang kelan dan halq

4.

9.

Beda	Idgam khunnah	Bagunnah
Hunuf	س, ز, ر, ن	ج, ي
cara baca	Dimarkukkan dengan suara muddinung ghunnah	dimarkukkan secara tanarung tanpa warg dinung

5. Ikhtaf haqiqi karena ن mati beremu dengan ن  
cara bacanya suara nun mati disamarkan menjadi  
makhras hunuf ن

### 13. Soal Evaluasi Siklus II

#### B Soal Evaluasi Siklus III

Nama : Cut sakinah  
 Kelas : VIII/1  
 Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Materi : Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin

#### I. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Pada lafaz كَلِّ أَمِّنْ hukum bacaan nun mati adalah ...
  - A. Idzhar
  - B. Ikhfa
  - C. Idgham Bigunnah
  - D. Idgham Bilaghunnah
2. Hukum bacaan nun mati bertemu huruf ل dan ر disebut ...
  - A. Idgham Bigunnah
  - B. Ikhfa
  - C. Idzhar
  - D. Idgham Bilaghunnah
3. Bacaan nun mati atau tanwin yang dibaca samar disertai dengung disebut ...
  - A. Idzhar
  - B. Ikhfa
  - C. Iqlab
  - D. Idgham
4. Pada lafaz شَيْطَانٍ رَّجِيمٍ hukum bacaan tanwin adalah ...
  - A. Ikhfa
  - B. Idgham bilagunnah
  - C. Iqlab
  - D. Idzhar
5. Huruf Idzhar Halqi adalah ...
  - A. و م ن ي
  - B. ب
  - C. ر ل
  - D. خ غ ح ع ه ء

## II. Uraian

1. Mengapa penting memahami hukum Nun Mati atau Tanwin dalam membaca Al-Qur'an? Jelaskan dampaknya jika hukum bacaan tidak diterapkan dengan benar.
2. Jelaskan secara rinci hukum Ikhfa', termasuk huruf-hurufnya dan cara membacanya. Sertakan satu contoh ayat.
3. Diberikan lafaz berikut:  
رَجَالٌ صَدَقُوا

  - a. Tentukan hukum Nun Mati/Tanwin
  - b. Jelaskan alasan penentuan hukum tersebut

4. Bandingkan hukum Idgham Bighunnah dan Ikhfa' dari segi cara membaca dan dengungan (ghunnah).
5. Buatlah masing-masing satu contoh lafaz atau kata untuk setiap hukum Nun Mati atau Tanwin, lalu jelaskan hukum bacaannya

1. memahami hukum nun mati / tanwin dalam membaca Al-Qur'an karena memahami hukum bacaan tersebut adalah bagian penting dari ilmu tajwid yang menjadi dasar bacaan untuk membaca Al-Qur'an yang baik dan benar. Dampak jika hukum bacaan tidak diterapkan dengan benar maka dapat mengubah makna dan menyalahi kaidah tajwid.

2. Ikhfa' secara bahasa berarti samar-samar / menyembunyi, sedangkan secara istilah adalah menyamarkan bunyi nun mati (tanwin) ke dalam huruf berikutnya dengan ghunnah sepanjang 2 harakat. hurufnya 15

ت، ث، ج، د، ذ، ز، س، ش، ص، ض، ط، ظ، ف، ق، ك

3. A. Ikhfa' haqiqi

B. Alasannya pada huruf jika dapat tanwin yang bertemu langsung dengan huruf shadi (ص) yang merupakan salah satu huruf ikhfa'. Cara bacanya samar xx.

4.

No	Aspek beda	Ikhfa	Idgham
1.	cara baca	dengan menyamakan bunyi nun mati /tanwin dimana posisi lidah tidak menumpahi sempurna	memisalkan bunyi nun mati /tanwin ke dalam huruf ي, د, م, ن
2.	Aspek dengung	dengungan yang samar mirip bunyi "m"	dengungan yang jelas.

5. \* Izhar (hukum bacaannya klar)

وَمِنْ خَلْفِهِمْ سَدًّا

\* Idgham bi-ghunnah dibaca berdengung

مَنْ يَشَاءُ

\* Idgham bi-laghunnah dibaca tanpa dengung

فِيهَا فَيَمَّا لِيُذِرَ بَأْسًا

\* Iqlab (membalikkan nun mati /tanwin menjadi mim mati)

فَمَنْ تَابَ مِنْ بَعْدِ

\* Ikhfa (samar-samar)

رَأَيْتَهُ كَانَ حُزْبًا كَبِيرًا

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### BIODATA DIRI

Nama : Nidaan Khafiyya  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Bireuen/14-06-2004  
Alamat : Rukoh  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Agama : Islam  
Status : Mahasiswi  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan  
Agama Islam  
No. HP : 085359528702  
Email : [220201035@student.ar-raniry.ac.id](mailto:220201035@student.ar-raniry.ac.id)

### Riwayat Pendidikan

SD (Tahun) : MIN 3 Bireuen (2010)  
SMP (Tahun) : MTsS Jeumala Amal (2016)  
SMA (Tahun) : MAS Jeumala Amal (2019)

### Data Orang Tua

Nama Ayah : Abdullah  
Pekerjaan Ayah : Guru  
Nama Ibu : Herniyus  
Pekerjaan Ibu : Guru  
Alamat : Desa Geulanggang Meunjee, Kec.  
Kutablang, Kab. Bireuen