



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS VIII SMP NEGERI 10
PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SARI ATI HARAHAHAP
NIM. 18 201 00085

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VIII SMP
NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SARI ATI HARAHAHAP
NIM. 18 201 00085

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VIII SMP
NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN**

PROPOSAL

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**SARI ATI HARAHAH
NIM. 1820100085**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PEMBIMBING I

Dra. Asnah, M.A.
NIP. 19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II

Dr. Zulfhammi, M.Ag., M.Pd.
NIP.19720702 199803 2 003

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2022**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Sari Ati Harahap
Lampiran : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, Juli 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

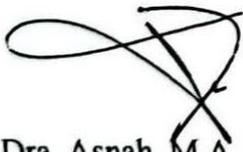
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Sari Ati Harahap yang berjudul "**Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dra. Asnah, M.A.
NIP 19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II



Dr. Zulhammi, M.Ag M. Pd.
NIP 19720702 199803 2 003

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sari Ati Harahap

NIM : 18 201 00085

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiaris sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juli 2023

Saya yang menyatakan,



Sari Ati Harahap
NIM. 18 201 00085

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sari Ati Harahap
NIM : 18 201 00085
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Nonekklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan* bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Juli 2023
Pembuat Pernyataan



Sari Ati Harahap
NIM. 18 201 00085

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : SARI ATI HARAHAAP
NIM : 18 201 00085
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

1.	<u>Nur Fauziah Siregar, M.Pd.</u> (Ketua/Penguji Bidang Metodologi)	
----	--	--

2.	<u>Liah Rosdiani Nasution, M.A.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
----	---	--

3.	<u>Ira Aniati, M.Pd.I.</u> (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
----	---	--

4.	<u>Dr. Muhammad Amin, M.Ag.</u> (Anggota/Penguji Bidang PAI)	
----	---	---

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Padang Sidimpuan
Tanggal	: 26 Juli 2023
Pukul	: 08.00 WIB s/d 12.00WIB
Hasil/Nilai	: 80,5/A
IPK	: 3,43
Predikat	: Sangat Memuaskan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan
Nama : Sari Ati Harahap
NIM : 18 201 00085
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 17 Juli 2023
Dekan

Hilda, M.Si.
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Sari Ati Harahap
NIM : 18 201 00085
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya minat belajar siswa yang dikarenakan guru masih menerapkan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru sering menggunakan model ceramah yang mendominasi pembelajaran sehingga siswa lebih sering dijadikan sebagai objek belajar dari pada subjek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan: (a) Perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, (d) refleksi dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan yang berjumlah 27 siswa. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi.

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga diperoleh peningkatan aktivitas belajar siswa, Hal ini terbukti dari nilai aktivitas belajar siswa pada setiap Siklus meningkat, presentase Prasiklus (11,11%) kemudian dilanjutkan Siklus I pertemuan 1(18,52%), meningkat Siklus I Pertemuan 2 (29,62%), meningkat lagi Siklus II Pertemuan 1(55,56%), selanjutnya meningkat lagi Siklus II Pertemuan 2 (85,19%), karena aktivitas belajar sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan ≥ 75 % dari jumlah siswa seluruhnya. Dengan demikian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sudah mencapai 75, maka penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Kitab-kitab Allah kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan

Kata kunci: Penerapan, *Teams Games Tournament* (TGT), Aktivitas Belajar

ABSTRACT

Name : Sari Ati Harahap

NIM : 18 201 00085

Title : Application of the *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activities in PAI Subjects in Class VIII of SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

The background of the problem in this study is the lack of interest in student learning because the teacher still applies conventional learning models. Teachers often use the lecture method which dominates learning so that students are more often used as learning objects than subjects. This study aims to determine the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model in learning Islamic Religious Education for class VIII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

The type of this research is classroom action research. This research consisted of two cycles and each cycle consisted of two meetings. Each meeting is carried out: (a) planning, (b) implementing, (c) observing, (d) reflecting and so on until the expected improvements or improvements are achieved.

The source of the data in this study were class VIII-1 students of SMP Negeri 10 Padangsidimpuan, which consisted of 27 students. The instrument used in collecting data is observation.

After learning is done using the *Teams Games Tournament* (TGT) model so that an increase in student learning activity is obtained, this is evident from the value of student learning activities in each cycle increases, the percentage in Pre-cycle (11.11%) is then continued in Cycle I to the I meeting (18.52%), increased in Cycle I 2nd Meeting (29.62%), then increased again in Cycle II 1st Meeting (55.56%), then increased again in Cycle II 2nd Meeting (85 .19%), because learning activities have increased and have achieved completeness $\geq 75\%$ of the total number of students. Thus the Minimum Completeness Criteria (KKM) has reached 75, so this research has been said to be successful and can be dismissed.

From these results it can be concluded that the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model can increase student learning activities in Islamic Religious Education subject matter Faith in Allah's Books class VIII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

Keywords: Implementation, *Teams Games Tournament* (TGT), Learning Activities

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untaian Shalawat serta Salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Nabi Besar Muhammad Saw. figur seorang pemimpin yang patut dicontoh dan diteladani, madinatul ‘ilmi, pencerah dunia dari kegelapan beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan”** ditulis untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN Syahada) Padangsidempuan.

Selama penulisan skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena keterbatasan kemampuan peneliti. Namun berkat bimbingan dan doa dari orang tua dan arahan dosen pembimbing, serta bantuan dan motivasi semua pihak, skripsi ini dapat terselesaikan, penulis berterima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Asnah, M.A. selaku Pembimbing I dan Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan ilmu yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Padangsidempuan, Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidempuan, Bapak Dr.Abdusima Nasution, M.A. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, serta Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai Administrasi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Kepala Perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teristimewa keluarga tercinta kepada Ayahanda Sati Alamsyah Harahap dan Ibunda Dangsiani Siregar, yang tanpa pamrih selalu memberikan kasih sayang, dukungan moril, tenaga serta doa-doa mulia yang selalu dipanjatkan tiada hentinya untuk peneliti demi kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan study mulai dari tingkat dasar sampai kuliah di UIN Syahada padangsidempuan, semoga Allah Swt. nantinya dapat membalas perjuangan mereka dengan surga firdaus-Nya, serta Kakak tercinta (Desi Maharani Harahap) karena keluarga selalu menjadi tempat teristimewa bagi penulis.

5. Buat sahabat peneliti, Dinda Ali Parorizky, Dita Novriza Sari Siregar, Annisa Naura Anggraina, Dhea Alida, Kurnia Solahuddin, yang telah banyak membantu, menemani dan memberikan motivasi sampai dengan skripsi ini selesai.
6. Kerabat dan seluruh rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 2018 khususnya rekan-rekan Jurusan Pendidikan Agama Islam terimakasih atas dukungan, saran, dan semangat yang kalian tularkan kepada peneliti, yang selama ini telah berjuang bersama-sama dan semoga kita semua menjadi orang-orang yang sukses dan Mudah-Mudahan Allah mempermudah segala urusan kita.
7. Kepala sekolah SMP Negeri 10 Padangsidempuan dan guru-guru yang telah memberikan izin dan membantu saya dalam pelaksanaan penelitian
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah Swt. karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada penulis sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis

memperssembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Padangsidempuan, Maret 2023

Penulis

SARI ATI HARAHAHAP

NIM.18 201 00085

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C.Batasan Masalah	5
D.Batasan Istilah	5
E.Rumusan Masalah.....	8
F.Tujuan Masalah.....	9
G.Manfaat Penelitian.....	9
H.Indikator Keberhasilan Tindakan	10
I.Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A.Kerangka Teori.....	12
1.Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	12
a.Pengertian Model Pembelajaran TGT	12
b.Tujuan Model Pembelajaran TGT.....	15
c.Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	15
d.Model Pembelajaran TGT dalam Perspektif Islam	18
2. Aktivitas Belajar Siswa	20
a.Pengertian Aktivitas Belajar.....	20
b.Jenis-jenis Aktivitas Belajar.....	21
c.Indikator Aktivitas Belajar	23
3. Pendidikan Agama Islam (PAI)	25
a.Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	25
b.Tujuan Pendidikan Agama Islam	26
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A.Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
B.Jenis dan Metode Penelitian	34
C.Latar dan Subjek Penelitian	35
D.Prosedur Penelitian.....	35

E.Sumber Data	43
F.Instrumen Pengumpulan Data.....	43
G.Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	44
H.Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	49
1. Kondisi awal	49
2. Siklus I	53
3. Siklus II.....	64
B. Pembahasan.....	73
C. Keterbatasan penelitian	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Saran-saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN (RPP dan Lembar Observasi)	

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Indikator Akvinitas Belajar	23
Tabel 2: Kerangka Berpikir	32
Tabel 3: Pengolahan Hasil Lembar Observasi	45
Tabel 4: Hasil Pra Siklus	49
Tabel 5: Daftar Nilai Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1.....	54
Tabel 6: Daftar Nilai Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2.....	58
Tabel 7: Daftar Nilai Siswa Siklus Ii Pertemuan Ke-1	63
Tabel 8: Daftar Nilai Siswa Siklus Ii Pertemuan Ke-2	67
Tabel 9: Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I Pertemuan 1&2 dengan Siklus II Pertemuan 1&2	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Skema Penelitian Tindakan Kelas	41
Gambar 2: Grafik Observasi Aktivitas Belajar dari Prasiklus & Siklus I.....	60
Gambar 3: Grafik Observasi Aktivitas Belajar dari Siklus I dan 2.....	68
Gambar 4: Gambar Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I Pertemuan 1&2 dan Siklus II Pertemuan 1&2	71

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1 : Pedoman Observasi	81
Gambar 2 : Rencana Proses Pembelajaran (Rpp) Siklus I Pertemuan Ke-1 ..	83
Gambar 3 : Rencana Proses Pembelajaran (Rpp) Siklus I Pertemuan Ke-2...	87
Gambar 4 : Rencana Proses Pembelajaran (Rpp) Siklus II Pertemuan Ke-1.	91
Gambar 5 : Rencana Proses Pembelajaran (Rpp) Siklus II Pertemuan Ke-2.	95
Gambar 6 : Soal Siklus I Pertemuan 1	96
Gambar 7 : Soal Siklus I Pertemuan 2	97
Gambar 8 : Soal Siklus II Pertemuan 1	98
Gambar 9 : Soal Siklus II Pertemuan 2	100
Gambar 10 : Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1.....	101
Gambar 11 : Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2.....	103
Gambar 12 : Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1	104
Gambar 13 : Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ilmu pengetahuan yang menyelidiki, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik.¹ Sehingga segala hal yang dapat memberikan pengetahuan baru (mendidik) dapat diartikan sebagai pendidikan.

Pendidikan yang disebut oleh al-Asfahani pemenuhan kebutuhan manusia secara perlahan.² Selain itu pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan tujuan menggali dan mengembangkan potensi-potensi dalam diri manusia, melalui pendidikan diharapkan terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.³ Agar tujuan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dicapai, dipahami serta mampu di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya perubahan model pembelajaran dari proses pembelajaran yang biasanya. Jadi model

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

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

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

pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournamet* (TGT) dapat menjadi salah satu variasi model pembelajaran pilihan guru.

Faktor-faktor yang berpengaruh sebagai penunjang peningkatan aktivitas belajar siswa, pada intinya berasal dari dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya motivasi belajar dan faktor yang berasal dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan sekolah yang terdiri dari beberapa aspek seperti keadaan gedung, peraturan sekolah (pelaksanaan disiplin), waktu belajar, serta kurikulum.

Kurikulum digunakan sekolah sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga kurikulum mempunyai peran utama dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Salah satu komponen kurikulum adalah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini menyangkut bagaimana materi pelajaran disusun sehingga siswa dapat dengan mudah memperoleh pengalaman belajar yang relevan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu penguasaan materi agar dalam penyampaian materi tenaga pendidik (guru) tidak melakukan kesalahan yang menyebabkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga dengan kemampuan guru haruslah sesuai dengan bidangnya masing-masing. Di antaranya kemampuan memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter peserta didik.

SMP Negeri 10 Padangsidempuan merupakan salah satu SMP Negeri di Padangsidempuan yang menerapkan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran, SMP Negeri 10 Padangsidempuan memberlakukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah 75. Dari hasil wawancara sementara peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 10 kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022, disampaikan bahwa pemahaman siswa khususnya untuk materi beriman kepada kitab-kitab Allah masih kurang dikarenakan guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan model ceramah, tanya jawab, dan latihan sehingga model pembelajaran yang dilaksanakan tidak bervariasi dan tidak menarik aktivitas belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Selain itu, observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII-1 SMP Negeri 10 Padangsidempuan bahwa Aktivitas belajar peserta didik dalam Pembelajaran PAI di kelas VIII-1 masih kurang baik. Hasil observasi yang di dapatkan menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada Pembelajaran PAI di kelas VIII-1 masih tergolong rendah, di karenakan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran, hal ini diduga karena kurangnya guru khususnya guru PAI dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas dapat diselesaikan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). PTK merupakan salah satu bentuk refleksi diri dari guru terhadap proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki pemahaman

dan praktik pembelajaran. Dengan melakukan PTK guru dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas. Salah satu cara meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan salah satu model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).

Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti untuk mengambil model pembelajaran ini yaitu karena model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya melatih peserta didik untuk belajar berkelompok dan kerja sama dengan siswa yang lain, saling memberikan ide agar pembelajaran lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, didalam jurnal penelitian Putri menyatakan terkait dengan penggunaan media kartu, hasil penelitiannya penggunaan media kartu dengan metode TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.⁴ Oleh sebab itu, dengan menggunakan model ini diharapkan dapat memungkinkan siswa belajar lebih rileks menumbuhkan rasa tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan”.

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

B. Identifikasi Masalah

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

1. Aktivitas dan interaksi siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Model pembelajaran masih menoton.
4. Hasil belajar siswa masih dibawah ketuntasan.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di SMP N 10 Padangsidimpuan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sub Materi Iman Kepada Kitab-kitab Allah di Kelas VIII SMP N 10 Padangsidimpuan

D. Batasan Istilah

Untuk mengindari terjadinya kesalahan persepsi dalam istilah-istilah yang dicakup dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu memberikan batasan istilah yang banyak digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.⁵

⁵Tim Penyusunan Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta, 2001), hlm. 1180.

Jadi, Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan pengajaran-pengajaran, dan pengelolaan kelas.⁶

3. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁷

Jadi, pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimaksud peneliti adalah suatu pola pengajaran dimana siswa memainkan permainan

⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 51.

⁷Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Komtemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 165.

dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

3. Aktivitas Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “aktivitas” artinya adalah keaktifan, kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan.⁸

Adapun indikator dalam aktivitas belajar yaitu: *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, dan mental activities*.

Aktivitas yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah suatu perbuatan yang dirancang oleh guru dalam proses pembelajaran PAI yang dikhususkan pada materi iman kepada kitab-kitab Allah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Jadi, aktivitas yang dilakukan guru adalah mengendalikan, memimpin, dan mengarahkan proses pembelajaran. Sedangkan siswa sebagai pelajar dituntun keaktifannya dalam pembelajaran.

4. Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Iman kepada Kitab-kitab Allah

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan agar nantinya setelah selesai dari pendidikan itu dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah di yakiniannya secara menyeluruh, serta menjadi ajaran Islam sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.⁹

⁸Tim Penyusun Kamus Besar Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia . . .*, hlm. 23.

⁹Idwin Riyanto, dkk, Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* PAI dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang, *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* vol. 2 no. 01 Januari-Juni 2021, hlm. 7.

Jadi, materi yang dimaksud penulis di sini adalah bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa yakni pelajaran PAI yang dikhususkan pada materi iman kepada kitab-kitab Allah

E. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VII SMP N 10 Padangsidempuan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sub materi Iman kepada Kitab-kitab Allah ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar di SMP N 10 Padangsidempuan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sub materi Iman kepada Kitab-kitab Allah ?
3. Bagaimana proses pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VII SMP N 10 Padangsidempuan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sub materi Iman kepada Kitab-kitab Allah ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMP N 10

Padangsidempuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sub materi Iman kepada Kitab-kitab Allah.

2. Untuk mengetahui proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMP N 10 Padangsidempuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sub materi Iman kepada Kitab-kitab Allah.

G. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian, akan bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan, khususnya dalam ilmu mendidik.
 - b. Bagi instansi sebagai pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru SMP dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar dan dapat memaksimalkan aktivitas siswa saat belajar.
 - b. Bagi siswa SMP dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa merasa senang dengan variasi model tersebut sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar serta dapat menumbuhkan keberanian dalam diri siswa karena model *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk aktif dan berani demi meningkatkan poin tim mereka masing-masing.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Kegiatan penelitian tindakan kelas pada hakikatnya dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau belum, oleh karena itu indikator tindakan sangat penting untuk dijabarkan terlebih dahulu. Guna untuk mengetahui apa indikator dalam suatu penelitian tindakan kelas tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus sebanyak 4 kali pertemuan.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika:

1. Aktivitas belajar siswa meningkat pada siklus berikutnya dari pada siklus sebelumnya.
2. Ketuntasan belajar individu dan kelompok adalah $\geq 75\%$

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini, maka pembahasan dalam penelitian ini di bagi lima bab yaitu:

Bab I pendahuluan yaitu: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka, kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III Metode penelitian yaitu: Lokasi dan waktu tempat penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, Instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan analisis data.

Bab IV hasil penelitian yaitu: deskripsi data hasil penelitian dalam hal ini terkait: kondisi awal, siklus satu sampai tiga, pembahasan dan kemudian keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup yaitu: kesimpulan, saran dan daftar pustaka.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.¹⁰ Oleh karena itu perlu kiranya diseleksi model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk digunakan dalam mengajarkan suatu materi tertentu.

Pembelajaran merupakan kerja sama secara kolaborasi dan berlangsungnya secara terus menerus antar pendidik dan peserta didik. Pembelajaran membutuhkan aktivitas dan siasat dalam bertindak. Pembelajaran merupakan usaha untuk mencapai suatu keputusan yang bermamfaat bagi peserta didik.¹¹

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Pembelajaran melahirkan interaksi yang bernilai edukatif dan merupakan suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dosen dengan sadar

¹⁰Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,... hlm. 22.

¹¹Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 31.

berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi mahasiswa. Dengan perangkat teori dan pengalaman, digunakan oleh dosen untuk mempersiapkan pembelajaran dengan baik dan sistematis.¹²

Menurut Miftahul Huda *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa meriview dan menguasai materi pembelajaran.¹³ *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan tournamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁴

Macam-macam model pembelajaran yaitu Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*), Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), Pengajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*), Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), Diskusi Kelas, dan Strategi-strategi Belajar (*Learning Strategis*).¹⁵

TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-

¹²Hj. Tatta Herawati Daulae, Pengaruh Motivasi dan Metode Mengajar terhadap Prestasi Mata Kuliah Hadits Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan, *Jurnal Tazkir* vol. 02 no. 1 Januari-Juni, 2016, hlm. 92.

¹³Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 197.

¹⁴Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 67.

¹⁵Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,... hlm. 27-28.

kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, ras yang berbeda.¹⁶ Jadi dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang di tulis pada kartu-kartu yang diberi angka dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bentuk kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin pada kelompoknya.

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi dipersyaratkan.¹⁷ Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar siswa dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

¹⁶Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi ke II* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 224.

¹⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Beorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hlm. 242.

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil,
- (2) Games Tournament
- (3) Penghargaan kelompok

b. Tujuan Model Pembelajaran TGT

Menurut Muhammad Faturrohman tujuan model pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi.¹⁸ Tiap meja tournament ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakna agar tidak ada peserta yang berasal dari kolompok yang sama. Dalam setiap meja tournament diusahakan setiap peserta homogen.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran TGT terdiri:

1. Penyajian Kelas (*Class Pressentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada

¹⁸Muhammad Faturrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 57.

saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis kelamindan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game dan turnamen. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta memandu berfungsinya kelompok belajar.

3. Permainan (*Games*)

Siswa dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk duduk di meja turnamen. Artinya, semua anggota kelompok tersebar ke meja turnamen yang berbeda. Bentuk turnamen dapat berupa kuis rebutan yang harus dijawab oleh siswa. Adapula yang mengatakan game terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan

pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor yang berperan sebagai pemain mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok lain diperbolehkan merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atau jawabannya salah. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen dilakukan pada pertemuan ke-4 akhir minggu atau pada materi akhir tiap bab setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Siswa masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah dikelompokkan bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya.

Dalam turnamen ini, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah dapat menjadi siswa yang mendapat point tertinggi dalam kelompok turnamennya. Poin dari perolehan setiap anggota diakumulasikan dalam poin kelompok.

Dalam pelaksanaan tournament (kompetisi), guru memberikan penghargaan untuk kelompok bukan individu, sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggotanya.

5. Penghargaan Kelompok

Setelah permainan selesai, masing-masing anggota kelompok turnamen kembali kekelompok asal dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya. Pemberian didasarkan atas rata-rata skor yang didapat oleh kelompok asal tersebut, bukan kelompok turnamen.¹⁹

Penghargaan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari game dan turnamen dengan kriteria yang telah ditentukan, sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2.1

Rata-rata poin	Kelompok penghargaan
40	Baik (Good Team)
45	Hebat (Great Team)
50	Super (Super Team)

Jadi, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor

¹⁹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 205-207.

memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan/predikat sesuai jumlah poin yang diperoleh.

d. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Perspektif Islam

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang lebih mengedepankan aspek hubungan antar manusia. Dari hubungan yang baik tersebut akan timbul kesadaran saling menghargai dan saling bekerjasama dalam belajar sehingga hasil belajar dapat tercapai lebih baik dibandingkan dengan belajar secara individual. Hal ini senada dengan makna pembelajaran itu sendiri, bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relative tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, seperti dengan berkomunikasi yang baik antar anggota tim, antusias siswa dalam belajar dan menerima sesuatu yang baru, serta keinginan siswa untuk terus belajar dengan bertanya kepada guru. Pembelajaran bergeser dari guru sebagai pusat kegiatan (*teacher centered learning*)

menjadi siswa yang lebih aktif (*student centered learning*) dalam membangun suatu pemahaman, keterampilan, dan sikap tertentu.

Dalam nilai-nilai ajaran Islam ditekankan pentingnya hubungan manusia dengan Allah SWT (*hablu minallah*) hendaknya seimbang dengan hubungan manusia dengan sesama manusia (*hablu minannaas*). Ajaran Islam telah mengisyaratkan tentang pentingnya bekerjasama dalam kebaikan, sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”²⁰

2. Aktivitas Belajar Siswa

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Belajar memerlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, sehingga melakukan kegiatan.

Anak merupakan makhluk yang aktif, mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan

²⁰Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: Diponegoro, 2021), hlm. 106.

kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri.²¹

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

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.²² Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

b. Jenis- jenis Aktivitas Belajar

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

- 1) *Visual activities*: Membaca, memperhatikan
- 2) *Oral activities*: Bertanya, berdiskusi, dan mengeluarkan pendapat
- 3) *Listening activities*: Mendengarkan
- 4) *Writing activities*: Menulis
- 5) *Drawing activities*: Menggambar

²¹Yatim Rianto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 73.

²²Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 171.

- 6) *Motor activities*: Melakukan percobaan
- 7) *Mental activities*: Memecahkan masalah
- 8) *Emotional activities*: Menaruh minat²³

Menurut Dierich yang dikutip Hamalik menyatakan bahwa aktivitas belajar dibagi menjadi delapan kelompok yaitu, Kegiatan-kegiatan *visual*, kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan menggambar, kegiatan-kegiatan metrik, kegiatan-kegiatan mental, kegiatan-kegiatan emosional.²⁴

Adapun beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, peneliti akan menggunakan beberapa jenis-jenis aktivitas menurut Paul B. Diedrich dalam Sudirman yaitu: *Visual activities*, *Oral activities*, *Listening activities*, *Writing activities*, dan *Mental activities*.

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang berlangsung dalam pembelajaran cukup banyak dan bervariasi, jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilaksanakan secara bervariasi dalam proses belajar mengajar, maka tidak mustahil hal itu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan meningkatkan belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya, maka

²³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm. 101.

²⁴Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara 2014), hlm.288

setiap orang membutuhkan belajar untuk mengubah hidupnya ke arah yang lebih baik.

Hal ini sesuai dengan isi kandungan Al- Qur'an surah ar-ra'ad ayat:11

بِأَنْفُسِهِمْ مَا يُغَيِّرُوا حَتَّىٰ يَقُومَ مَا يُغَيِّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا.....

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”²⁵

c. Indikator Aktivitas Belajar

Tabel 2.2

Indikator aktivitas belajar yaitu:

No	Jenis Aktivitas	Indikator	Deskriptor
1	<i>Visual activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca - Memperhatikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca materi - Siswa memperhatikan penjelasan oleh guru dan teman yang melakukan persentase dikelas
2	<i>Oral activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanya 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyampaikan pertanyaan kepada guru/teman

²⁵Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya . . . , hlm. 250.

		<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi - mengeluarkan pendapat 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersemangat dalam diskusi kelompok - siswa mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok/ persentase di kelas
3	<i>Writing activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis 	Aktivitas siswa aktif menulis hasil dan kesimpulan diskusi kelompok
4	<i>Listening activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan 	Siswa mendengarkan penjelasan guru
5	<i>Mental activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memecahkan masalah 	Aktivitas siswa untuk memberikan tanggapan mengenai masalah yang muncul

Adapun beberapa teori aktivitas belajar diatas, peneliti melihat teori aktivasi belajar Paul B. Diedrich yang lebih sesuai dengan keterkaitan

dengan materi yang diajarkan, jadi teori ini yang menjadi acuan peneliti untuk menjadi indikator dalam pembahasan ini.

Jadi, aktivitas yang dilakukan guru adalah mengendalikan, memimpin, dan mengarahkan proses pembelajaran, sedangkan siswa sebagai pelajar dituntut keaktifannya dalam pembelajaran. Mengapa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwasanya dalam menyampaikan maupun menerima PAI adalah dua hal yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh peserta didik dan guru untuk meyakini akan adanya suatu ajaran kemudian ajaran tersebut dipahami, dihayati dan

setelah itu diamalkan atau diaplikasikan, akan tetapi disitu juga dituntut untuk menghormati agama lain.

Pendidikan agama islam, yang dimasuk pendidikan agama islam yang berada di sekolah dapat diartikan sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai dari Islam melalui proses pembelajaran, seperti di dalam kelas maupun di luar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam atau disingkat PAI.

Dalam kurikulum nasional, mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran wajib di sekolah umum sejak TK sampai Perguruan tinggi. Kurikulum PAI dirancang secara khusus sesuai dengan situasi, kondisi dan penjurangan pendidikan siswa dan mahasiswa.

Berangkat dari konsep pendidikan Islam dan pengertian PAI di sekolah, maka keberadaan mata pelajaran PAI di sekolah merupakan salah satu media pendidikan Islam. Segala upayanya harus selalu merujuk pada konsep pendidikan Islam secara utuh.

Misi utama PAI adalah membina kepribadian siswa dan mahasiswa secara utuh dengan harapan kelak mereka akan menjadi ilmuwan yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, mampu mengabdikan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia.²⁶

²⁶Alaika M. Bagus Kurnia Ps, Peran Materi Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan, *Jurnal Penelitian Medan Agama* vol. 10 no. 2, 2019, Hlm. 3.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Sebagaimana kita ketahui bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah suatu hasil yang akan dicapai dalam setiap kegiatan karena tanpa tujuan arti keberhasilan yang akan diraih tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Demikian pula halnya dengan proses pendidikan tidak terlepas dan tujuan yang akan dicapai.

Pada dasarnya tujuan pendidikan agama Islam itu adalah muslim yang sempurna atau manusia yang beriman, atau manusia yang beribadah kepada Allah Swt. Namun secara umum pendidikan agama Islam bertujuan untuk: “Meningkatkan keimanan, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman, dan bertaqwa kepada Allah Swt, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat berbangsa dan bernegara”.

Tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan, dan ditujuan oleh kegiatan pembejaraan pendidikan agama islam, yaitu:

1. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam
2. Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam
3. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran agama Islam
4. Dimensi pengalamannya dalam arti bagaimana ajaran yang telah diimani, dipahami, dihayati, dan diintenalisasi oleh peserta didik

maupun menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan dan menaati ajaran Islam dan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, serta mengaktualisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini peneliti menyertakan beberapa penelitian yang membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa sebagai sandaran teori dalam penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Sobandi dengan Judul Penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan pada program pengajaran tahun 2016/2017 di SDN Wangkelang I, Dengan subyek penelitian siswa kelas V Semester 1 sebanyak 30 siswa, kondisi kekhususan siswa ini memungkinkan tingkat kemampuan dan daya serap siswa tersebut sangat bervariasi. Hasil penelitian model pembelajaran menunjukkan hasil belajar siswa Kelas V SDN Wangkelang I Kecamatan Banjaran pada kompetensi dasar tentang Mengartikan QS Al Lahab dan Al Kafirun mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games*

Tournaments) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Wangkelan.²⁷

Adapun persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pembelajaran TGT. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah penelitian terdahulu meninjau TGT dengan motivasi belajar siswa, sedangkan penulis meneliti tentang aktivitas belajar siswa.

- 2) Laela Isro' Ria Indah Sari dengan Judul Penelitian Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Aku Cinta Nabi Dan Rasul Kelas IV SDN 4 Dukuhwaluh Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), jenis ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data adalah hasil tes dan non tes siswa bertujuan untuk mengetahui persentase penerapan hasil belajar. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN 4 Dukuhwaluh dengan jumlah yaitu 21 anak dengan 8 perempuan dan 13 laki-laki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam materi aku cinta nabi dan rasul kelas IV telah dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun langkah-langkah pembelajaran

²⁷Sobandi, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Educatio FKIP UNMA* vol. 5 No.2, Desember 2019.

kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) ini hasil belajar siswa meningkat, nilai rata-rata dan prosentase keberhasilan siswa dari pra siklus hingga pemberian tahap siklus II. Nilai rata-rata kelas IV yang diperoleh pada pra siklus adalah 66,95, siklus I nilai rata-rata kelas adalah 77,14, dan siklus II nilai rata-rata diperoleh 85,43. Dengan demikian dapat dikatakan kelas IV SD Negeri 4 Dukuhwaluh berhasil dalam menerapkan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT).²⁸

Adapun persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pembelajaran TGT. Adapun perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu meninjau TGT dengan hasil belajar, sedangkan penulis meneliti tentang aktivitas belajar.

- 3) Kholidah Aruan dengan Judul Penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji. Skripsi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan: (a) Perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, (d) refleksi dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan yang berjumlah 19 siswa. Instrument yang

²⁸Laela Isro' Ria Indah Sari, Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Aku Cinta Nabi dan Rasul Kelas IV SDN 4 Dukuhwaluh Tahun Pelajaran 2018/2019, *Skripsi* (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019).

digunakan dalam mengumpulkan data adalah tes dan observasi. Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari nilai hasil belajar siswa pada setiap Siklus meningkat, presentase pada Prasiklus (15,79%) kemudian dilanjutkan Siklus I pertemuan ke-I (26,32%), meningkat pada Siklus I Pertemuan ke-2 (36,84%), kemudian meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-I (57,89%), selanjutnya meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-2 (82,11%), karena hasil belajar sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan $\geq 75\%$ dari jumlah siswa seluruhnya. Dengan demikian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sudah mencapai 75, maka penelitian ini telah dikatakan berhasil dan dapat dihentikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kelas VIII MTsS Darul Isqomah Padangsidimpuan.²⁹

Adapun persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pembelajaran TGT dan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu meninjau hasil belajar, sedangkan penulis meneliti tentang aktivitas belajar.

²⁹Kholidah Aruan, Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji, *Skripsi* (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2021).

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses kegiatan pembelajaran pasti memiliki tujuan yang jelas yang ingin dicapai oleh guru adalah meningkatkan pengetahuan dan aktivitas belajar siswa. Adapun salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat penting dilakukan sebelum melakukan proses pembelajaran agar kemampuan siswa meningkat dan memahami materi pelajaran.

Upaya meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu diperhatikan sehingga proses pembelajaran yang dilakukan guru harus mampu menuntun siswa untuk berfikir kreatif dan membentuk sikap yang positif, memecahkan masalah dan memungkinkan siswa mampu mengorganisir cara belajarnya sendiri sehingga dapat memahami konsep pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi “Iman Kepada Kitab-Kitab Allah” secara benar dan mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi di dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel X, aktivitas belajar sebagai variabel Y yang dapat direlasikan sebagai berikut:

Tabel 2.3

Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Adapun Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pelajaran PAI Sub Materi Iman kepada Kitab-kitab Allah di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan informasi yang lebih jelas, lengkap serta memudahkan bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Dalam hal ini, penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Padangsidempuan yang dimulai pada bulan September 2022

B. Jenis dan Metode Penelitian.

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai peneliti, yang disusun dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah actual yang dihadapi oleh guru dilapangan.³⁰ Adapun tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. Sedangkan tujuan khusus

³⁰Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan Edisi Revisi* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016), hlm. 188–189.

penelitian tindakan kelas yaitu untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas ini berkolaborasi dengan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi. Tujuannya untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama dilakukan tindakan. Dalam penelitian ini hal-hal yang di observasi antara lain: pelaksanaan penerapan tindakan oleh guru, aktivitas yang dilakukan oleh siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 28 siswa.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model PTK dengan dua siklus. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Identifikasi masalah dilakukan sebelum siklus berlangsung. Masing-masing siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan sesuai dengan jalur PTK yaitu Merencanakan → Pelaksanaan Tindakan → Mengamati → Merefleksi. Adapun prosedur dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Observasi awal

Sebelum pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu dilapangan, yaitu SMP N 10 Padangsidimpuan. Observasi

awal ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai subjek penelitian yang meliputi kegiatan pembelajaran, sikap siswa, kebiasaan siswa, serta kemampuan akademik yang dimiliki siswa. Pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif model TGT yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1) Perencanaan tindakan I

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, maka peneliti merencanakan tindakan kelas untuk menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT. Siklus I ini direncanakan berlangsung selama 4 x 40 menit atau dua kali pertemuan. Adapun rencana tindakannya meliputi:

- a) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi menyakini kitab-kitab Allah, mencintai al-Qur'an. Menyiapkan kisi-kisi soal turnamen dan membuat soal untuk turnamen.
- b) Menyiapkan lembar untuk mencatat skor turnamen.
- c) Membentuk kelompok belajar siswa yang terdiri dari 4-5 orang yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik yang diketahui dari rata-rata nilai ulangan tengah semester. Membentuk kelompok homogen untuk turnamen terdiri dari 4-5 orang siswa dilihat berdasarkan kemampuan akademik yang sama.

2) Pelaksanaan Tindakan I

Tahap pelaksanaan tindakan berupa penerapan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam perencanaan, yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif TGT. Siklus ini berlangsung 4 x

40 menit (2 x pertemuan). Pelaksanaan pembelajaran diatur sebagai berikut:

a) Penyajian materi

Pada tahap penyajian materi ini peneliti mengemukakan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi yang akan diajarkan. Sebelum membagi kelompok, peneliti menjelaskan pada siswa tentang tata cara dan aturan-aturan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT ini

b) Belajar Kelompok

Membagi siswa dalam kelompok belajar dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 siswa, dengan anggota yang heterogen. Dalam kelompok belajar, siswa mempelajari dan berdiskusi tentang materi pelajaran untuk persiapan menghadapi turnamen.

c) Turnamen

Pada tahap ini siswa duduk dalam meja turnamen yang telah ditentukan. Siswa dibagi ke dalam kelompok turnamen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang yang mempunyai kemampuan akademik homogen, dan meminta mereka duduk ditempatnya masing-masing sesuai dengan kelompoknya. Guru menjelaskan kembali tata cara pembelajaran TGT, khususnya tata cara turnamen. Siswa di ingatkan untuk selalu jujur selama turnamen. Guru membagikan kartu soal turnamen, lembar pencatat skor pada masing-masing kelompok. Dalam satu meja turnamen terdapat 20

kartu soal (berisi soal dan kunci jawabannya), dan lembar pencatat skor. Pemain pertama ditentukan dengan melakukan suit. Pemain pertama mengocok kartu soal kemudian meletakkannya diatas meja. Pemain kedua (siswa yang duduk di kiri pemain pertama) Poin-poin yang didapat masing-masing pemain dijumlahkan kemudian ditulis dalam lembar pencatat skor dan diserahkan pada guru. Lalu guru mencatat waktu yang ditempuh kelompok tersebut. Guru memberikan tambahan 5 poin untuk masing-masing anggota kelompok, pada 3 kelompok yang paling cepat menyerahkan lembar skor. Setelah semua kelompok menyerahkan lembar skor. Guru mengumumkan kelompok-kelompok yang mendapatkan tambahan poin. Siswa mencatat dalam catatannya sendiri skor yang mereka dapat. Turnamen dilakukan kembali dengan tata cara dan soal yang sama. Turnamen dilakukan 3 kali.

d) Penghargaan

Setelah 3 kali turnamen, siswa kembali pada kelompok awal yaitu kelompok belajar siswa, kemudian menjumlahkan dan merata-rata perolehan skor yang didapat masing-masing anggota kelompok dalam 3 turnamen tadi. Wakil dari kelompok melaporkan rata-rata skor paling tinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

3) Observasi I

Tahap ini sebenarnya bersamaan waktunya dengan pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengamatan dan mencatat semua

hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan berpedoman pada format observasi atau penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan prestasi belajar siswa. Data yang dikumpulkan berupa skor hasil turnamen, data yang menggambarkan keaktifan siswa, keantusiasan siswa, mutu diskusi yang dilakukan. Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru PAI dan rekan peneliti selaku observer. Hasil pengamatan ini digunakan untuk refleksi pada perencanaan tindakan siklus II.

4) Refleksi I

Kegiatan refleksi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh atas tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan pada siklus II. Data yang diperoleh dianalisis tentang kelebihan dan kekurangan yang terdapat selama pemberian tindakan I. Refleksi I dilaksanakan setelah menganalisis hasil data pada Siklus I.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan II

Berdasarkan hasil refleksi dan observasi yang dilakukan pada Siklus I, maka peneliti merencanakan tindakan kelas kedua untuk

memperbaiki penerapan pembelajaran kooperatif model TGT pada Siklus

I. Adapun rencana tindakannya meliputi:

- 1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I pada materi menyakini kitab-kitab allah, mencintai al-qur'an.
- 2) Menyiapkan kisi-kisi soal turnamen dan membuat soal untuk turnamen
- 3) Menyiapkan lembar untuk mencatat skor turnamen.
- 4) Membentuk kelompok awal siswa yang terdiri dari 4-5 orang yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik yang diketahui dari rata-rata nilai ulangan tengah semester.
- 5) Membentuk kelompok homogen untuk turnamen terdiri dari 4-5 orang siswa dilihat berdasarkan kemampuan akademik yang sama.

b. Pelaksanaan Tindakan

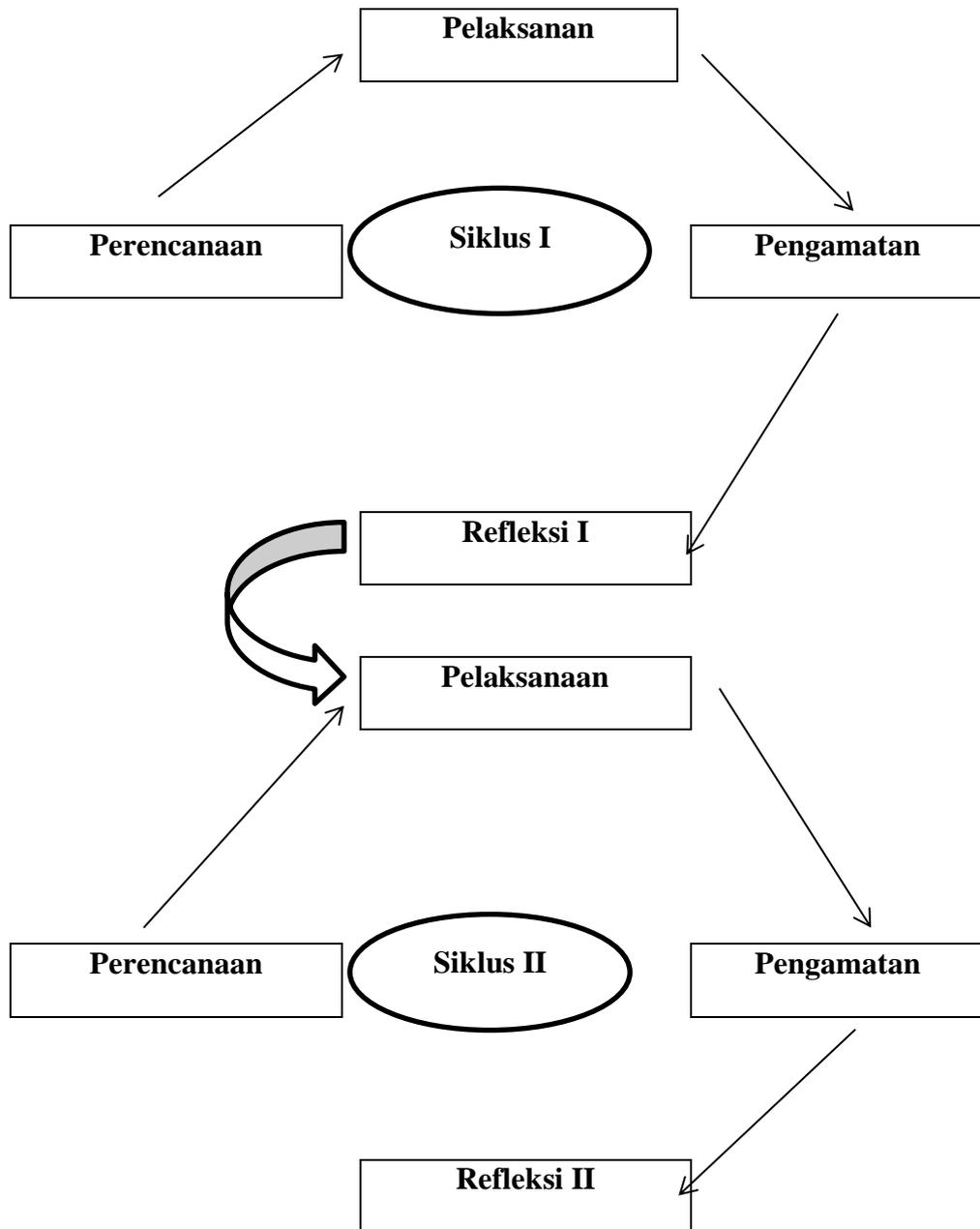
Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam perencanaan, yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT. Tahap pelaksanaan tindakan dalam siklus II ini mengikuti pada rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Siklus ini berlangsung dalam waktu 4 x40 menit (2 x pertemuan). Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hampir sama dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, tetapi ada penyempurnaan sesuai dengan refleksi I yang telah dilakukan.

c. Observasi II

Pada tahap ini yang diamati adalah aktivitas guru saat mengajar dan siswa selama pembelajaran berlangsung yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran, dan catatan lapangan. Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru PAI dan teman peneliti selaku observer. Hasil pengamatan ini digunakan untuk merefleksi pada perencanaan tindakan Siklus II.

d. Refleksi II

Kegiatan refleksi dalam penelitian ini digunakan untuk memahami dan memaknai segala sesuatu yang berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh dari pemberian tindakan pembelajaran yang telah dilakukan pada Siklus II. Pada tahap refleksi ini dilakukan analisis terhadap temuan-temuan yang berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan yang terdapat selama pemberian tindakan II. Dalam kegiatan refleksi ini perlu dicari alternatif tindakan yang perlu dilakukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan pada tindakan II. Jika setelah refleksi kedua peneliti merasa belum puas atau prestasi belajar siswa belum meningkat, maka akan dilanjutkan dengan siklus ketiga, dan seterusnya dengan cara dan tahapan yang sama seperti siklus sebelumnya.



Gambar 3.1

Skema penelitian Tindakan Kelas. Teori dan Praktik.³¹

³¹Mahmud, Tedi Priatna, *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik)* Bandung: Tsabita, 2008, hlm. 61.

E. Sumber Data

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang diperlukan, yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data primer yaitu data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai informasi, yaitu siswa kelas mata pelajaran PAI kelas VIII-1 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.
2. Data sekunder yaitu data pendukung yang dibutuhkan peneliti, yaitu Guru mata Pelajaran PAI kelas VIII-1 SMP Negeri 10 Padangsidimpuan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.³² Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi. Informasi dari hasil wawancara tersebut digunakan sebagai pedoman dalam melakukan perencanaan pada awal siklus.

³²Moeloeng, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.186.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam melakukan suatu pekerjaan.³³

Adapun indikator dalam aktivitas belajar yaitu: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, dan *mental activities*.

Aktivitas yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah suatu perbuatan yang dirancang oleh guru dalam proses pembelajaran PAI yang dikhususkan pada materi iman kepada kitab-kitab Allah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Jadi, aktivitas yang dilakukan guru adalah mengendalikan, memimpin, dan mengarahkan proses pembelajaran. Sedangkan siswa sebagai pelajar dituntut keaktifannya dalam pembelajaran.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Adapun teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perpanjangan keikutsertaan peneliti, ketekunan pengamatan, dan tringualisasi. Agar hasil penelitian kualitatif memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi sesuai dengan fakta di lapangan (informasi yang digali dari subyek partisipan yang diteliti) perlu dilakukan upaya-upaya berikut:

³³Uno, Hamzah B, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 74.

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada latar penelitian.

Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang diambil.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan dalam penelitian ini bermaksud menentukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relavan dengan persoalan atau isu yang dicari, kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembantu terhadap data itu. Keabsahan data dapat dicapai dengan cara triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data yaitu menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya selain melalui wawancara dan observasi peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto.

H. Analisis Data

Analisis data adalah langkah yang dilakukan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

1. Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa dan Guru

Analisis data berdasarkan data dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru. Hasil persentase data dengan mencari persentase skor hasil observasi aktivitas siswa dan guru, dalam lembar observasi terdapat aspek-aspek yang akan di observasi dan membutuhkan jawaban sebagai berikut :

Tabel 3.1

Pengelohan Hasil Lembar Observasi

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

Maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor Perolehan

N =Skor Maksimal

Tabel 3.2

Kriteria Persentase Lembar Observasi

Persentase	Kriteria
80-100%	Sangat aktif
70-79%	Aktif
60-69%	Cukup aktif
≤59	Kurang Aktif

Untuk mencari nilai rata-rata siswa dengan rumus menentukan nilai rata-rata:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx = Nilai rata-rata (*Mean*)

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

Untuk mencari persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus:³⁴

$$p = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase Ketuntasan Belajar

³⁴Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Yrama Wijaya, 2010), hlm. 44.

Dari hasil presentase ketuntasan belajar yang diperoleh maka diketahui kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan melihat aspek nilai. Selanjutnya kelas dikatakan tuntas apabila $P \geq 75\%$ ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan dinyatakan tercapai apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa dalam kelas tersebut telah memenuhi kriteria tuntas secara individu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP N 10 Padangsidempuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII¹ yang berjumlah 27 siswa yaitu 16 laki-laki dan 11 perempuan, pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Kitab-kitab Allah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Sekolah ini memiliki kondisi sarana dan prasarana yang memadai yang terdiri dari 17 ruang kelas belajar, 4 kamar mandi, 1 ruang perpustakaan dan 1 unit mushalla, dengan jumlah 155 orang siswa yang diasuh oleh 37 orang guru, yakni 14 orang sebagai tenaga pendidik PNS dan 23 orang sebagai tenaga pendidik tidak tetap. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada hari Senin tanggal 25 Januari 2023 peneliti melaksanakan observasi awal untuk melihat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Iman kepada kitab-kitab Allah, pada observasi awal untuk melihat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melaksanakan pembelajaran dengan model ceramah. Diketahui guru selama ini lebih mengutamakan model pembelajaran dengan seadanya seperti model

ceramah, sehingga siswa merasa bosan ketika terjadinya proses pembelajaran.

Guru lebih berperan dalam proses pembelajaran sementara siswa lebih banyak mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran. Kesempatan peserta didik dalam mengemukakan pendapat serta menunjukkan kemampuannya untuk memperaktekkan isi dari materi pembelajaran masih rendah. Siswa hanya dominan dalam menghafal ataupun mengingat materi pelajaran seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) hendaknya lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) agar siswa lebih memahami materi yang ia pelajari baik itu segi kognitif maupun psikomotorik.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII¹ kemampuan siswa dalam memahami materi iman kepada kitab-kitab Allah masih tergolong rendah, hal ini disebabkan kurangnya antusias siswa ketika terjadinya proses pembelajaran.

Sebelum penelitian ini dilakukan, maka terlebih dahulu melakukan pra siklus yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Tabel 4.1

Hasil Aktivitas Siswa Pra Siklus

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	55,5	Kurang baik
2	Ahnad	44,4	Kurang baik
3	Annisa	66,6	Cukup baik
4	Asyraf	44,4	Kurang baik
5	Aulia	44,4	Kurang baik
6	Doni	44,4	Kurang baik
7	Erma	33,3	Kurang baik
8	Fany	77,7	Baik
9	Husnul	55,5	Kurang baik
10	Juli	22,2	Kurang baik
11	Mahdalena	33,3	Kurang baik
12	Muzia	44,4	Kurang baik
13	Naysila	100	Sangat baik
14	Noval	22,2	Kurang baik
15	Perwira	22,2	Kurang baik
16	Riki	11,1	Kurang baik
17	Riskikah	33,3	Kurang baik
18	Rizky	11,1	Kurang baik
19	Sahrial	11,1	Kurang baik

20	Sualdyansyah	22,2	Kurang baik
21	Tasya	88,8	Sangat baik
22	Wahyu	22,2	Kurang baik
23	Widia	55,5	Kurang baik
24	Yarjun	33,3	Kurang baik
25	Zahra	100	Sangat baik
26	M. Arif	66,6	Cukup baik
27	Riski Armilla	33,3	Kurang baik
Jumlah nilai seluruh siswa			1.199
Rata-rata kelas			44,41
Jumlah Sangat Baik			4 Siswa
Persentase			11,11%

2. Siklus 1

Penelitian tindakan kelas dengan tahapan yang dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, hal ini dijelaskan sebagai berikut:

Pertemuan Ke-1

a. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Aktivitas dan interaksi siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

- b) Pembelajaran masih berpusat pada guru.
- c) Model pembelajaran masih menoton.
- d) Hasil belajar siswa masih dibawah ketuntasan.

Pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setelah diberikan tindakan setiap pertemuan peneliti melihat kegiatan pembelajaran, sikap siswa, kebiasaan siswa, serta kemampuan akademik yang dimiliki siswa melalui aktivitas siswa dan digunakan sebagai acuan untuk melihat adanya peningkatan dalam aktivitas belajar siswa.

b. Perencanaan (*Planning*)

Adapun perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan lembar observasi, menyiapkan soal tes yang berguna sebagai sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan alat pembelajaran dan menyiapkan kartu berwarna dalam proses pembelajaran dalam proses permainan berlangsung.

c. Tindakan (*Action*)

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan adalah 3x 40 menit. Penelitian ini pada hari Rabu tanggal

25 Januari 2023 di SMP N 10 Padangsidimpuan. Tahapan pertama yang dilakukan peneliti adalah memberi salam memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan kedatangan, kemudian mengabsen siswa. Sebelum dilakukan pembelajaran peneliti menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan berbeda dengan metode yang biasa guru gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelumnya. Peneliti membagi 4 kelompok kemudian memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengatur tempat duduk kelompok siswa dilanjutkan dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian peneliti menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat/bahan, membagi kelompok terdiri dari (5 atau 6 orang), kemudian peneliti membaca aturan permainan tentang TGT yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan dari materi yang dipelajari dan memberikan lembar soal kepada para siswa untuk dijawab agar peneliti mengetahui hasil belajar adakah meningkat atau sebaliknya dan memberikan reward kepada yang mendapatkan poin tertinggi.

d. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada pokok bahasan Iman kepada Kitab-kitab Allah, pada kegiatan pendahuluan peneliti membuka pelajaran dan membimbing siswa dan memberikan motivasi dan tujuan pembelajaran, pada kegiatan inti peneliti menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-

kitab Allah dan Menyebutkan Kitab-kitab Allah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pada pertemuan ini masih banyak siswa terfokus pada permainannya bukan pada materi yang dijelaskan gurunya sehingga pada saat diberikan lembar tes masih banyak siswa yang memperoleh aktivitas belajar yang rendah. Terdapat sekitar 5 siswa yang sangat baik pada pertemuan ini sedangkan 22 siswa kurang baik.

e. Refleksi

Setelah data dari observasi aktivitas belajar siswa didapat dari pertemuan pertama, maka data tersebut dianalisis. Maka dari observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan pertama diperoleh total nilai yang dicapai oleh seluruh siswa yaitu 5 dengan jumlah siswa 27 orang dan jumlah siswa yang telah tuntas pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 5 orang keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas yaitu 52,22 dan persentase sangat baik yaitu 18,52%. Dari tindakan yang dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian dari pertemuan pertama yang menunjukkan bahwa hanya 18,52% siswa yang sangat baik. Aktivitas belajar siswa yang rendah pada siklus I pertemuan pertama, hal ini dapat dilihat banyaknya kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal dan rendahnya nilai rata-rata yang diperoleh 27 orang siswa yaitu 52,22 dengan 5 orang yang mencapai nilai KKM sangat baik.

Tabel 4.2

Daftar Nilai Siswa Siklus 1 Pertemuan I

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	66,6	Cukup baik
2	Ahnad	33,3	Kurang baik
3	Annisa	66,6	Cukup baik
4	Asyraf	55,5	Kurang baik
5	Aulia	77,7	Baik
6	Doni	44,4	Kurang baik
7	Erma	22,2	Kurang baik
8	Fany	66,6	Cukup baik
9	Husnul	88,8	Sangat baik
10	Juli	44,4	Kurang baik
11	Mahdalena	33,3	Kurang baik
12	Muzia	33,3	Kurang baik
13	Naysila	88,8	Sangat baik
14	Noval	44,4	Kurang baik
15	Perwira	33,3	Kurang baik
16	Riki	33,3	Kurang baik
17	Riskikah	33,3	Kurang baik
18	Rizky	33,3	Kurang baik
19	Sahrial	44,4	Kurang baik

20	Sualdyansyah	44,4	Kurang baik
21	Tasya	88,8	Sangat baik
22	Wahyu	44,4	Kurang baik
23	Widia	44,4	Kurang baik
24	Yarjun	44,4	Kurang baik
25	Zahra	88,8	Sangat baik
26	M. Arif	66,6	Cukup baik
27	Riski Armilla	44,4	Kurang baik
Jumlah nilai seluruh siswa			1.410
Rata-rata kelas			52,22
Jumlah sangat baik			5 Siswa
Persentase			18,52%

Berdasarkan dari observasi aktivitas belajar siswa pada Pertemuan I Siklus I serta dari tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hanya 5 siswa yang mencapai aktivitas belajar yang memuaskan sedang 22 orang siswa lagi belum mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan dari penelitian ini terdapat beberapa masalah saat menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu terdapat 22 siswa yang hanya terfokus pada permainan bukan pada materi. Untuk memperbaiki kegagalan tersebut maka peneliti harus lebih fokus dalam

menjelaskan materi agar siswa juga terfokus pada materi yang disampaikan.

Pertemuan Ke- 2

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah berdiskusi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP N 10 Padangsidimpuan. Kegiatan perencanaan selanjutnya yaitu menyusun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar tes pada setiap pertemuan. Pembuatan instrument penelitian ini disusun berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah dilakukan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Pelaksanaan Kegiatan

Guru dalam pelaksanaan ini adalah si peneliti sendiri. Siklus I Pertemuan ke-II dilaksanakan hari Rabu tanggal 01 Februari 2023 kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama 3x 40 menit dimana diakhir pertemuan akan diberi tes untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa pada materi Iman kepada Kitab-kitab Allah. Peneliti kemudian membagi kelompok siswa siapa saja yang akan menjadi kelompok pembaca, kelompok penentang I, dan

kelompok penentang ke II dan seterusnya sampai permainan selesai dilakukan.

Peneliti mengawasi kegiatan tersebut, kemudian memberikan kesimpulan materi, memotivasi para siswa dan terakhir menutup pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung yaitu materi Iman kepada Kitab-kitab Allah masih ada siswa yang tidak memperhatikan, ada yang berbicara, mengantuk, dan bermain-main tetapi pada pertemuan kali ini siswa lebih bersemangat dari pada pertemuan sebelumnya. jumlah siswa yang kurang baik ada sebanyak 19 siswa sedangkan yang sangat baik sebanyak 8 siswa, namun hal tersebut belum bisa dikatakan berhasil karena jumlah siswa yang sangat baik belum mencapai 75 % dari jumlah seluruh siswa dalam kelas tersebut.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah data dari observasi aktivitas belajar pertama didapat maka dari observasi aktivitas belajar kedua tersebut dianalisis. Dari observasi aktivitas belajar siklus I pertemuan kedua diperoleh total nilai yang dicapai oleh seluruh siswa yaitu 1.732 dengan jumlah siswa 27 orang, dan yang sangat baik sebanyak 8 orang. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas yaitu 64,15 dan persentase sangat baik siswa yaitu 29,62%. Aktivitas belajar siswa yang rendah pada

siklus I pertemuan kedua, hal ini dilihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam menjawab soal dan rendahnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari 27 siswa yaitu 64,15 dengan 8 orang yang sangat baik sehingga memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 29,62%. Sementara nilai yang kurang baik sebanyak 19 orang . Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kurang baik dalam belajar tetapi telah mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua, guru diharapkan mampu memaksimalkan penjelasan materi dengan sebaik-baiknya. Dalam peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

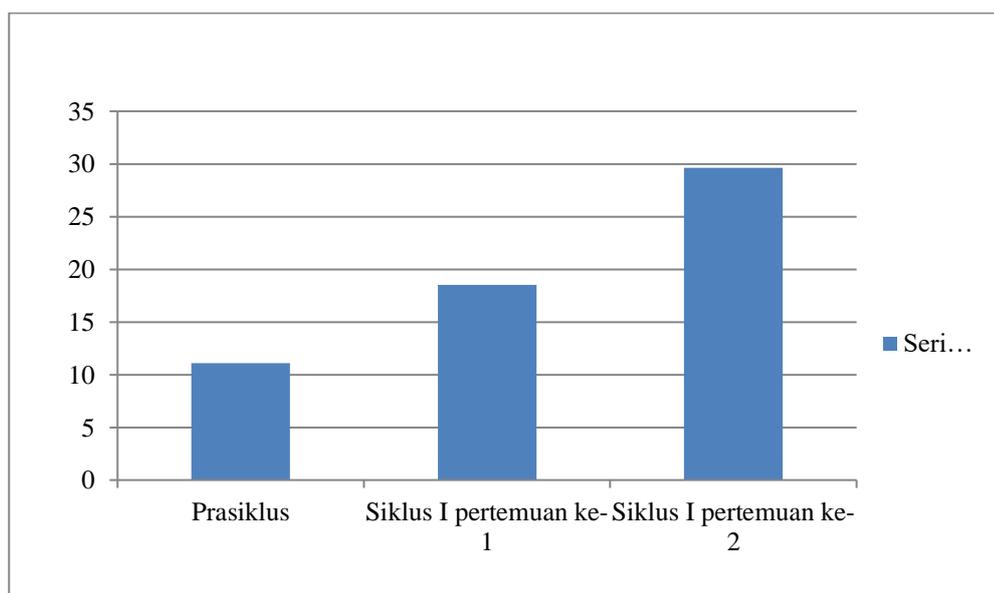
Tabel 4.3

Daftar Nilai Siswa Siklus 1 Pertemuan II

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	77,7	Baik
2	Ahnad	55,5	Kurang baik
3	Annisa	66,6	Cukup baik
4	Asyraf	66,6	Cukup baik
5	Aulia	77,7	Baik
6	Doni	55,5	Kurang baik
7	Erma	44,4	Kurang baik
8	Fany	66,6	Cukup baik
9	Husnul	88,8	Sangat baik
10	Juli	66,6	Cukup baik

11	Mahdalena	55,5	Kurang baik
12	Muzia	33,3	Kurang baik
13	Naysila	100	Sangat baik
14	Noval	55,5	Kurang baik
15	Perwira	55,5	Kurang baik
16	Riki	55,5	Kurang baik
17	Riskikah	55,5	Kurang baik
18	Rizky	66,6	Cukup baik
19	Sahrial	66,6	Cukup baik
20	Sualdyansyah	66,6	Cukup baik
21	Tasya	77,7	Baik
22	Wahyu	100	Sangat baik
23	Widia	55,5	Kurang baik
24	Yarjun	33,3	Kurang baik
25	Zahra	33,3	Kurang baik
26	M. Arif	77,7	Baik
27	Riski Armilla	77,7	Baik
Jumlah nilai seluruh siswa			1.732
Rata-rata kelas			64,15
Jumlah sangat baik			8 siswa
Persentase			29,62%

Dari aktivitas belajar pada observasi aktivitas belajar prasiklus, siklus I pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-2 belum bisa dikatakan memuaskan, maka layak untuk dilanjutkan kepada siklus selanjutnya. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada grafik nilai rata-rata siswa dari Prasiklus, siklus I pertemuan ke-1 dan 2.



Gambar 4.1 Grafik Observasi Aktivitas Belajar Siswa dari Prasiklus dan Siklus I

3) Siklus II

Pertemuan I

a. Identifikasi Masalah

Yang menjadi permasalahan pada siklus II adalah semua ketidakberhasilan yang ada pada siklus I, kemudian pada siklus II ini akan dimaksimalkan semaksimal mungkin.

b. Perencanaan (*Planning*)

Siklus 2 ini dengan mengubah kelompok masing-masing berdasarkan hasil observasi pada Siklus 1 dan akan melakukan bimbingan dan arahan lebih kepada siswa. Adapun rencana pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti pada Siklus 2 pertemuan ke-I ini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan RPP
2. Mengidentifikasi masalah belajar pada pertemuan yang lewat
3. Mempersiapkan media pembelajaran yang meliputi lembar permainan dan lembar jawaban
4. Membuat alat pengumpulan data yaitu lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar hasil belajar
5. Memaksimalkan pembelajaran dengan baik.

c. Tindakan (*Action*)

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar menguasai materi yang dipelajari, kemudian peneliti menyampaikan sub bahasan yang akan dibahas pada materi Iman kepada Kitab-kitab Allah. Peneliti membagi kelompok yang baru untuk melakukan diskusi, peneliti mengawasi kegiatan jalannya permainan TGT sampai selesai. Setelah itu peneliti memberi kesimpulan tentang materi yang dipelajari.

d. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Hasil pengamatan peneliti pada siklus II pertemuan I sudah mulai meningkat dan membaik disebanding dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, baik itu mendengarkan penjelasan dari peneliti. Adapun hasil pengamatan dari aktivitas belajar siswa setelah pembelajaran pada siklus II berakhir, maka pendidik mengadakan evaluasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama satu siklus. Adapun ringkasan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II pertemuan ke-1 yaitu dari 27 siswa keseluruhan yang sangat baik pada siklus ini 15 orang sedangkan 12 orang lagi kurang baik dalam menjawab soal yang diberikan guru. Rata-rata kelas yaitu 74,45 sedangkan persentase sangat baik aktivitas siswa 55,56%. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian masih berlanjut ke siklus berikutnya supaya mendapatkan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75%.

e. Refleksi

Setelah data dari observasi aktivitas belajar pada pertemuan I siklus II ini didapat, maka hasil tersebut dianalisis. Dari observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan I diperoleh total nilai yang dicapai oleh seluruh siswa yaitu 2.010 dengan jumlah 27 orang dan jumlah siswa yang sangat baik pada siklus II pertemuan I sebanyak 15 orang. Keberhasilan siswa tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yaitu sebanyak 74,45 dan persentase sangat baik aktivitas belajar

siswa yaitu sebanyak 55,56%. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan persentase sangat baik menjadi 55,56%, walaupun belum seluruhnya masuk kategori sangat baik. Sementara yang kurang baik sebanyak 12 orang dan rata-rata kelasnya mencapai 74,45, dapat dilihat dari tabel dibawah.

Tabel 4.4

Daftar Nilai Siswa Siklus 2 Pertemuan I

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	77,7	Baik
2	Ahnad	55,5	Kurang baik
3	Annisa	77,7	Baik
4	Asyraf	55,5	Kurang baik
5	Aulia	77,7	Baik
6	Doni	77,7	Baik
7	Erma	66,6	Cukup baik
8	Fany	66,6	Cukup baik
9	Husnul	100	Sangat baik
10	Juli	77,7	Baik
11	Mahdalena	55,5	Kurang baik
12	Muzia	66,6	Cukup baik
13	Naysila	100	Tuntas
14	Noval	66,6	Cukup baik

15	Perwira	77,7	Baik
16	Riki	77,7	Baik
17	Riskikah	66,6	Cukup baik
18	Rizky	66,6	Cukup baik
19	Sahrial	88,8	Baik
20	Sualdyansyah	88,8	Baik
21	Tasya	88,8	Baik
22	Wahyu	100	Sangat baik
23	Widia	66,6	Cukup baik
24	Yarjun	55,5	Kurang baik
25	Zahra	44,4	Kurang baik
26	M. Arif	88,8	Sangat baik
27	Riski Armilla	77,7	Baik
Jumlah nilai seluruh siswa			2.010
Rata-rata kelas			74,45
Jumlah sangat baik			15 orang
Persentase			55,56

Dari observasi aktivitas belajar pada siklus II pertemuan I peneliti ingin melanjutkan kepada pertemuan berikutnya.

Pertemuan ke-2

a. Identifikasi Masalah

Yang menjadi masalah pada pertemuan ini ialah ketidakberhasilan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya

b. Perencanaan

Adapun perencanaan yang disusun pada pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan RPP
2. Mengidentifikasi masalah belajar pada pertemuan yang lewat
3. Mempersiapkan media pembelajaran yang meliputi lembar permainan dan lembar jawaban
4. Membuat alat pengumpulan data yaitu lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar hasil belajar
5. Memaksimalkan pembelajaran dengan baik

c. Tindakan

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar menguasai setiap materi yang dipelajari, peneliti juga menyampaikan poin atau sub bahasan yang akan dibahas pada materi Iman kepada Kitab-kitab Allah.

d. Pengamatan

Hasil pengamatan peneliti dalam pertemuan II siklus II ini adalah mengalami peningkatan dibanding dengan pertemuan sebelumnya. Dalam pertemuan ini nilai ketuntasan siswa sudah dapat dikategorikan

lulus atau mencapai nilai KKM standar sangat baik sekolah. Secara visual diketahui bahwa dari 27 orang siswa 23 diantaranya telah memperoleh nilai 75. Hal ini dapat dimaknai bahwa 85,19% peserta didik sangat baik. Sehingga dapat dimaknai bahwa aktivitas belajar siswa sudah mencapai target yang direncanakan yaitu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan target mencapai 75.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus II diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Hasil refleksi yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik menjadi lebih aktif bertanya dan mengeluarkan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran ketika mengalami kesulitan
- b. Saat melakukan pembelajaran dalam kelompok peserta didik sudah terbiasa mengemukakan pendapat, memberi masukan dan membantu teman sesama kelompok yang mengalami kesulitan
- c. Peserta didik sudah lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran

Tabel 4.5

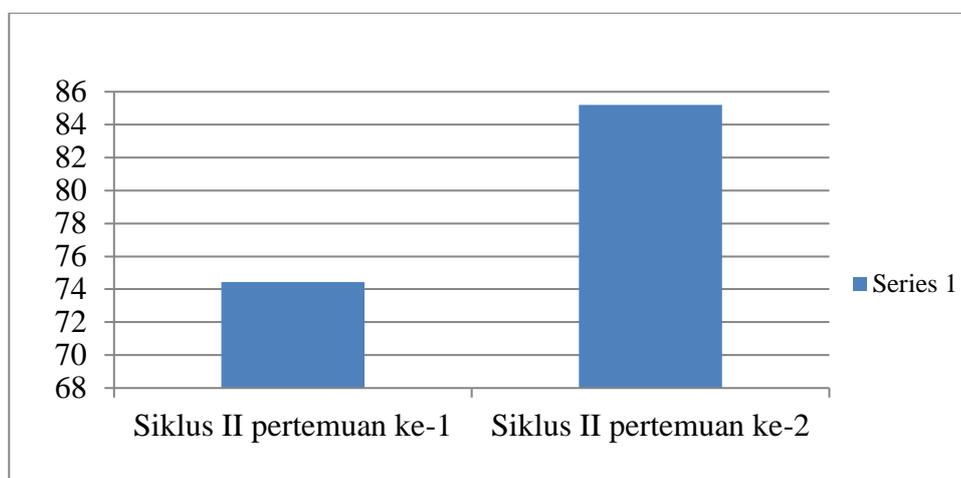
Daftar nilai siswa siklus 2 pertemuan II

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	88,8	Sangat baik
2	Ahnad	77,7	Baik

3	Annisa	77,7	Baik
4	Asyraf	88,8	Sangat baik
5	Aulia	88,8	Sangat baik
6	Doni	100	Sangat baik
7	Erma	77,7	Baik
8	Fany	100	Sangat baik
9	Husnul	100	Sangat baik
10	Juli	77,7	Baik
11	Mahdalena	88,8	Sangat baik
12	Muzia	55,5	Kurang baik
13	Naysila	100	Sangat baik
14	Noval	88,8	Sangat baik
15	Perwira	88,8	Sangat baik
16	Riki	77,7	Baik
17	Riskikah	88,8	Sangat baik
18	Rizky	88,8	Sangat baik
19	Sahrrial	88,8	Sangat baik
20	Sualdyansyah	88,8	Sangat baik
21	Tasya	88,8	Sangat baik
22	Wahyu	88,8	Sangat baik
23	Widia	100	Sangat baik
24	Yarjun	77,7	Baik

25	Zahra	55,5	Kurang baik
26	M. Arif	55,5	Kurang baik
27	Riski Armilla	88,8	Sangat baik
Jumlah nilai seluruh siswa			2.199
Rata-rata kelas			81,45
Jumlah sangat baik			23 orang
Presentase			85,19%

Peningkatan aktivitas belajar dari Siklus II pertemuan ke-1 dengan pertemuan ke-2 pada grafik berikut:



Gambar 4.2 Grafik Observasi Aktivitas Belajar Siswa dari Siklus II

Pertemuan 1&2

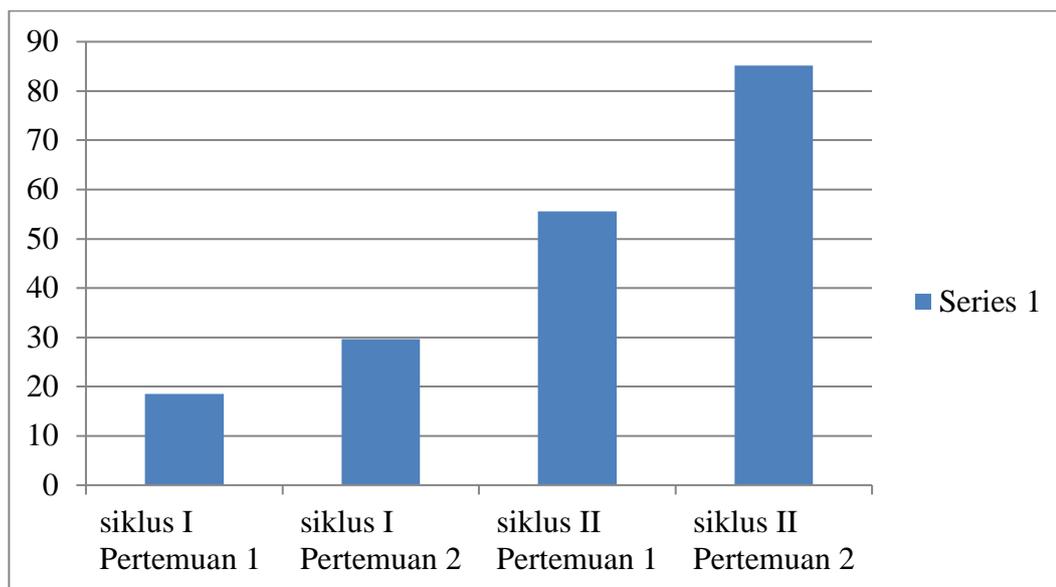
Selanjutnya dapat dilihat terdapat peningkatan aktivitas belajar dari Siklus I pertemuan 1 & 2 dan Siklus II pertemuan 1& 2 pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I pertemuan 1 & 2 dengan
Siklus II pertemuan 1 & 2

No	Nama siswa	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Siklus II Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2
1	Abdul	66,6	77,7	77,7	88,8
2	Ahnad	33,3	55,5	55,5	77,7
3	Annisa	66,6	66,6	77,7	77,7
4	Asyraf	55,5	66,6	55,5	88,8
5	Aulia	77,7	77,7	77,7	88,8
6	Doni	44,4	55,5	77,7	100
7	Erma	22,2	44,4	66,6	77,7
8	Fany	66,6	66,6	66,6	100
9	Husnul	88,8	88,8	100	100
10	Juli	44,4	66,6	77,7	77,7
11	Mahdalena	33,3	55,5	55,5	88,8
12	Muzia	33,3	33,3	66,6	55,5
13	Naysila	88,8	100	100	100
14	Noval	44,4	55,5	66,6	88,8
15	Perwira	33,3	55,5	77,7	88,8
16	Riki	33,3	55,5	77,7	77,7
17	Riskikah	33,3	55,5	66,6	88,8

18	Rizky	33,3	66,6	66,6	88,8
19	Sahrial	44,4	66,6	88,8	88,8
20	Sualdyansyah	44,4	66,6	88,8	88,8
21	Tasya	88,8	77,7	88,8	88,8
22	Wahyu	44,4	100	100	88,8
23	Widia	44,4	55,5	66,6	100
24	Yarjun	44,4	33,3	55,5	77,7
25	Zahra	88,8	33,3	44,4	55,5
26	M. Arif	66,6	77,7	88,8	55,5
27	Riski Armilla	44,4	77,7	77,7	88,8
Jumlah total		1.410	1.732	2.010	2.199
Rata-rata kelas		52,22	64,15	74,45	81,45
Jumlah Tuntas		5 siswa	8 siswa	15 orang	3 orang
Persentase		18,52%	29,62%	55,56	85,19



Gambar 4.3 Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I pertemuan 1 & 2 dengan Siklus II pertemuan 1 & 2

B. Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah proses model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMP N 10 Padangsidimpuan

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar prasiklus yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa kurang baik dalam materi Iman kepada Kitab-kitab Allah terbukti dari 27 orang siswa hanya 4 siswa yang tuntas.

Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menyampaikan materi Iman kepada Kitab-kitab Allah. Dalam proses pelaksanaannya diawali dengan memotivasi siswa dengan menyampaikan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dan betapa pentingnya Iman

kepada Kitab-kitab Allah dalam kehidupan sehari-hari, kemudian menjelaskan materi Iman kepada Kitab-kitab Allah. Dengan memainkan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar permainan menarik perhatian siswa yang selama ini monoton dengan model pembelajaran yang konvensional. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa yang meningkat setelah peneliti melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya Iman kepada Kitab-kitab Allah. Banyak siswa yang antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga diperoleh peningkatan aktivitas belajar siswa, hal ini terbukti dari nilai observasi aktivitas belajar siswa pada setiap Siklus meningkat, presentase pada Pra siklus yaitu (11,11%) Siklus I pertemuan ke-1 (18,52%), meningkat pada Siklus I Pertemuan ke-2 (29,62%), kemudian meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-1 (55,56%), selanjutnya meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-2 (85,19%), karena aktivitas belajar sudah meningkat dan telah mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa seluruhnya. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, maka penelitian ini telah dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, karena dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya:

- a. Keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti yang masih kurang

- b. Keterbatasan waktu, tenaga, serta dana peneliti kurang mencukupi untuk melakukan penelian lanjut
- c. Tidak semua materi Pendidikan Agama Islam dapat diterapkan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)
- d. Peneliti merasa terkendala dalam membimbing kelompok secara merata, sehingga suasana diskusi kurang terkendali dengan baik
- e. Terdapat siswa yang lamban dalam memahami materi yang diajarkan walaupun sudah berulang kali dijelaskan oleh guru.

Meskipun peneliti menemukan keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian, semoga kerja keras peneliti serta bantuan pembimbing, skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT mulai dari kegiatan awal, inti, sampai akhir pemberian reward (hadiah) yang memperlihatkan antusias siswa belajar Pendidikan Agama Islam. Model pembelajaran ini telah menarik perhatian siswa melalui permainan-permainan yang dimainkan, bukan hanya meningkatkan aktivitas belajar siswa namun juga semangat belajar dan kerjasama tim yang baik, tidak ada lagi siswa yang mengantuk, bercerita, acuh tak acuh, dan lain-lain selama proses belajar mengajar berlangsung.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membuat aktivitas belajar siswa meningkat pada materi Iman kepada Kitab-kitab Allah di SMP N 10 Padangsidempuan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dari setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model TGT, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes Prasiklus yaitu (11,11%) kemudian dilanjutkan dengan Siklus I pertemuan ke-I sebesar (18,52%), meningkat lagi pada Siklus I Pertemuan ke-2 (29,62%), kemudian meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-I (55,56%),

selanjutnya meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-2 (85,19%) pada materi Iman kepada Kitab-kitab Allah.

Dengan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari beberapa kali pertemuan, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Iman kepada Kitab-kitab Allah di SMP N 10 Padangsidimpuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didalam KBM pada bidang studi Pendidikan Agama Islam terutama pada jenjang SMP/MTs dan juga memperhatikan sarana dan prasarana belajar.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.

3. Bagi siswa

Dengan pengalaman mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat berpartisipasi secara lebih aktif

dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan senantiasa mengambil manfaat dalam setiap pengalaman belajarnya.

4. Bagi Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis dibidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

5. Bagi penelitian lebih lanjut

Bagi peneliti selanjutnya yang judul skripsinya hampir bersamaan dengan peneliti ini dapat lebih bijak dalam memanfaatkan waktu pada saat menerapkan model pembelajaran TGT, lebih mampu membimbing kelompok secara merata, berusaha lebih keras untuk menanamkan sikap-sikap dalam diri siswa, dan lebih fokus pada siswa yang lamban dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Asfiati. *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, 2021.
- Daulae, Hj. Tatta Herawati. Pengaruh Motivasi dan Metode Mengajar terhadap Prestasi Mata Kuliah Hadits Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan. *Jurnal Tazkir* vol. 02 no. 1 Januari-Juni, 2016.
- Dalimunthe, Sehat Sultoni. *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Fifi Ghalia, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X MIA 3 di SMA Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia* vol. 4 no. 2.
- Idwin Riyanto, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* PAI dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* vol. 2 no. 01 Januari-Juni 2021.
- Kholidah Aruan. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji. *Skripsi* (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2021).
- Laela Isro' Ria Indah Sari. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Aku Cinta Nabi dan Rasul Kelas IV SDN 4 Dukuwaluh Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi* (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019).
- Mahmud, Tedi Priatna. *Penelitian Tindakan Kelas (Teori Dan Praktik)*. Bandung: Tsabita, 2008.
- Muhammad Fathurrohman. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

- Moeloeng. Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Ngalim Purwanto. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Oemar Hamalik. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016.
- Rusman. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi ke II*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sobandi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* vol. 5 No.2, Desember 2019.
- Tukiran Taniredja. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Tim Penyusunan Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta, 2001.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Beorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2006.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Komtemporer*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Yatim Rianto. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009
- Yeda Espita. Pengaruh Aktivitas Belajar dan Keterampilan Metakognisi terhadap Hasil Belajar Fisik. *Jurnal Pembelajaran Fisika* vol. 1 no.4, 2013.

Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Wijaya, 2010

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Sari Ati Harahap
Nim : 18 201 00085
Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Pakam, 30 April 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jln.Kf tandean Gg pedati no.20
Agama : Islam
No. Telp : 081396061906

2. Nama Orang Tua
Nama Ayah : Sati Alamsyah Harahap
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
Nama Ibu : Dangsiani Siregar
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jln. Kf tandean Gg pedati no.20

3. Pendidikan
 1. SD N 200103 Tamat Tahun 2012
 2. MTS NU Padangsidempuan Tamat Tahun 2015
 3. MAN 1 Padangsidempuan Tamat Tahun 2018

Lampiran I

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati										Skor	Nilai	Ket
		1		2			3	4		5				
		1	2	1	2	3	1	1	1	2				
1	Abdul													
2	Ahmad													
3	Annisa ayu													
4	Asyraf													
5	Aulia													
6	Doni													
7	Erma													
8	Fany													
9	Husnul													
10	Juli													
11	Mahdelana													
12	Muzia													
13	Naysila													
14	Noval													
15	Perwira													
16	Riski													
17	Riskikah													
18	Rizky													
19	Sahrial													
20	Sualdyansyah													
21	Tasya													
22	Wahyu													
23	Widia													
24	Yarjun													
25	Zahra													
26	Muhammad arif													
27	Riski armillah													
	Jumlah Total Nilai													
	Persentase													
	Keterangan													

Indikator yang diamati selama proses Pembelajaran:

1. Visual activities
 - 1) Membaca
 - 2) Memperhatikan
2. Oral activities
 - 1) Bertanya

- 2) Berdiskusi
- 3) Mengeluarkan pendapat
3. Writing activities
 - 1) Menulis
4. Listening activities
 - 1) Mendengarkan
5. Mental activities
 - 1) Memecahkan masalah

Kategori:

- a. 80-100 = Sangat Baik
- b. 70-79 = Baik
- c. 60-69 = Cukup
- d. ≤ 59 = Kurang

Lampiran II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 10 Padang Sidempuan
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Materi Pokok : Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt
Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.3 Beriman kepada kitab-kitab suci yang diturunkan	
2.	2.3 Menunjukkan perilaku toleran sebagai implementasi beriman	

	kepada Kitab-kitab Allah Swt	
3.	3.3 Memahami makna beriman kepada Kitab-kitab Allah Swt	<p>3.3.1 Menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab Allah.</p> <p>3.3.2 Menyebutkan Kitab-kitab yang wajib diamati</p> <p>3.3.3 Menyebutkan Nama-nama Nabi yang menerima Kitab-kitab Allah Swt</p> <p>3.3.4 Menjelaskan Isi Kitab-kitab Allah</p> <p>3.3.5 Menjelaskan hikmah Iman kepada Kitab-kitab Allah</p>
4.	4.4 Mengajikan dalil naqli tentang beriman kepada Kitab-kitab Allah	<p>4.4.1 Menunjukkan ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab Allah</p> <p>4.4.2 Membacakan Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah</p> <p>4.4.3 Menyalin Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah</p> <p>4.4.4 Menghafal Ayat-ayar tentang Iman kepada Kitab-kitab Allah</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran dikembangkan dari indikator capaian kompetensi.

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab suci yang diturunkan Allah Swt.
2. Peserta didik dapat menyebutkan nama Kitab-kitab Allah yang wajib diimani.
3. Peserta didik dapat menyebutkan nama Nabi penerima Kitab-kitab Allah.

4. Melalui model *Teams Games Tournament*, peserta didik dapat menunjukkan dalil naqli tentang kitab-kitab Allah.

D. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

Media	: Laptop, gambar dan video yang relevan
Sumber Belajar	: Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, Kemendikbud, edisi 2017
Model Pembelajaran	: <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan/manfaat) dengan mempelajari materi: Dalil naqli tentang iman kepada kitab-kitab allah swt beserta artinya serta keberadaan kitab-kitab allah selain al-qur'an	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang mana tiap meja di tempati 5-6 orang.
Klarifikasi Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membacakan soal dan pemain dengan cara undian 2. Peserta didik yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah ditentukan

Pengungkapan Pendapat	Peserta didik mengerjakan soal secara mandiri oleh penantang dengan waktu yang telah di tentukan
Evaluasi dan Pemilihan	Peserta didik menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang disediakan
Implementasi	Peserta didik mendapatkan penghargaan berupa ucapan selamat serta menampilkan nama-nama tim dan skor pemenang di papan informasi
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	

F. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Aktivitas Siswa
2. Penilaian Kerjasama

Padang Sidempuan, Februari 2023

Mengetahui

Guru Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti

Peneliti

Yusriannur, S.PdI
NIP.

Sari Ati Harahap
NIM. 1820100085

Lampiran III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 10 Padang Sidempuan
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Materi Pokok : Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt
Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.3 Beriman kepada kitab-kitab suci yang diturunkan	
2.	2.3 Menunjukkan perilaku toleran sebagai implementasi beriman	

	kepada Kitab-kitab Allah Swt	
3.	3.3 Memahami makna beriman kepada Kitab-kitab Allah Swt	3.3.1 Menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab Allah. 3.3.2 Menyebutkan Kitab-kitab yang wajib diamati 3.3.3 Menyebutkan Nama-nama Nabi yang menerima Kitab-kitab Allah Swt 3.3.4 Menjelaskan Isi Kitab-kitab Allah 3.3.5 Menjelaskan hikmah Iman kepada Kitab-kitab Allah
4.	4.4 Mengajikan dalil naqli tentang beriman kepada Kitab-kitab Allah	4.4.1 Menunjukkan ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab Allah 4.4.2 Membacakan Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah 4.4.3 Menyalin Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah 4.4.4 Menghafal Ayat-ayar tentang Iman kepada Kitab-kitab Allah

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran dikembangkan dari indikator capaian kompetensi.

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab suci yang diturunkan Allah Swt.
2. Peserta didik dapat menyebutkan nama Kitab-kitab Allah yang wajib diimani.
3. Peserta didik dapat menyebutkan nama Nabi penerima Kitab-kitab Allah.

4. Melalui model *Teams Games Tournament*, peserta didik dapat menunjukkan dalil naqli tentang kitab-kitab Allah.

D. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

- Media : Laptop, gambar dan video yang relevan
 Sumber Belajar : Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, Kemendikbud, edisi 2017
 Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament (TGT)*

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan/manfaat) dengan mempelajari materi: Dalil naqli tentang iman kepada kitab-kitab allah swt beserta artinya serta keberadaan kitab-kitab allah selain al-qur'an	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang mana tiap meja di tempati 5-6 orang.
Klarifikasi Masalah	3. Peserta didik membacakan soal dan pemain dengan cara undian 4. Peserta didik yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah ditentukan

Pengungkapan Pendapat	Peserta didik mengerjakan soal secara mandiri oleh penantang dengan waktu yang telah di tentukan
Evaluasi dan Pemilihan	Peserta didik menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang disediakan
Implementasi	Peserta didik mendapatkan penghargaan berupa ucapan selamat serta menampilkan nama-nama tim dan skor pemenang di papan informasi
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	

F. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Aktivitas Siswa
2. Penilaian Kerjasama

Padang Sidempuan, Februari 2023

Mengetahui

Guru Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti

Peneliti

Yusriannur, S.PdI
NIP.

Sari Ati Harahap
NIM. 1820100085

Lampiran IV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 10 Padang Sidempuan
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Materi Pokok : Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt
Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	1.3 Beriman kepada kitab-kitab suci yang diturunkan	
2.	2.3 Menunjukkan perilaku toleran sebagai implementasi beriman	

	kepada Kitab-kitab Allah Swt	
3.	3.3 Memahami makna beriman kepada Kitab-kitab Allah Swt	3.3.1 Menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab Allah. 3.3.2 Menyebutkan Kitab-kitab yang wajib diamati 3.3.3 Menyebutkan Nama-nama Nabi yang menerima Kitab-kitab Allah Swt 3.3.4 Menjelaskan Isi Kitab-kitab Allah 3.3.5 Menjelaskan hikmah Iman kepada Kitab-kitab Allah
4.	4.4 Mengajikan dalil naqli tentang beriman kepada Kitab-kitab Allah	4.4.1 Menunjukkan ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab Allah 4.4.2 Membacakan Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah 4.4.3 Menyalin Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah 4.4.4 Menghafal Ayat-ayar tentang Iman kepada Kitab-kitab Allah

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran dikembangkan dari indikator capaian kompetensi.

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab suci yang diturunkan Allah Swt.
2. Peserta didik dapat menyebutkan nama Kitab-kitab Allah yang wajib diimani.
3. Peserta didik dapat menyebutkan nama Nabi penerima Kitab-kitab Allah.

4. Melalui model *Teams Games Tournament*, peserta didik dapat menunjukkan dalil naqli tentang kitab-kitab Allah.

D. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

Media	: Laptop, gambar dan video yang relevan
Sumber Belajar	: Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, Kemendikbud, edisi 2017
Model Pembelajaran	: <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan/manfaat) dengan mempelajari materi: Dalil naqli tentang iman kepada kitab-kitab allah swt beserta artinya serta keberadaan kitab-kitab allah selain al-qur'an	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang mana tiap meja di tempati 5-6 orang.
Klarifikasi Masalah	5. Peserta didik membacakan soal dan pemain dengan cara undian 6. Peserta didik yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah ditentukan

Pengungkapan Pendapat	Peserta didik mengerjakan soal secara mandiri oleh penantang dengan waktu yang telah di tentukan
Evaluasi dan Pemilihan	Peserta didik menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang disediakan
Implementasi	Peserta didik mendapatkan penghargaan berupa ucapan selamat serta menampilkan nama-nama tim dan skor pemenang di papan informasi
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	

F. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Aktivitas Siswa
2. Penilaian Kerjasama

Padang Sidempuan, Februari 2023

Mengetahui

Guru Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti

Peneliti

Yusriannur, S.PdI
NIP.

Sari Ati Harahap
NIM. 1820100085

Lampiran V

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 10 Padang Sidempuan
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Materi Pokok : Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt
Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	1.3 Beriman kepada kitab-kitab suci yang diturunkan	
2.	2.3 Menunjukkan perilaku toleran sebagai implementasi beriman	

	kepada Kitab-kitab Allah Swt	
3.	3.3 Memahami makna beriman kepada Kitab-kitab Allah Swt	3.3.1 Menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab Allah. 3.3.2 Menyebutkan Kitab-kitab yang wajib diamati 3.3.3 Menyebutkan Nama-nama Nabi yang menerima Kitab-kitab Allah Swt 3.3.4 Menjelaskan Isi Kitab-kitab Allah 3.3.5 Menjelaskan hikmah Iman kepada Kitab-kitab Allah
4.	4.4 Mengajikan dalil naqli tentang beriman kepada Kitab-kitab Allah	4.4.1 Menunjukkan ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab Allah 4.4.2 Membacakan Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah 4.4.3 Menyalin Ayat-ayat yang menjadi dasar Iman kepada Kitab-kitab Allah 4.4.4 Menghafal Ayat-ayar tentang Iman kepada Kitab-kitab Allah

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran dikembangkan dari indikator capaian kompetensi.

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab-kitab suci yang diturunkan Allah Swt.
2. Peserta didik dapat menyebutkan nama Kitab-kitab Allah yang wajib diimani.
3. Peserta didik dapat menyebutkan nama Nabi penerima Kitab-kitab Allah.

4. Melalui model *Teams Games Tournament*, peserta didik dapat menunjukkan dalil naqli tentang kitab-kitab Allah.

D. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

Media : Laptop, gambar dan video yang relevan
 Sumber Belajar : Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, Kemendikbud, edisi 2017
 Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament (TGT)*

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi sebelumnya	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan/manfaat) dengan mempelajari materi: Dalil naqli tentang iman kepada kitab-kitab allah swt beserta artinya serta keberadaan kitab-kitab allah selain al-qur'an	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang mana tiap meja di tempati 5-6 orang.
Klarifikasi Masalah	7. Peserta didik membacakan soal dan pemain dengan cara undian 8. Peserta didik yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah ditentukan

Pengungkapan Pendapat	Peserta didik mengerjakan soal secara mandiri oleh penantang dengan waktu yang telah di tentukan
Evaluasi dan Pemilihan	Peserta didik menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang disediakan
Implementasi	Peserta didik mendapatkan penghargaan berupa ucapan selamat serta menampilkan nama-nama tim dan skor pemenang di papan informasi
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	

F. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Aktivitas Siswa
2. Penilaian Kerjasama

Padang Sidempuan, Februari 2023

Mengetahui

Guru Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti

Peneliti

Yusriannur, S.PdI
NIP.

Sari Ati Harahap
NIM. 1820100085

Lampiran VI

Soal Siklus I pertemuan ke-1

1. Kitab *Zabur* diturunkan pada abad ke
 - a. 16 SM
 - b. 12 SM
 - c. 10 SM
 - d. 5 SM
2. Diantara 4 kitab Allah Swt yang paling awal/terdahulu adalah kitab ...
 - a. Taurat
 - b. Al-Qur'an
 - c. Zabur
 - d. Injil
3. Potongan Q.s al-isra: 55 tersebut menjelaskan ...
 - a. Allah Swt menurunkan kitab Taurat kepada Nabi Musa a.s
 - b. Allah Swt menurunkan kitab Zabur kepada Nabi Daud a.s
 - c. Allah Swt menurunkan kitab Zabur kepada Nabi Isa a.s
 - d. Allah Swt menurunkan kitab Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad
4. Di antara Nabi berikut ini yang menerima suhuf adalah Nabi ...
 - a. Harun a.s
 - b. Ibrahim a.s
 - c. Ismail a.s
 - d. Sulaiman a.s
5. Semua peraturan yang berasal dari Allah Swt pasti benar. Sedangkan peraturan yang berasal dari manusia belum tentu benar, sebab ...
 - a. Manusia sebagai makhluk sosial
 - b. Tidak ada makhluk yang sempurna
 - c. Manusia memiliki banyak kelemahan
 - d. Al-Qur'an merupakan peraturan yang benar

Lampiran VII

Soal Siklus I pertemuan ke-2

1. Kitab *Zabur* diturunkan pada abad ke
 - c. 16 SM
 - c. 10 SM
 - d. 12 SM
 - d. 5 SM
2. Diantara 4 kitab Allah Swt yang paling awal/terdahulu adalah kitab ...
 - c. Taurat
 - c. Zabur
 - d. Al-Qur'an
 - d. Injil
3. Potongan Q.s al-isra: 55 tersebut menjelaskan ...
 - e. Allah Swt menurunkan kitab Taurat kepada Nabi Musa a.s
 - f. Allah Swt menurunkan kitab Zabur kepada Nabi Daud a.s
 - g. Allah Swt menurunkan kitab Zabur kepada Nabi Isa a.s
 - h. Allah Swt menurunkan kitab Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad
4. Di antara Nabi berikut ini yang menerima suhuf adalah Nabi ...
 - c. Harun a.s
 - c. Ismail a.s
 - d. Ibrahim a.s
 - d. Sulaiman a.s
5. Semua peraturan yang berasal dari Allah Swt pasti benar. Sedangkan peraturan yang berasal dari manusia belum tentu benar, sebab ...
 - e. Manusia sebagai makhluk sosial
 - f. Tidak ada makhluk yang sempurna
 - g. Manusia memiliki banyak kelemahan
 - h. Al-Qur'an merupakan peraturan yang benar

Lampiran VIII

Soal Siklus II pertemuan ke-1

1. Menyakini keberadaan kitab-kitab Allah merupakan perkara yang sangat penting bagi umat Islam. Sebagai orang yang beriman kepada kitab Allah berarti kita harus ...
 - a. Mempercayai dan mengamalkan semua isi kitab Allah Swt
 - b. Percaya bahwa kitab-kitab Allah Swt itu betul-betul dari Allah Swt
 - c. Percaya dan mengamalkan semua kitab-kitab yang ada
 - d. Menganggap bahwa Al-Qur'an saja yang perlu dipercayai
2. Kitab Injil pada awalnya ditulis dengan bahasa ...
 - a. Ibrani
 - b. Yunani
 - c. Qibti
 - d. Suryani
3. Semua kitab Allah Swt berisi ajaran yang benar dan baik sesuai dengan masanya. Ajaran yang sama dan tertuang dalam semua kitab Allah Swt adalah tentang
 - a. Tata cara berumah tangga
 - b. Perintah mengesakan Allah Swt
 - c. Larangan membunuh binatang
 - d. Hukum-hukum mengenai tata negara
4. Dalam Al-Qur'an disebutkan ada 4 kitab yang diturunkan kepada 4 rasul. Keempat Rasul tersebut adalah ...
 - a. Nabi a.s, Ibrahim a.s, Musa a.s, Muhammad Saw
 - b. Musa a.s, Ibrahim a.s, Isa a.s, Muhammad Saw

- c. Nuh a.s, Dawud a.s, Isa a.s, Muhammad saw
 - d. Musa a.s, Dawud a.s, Isa a.s, Muhammad Saw
5. Pengertian suhuf adalah ...
- a. Wahyu yang diterima para nabi dan dibukukan
 - b. Ucapan para nabi yang sudah tertulis dan dibukukan
 - c. Ketetapan para sahabat Nabi yang telah dibukukan
 - d. Lembaran wahyu Allah Swt yang tidak dibukukan

Lampiran IX

Soal Siklus II pertemuan ke-2

1. Menyakini keberadaan kitab-kitab Allah merupakan perkara yang sangat penting bagi umat Islam. Sebagai orang yang beriman kepada kitab Allah berarti kita harus ...
 - e. Mempercayai dan mengamalkan semua isi kitab Allah Swt
 - f. Percaya bahwa kitab-kitab Allah Swt itu betul-betul dari Allah Swt
 - g. Percaya dan mengamalkan semua kitab-kitab yang ada
 - h. Menganggap bahwa Al-Qur'an saja yang perlu dipercayai
2. Kitab Injil pada awalnya ditulis dengan bahasa ...
 - c. Ibrani
 - c. Qibti
 - d. Yunani
 - d. Suryani
3. Semua kitab Allah Swt berisi ajaran yang benar dan baik sesuai dengan masanya. Ajaran yang sama dan tertuang dalam semua kitab Allah Swt adalah tentang
 - e. Tata cara berumah tangga
 - f. Perintah mengesakan Allah Swt
 - g. Larangan membunuh binatang
 - h. Hukum-hukum mengenai tata negara
4. Dalam Al-Qur'an disebutkan ada 4 kitab yang diturunkan kepada 4 rasul. Keempat Rasul tersebut adalah ...
 - e. Nabi a.s, Ibrahim a.s, Musa a.s, Muhammad Saw
 - f. Musa a.s, Ibrahim a.s, Isa a.s, Muhammad Saw

- g. Nuh a.s, Dawud a.s, Isa a.s, Muhammad saw
 - h. Musa a.s, Dawud a.s, Isa a.s, Muhammad Saw
5. Pengertian suhuf adalah ...
- e. Wahyu yang diterima para nabi dan dibukukan
 - f. Ucapan para nabi yang sudah tertulis dan dibukukan
 - g. Ketetapan para sahabat Nabi yang telah dibukukan
 - h. Lembaran wahyu Allah Swt yang tidak dibukukan

Lampiran X

Lembar hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	66,6	Tidak Tuntas
2	Ahnad	33,3	Tidak Tuntas
3	Annisa	66,6	Tidak Tuntas
4	Asyraf	55,5	Tidak Tuntas
5	Aulia	77,7	Tuntas
6	Doni	44,4	Tidak Tuntas
7	Erma	22,2	Tidak Tuntas
8	Fany	66,6	Tidak Tuntas
9	Husnul	88,8	Tuntas
10	Juli	44,4	Tidak Tuntas
11	Mahdalena	33,3	Tidak Tuntas
12	Muzia	33,3	Tidak Tuntas
13	Naysila	88,8	Tuntas
14	Noval	44,4	Tidak Tuntas
15	Perwira	33,3	Tidak Tuntas
16	Riki	33,3	Tidak Tuntas
17	Riskikah	33,3	Tidak Tuntas
18	Rizky	33,3	Tidak Tuntas
19	Sahrial	44,4	Tidak Tuntas

20	Sualdyansyah	44,4	Tidak Tuntas
21	Tasya	88,8	Tuntas
22	Wahyu	44,4	Tidak Tuntas
23	Widia	44,4	Tidak Tuntas
24	Yarjun	44,4	Tidak Tuntas
25	Zahra	88,8	Tuntas
26	M. Arif	66,6	Tidak Tuntas
27	Riski Armilla	44,4	Tidak Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa			1.410
Rata-rata kelas			52,22
Jumlah Tuntas			5 Siswa
Persentase ketuntasan			18,52%

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Banyak siswa}}$$

$$= \frac{1.410}{27}$$

$$= 52,22$$

$$2. \text{ Persentase ketuntasan siswa} = \frac{\Sigma \text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{5 \times 100}{27}\%$$

$$= 18,52\%$$

Lampiran XI

Lembar hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 2

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	77,7	Tuntas
2	Ahnad	55,5	Tidak Tuntas
3	Annisa	66,6	Tidak Tuntas
4	Asyraf	66,6	Tidak Tuntas
5	Aulia	77,7	Tuntas
6	Doni	55,5	Tidak Tuntas
7	Erma	44,4	Tidak Tuntas
8	Fany	66,6	Tidak Tuntas
9	Husnul	88,8	Tuntas
10	Juli	66,6	Tidak Tuntas
11	Mahdalena	55,5	Tidak Tuntas
12	Muzia	33,3	Tidak Tuntas
13	Naysila	100	Tuntas
14	Noval	55,5	Tidak Tuntas
15	Perwira	55,5	Tidak Tuntas
16	Riki	55,5	Tidak Tuntas
17	Riskikah	55,5	Tidak Tuntas
18	Rizky	66,6	Tidak Tuntas
19	Sahrial	66,6	Tidak Tuntas

20	Sualdyansyah	66,6	Tidak Tuntas
21	Tasya	77,7	Tuntas
22	Wahyu	100	Tuntas
23	Widia	55,5	Tidak Tuntas
24	Yarjun	33,3	Tidak Tuntas
25	Zahra	33,3	Tidak Tuntas
26	M. Arif	77,7	Tuntas
27	Riski Armilla	77,7	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa			1.732
Rata-rata kelas			64,15
Jumlah Tuntas			8 siswa
Persentase ketuntasan			29,62%

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Banyak siswa}} \\
 &= \frac{1,732}{27} \\
 &= 64,15
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Persentase ketuntasan siswa} &= \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{8 \times 100}{27}\% \\
 &= 29,62\%
 \end{aligned}$$

Lampiran XII

Lembar hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 1

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	77,7	Tuntas
2	Ahnad	55,5	Tidak Tuntas
3	Annisa	77,7	Tuntas
4	Asyraf	55,5	Tidak Tuntas
5	Aulia	77,7	Tuntas
6	Doni	77,7	Tuntas
7	Erma	66,6	Tidak Tuntas
8	Fany	66,6	Tuntas
9	Husnul	100	Tuntas
10	Juli	77,7	Tuntas
11	Mahdalena	55,5	Tidak Tuntas
12	Muzia	66,6	Tidak Tuntas
13	Naysila	100	Tuntas
14	Noval	66,6	Tidak Tuntas
15	Perwira	77,7	Tuntas
16	Riki	77,7	Tuntas
17	Riskikah	66,6	Tidak Tuntas
18	Rizky	66,6	Tidak Tuntas
19	Sahrial	88,8	Tuntas

20	Sualdyansyah	88,8	Tuntas
21	Tasya	88,8	Tuntas
22	Wahyu	100	Tuntas
23	Widia	66,6	Tidak Tuntas
24	Yarjun	55,5	Tidak Tuntas
25	Zahra	44,4	Tuntas
26	M. Arif	88,8	Tuntas
27	Riski Armilla	77,7	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa			2.010
Rata-rata kelas			74,45
Jumlah Tuntas			15 orang
Persentase ketuntasan			55,56%

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Banyak siswa}} \\
 &= \frac{2.010}{27} \\
 &= 74,45
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Persentase ketuntasan siswa} &= \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{15 \times 100}{27} \% \\
 &= 55,52\%
 \end{aligned}$$

Lampiran XIII

Lembar hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 2

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdul	88,8	Tuntas
2	Ahnad	77,7	Tuntas
3	Annisa	77,7	Tuntas
4	Asyraf	88,8	Tuntas
5	Aulia	88,8	Tuntas
6	Doni	100	Tuntas
7	Erma	77,7	Tuntas
8	Fany	100	Tuntas
9	Husnul	100	Tuntas
10	Juli	77,7	Tuntas
11	Mahdalena	88,8	Tuntas
12	Muzia	55,5	Tidak Tuntas
13	Naysila	100	Tuntas
14	Noval	88,8	Tuntas
15	Perwira	88,8	Tuntas
16	Riki	77,7	Tuntas
17	Riskikah	88,8	Tuntas
18	Rizky	88,8	Tuntas
19	Sahrial	88,8	Tuntas

20	Sualdyansyah	88,8	Tuntas
21	Tasya	88,8	Tuntas
22	Wahyu	88,8	Tuntas
23	Widia	100	Tuntas
24	Yarjun	77,7	Tuntas
25	Zahra	55,5	Tidak Tuntas
26	M. Arif	55,5	Tidak Tuntas
27	Riski Armilla	88,8	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa			2.199
Rata-rata kelas			81,45
Jumlah Tuntas			23 orang
Presentase ketuntasan			85,19%

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Banyak siswa}} \\
 &= \frac{2.199}{27} \\
 &= 81,45
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Presentase ketuntasan siswa} &= \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{23 \times 100}{27} \% \\
 &= 85,19\%
 \end{aligned}$$

DOKUMEN BERBENTUK GAMBAR

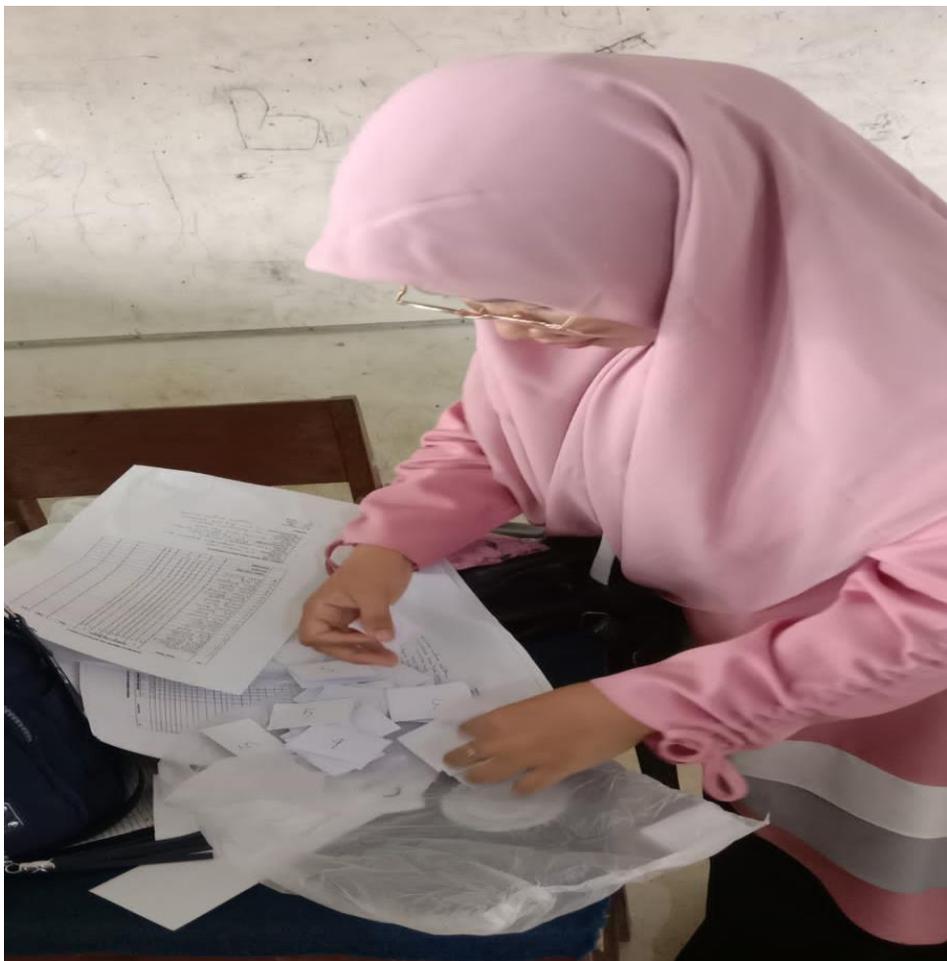


Pada saat siswa mendengarkan penjelasan guru





Kegiatan diskusi kelompok







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : B 4503 /Un.28/E.1/PP. 00.9/12/2022

19 Desember 2022

Lamp : -

Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi**

Yth:

1. **Dra. Asnah, M.A.**

(Pembimbing I)

2. **Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd.**

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Sari Ati Harahap
Nim : 1820100085
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan

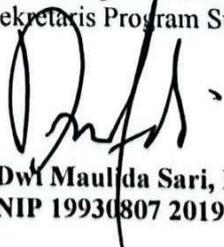
berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001

an. Ketua Program Studi PAI
Sekretaris Program Studi PAI


Dwi Maulida Sari, M. Pd.
NIP 19930807 201903 2 007



PEMERINTAH KOTA PADANG SIDEMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP NEGERI 10 PADANG SIDEMPUAN

Jalan : Jend. AH. Nasution No. Desa Ujung Gurap – Kecamatan Padang Sidempuan Batunadua

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3 / 031 .SMP 10 / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : RUSTAMAN NASUTION, S.Ag
NIP : 19721004 199801 1 002
Pangkat/Gol : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala SMP Negeri 10 Padang Sidempuan

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : SARI ATI HARAHAP
NPM : 1820100085
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 10 Padang Sidempuan tanggal 23 Januari 2023 s/d 11 Maret 2023 untuk mendapatkan data – data pendukung dalam penyusunan Skripsi dengan judul :

"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PADANGSIDIMPUAN "

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Padang Sidempuan, 13 Maret 2023
Kepala SMP Negeri 10 Padang Sidempuan





PEMERINTAH KOTA PADANG SIDEMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP NEGERI 10 PADANG SIDEMPUAN
Jalan : Jend. AH. Nasution No. Desa Ujung Gurap – Kecamatan Padang Sidempuan Batunadua

Nomor : 421.3/ 010 .SMP 10 /2023
Tempat : -
Tanggal : Surat Balasan

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Di
Padang Sidempuan

Dengan hormat, berdasarkan surat yang kami terima dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Nomor : B – 523 / Un.28/E.1 / TL.00/01/2023 Tanggal : 18 Januari 2023 Hal Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi di SMP Negeri 10 Padang Sidempuan, dengan ini kami bersedia memberikan izin untuk melaksanakan Penelitian Penyelesaian Skripsi tersebut di SMP Negeri 10 Padang Sidempuan yang dilakukan oleh Mahasiswi :

Nama : **SARI ATI HARAHAHAP**
NIM : 1820100085
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII SMP Negeri 10 Padangsidempuan”

Demikian Surat Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Padang Sidempuan, 23 Januari 2023
Kepala SMP Negeri 10 Padang Sidempuan



MUSTAMAN NASUTION, S.Ag
NIP. 19721004 199801 1 002