

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs PANCASILA BENGKULU”

SKRIPSI



Disusun Oleh:

AINUN MARDIYYAH
NIM.2111210008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SOEKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs PANCASILA BENGKULU”

SKRIPSI



Disusun Oleh:

AINUN MARDIYYAH
NIM.2111210008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SOEKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ainun Mardiyah

NIM : 2111210008

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teamsl Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Pancasila Bengkulu”** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2025

Yang Menyatakan,



Ainun Mardiyah
NIM. 2111210008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Pancasila Bengkulu”** yang disusun oleh: **Ainun Mardiyah NIM.2111210008** telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Kamis, tanggal 18 Desember 2025 dan dinyatakan **LULUS** memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua

Dr.H.M Nasron HK,M.Pd.I

NIP. 196107291995031001

Sekretaris

Intan Utami M.Pd

NIP.199010082019032009

Penguji I

Dr. Deni Febrini S.Ag.M.Pd

NIP. 197502042000032001

Penguji II

Dian Jelita M.Pd

NIP.199401142019032012

Bengkulu, Desember 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. H. Mus Mulyadi, M. Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PERSETUJUAN SKRIPSI

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Ainun Mardiyah

NIM : 2111210008

Prodi : PAI

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teamsl Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Pancasila Bengkulu

Dinyatakan telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu mahasiswa tersebut dinyatakan layak untuk mengikuti Munaqosah pada Program Studi PAI Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu.

Pembimbing I

Bengkulu, November 2025

Pembimbing II

Dr. Asmara Yumarni M.Ag

NIP.19710827005012003

Dr. Adi Saputra, M.Pd

NIP.19810212009011013

Mengetahui
Ketua Jurusan

Dr. Aziza Arvati, M.Ag

NIP. 197212122005012007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Ainun Mardiyah

NIM : 2111210008

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi Yang Berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teamsl Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Pancasila Bengkulu”** Telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk Sidang Munaqosah.

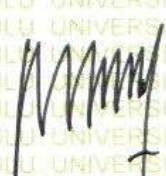
Bengkulu, November 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Asmara Yumarni M.Ag

NIP.19710827005012003


Dr. Adi Saputra, M.Pd

NIP.19810212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/I Ainun Mardiyah

NIM : 2111210008

Kepada,
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan
seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi
Sdr/i :

Nama : Ainun Mardiyah

NIM : 2111210008

**Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game
Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam Di MTs Pancasila Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang Munaqasyah
skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan
Agama Islam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Bengkulu, November 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Asmara Yumarni M.Ag

NIP.19710827005012003

Dr. Adi Saputra, M.Pd

NIP. 19810212009011013

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Terlambat Bukan Berarti Gagal Dan
Cepata Belum Tentu Hebat”

Jangan pernah menyerah karna
proses setiap orang berbeda-beda.

Dan percaya dibalik kesulitan selalu ada kemudahan dan
semua itu datang dari allah SWT. Teruslah berusaha karna
usaha tidak pernah mengkhianati hasil.

BENGKULU

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Allah hirobbil alamin. Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan nikmat, kesehatan, kesempatan, serta kekuatan hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Muhammad SAW, teladan terbaik bagi seluruh umat manusia.

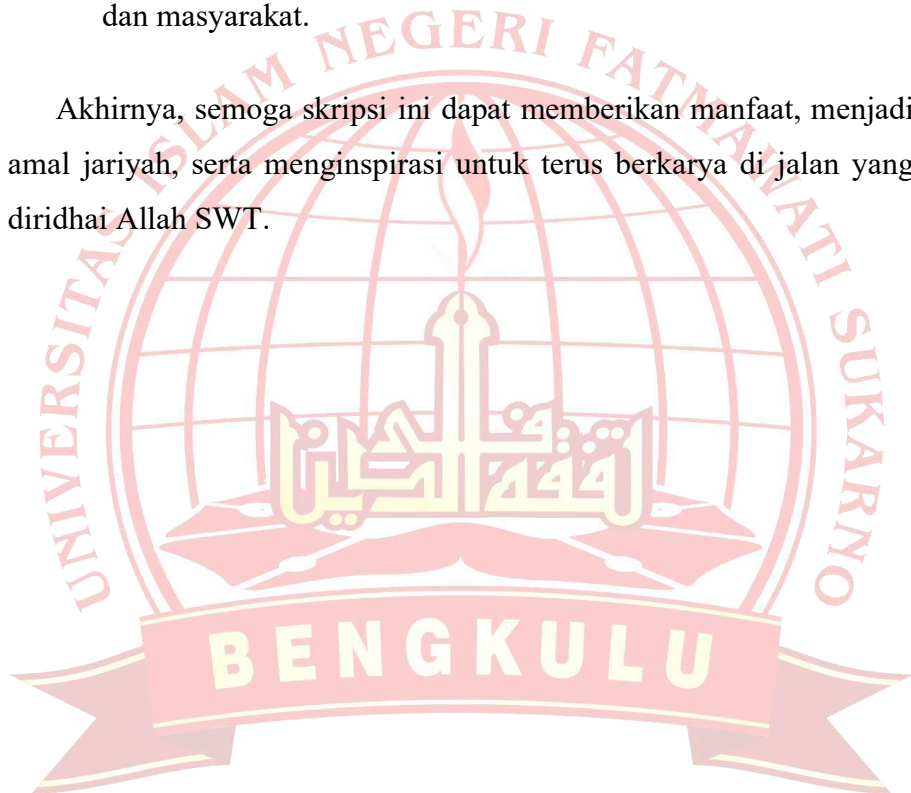
Dengan segala kerendahan hati, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Warnoto dan Mamak Juairian yang kucintai Terima kasih atas kasih sayang, doa, serta pengorbanan yang tiada henti. Karna doa kalian adalah kekuatan terbesar dalam setiap langkah hidup saya. Semoga Allah membalas setiap tetes keringat dan doa kalian.
2. Kedua orang tua angkat ku Ayah Paimat Sholihin dan Ummi Fatimah Trimakasih karna dengan tulus mau menerima, membimbing, serta memberikan kasih sayang tanpa pernah membedakan. Semoga Allah membalas semua kebaikan dengan keberkahan yang berlipat.
3. Diriku sendiri trimakasih sudah berhasil bertahan sejauh ini. Trimakasih untuk tetap bertahan walaupun sudah hampir menyerah. Perjalanan yang cukup panjang yang sangat banyak menyita waktu, energi dan emosi namun banyak memberikan pelajaran yang berarti.

4. Kepada Ayuk tercinta Dwi Ratna Fitri dan Mamas Eko Terima kasih sudah menjadi kakak sekaligus sahabat terbaik yang selalu memberi dukungan, semangat, dan teladan. Kehadiran kalian adalah penguat yang membuat langkah ini terasa lebih ringan. Semoga doa dan kebaikan yang kalian curahkan dibalas Allah dengan keberkahan yang tiada batas.
5. Kepada sahabat terbaikku Mhuqovi Zainatud Dini, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, tawa, dan doa yang telah mengiringi perjalanan panjang ini. Semoga persahabatan ini selalu terjaga hingga akhir hayat.
6. Kepada para pendidik Terutama Dosen Pembimbing Akademik bapak Abdul Aziz Mustamin M.Pd.I yang mana sudah membimbing saya selama kuliah. Kemudian kepada dosen pembimbing I Ibuk Dr. Asmara Yumarni M.Ag dan dosen pembimbing II bapak Dr. Adi Saputra M.Pd yang rela meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen pengajar yang tidak bisa disebut satu persatu,terimakasih atas ilmu dan dukungan yang telah diberikan.
8. Teruntuk teman-teman seperjuangan khususnya kelas PAI A angkatan 2021 yang mana tak bisa disebutkan satu persatu terimakasih ku ucapkan untuk semua kebersamaan kita selama empat tahun ini.

9. Teruntuk agama, bangsa serta almamater Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Tempat saya menimba ilmu, bertumbuh, berproses, dan belajar menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga segala ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat dan memberi kontribusi nyata bagi agama, bangsa, dan masyarakat.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menjadi amal jariyah, serta menginspirasi untuk terus berkarya di jalan yang diridhai Allah SWT.



ABSTRAK

Ainun Mardiyah: Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (Tgt) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Pancasila Bengkulu

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Pancasila Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII A sebagai kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model TGT, dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha = 0,749 dan Omega = 0,901), kemudian dianalisis menggunakan uji-t independen, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji homogenitas Levene's Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran TGT, namun tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol ($t = 1,02$; $df = 24$; $p = 0,317 > 0,05$). Nilai Cohen's $d = 0,401$ menunjukkan efek sedang (medium effect), yang berarti model TGT memberikan pengaruh praktis terhadap peningkatan minat belajar, meskipun belum signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan guru, keterlibatan siswa, serta durasi penerapan yang cukup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa, namun penerapannya perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan dukungan fasilitas dan strategi pengajaran yang matang agar hasilnya lebih optimal.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Pembelajaran Kooperatif.

ABSTRACT

Ainun Mardiyah : The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Increasing Students' Learning Interest in the Islamic Cultural History Subject at MTs Pancasila Bengkulu

The aim of this analysis is to identify whether the Teams Games Tournament (TGT) learning model can influence students' learning interest in the Islamic Cultural History (SKI) subject at MTs Pancasila Bengkulu. In this study, the researcher employed a quasi-experimental research type with a Non-Equivalent Control Group Design. The subjects of this analysis consisted of two class groups: class VII A as the group using the TGT model, and class VII B as the group using the conventional model. The data were collected through a learning interest questionnaire that had previously been tested for validity and reliability (Cronbach's Alpha = 0.749 and Omega = 0.901). The analysis continued with an independent t-test, normality testing using the Shapiro-Wilk test, and homogeneity testing using Levene's Test. The results of the study indicate that the average level of students' learning interest increased after the application of the TGT learning model; however, statistically, there was no significant difference between the experimental and control groups ($t = 1.02$; $df = 24$; $p = 0.317 > 0.05$). The Cohen's d value of 0.401 falls into the medium effect category, meaning that the TGT model provides a practical influence on increasing learning interest, even though it is not statistically significant. The findings suggest that implementing the TGT model can create an enjoyable and stimulating learning environment. Nevertheless, its effectiveness greatly depends on teacher readiness, student engagement, and sufficient implementation duration. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model has the potential to enhance students' interest in learning; however, its application should be carried out consistently with adequate facilities and well-prepared instructional strategies to achieve more optimal results.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Interest, Islamic Cultural History, Cooperative Learning.

KATA PENGATAR

Pertama puji syukur senantiasa kita panjatkan atas kehadiran Allah Swt, atas berkat rahmat serta karunia Nyalah peneliti bisa menyelesaikan sebuah Skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs PANCASILA BENGKULU”** Keduakalinya shalawat berbingkaiakan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW, karena atas perjuangan beliau kita semua bisa beranjak dari zaman Jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan saat ini.

Peneliti menyusun skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri (UINFAS) Bengkulu. Peneliti sangat menyadari bahwa didalam penyusunan dan penelitian skripsi ini tak luput melalui bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu dengan penuh rasa bangga peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zulkarnain, M.Pd., selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk menempuh serta menyelesaikan studi Strata Satu (S1) di lingkungan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan dalam pengembangan ilmu pendidikan dan mendukung kelancaran studi peneliti selama menempuh perkuliahan.
3. Ibu Azizah Aryati, M.Ag., selaku Ketua Jurusan di Fakultas Tarbiyah dan Tadris, yang telah memberikan dukungan, kemudahan, serta pelayanan akademik yang membantu peneliti dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Dr. Adi Saputra, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu sekaligus pembimbing II yang selalu sabar dalam membimbing, mengarahkan peneliti, dan selalu memberikan motivasi untuk peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Bapak Hengki Satrisno, M.Pd.I sebagai Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam yang mana sudah memfasilitasi dalam menuntut ilmu pengetahuan.
6. Ibu Dr. Asmara Yumarni M.Ag selaku Dosen Pembimbing I yang sudah membimbing, mengarahkan, dan selalu mengingatkan peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
7. Kemudian kepada seluruh Dosen maupun Staf khususnya yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, sekaligus memberikan nasehat dan juga mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

8. Teruntuk kedua orang tua yang tidak pernah bosan untuk selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
9. Sahabat yang selalu siap siaga membantu serta teman-teman terkhususnya dari Prodi PAI Angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi sehingga peneliti dapat tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir tidak lupa peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu demi kelancaran dalam pembuatan Skripsi ini. Terlepas dari semua itu peneliti tidak lupa menyadari bahwa didalam penelitian ini banyak kekurangan. Maka dari itu kritik dan saran sangat peneliti harapkan. Semoga adanya skripsi ini bisa bermanfaat bagi peneliti maupun pembacanya pada umumnya. Aamiin.

Bengkulu, November 2025

Penyusun

Ainun Mardiyah
Nim. 2111210008

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
NOTA PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	ii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
KATA PENGATAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Deskripsi Konseptual.....	10
B. Penelitian Relevan.....	39
C. Kerangka Berfikir.....	43

D. Asumsi	45
E. Hipotesis	46
BAB III. METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan jenis penelitian	47
B. Lokasi dan waktu penelitian	48
C. Desain Penelitian	48
D. Populasi dan Sampel Penelitian	50
E. Definisi Operasional Variabel	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Instrumen Penelitian	55
H. Teknik Analisis Data	61
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Data	65
B. Analisis Data	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian	85
D. Keterbatasan Penelitian	88
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pengukuran Minat Belajar	49
Tabel 2 Instrumen Penelitian Minat Belajar	56
Tabel 3 Hasil Validitas Uji Kuesioner	59
Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 5 Nama Kepala Madrasah	66
Tabel 6 Identitas Sekolah	67
Tabel 7 Tenaga Pendidik	70
Tabel 8 Peserta Didik	71
Tabel 9 Srana dan Prasarana	71
Tabel 10 Deskripsi Pre-Tes	72
Tabel 11 Deskripsi Pos-Tes	73
Tabel 12 Kriteria N Gain	74
Tabel 13 Deskripsi N Gain Skor	75
Tabel 14 Hasil Uji Normalitas	76
Tabel 15 Hasil Uji Homogenitas	78
Tabel 16 Hasil Uji T Independen Pretest	80
Tabel 17 Hasil Uji T Paired Kelompok Eksperimen	81
Tabel 18 Hasil Uji T Paired Kelompok Kontrol	82
Tabel 19 Hasil Uji T Independen Posttest	83
Tabel 20 Hasil Uji T Indeependen N Gain Score	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Struktur Organisasi madrasah Tsanawiyah.....	69
----------	--	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 Nota Pembimbing Penelitian
- Lampiran 3 Pengesahan Pembimbing
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 6 Lembar Validasi Isi Kuesioner
- Lampiran 7 SK Validasi Instrumen
- Lampiran 8 SK Seminar Proposal
- Lampiran 9 Lembar Seminar Proposal
- Lampiran 10 SK Komprehensif
- Lampiran 11 Daftar Nilai Komprehensif
- Lampiran 12 Berita Acara Ujian Komprehensif
- Lampiran 13 Modul Ajar
- Lampiran 14 Hasil Validitas dan Reabilitas
- Lampiran 15 Hasil Deskripsi dan Analisa Data
- Lampiran 16 Kartu Bimbingan
- Lampiran 17 Kuesioner Pretes dan Postes
- Lampiran 18 Plagiasi
- Lampiran 19 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan ketentuan pada Undang-Undang Tahun 2003 Nomor 20 yakni mengenai aturan dari Pendidikan Nasional, terkhusus pada Pasal 1 ayat (1) dikemukakan bahwasanya pendidikan ialah sebagian dari upaya yang sudah dipersiapkan untuk bisa meriealisasikan lingkungan belajar serta proses belajar untuk kedepannya agar anak didik bisa lebih aktif lagi untuk meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya sendiri. Dan supaya mereka mempunyai spritual keagamaan yang kuat, mampu menedalikan diri, mempunyai kepribadian yang baik, meningkatkan kecerdasan, berakhlak mulia, serta terampil dalam segala hal terutama untuk diri sendiri, kemudian masyarakat, bangsa, dan juga negara. Adapun pernyataan itu menegaskan bahwasanya pembinaan memiliki beberapa peran yang begitu penting dalam kehidupan manusia. Khususnya bagi anak-anak, pendidikan berfungsi untuk membantu dalam membentuk karakter serta untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam aspek spritual keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan, mengendalikan diri, ataupun dari keahlian lainnya yang dapat bermanfaat bagi diri pribadi, kemudian pada masyarakat, serta bangsa, dan juga negara (Suriyansyah, 2011).

Pentingnya sebuah pendidikan juga dipertegas didalam Al-Qur'an, sebagaimana firman Allah Swt. didalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Kementerian Agama RI, 201

Dari ayat tersebut sudah sangat jelas bahwa mereka yang memiliki ilmu akan dinaikan derajatnya lebih tinggi dari yang lain di sisi Allah, sehingga menuntut ilmu menjadi hal yang sangat mulia. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan bukan hanya meninjau akan pengetahuan duniawi saja, tetapi juga bernilai ibadah apabila hal tersebut dilakukan dengan niat yang benar. Selanjutnya pada QS. Al-‘Alaq ayat 1–5, Allah Swt. Juga sudah menyeru kepada umatna untuyk membaca dan belajar:

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿١﴾ أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿٢﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Kementerian Agama RI, 2019)

Telah disebutkan dalam ayat trsebut bahwa perintah belajar telah menjadi dasar utama dalam Islam. Dengan demikian, usaha untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran agar nantinya siswa memiliki rasa ketertarikan belajar yang cukup tinggi merupakan bagian dari pelaksanaan perintah Allah dalam menuntut ilmu. Belajar SKI merupakan

suatu bagian dari pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana dipersiapkan agar dapat mempersiapkan para murid agar mampu dalam memahami, mengenali, dan menghayati materi pelajaran sejarah kebudayaan Islam (Azizah, 2024). Hal ini sama halnya dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Purni (2023) yang menyebutkan bahwasanya pengetahuan sejarah itu mempunyai kandungan akan nilai dari kearifan pastinya nanti bisa dipakai untuk dapat mengasah kecerdasan, membangun prilaku, karakter, serta kepribadian peserta didik. Oleh karenanya, pembelajaran SKI penting diajarkan karena menjadi faktor kunci dalam membangun karakter serta wawasan peserta didik. Padahal pada faktanya masih banyak kita jumpai siswa yang merasa bahwa pelajaran SKI ini sangat membosankan sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut. Menurut Angga Setiawan (2022), menyebutkan bahwa adanya pengaruh dari minat yang dan ini lumayan besar terhadap tahapan pembelajaran. Apabila nanti materi, metode, dan suasana belajar tidak sesuai dengan keinginan siswa, maka mereka pasti akan merasa kesulitan saat belajar secara optimal. Hal itu terjadi karna merasa tidak tertarik pada tahapan pembelajarannya.

Sejalan dengan hal itu, Selamet (2020) menyatakan apabila minat belajar adalah bagian dari sebuah faktor penentu dalam keberhasilan tahapan pembelajaran. Tanpa adanya keinginan, peserta didik akan menjadi lebih ke tidak aktif dan

akan kurang terlibat didalam alur pembelajaran, sehingga akhirnya nanti akan berimbas pada kurangnya pemahaman dan hasil dalam belajar. Maka karena itu, seorang guru harus dapat membangun situasi belajar yang seru dan bisa membuat siswa menjadi tertarik. Dalam pandangan Islam, pentingnya menuntut ilmu juga ditegaskan oleh Rasulullah saw. dalam hadis riwayat Ibnu Majah (2009)

“طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ”

Artinya: “Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim”
(H.R Ibnu Majah 2009)

Hadis diatas menyatakan apabila belajar itu tidak hanya sekedar aktivitas duniawi, akan tetapi sebuah bentuk kewajiban spiritual yang wajib dijalankan bagi seluruh muslim. Maka dari itu, menumbuhkan minat belajar menjadi bagian dari upaya menjalankan perintah agama. Hadis ini mengandung motivasi religius bahwa semangat dalam belajar akan mendatangkan kemuliaan dan kemudahan dari Allah Swt. Maka dari itu, dibuatkanlah situasi menarik untuk siswa belajar dengan begitu akan menjadi dorongan bagi anak didik agar giat dalam belajar menjadi hal yang sangat penting. Adapun cara agar minat siswa dalam belajar ada peningkatan yakni melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Menurut Hasan (2018), metode belajar tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model dalam pembelajaran yang bisa dipakai untuk menaikkan minat belajar anak didik.

Model ini merupakan suatu bentuk proses belajar kooperatif yang mencampurkan antara kerja sama kelompok dengan unsur kompetisi dalam bentuk permainan. Melalui model TGT, siswa dapat memecahkan masalah ataupun menjawab pertanyaan dalam setiap kelompok, kemudian berkompetisi secara menyenangkan antar kelompok kelas. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, serta menumbuhkan semangat belajar melalui interaksi yang aktif dan kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi awal (2024) di MTs Pancasila Bengkulu, sebagian besar dari siswa memperlihatkan rendahnya semangat keinginan untuk ikut dalam pembelajaran. Dapat dilihat dari minimnya partisipasi aktif siswa, seperti masih ada yang tidur saat pelajaran berlangsung, kurangnya interaksi di kelas serta hasil belajar yang belum mencapai target. Penyebab dari kondisi ini yaitu karena guru masih memakai metode konvensional seperti ceramah, yang sifatnya membosankan berpusat pada guru langsung (centered). Jadinya peneliti tertarik untuk dapat mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas VIIA MTs Pancasila Bengkulu dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh model TGT dalam memberikan peningkatan minat untuk belajar SKI.

B. Identifikasi Masalah

Setelah menguraikan latar belakang selanjutnya mengidentifikasi masalah berdasarkan dari latar belakang berikut hasilnya:

1. Kurangnya antusias siswa saat belajar
2. Minimnya penerapan model pembelajaran yang inovatif
3. Kurangnya perhatian murid terhadap guru
4. Siswa mengantuk, mengbrol sendiri tanpa mendengarkan guru menjelaskan.

C. Pembatasan Masalah

Dari banyaknya permasalahan peneliti akan memberikan batasan –batasan dari permasalahan masalah dan akan berfokus pada:

1. Pengaruh dari metode belajar tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam membangkitkan minat peserta didik saat belajar.
2. Subjek pada penelitian hanya dibatasi yakni untuk siswa kelas VII saja yang ada di MTs Pancasila
3. Pelaksanaanya dilakukan di MTs Pancasila sebagai lokasi utama untuk menerapkan model pembelajaran TGT.
4. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan atau bahkan lebih semua menyesuaikan.
5. Mata pelajaran yang akan diteliti dan diterapkan Model pembelajaran TGT yakni mata Pelajaran SKI

6. Minat siswa saat belajar diukur melalui angket dan observasi untuk mendapatkan data kuantitatif tanpa memasukkan indikator lain seperti nilai akademik jadi data murni hanya sebatas angket penelitian tanpa data nilai hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Dirujuk dari permasalahan yang telah dijabarkan diatas, bisa diambil rumusan dari permasalahan penelitian ini yakni apakah benar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh dalam peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran SKI di MTs Pancasila Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumus permasalahan diatas dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini ialah agar dapat mengetahui apakah benar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh dalam peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran SKI di MTs Pancasila Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

a. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

- 1) Melalui penelitian yang dilakukam ini peneliti berharap nantinya bisa menambah wawasan dalam kajian teori pembelajaran kooperatif, khususnya terkait dengan model (TGT).

- 2) Bisa memberi kontribusi kedepannya terhadap sastra yang membahas mengenai pengaruh model belajar yang inovatif dan minat untuk belajar.
- 3) Diharapkan nantinya dapat memperkuat teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial dan kompetisi sehat nantinya dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

b. Referensi untuk Penelitian Selanjutnya

- 1) Bisa dipakai untuk rujukan terutama bagi para peneliti selanjutnya jika nantinya berkeinginan mengkaji lebih dalam lagi mengenai pengaruh model TGT pada aspek pembelajaran lain, atau samalannya hasil belajar atau keterampilan sosial siswa.
- 2) Mendorong penelitian lanjutan untuk mengembangkan atau memodifikasi model pembelajaran kooperatif agar lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru MTs Pancasila

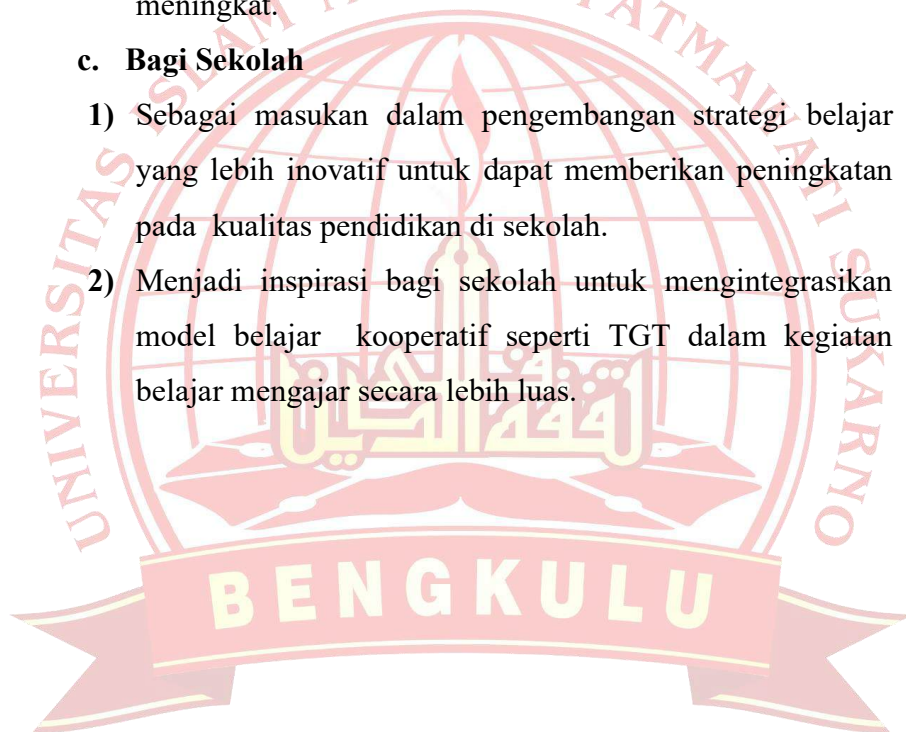
- 1) Dapat memberikan alternatif model belajar yang efektif untuk memberi peningkatan pada minat siswa untuk belajar di kelas .
- 2) Dapat membantu guru dalam memahami cara bagaimana merancang dan menerapkan model TGT dalam proses pembelajaran sehari-hari.
- 3) Memberikan panduan tentang strategi menghadapi kendala yang mungkin muncul selama penerapan model ini.

b. Bagi Siswa

- 1) Agar meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif saat belajar, hingga nantinya bisa memberi efek yang positif bagi pencapaiannya.
- 2) Melalui pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan mengasikan akan membuat minat belajar semakin meningkat.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai masukan dalam pengembangan strategi belajar yang lebih inovatif untuk dapat memberikan peningkatan pada kualitas pendidikan di sekolah.
- 2) Menjadi inspirasi bagi sekolah untuk mengintegrasikan model belajar kooperatif seperti TGT dalam kegiatan belajar mengajar secara lebih luas.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

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

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Trianto (2021) mengatakan bahwa pembelajaran dengan TGT menempatkan siswa dalam posisi aktif sebagai peserta belajar, bukan penerima pasif informasi dari guru. Model ini menumbuhkan sikap tanggung jawab bersama dan keterampilan sosial melalui interaksi dalam tim menjadi meningkat. Jadi model pembelajara tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi sebuah usaha supaya bisa dipakai dalam menangani siswa yang kurang suka belajar. Melalui adanya model pembelajaran ini anak didik akan jadi jauh bersemangat serta antusias saat alur pembelajaran sedang dimulai. . Pada saat alur pembelajaran sedang berlangsung apabila seorang pendidik dapat menerapkan sebuah metode pembeljaran yang inovativ dan kreatif sehingga dapat membangun suasana belajar yang langsung berfokus pada siswa, maka hal ini akan membentuk sekaligus menjadikan siswa menjadi orang yang jauh lebih mandiri, dan dapat mengakses media serta sumber untuk belajar dengan maksimal.

Tidak hanya itu saja, nilai-nilai yang terkandung dalam model pembelajaran TGT memiliki kesesuaian dengan ajaran Islam, terutama dalam hal kerja sama, tolong-menolong, dan

musyawarah. Sama hal seperti yang sudah Allah SWT sabdakan didalam Al-Qur'an surat Asy-Syura ayat 38 :

“وَأْمُرْهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ”

Artinya: “Dan urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka” (QS. Asy-Syura: 38)

Ayat tersebut mempertegas bahwa pentingnya kebersamaan dan musyawarah dalam setiap urusan, termasuk dalam proses belajar mengajar yang menekankan kerja sama antar anggota kelompok sebagaimana pada model TGT. Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya kebersamaan dalam kebaikan. Hadis ini juga menunjukkan bahwa keberkahan akan hadir ketika seseorang bekerja sama dengan sesamanya dalam kebaikan, sebagaimana siswa yang akan saling menolong dan berdiskusi dalam proses pembelajaran TGT. Huda (2020) memberikan pernyataan bahwa (TGT) ialah suatu model untuk belajar yang berbentuk kooperatif dengan menekankan kegiatan belajar dalam kelompok disertai permainan atau turnamen antar siswa. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan materi, membentuk tim, serta mengatur jalannya permainan untuk memperoleh skor bagi kelompok. Sebuah konsep yang disertai dengan belajar secara berkelompok dan permainan, dan juga berkaitan dengan bagaimana cara orang mempelajari, mengkaitkan dan memanfaatkan pelajaran semua itu dapat disajikan oleh Model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) .

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) setiap anak didik akan memainkan game bersama kelompoknya masing-masing agar setiap tim bisa mendapatkan skor. Dalam persiapan pembelajaran berbasis Teams Game Tournament TGT yakni, diharuskan bagi guru untuk mempersiapkan materi terlebih dahulu kemudian selanjutnya di tampilkan atau dipresentasikan didepan kelas, belajar kelompok dan tournament akademik adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang menyatukan kerja sama tim dan elemen perlombaan dalam wujud permainan. Menurut Sa'dah (2017) model pembelajaran TGT ini bisa digunakan sebagai daya tarik untuk perhatian peserta didik karena didalam tipe pembelajaran ini menggunakan perpaduan antara belajar, bermain, dan bersaing sampai pada akhirnya dapat memberikan peningkatan pada keinginan anak didik saat belajar. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaement*) ini juga merupakan suatu pembelajaran kooperatif yang sangat cocok untuk di impenetasikan pada setiap pembelajaran. Dikarnakan dalam penerapan anak didik nantinya tidak hanya diminta untuk bisa berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung melainkan juga dengan bagaimana mereka dapat belajar berkerja sama dengan kelompok dan beradaptasi dengan lingkungannya. Model pembelajaran TGT yang menekankan kerja sama tim, interaksi sosial, dan saling membantu sesama anak didik dalam mengapai tujuan bersama. Hal ini di pertegas lagi dengan firman Allah Swt. dalam QS. Ali Imran ayat 159:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ ۚ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا
مِنْ حَوْلِكَ ۚ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ

Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah engkau berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkan ampun untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu.” (QS. Ali Imran: 159)

Mengikuti pendapat dari Al-Maraghi (2018), yang menunjukkan bahwa dalil tersebut menunjukkan apabila setiap urusan sebaiknya dilakukan dengan musyawarah dan kebersamaan, karena dari kerja sama akan muncul rasa tanggung jawab, keakraban, dan motivasi untuk gotong royong. Nilai tersebut sejalan dengan konsep TGT, di mana keberhasilan tim tidak hanya bergantung pada satu individu, tetapi hasil kolaborasi seluruh anggota kelompok kelas. Selain itu, didalam Islam juga diajarkan betapa penting sesama manusia untuk saling membantu dalam kebaikan, sudah sangat jelas pada QS. Al-Maidah ayat 2 yang telah kamu sertakan, yang menegaskan nilai “ta’awun” atau tolong-menolong dalam kebajikan. Prinsip ini menjadi dasar moral bagi penerapan model pembelajaran kooperatif seperti TGT. Hadis Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya kebersamaan dalam usaha dan belajar:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ
بَعْضُهُ بَعْضًا :

(رواه البخاري ومسلم)

Artinua : “Orang mukmin yang satu dengan mukmin yang lain bagaikan bangunan yang saling menguatkan satu sama lain.” (HR. Bukhari dan Muslim)

Dapat dilihat bahwa hadis tersebut menunjukkan bahwa dalam Islam, kerja sama antar individu untuk mencapai tujuan bersama sangat dianjurkan. Dalam konteks pendidikan, kerja sama ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran kooperatif seperti TGT yang menumbuhkan rasa tanggung jawab dan solidaritas antarsiswa. Sebagaimana telah diabadikan dalam QS. Al-Hujarat ayat 10 yang berbunyi sebagai berikut:

”إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ“

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara.”

(QS. Al-Hujurat: 10)

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif yakni TGT bukan hanya mendukung bidang akademik saja, akan tetapi sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman berupa kerja sama, persaudaraan, dan musyawarah dalam kebaikan. Selain itu, menurut Sa'dah (2017), keberhasilan model TGT dalam menarik perhatian siswa sangat ditentukan oleh kreatifitas seorang guru ketika memadukan unsur pembelajaran, permainan, dan kompetisi. Guru yang baru pertama kali menerapkan TGT sering kali masih mengalami

kesulitan dalam mengatur waktu, menjaga ritme kompetisi, dan memfasilitasi dinamika kelompok kelas. Akibatnya, kegiatan turnamen belum berjalan secara optimal dan tujuan peningkatan minat belajar belum sepenuhnya tercapai. Maka dari itu supaya nantinya penerapan TGT dapat mendapatkan hasil yang maksimal, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup luas mengenai langkah-langkah implementasinya serta harus mempersiapkan cukup waktu dalam setiap fase pembelajaran, mulai dari penyajian Kelas hingga turnamen dan pemberian penghargaan kelompok.

b. Karakteristik TGT

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang menjadi alasan sebagai daya tarik tersendiri bagi siswa. Adapun karakteristik dari model TGT ini diantaranya adalah:

- 1) Adanya interaksi antar anggota tim sehingga hal ini dapat menjalin sosial yang kuat diantara tim
- 2) Penyelesaian tugas berbasis kompetisi antar kelompok, kegiatan ini yang nantinya akan membuat semua peserta didik akan merasa semakin bersemangat untuk saling memenangkan satu sama lain antara tim.
- 3) Sistem penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok penghargaan ini lah yang menjadi salah satu motivasi siswa semakin bersemangat.
- 4) Pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. Setiap anak pasti sangat menyukai

permainan bahkan jika disuruh memilih antara belajar ataupun bermain sebagian anak pasti akan memilih untuk bermain. Maka dari itu pendekatan dalam metode TGT ini sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Indikator TGT

Mengacu pada teori yang sudah dikemukakan oleh Slavin indikator utama dalam TGT ada 5 diantaranya yaitu: yang pertama persiapan Kelas guru menyiapkan kelas dengan menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik dikelas Kemudian yang kedua belajar bersama kelompok setelah penyajian materi guru mulai mengarahkan siswa untuk membagi tim atau kelompok dan memberikan intruksi untuk belajar bersama membahas materi yang sudah disampaikan, yang ketiga permainan guru menentukan jenis permainan apa yang di gunakan. Yang ke empat tournament antar kelompok, setelah belajar kelompok dan memnetukan jenis permainan barulah guru memulai tournamen. Yang ke lima pemberian hadiah untuk kelompok yang menang inidkator yang terakhir (Nugraha dan Subroto, 2020).

Adapun berikut penjelasan mengenai indikator tersebut berdasarkan teori Slavin dalam Thalita (2019) yaitu :

1) Penyajian dalam Kelas

Disaat penyajian kelas seorang guru harus menjelaskan tema pelajaran dengan metode pengajaran secara langsung atau dengan cara berdiskusi yang dibina langsung oleh guru. Guru perlu menyampaikan materi pelajaran di depan kelas dengan

baik agar lebih mudah dipahami, sehingga siswa bisa melaksanakan semua kegiatan TGT. Dengan mengikuti perintah ataupun intruksi untuk melakukan pembelajaran TGT dengan baik.

2) Kelompok dalam kelas (team)

Kemudian sesudah itu pendidik mengklompokan kedalam grup yang nantinya akan berisikan 4 – 5 anggota, dimana setiap anggota itu heterogen yang dapat dilihat melalui prestasi akademik, gender, dan ras. Bisa juga secara random sesuai tempat duduk atau menggunakan undian. Adapun yang paling penting dari fungsi kelompok yakni untuk menjamin seluruh anggota betul-betul belajar.

3) Games

Kemudian guru memberikan intruksi mengenai *games* yang akan dilakukan. Adapun *games* yang dilakukan bisa bervariasi sesuai kreativitas guru masing-masing tidak terfokus dengan satu *games* saja dan bisa menggunakan media tambahan sesuai kebutuhan. Meskipun jenis *games* yang digunakan bervariasi akan tetapi isi dari *games* bisa terdiri dari pertanyaan yang sudah dirancang agar bisa mengkaji ulang pengetahuan pelajaran yang sudah didapatkan siswa saat guru presentasi didepan kelas dan saat belajar kelompok

4) Turnamen

Turnamen nantinya akan dilaksanakan saat setelah materi pelajaran pada satu sub tema atau bisa juga satu judul selesai dilaksanakan. Peserta didik akan melaksanakan game

pelajaran atau biasa disebut game akademi kelas. Seluruh anggota tim yang sudah ditentukan sebelumnya akan berkompetisi dengan anggota tim lainnya. Dengan permainan yang sudah ditentukan kemudian di kopetisikan untuk memperoleh poin kemenangan.

5) Penghargaan Tim

Tim atau kelompok yang berhasil memberikan kerjasama yang paling baik akan diberikan apresiasi dari guru bisa berupa hadiah apa saja tergantung keinginan guru atau bisa dengan kesepakatan bersama. Sama halnya seperti lomba pada umumnya, bagi tim pemenang yang nantinya paling banyak memperoleh poin/ skor merekalah yang akan mendapat juara, selanjutnya untuk para juara 2 dan seterusnya diambil berdasarkan urutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang mereka peroleh. Hadianya pun bisa bervariasi bisa berupa apa saja termasuk tambahan nilai akademik dan nilai sikap.

d. Keunggulan Dan Kelemahan TGT

Pembelajaran komperati model TGT memiliki kelebihan dalam menambah semangat minat belajar, partisipasi siswa, dan kepahamn siswa pada materi pelajaran. Selain itu, TGT mendorong kerjasama tim dan mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Menurut Hidayatus,(2022) terdapat kelebihan serta kekurangan dari metode pembelajaran TGT. Berikut adalah Kelebihan dari adanya model TGT yakni seperti berikut:

- 1) Sebagian murid nantinya akan merasa saling membutuhkan didalam hal yang baik.
- 2) Adanya kesadaran untuk merespons perbedaan individu. Jadi siswa yang memiliki perbedaan dalam hal kemampuan mereka akan saling melengkapi satu sama lain.
- 3) Peserta didik nantinya akan berkontribusi secara langsung didalam perencanaan serta pengendalian Kelas .
- 4) Terciptanya interaksi yang cukup nyaman serta terciptanya hubungan persahabatan diantara peserta didik dengan guru.
- 5) Akan terciptanya suasana yang damai dan membahagiakan didalam kelas.
- 6) Peserta didik jadi mempunyai banyak kesempatan untuk mereka dapat mengekspresikan diri dari pengalaman emosi yang menyenangkan.

Adapun Kekurangan dari model pembelajaran komperatif tipe TGT yakni sebagai berikut:

- 1) Jam pelajaran yang akan dibutuhkan cukup lama untuk dapat memahami konsep dasar pembelajaran dalam grup, ditakutkan nantinya peserta didik akan merasa terhalang dengan peserta didik lainnya yang mempunyai keterbatasan kemampuan.
- 2) Sangat sulit untuk dapat mengelompokkan antara kemampuan masing-masing peserta didik dengan kemampuan kerjasama timnya.

- 3) Sulit bagi guru bahwa dalam penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok kelas. Karena seharusnya hasil prestasi yang akan dinilai dan diinginkan guru adalah prestasi yang berasal dari setiap individu siswa bukan kelompok kelas.
- 4) Dengan model pembelajaran dimana anak-anak saling mengajari satu sama lain itu akan membuat mereka menimbulkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan.

Adapun pendapat lainnya yakni mengenai kelebihan dan kekurangan TGT antara lain yakni:

Kelebihan TGT:

- 1) Dengan adanya model TGT ini dapat menjadikan murid yang tadinya mempunyai keahlian dibawah rata-rata dan jarang sekali aktif didalam kelas bisa mempunyai peran yang sangat penting didalam tim karena mereka menjadi sangat aktif, jadi yang aktif tidak hanya mereka yang berprestasi saja.
- 2) Dengan adanya model TGT akan menghadirkan rasa ingin saling menjaga dan menghormati diantara sesama, serta akan menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 3) Dengan adanya penghargaan untuk kelompok terbaik peserta didik akan berubah jadi lebih bersemangat lagi dan akan menunjukkan hasil yang maksimal agar mereka bisa menang dan mendapatkan penghargaan itu.

- 4) Dengan adanya permainan (turnaments) menjadikan seluruh tim peserta didik akan merasa jadi lebih bahagia ketika ikut dalam kegiatan belajar. Karna mereka akan berlomba untuk menang.

Kekurangan TGT:

- 1) Jam belajar yang perlu digunakan relatif lama sehingga tidak efisien.
- 2) Saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan pendidik diminta agar pandai saat menentukan materi yang akan disampaikan (Milawati, 2019).

Adapun kelebihan dari model TGT (*Teams Games Tournament*) ini yang sudah dijabarkan oleh Shoimin dalam Mega dkk (2023) yaitu:

- 1) Dengan model tipe TGT ini bisa membuat seluruh murid dapat berperan aktif dan sangat penting didalam setiap kelompoknya, tidak hanya mereka yang berkemampuan akademik tinggi.
- 2) Dapat menghadirkan perilaku saling menghargai antar anggota serta dapat membangun kebersamaan.
- 3) Dengan adanya sebuah penghargaan kelompok bisa membangun semangat bagi anak didik agar ikut serta dalam setiap kegiatan belajar.
- 4) Karna adanya permainan dan tournament membuat peserta didik menjadi senang dan lebih semangat.

Tidak hanya kelebihanannya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT juga punya kelemahan. Adapun kelemahannya yakni sebagai berikut:

- 1) Untuk seorang guru, akan sulit rasanya untuk membentuk kelompok peserta didik berdasarkan heterogen dalam segi akademi kelas tidak hanya itu saja, ketika sedang diskusi kelompok ini akan memakai jam pelajaran yang lebih lama dari jam yang sudah diatur, akan tetapi hal tersebut bisa diatasi jika pendidik mampu menghendel kelas .
- 2) Untuk anak didik, karna masih ada peserta didik yang berkeahlian tinggi dalam bidang akademik hal ini menimbulkan rasa kurang percaya diri jika mereka harus mentransfer ilmu kepada teman sebayanya.

e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan pendapat Aris Shoimin dalam Sabrina (2023) yang mengatakan bahwa tahapan dalam menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yakni seperti berikut:

1) Penyajian kelas (class precentation)

Tahapan pertama, yakni penyajian kelas pertama yang harus dilakukan guru pendidik yakni harus menyampaikan gambaran mengenai pembelajran terlebih dahulu dengan cara memberikan presentasi didepan Kelas. Kemudian menjelaskan apa yang akan dituju dari pembelajran, inti materi, dan sebagian penjelasan singkat terkait pembelajran TGT. Kemudian peserta didik wajib memperhatikan penyampaian

penjelasana tersebut, agar nantinya peserta didik bisa tahu apa saja peraturan yang harus diikuti saat berdiskusi, bermain, dan turnamen dan pada akhirnya memudahkan murid dalam menerima materi dan dapat meraih skor yang banyak.

2) Diskusi Kelompok (teams)

Selanjutnya guru mulai mengelompokkan murid berdasarkan dengan ciri-cirinya masing-masing. Dengan membuat tim yang beranggotakan 4-5 anak didik pada setiap tim. Ini semua dilakukan untuk anak didik agar mampu secara optimal untuk memahami jika dengan berkelompok Setelah kelompok terbentuk yang dilakukan kemudian memberikan penugasan misalnya seperti mempelajari suatu permasalahan yang ada dan sama seperti yang ada didalam materi, bisajuga dengan saling membandingkan jawaban sesama kelompoknya, atau bisa juga dengan menyamakan semua jawaban yang ada serta memperbaiki jika ada jawaban yang salah. Berdiskusi ini kegiatan pembelajaran yang dianjurkan seperti dalam QS. Al-Ma'idah ayat 2, yaitu.

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

Artinya: “dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.” (QS. Al-Ma'idah, ayat 2)

Menurut Alim (2022) ayat ini memuat seruan agar manusia tidak membalas keburukan dengan keburukan, melainkan saling membantu dalam kebaikan. Ayat tersebut mengajak umat untuk bersinergi dalam mengerjakan kebajikan (al-birr) dan ketakwaan (al-taqwa), sekaligus larangan untuk bekerja sama dalam perbuatan dosa atau permusuhan (al-itsm dan al-‘udwân). Terlihat jelas dari ayat tersebut bahwasanya manusia itu terciptakan agar dapat saling membantu dan bekerja sama agar nantinya dapat saling membantu untuk meminimalkan beban agar dapat menghindari segala perilaku yang buruk. Semuanya sama seperti tata cara berdiskusi bersama didalam kelompok beranggotakan dari sebagian peserta didik saat sedang menyelesaikan sebuah permasalahan.

3) Permainan (*games*)

Ada banyak macam *games* yang bisa dimainkan saat pembelajaran TGT belrlangsung. Akan tetapi untuk menganalisis kali ini peneliti akan menggunakan *games* “*Quick On The Draw*” ini merupakan Permainan yang sering disebut Permainan Cepat Tepat merupakan sebuah bentuk *games edukatif* yang bisa dipakai pada proses belajar untuk meningkatkan partisipasi, konsentrasi, serta daya tangkap anak didik terhadap materi pelajaran. Sehingga *games* ini sangat cocok untuk di terapkan dalam pembelajaran TGT. Berikut tahapan dalam permainannya seprti berikut:

- Guru mempersiapkan pertanyaan terkait materi.
- Tiap kelompok mengirim satu perwakilan maju ke depan.
- Guru memberi aba-aba hitungan (misalnya: “1... 2... 3... mulai!”).
- Setelah aba-aba, siswa menulis jawaban di papan tulis.
- Siswa atau kelompok dengan jawaban tercepat dan benar mendapat skor (misalnya 10 poin).
- Setelah beberapa ronde, poin dijumlahkan untuk menentukan kelompok pemenang.

4) Pertandingan (tournament)

Sesudah guru menyelesaikan presentasinya dan kelompok semuanya sudah menyelesaikan soal-soal yang dilakukan pada akhir pekan seperti biasanya. Kemudian selanjutnya pelaksanaan tournament dilakukan yakni saat permainan dimulai. Hal yang dilakukan selanjutnya yakni guru membagikan kelompok peserta didik sesuai dari hasil skor yang didapatkan, peserta didik yang mendapatkan skor paling tinggi digabungkan kedalam meja ke I, peserta didik yang jumlah skornya sedang masuk didalam kelompok meja II dan meja III, terakhir dengan peserta didik yang mendapatkan skor rendah digabungkan kedalam meja IV, yang lainnya bisa disesuaikan dengan jumlah peserta didik.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Sesudah pertandingan selesai untuk menentukan tim pemenang, guru harus menghitung prestasi perolehan skor masing-masing kelompok. Dari kelompok yang paling banyak sekornya dialah pemenangnya dan akan di beri apresiasi berupa hadiah. Hal ini merupakan salah satu motivasi peserta didik untuk semangat dalam berkopetisi. Maka dari itu penerapan model TGT sangat tepat untuk siswa karna dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan minat belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dalam model TGT, siswa merasa lebih terlibat karena adanya permainan dan penghargaan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi.

2. Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar yang tinggi adalah sebuah indikator keimanan dan kecintaan seseorang akan ilmu. Dalam Islam sangat ditekankan akan pentingnya menimba ilmu sebagai bentuk ibadah. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

”يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ“

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadilah: 11)

Menurut Shihab (2020), ayat ini mempertegas bahwasanya ilmu punya posisi mulia dalam pandangan Islam. Semangat belajar dan minat mencari ilmu merupakan bentuk ketaatan dan penghormatan terhadap nikmat akal yang diberikan Allah. Maka dari itu seseorang harus memiliki kesadaran penuh untuk memiliki ilmu dengan cara menumbuhkan minat dalam dirinya sendiri. Karna minat untuk belajar merupakan bantuan didalam diri seseorang agar berperan aktif pada aktivitas belajar. Seseorang yang mempunyai keinginan belajar tinggi akan menonjolkan perasaan bahagia, perhatian, dan keterlibatan dalam setiap aktivitas belajar. Dalam pandangan Islam, semangat dan minat belajar merupakan bagian dari perintah Allah untuk menimba ilmu. Seperti yang difirmankan oleh Allah SWT didalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya: “Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” (QS. Az-Zumar: 9)

Dalil diatas mepertegas perbandingan antara keutamaan manusia berilmu dengan manusia yang tidak mempunyai pengetahuan. Allah Swt. memerintahkan Nabi Muhammad untuk menyampaikan bahwa tidak mungkin pernah sama

derajat antara hamba yang tahu akan kebenaran dan hamba yang tidak mengetahuinya. Ilmu menjadikan seseorang mampu mengenal Allah, memahami ciptaan-Nya, serta tahu perbedaan antar benar dan salah. Berdasarkan Tafsir Ibnu Katsir (2020), ayat ini menunjukkan keutamaan ilmu dan ahli ilmu. Di sisi Allah Orang yang lebih tinggi derajatnya ialah orang yang berilmu, karena ilmulah ia bisa beribadah dengan baik benar dan memberikan banyak kegunaan bagi orang sekitar. Sebaliknya, untuk orang tidak berilmu akan berada dalam kegelapan kebodohan yang menjauhkan dirinya dari sesuatu yang benar. Dalam Tafsir Al-Muyassar Kementerian Agama Saudi Arabia, (2013), disebutkan bahwasanya orang yang mengetahui hakikat kebenaran serta mengikuti petunjuk Allah tidak akan sama dengan orang yang lalai dan berpaling dari petunjuk-Nya. Orang yang berilmu memiliki cahaya petunjuk dalam hatinya, sedangkan orang bodoh berada dalam kesesatan. Sementara Shihab (2002) dalam Tafsir al-Mishbah menerangkan jika ayat ini tidak hanya membedakan antara orang berilmu dan tidak berilmu dalam arti pengetahuan umum, tetapi juga menekankan ilmu yang membawa kepada pengenalan dan ketaatan kepada Allah. Ilmu yang dimaksud adalah ilmu yang memicu manusia untuk selalu berperilaku baik, berakhlak mulia, serta menumbuhkan rasa takut kepada Allah Swt.

Dengan demikian, ayat ini menjadi dasar penting bagi umat Islam untuk menuntut ilmu sepanjang hayat. Ilmu menjadi

jalan menuju kemuliaan, karena melalui pengetahuan seseorang dapat memahami ajaran agama, mengembangkan peradaban, dan mengangkat derajat diri serta masyarakatnya. Petikan ayat ini menunjukkan bahwasanya Allah akan menaikkan derajat bagi orang yang berpengetahuan serta punya semangat untuk belajar. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya menjadi faktor penting dalam keberhasilan akademik, tetapi juga bernilai ibadah karena merupakan wujud ketaatan terhadap perintah Allah SWT untuk menuntut ilmu.

Dari uraian ayat-ayat dan hadis tersebut bisa dipahami bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* selaras nilai-nilai Islam tentang kerja sama dan kebersamaan. Sementara itu, minat belajar mencerminkan semangat menuntut ilmu sebagaimana dianjurkan dalam Islam. Maka dari itu implementasi model TGT dalam belajar itu tidak hanya memberikan peningkatan intelektual saja, tapi juga menumbuhkan nilai keagamaan dan sosial siswa sesuai ajaran Islam. Ayat dan hadis ini juga dapat memperkuat teori-teori sebelumnya bahwa minat belajar bukan sekedar sifat psikologis, tapi juga spiritual dan religius. Siswa yang memiliki kesadaran bahwa belajar adalah ibadah akan sangat mudah memberi dorongan untuk giat dan antusias dalam proses belajar, termasuk dalam pembelajaran SKI.

Menurut Larasati, Sutriani & Aini (2022) minat merupakan sebuah kecenderungan akan ketertarikan, perhatian, keinginan yang lebih akan suatu hal. Perasaan tersebut akan

muncul dengan sendirinya pada dalam diri seseorang tanpa adan ya sebuah dorongan ataupun sebuah paksaan. Apabila dalam hal pembelajaran hal ini berarti sebuah perasaan senang untuk mempelajari sesuatu hal yang dapat menimbulkan rasa senang sehingga dapat merubah pola pikir baik dalam aspek kognitif dan nonkognitif orang tersebut. Minat merupakan sebuah pusat perhatian yang didalamnya terdiri dari elemen berupa emosi, kegembiraan, ketertarikan, dorongan, dan berkontribusi aktif dalam mresponlingkungan. Keinginan menjadi sebuah hal yang begitu penting bagi orang agar mampu menjalankan aktivitasnya. Orang yang akan berusaha menggapai suatu tujuan haruslah mempunyai keinginan. Maka dari itu minat disebut sebagai sebuah sisi emosional manusia yang bisa dijadikan sebagai dorongan dalam menggapai suatu tujuan.

Ada dua aspek yang terkandung dalam minat diantaranya yakni aspek kognitif dan aspek afektif. Pengertian dari aspek kognitif ialah sebuah keinginan yang di dahului oleh wawasan, penguasaan, serta gagasan, yang bisa diperluas dengan pengalaman dari hasil interaksi dengan sekitarnya. Sedangkan pengertian dari Aspek afektif ialah kondisi psikis yang ditunjukan dan diungkapkan saat mebentuk sebuah proses penilaian dalam memilih aktivitas yang disenanginya. (Andi 2019) Contohnya apabila ada seseorang melakukan sebuah aktivitas yang didasari oleh minat yang cukup kuat dari individu tersebut , maka ia akan menuangkan dan mengarahkan seluruh perhatiannya dengan sangat baik

terhadap aktivitas yang dilakukannya tersebut. Sama halnya ketika seorang siswi susah memiliki minat yang kuat untuk mengikuti pembelajaran sejarah, maka tanpa disadari siswa itu akan menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dengan sendirinya, seperti fokus mendengarkan dan antusias dalam menjalani proses pembelajaran sehingga nantinya akan memperoleh hasil yang optimal.

Ega,Rahayu,&Mahendra (2021) menjelaskan bahwa minat belajar adalah salah satu gerakan hati untuk dapat suka atau tertarik pada suatu perkara dan kegiatan belajar tanpa adanya dorongan dari orang lain yang menyuruh untuk belajar. Minat belajar juga menjadi faktor pendorong lain bagi seorang siswa yang belajar atas dasar rasa tertarik dan juga rasa gembira serta kemauan belajar bagi siswa itu sendiri. Sebagai seorang siswa pasti mempunyai keinginan berbeda-beda dalam memahami dan menampung materi yang guru berikan, dan tidak hanya itu mereka juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Bila tidak adanya minat belajar, kreatifitas dan segala yang dilakukan siswa akan sulit atau bahkan tidak bisa mencapai tujuan dengan maksimal dan prestasi siswa menjadi berkurang.

Menurut Apriani,Nugraha,&Yuliawan (2022) penyebab dari munculnya minat dalam diri seseorang berbeda-beda pada umumnya terdiri dari dua jenis yakni seperti berikut:

- 1) Minat dalam diri individu.

Yakni keinginan yang asalnya dari pembawaan yang terdapat dari dalam diri pribadi. Minat ini akan muncul sendiri dari diri individu tersebut,, pada umumnya faktor yang mempengaruhi hal ini yakni keturunan atau bahkan bakat alamiah. contoh seorang anak yang menurun bakat dari orangtuanya.

2) Minat yang timbul dari luar diri individu.

Minat ini ialah minat yang asal munculnya dari luar diri. Hal ini biasanya akan muncul bersamaan dengan proses pertumbuhan individu tersebut. Adapun faktor yang begitu mempengaruhi minat ini ialah lingkungan, keinginan orang tua, dan kebiasaan atau adat

Kemudian ada beberapa fungsi dari minat bagi siswa diantaranya yaitu:

- 1) Minat memiliki fungsi untuk membentuk suatu rancangan cita-cita. contohnya: seorang yang berkeinginan dalam bidang olahraga akan cenderung memilih menjadi olahragawan yang berprestasi, sedangkan seorang yang berkeinginan dibidang kesehatan akan cenderung memilih menjadi dokter.

- 2) Minat juga jadi sebuah faktor pendorong yang kuat. Siswa yang berminat pada suatu pelajaran akan lebih dalam hal penguasaan materi. Hal ini juga yang akan jadi faktor pendorong yang kuat untuk anak tetap pergi kerja kelompok walaupun cuaca diluar sedang hujan.

- 3) Pencapaian yang terus dipengaruhi oleh kategori beserta tingkatannya. Walaupun seorang siswa diajarkan dengan guru yang sama dengan siswa lainnya, tetap saja daya serap dan daya faham mereka akan berbeda. Karna anak yang memiliki minat dia akan cenderung lebih cepat untuk memahami dibandingkan anak yang tidak minat.
- 4) Minat bawaan yang sudah ada senadri kecil biasanya akan terus dibawa selama hidup, karena minat membawa kepuasan dari luar seperti bagaimana cara guru tersebut mengajar.

Oleh karenanya dapat di fahami bahwa guru punya peran yang cukup penting ketika menciptakan minat belajar peserta didik. Cara salah satu dengan memberikan pengajaran yang menyenangkan dengan demikian minat dalam diri anak bisa muncul dengan sendirinya. Minat belajar adalah perhatian, keinginan, dan keinginan tahu peserta didik pada kegiatan belajar dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar memberi motivasi yang membangun.

Berpacu dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi sasaran dari minat belajar adalah untuk membentuk perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan kefokusannya peserta didik pada pembelajaran. Semakin menarik metode pembelajaran yang disajikan oleh pengajar maka semakin mudah untuk siswa dalam memahami suatu konsep atau materi sehingga tujuan pembelajaran bisa mudah tercapai. Ketika siswa sudah minat akan sebuah

pelajaran maka siswa akan mampu untuk memahami konsep dengan cukup baik dan tidak lupa akan apa yang telah dipelajari.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2022), mengatakan bahwasanya ada dua unsur yang bisa berpengaruh pada keinginan belajar yakni diataranya unsur dari dalam seperti motivasi dan sikap, serta unsur dari luar seperti metode pembelajaran. Beliau juga mengatakan ada beberapa indicator dari minat belajar diantaranya yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

Sebagaimana firman Allah Swt untuk memerintahkan kepada hambanya untuk belajar yang dijelaskan dalam QS. Al-Alaq Ayat 1 yang berbunyi:

“اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ”

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,"

Adapun menurut Rani Apriani dkk dalam Barokah (2022) mengatakan bahwa didalam indikator dari ketertarikan belajar memiliki beberapa acuan. Anak didik yang mempunyai keinginan belajar cukup tinggi akan terlihat nantinya lewat tahapan pembelajaran di kelas maupun di rumah. Berikut ini indikator yang dapat dilihat yaitu:

1) Perasaan senang.

Bagi seorang peserta didik yang mempunyai rasa senang ataupun suka akan suatu pelajaran, maka anak itu nantinya akan cenderung lebih senang untuk mengkaji materi itu dan sesuatu yang masih berhubungan dengan pelajaran itu. Tidak akan timbul sama sekali dari dalam dirinya rasa terpaksa saat mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan.

Perasaan tertarik adalah salah satu bagian rasa yang akan dimiliki setiap individu. Rasa tertarik ini biasanya akan diungkapkan dengan perasaan suka, kegembiraan, rasa peduli akan sesuatu walaupun belum dilakukan, atau suatu bentuk penilaian yang baik pada sebuah objek.

3) Keterlibatan.

Keikutsertaan biasanya dapat dilihat saat siswa mengikuti segala macam kegiatan yang ada di sekolah. Adapun keterlibatan dalam segi perilaku yang biasanya ditunjukkan saat di sekolah yakni seperti seorang siswa akan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, ikut serta dalam ekstrakurikuler yang disediakan sekolah, siswa akan merasa ada ikatan emosional dengan sekolah, dan siswa akan cenderung lebih mudah dalam berfikir untuk memahami pelajaran. Semuanya dilakukan secara konsisten tidak hanya sekali.

4) Perhatian.

Perhatian adalah bentuk kefokuskan atau pemusatan fikiran dalam diri kita untuk mengamati, memperhatikan, dan sebagainya dengan mengabaikan hal lain.

Jadi disimpulkan bahwa keinginan belajar dapat dipengaruhi dari 2 faktor dan 4 indikator yang perlu dimiliki agar suatu minat belajar bisa tercapai. Jika sudah memenuhi indikator tersebut tahapan belajar pasti akan berlangsung baik.. Karna jika anak didik sudah tertarik untuk ikut serta dalam belajar, maka ia akan dengan sendirinya menjadi siswa yang aktif dan tanpa disadari bisa memunculkan perasaan gembira dari dalam diri siswa bahkan akan menjadi lebih perhatian dan berfokus pada ilmu yang akan diajarkan. Dan Siswa secara sukarela akan ikut serta pada setiap tahapan pembelajaran hingga selesai dengan baik memperhatikan objek tersebut. Contohnya, ada seorang siswa yang meletakkan minatnya kepada pelajaran, maka siswa tersebut akan terus berusaha untuk fokus dan selalu memperhatikan penjelasan dari gurunya.

c. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Dalam konteks pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), minat belajar memiliki peran yang sangat besar karena pelajaran ini tidak hanya berisi perihal peristiwa sejarah, tapi terkandung juga nilai-nilai moral, spiritual, dan budaya Islam yang bisa membentuk karakter peserta didik di kelas. Ini semua sejalan dengan fatwa Rasulullah saw. yang memberikan

dorongan umatnya untuk senantiasa menimba ilmu sebagaimana terdapat dalam hadis:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim.” (HR.

Ibnu Majah)

Hadis ini menyatakan bahwasanya setiap seorang muslim dituntut untuk mempunyai motivasi dan minat belajar agar tidak terjerumus dalam kebodohan. Dalam konteks pembelajaran SKI, minat belajar yang tinggi terhadap sejarah Islam akan menumbuhkan kecintaan kepada nilai-nilai Islam dan teladan para tokoh Muslim terdahulu. Mempelajari sejarah dan kebudayaan Islam, juga merupakan bagian dari kewajiban seorang muslim. Dengan mempelajari SKI, peserta didik diharapkan mampu memperkuat keimanan, memperluas wawasan, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap kejayaan Islam di masa lampau sebagai motivasi untuk berprestasi di masa kini.

Seroang siswa yang punya ketertarikan yang cukup tinggi pada pelajaran SKI pasti cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap kisah perjuangan tokoh-tokoh Islam, perkembangan peradaban Islam di berbagai wilayah, serta nilai luhur yang terkandung. Mereka akan lebih aktif dalam kegiatan belajar, seperti membaca sumber-sumber sejarah, berdiskusi, maupun mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kehidupan masa kini. Sebaliknya, siswa yang memiliki

minat rendah cenderung menganggap pelajaran SKI sebagai hafalan semata dan sulit untuk dihayati maknanya. Ini semua bisa berpengaruh pada kurangnya pemahaman pada nilai-nilai sejarah Islam dan melemahkan semangat belajar mereka. Maka karena ini guru sangat berperan penting untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran SKI melalui strategi pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media visual, metode diskusi kelompok, permainan edukatif, atau pendekatan kontekstual yang menghubungkan pelajaran SKI dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya minat belajar siswa terhadap pelajaran SKI, diharapkan nantinya mereka semua bukan sekedar mampu fahami sejarah Islam dengan cara intelektual, akan tetapi bisa juga meneladani semangat perjuangan, keteladanan, dan nilai-nilai moral dari para tokoh Islam agar bisa diimplementasikan pada kehidupan kini dan yang akan datang.

Belajar SKI adalah sebuah bagian dari bidang studi Pendidikan Agama Islam pada kurikulum Madrasah Tsanawiyah yang mana tujuannya hal ini adalah untuk menyiapkan anak didik untuk bisa menelaah, mencerna meresapi riwayat peradaban islam, yang selanjutnya akan prinsip hidup, lewat pembinaa, latihan, maupun pengajaran, serta pembiasaan. Pelajaran SKI merupakan bagian dari PAI di madrasah yang berisikan tentang mendidik akhlak, ragam budaya, serta jati diri bangsa. Peranan yang strategis dalam pengaturan tersebut di antaranya ketika membangun manusia

yang ada di Indonesia jadi manusia yang punya iman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan punya budi pekerti yang luhur, jadi bagian pokok dalam membangun manusia Indonesia.

Mata pelajaran SKI sangat berperan penting pada tahap interaksi sosial dan penyerapan beberapa penilaian yang sangat diperlukan. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik dapat diperkenalkan dan ditekankan pada nilai-nilai dasar seperti iman dan ihsan, adil, dan peka terhadap kelompok yang rapuh dan kurnag mapuampu, bertanggung jawab terhadap keperluan bersama, sikap saling menghormati, kejujuran dan keterbukaan, solidaritas, kreativitas, rasionalitas, kepedulian sosial, persatuan, ketekunan, serta ketertiban, dan nilai-nilai luhur lainnya. (Mursidah 2022)

B. Penelitian Relevan

Menurut Sugiyono (2019: 102) penelitian yang relevan berfungsi untuk memperkuat argumentasi teoritis dan menghindari duplikasi penelitian yang telah ada. Dengan menelaah penelitian terdahulu, peneliti dapat mengetahui posisi dan kebaruan (novelty) dari penelitian yang sedang dilakukan.

Berikut beberapa penelitian yang relevan:

1. Aquarista (2024) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)* Terhadap Minat Belajar Ips Siswa kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar” menyatakan bahwa hasil dari penelitiannya yaitu terdaopat pengaruh dalam model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa kelas 7, SMP Mualimin Kabupaten Blitar yang mana hasil tersebut berdasarkan dari uji t-test nilai Sig. $0,030 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwasanya ada pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Mualimin Kabupaten Blitar, dan pengaruh ini cukup besar. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil uji *Cohen* besar pengaruhnya yaitu 0.600 dikategorikan sedang. Persamaanya yakni sama-sama meneliti pengaruh model tgt terhadap minat belajar dan perbedaanya disini dalam pembelajaran IPS sedangkan yang akan diteliti pebelajaran SKI

2. Zahara & Saputra (2024) didalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01” menunjukkan bahwa penerapan model TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Dan model TGT juga terbukti mampu meningkatkan keterkaitan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ynag sama dengan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model TGT, sedangkan bedaannya ada pada mata pelajaran yang menjadi fokus kajian

3. Thalita dkk (2019) didalam jurnalnya penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV” menyatakan bahwasanya penerapan model Teams Games Tournament berhasil tingkatan keaktifan belajar siswa kelas IV. Peningkatan tersebut terlihat pada setiap indikator keaktifan siswa baik pada siklus I maupun siklus II. Berhasilnya penelitian ditunjukkan melalui pencapaian kriteria keaktifan siswa yang optimal pada siklus II. Persamaannya pada penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT, sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel kedua yang digunakan.
4. Billah (2017) didalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang”. Penelitian ini menyatakan adanya pengaruh yang berarti pada model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Terbukti dengan hasil uji hipotesis yang dilaksanakan pada dua kelas yang berbeda. Hasil yang diperoleh pada post test adalah 0,013 dengan kriteria taraf signifikan $\leq 0,05$.
5. Pratiwi dkk (2023) didalam karya nya yang berjudul “Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik kelas IV SD.” Menyatakan terdapat

pengaruh saat setelah menerapkan model TGT (Teams Games Tournament). Dengan nilai rata-rata awal peserta didik pada pra siklus 23,9%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 81,5% dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 85,3%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa TGT (Teams Games Tournament) bisa meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.

6. Sya'adah didalam jurnalnya yang berjudul "Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa" yang jadi tujuan pada penelitian yakni mengidentifikasi apakah model pembelajaran TGT dengan alat bantu kartu soal akan berjalan efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Analisis memakai *Quasi Eksperimental Design* yang berbentuk *Posttest Only Control Design*. Dan hasilnya menyatkan bahwasanya keinginan belajar dan hasil belajar siswa pada model TGT yang dibantu kartu soal jauh lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa

C. Kerangka Berfikir



Menurut Slameto (2022), minat belajar merupakan tekanan dari dalam diri seseorang sehingga membuatnya tertarik dan juga senang belajar. Minat belajar yang rendah bisa jadi disebabkan oleh komponen yang ada dalam diri, seperti dorongan, dan kesiapan belajar, serta komponen dari luar diri, seperti strategi pembelajaran, lingkungan belajar, serta peran guru. Jika guru hanya menggunakan metode konvensional

seperti ceramah, keterlibatan siswa menjadi rendah dan suasana belajar cenderung membosankan.

Saat ini, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Pancasila Bengkulu masih menggunakan metode konvensional. Inilah salah satu penyebab kurangnya minat belajar murid, yang akan berpengaruh pada kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi. Minimnya varian metode belajar memicu suasana kelas jadi kurang menarik dan menurunkan keterlibatan siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, Shoimin (2021) menyarankan pengimplementasian model belajar tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini langsung dibina oleh Slavin (1995) sebagai strategi pembelajaran yang:

1. Menyatukan kerja sama kelompok, persaingan antar kelompok, dan permainan edukatif.
2. Menggunakan kelompok heterogen, jadi pada setiap siswa bertanggung jawabkan pemahaman tim kelompok masing-masing.
3. Menyediakan reward/penghargaan bagi kelompok yang memenangkan turnamen, sehingga memotivasi siswa untuk aktif.

Diharapkan penerapan model TGT bisa memberi peningkatan pada minat belajar siswa, yang diperlihatkan melalui:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran
2. Keterlibatan dan partisipasi aktif

3. Rasa senang dan motivasi belajar
4. Perhatian terhadap materi pembelajaran

Dengan demikian, model TGT bukan hanya memberi peningkatan minat belajar pada mata pelajaran SKI saja, tapi berpotensi meningkatkan kemampuan sosial dan dorongan untuk belajar pada mata pelajaran lainnya

D. Asumsi

Menurut Sugiyono (2022), asumsi penelitian adalah: “Suatu anggapan yang diterima sebagai dasar berpikir dalam penyusunan kerangka penelitian, yang diambil dari teori, pengalaman, dan hasil penelitian sebelumnya.” Artinya, asumsi penelitian berfungsi sebagai pondasi konseptual yang mendasari pelaksanaan penelitian agar hasil yang diperoleh dapat dipahami secara logis sesuai teori. Lingkungan belajar di kelas VII MTs sangat mendukung penerapan model pembelajaran TGT, termasuk waktu, fasilitas, dan suasana kelas. Siswa kelas VII di MTs memiliki karakteristik yang mungkin untuk mereka berpartisipasi dalam tahapan pembelajaran berbasis permainan seperti TGT. Maka dari itu model pembelajaran TGT sangat efektif untuk peningkatan minat belajar karena prosesnya melibatkan unsur kompetisi, salah satu indikator yang dapat diukur melalui dimensi tertentu seperti peduli, daya tarik, motivasi, dan keaktifan siswa pada tahap pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas

interaktif, seperti TGT, lebih menarik untuk anak didik daripada metode ceramah atau pembelajaran konvensional.

E. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019:99), hipotesis ialah dugaan sesaat dari permasalahan penelitian yang masih membutuhkan bukti benar tidaknya melalui proses penelitian. Bisa dikatakan hipotesis adalah jawaban sesaat yang harus ulang pengujian data yang diperoleh untuk mengetahui kebenarannya. Berpcu pada kerangka berpikir dan asumsi yang telah dijelaskan sebelumnya, jadi hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar SKI siswa kelas VII MTs Pancasila Bengkulu.

H_a : adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tourn ament* (TGT) terhadap minat belajar SKI siswa kelas VII MTs Pancasila Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Menurut Sugiyono (2013) Penelitian kuantitatif dapat diterjemakan sebagai metode penelitian yang dilandaskan pada filsafat yang positif, yang nantinya akan dipakai untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, instrumen penelitian yang akan menjadi alat dalam pengumpulan data, analisis data yang nantinya akan bersifat kuantitatif/statistik, dan semuanya menjadi satu tujuan yakni untuk uji praduga yang sudah diatur. Pada penelitian kali ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif mempunyai tujuan yakni untuk menguji sebuah teori. Peneliti kuantitatif akan diawali dari sebuah teori selanjutnya akan diuji kebenarannya atau efektivitasnya. Penelitian kuantitatif ini memakai penalaran deduksi yang berawal dari sebuah teori, kemudian turun menjadi hipotesis, mengakumulasikan, menelaah, dan uji hipotesis. Penelitian kuantitatif juga meneliti sikap dalam kondisi yang dikontrol. Dalam pengumpulan data instrumen peneliti yang dipakai yaitu media yang sudah tertata rapi, sudah valid dan sudah diuji coba kehandalannya sebelum dipakai.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen semu atau quasi eksperimen. Karena nantinya pembagian siswa ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak sepenuhnya asal akan tetapi sesuai dengan kelompok

yang sudah ada. Menurut sugiyono (2013) dalam bukunya mengenai kuasi-eksperimen ini beliau menjelaskan bahwasanya kuasi eksperimen bisa dipakai pada hubungan yang kausalitas yakni hubungan sebab dan akibat seperti halnya yang dilakukan pada eksperimen murni. Adapun perbedaannya adalah kuasi eksperimen akan dipakai nanti saat peneliti yang dihasilkan tidak bias, jadi peneliti tidak akan melakukan penugasan secara acak untuk mengelompokkan subjek penelitian menjadi dua kelompok. Jadi nantinya peneliti hanya akan menggunakan kelompok yang sudah ada *existing group* seperti kelas dan Kela B. Misalnya: Kelompok eksperimen nantinya akan diajarkan dengan menggunakan model pembelajarna TGT dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Maka dari itu, untuk melakukan pre test pada kelompok eksperimen kuasi sangat diharuskan. Agar nantinya lebih mudah untuk melihat perbedaannya.

B. Lokasi dan waktu penelitian

Peneliti akan menggunakan lokasi MTs Pancasila sebagai lokasi utama untuk menerapkan model pembelajaran TGT. Dan akan diterapk kelas. Pelaksanaan penelitian ini lebih kurang akan berlangsung selama satu bulan. Dan penerapan pembelajarannya akan di lakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

C. Desain Penelitian

Peneliti akan memakai desain *Quasi Experimental* dengan bentuk *Non-Equivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2019: 114), desain ini digunakan karena peneliti tidak

bisa menghendel keseluruhan komponen yang berasal dari luar yang akan memengaruhi terlaksananya eksperimen, dan dalam menentukan tim itu tidak dilakukan secara acak (*nonrandom*).

Dalam desain ini terdiri dari 2 kelompok, yaitu:

1. **Kelompok eksperimen**, adalah kelompok yang akan diberi perlakuan memakai model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. **Kelompok kontrol**, adalah kelompok yang akan diberi perlakuan memakai metode pembelajaran konvensional.

Keduanya akan diberikan pre-test sebelum perlakuan untuk mengidentifikasi keahlian awal dan post-test setelah diberi perlakuan untuk mengidentifikasi hasil setelah pembelajaran.

Tabel 1
Pengukuran Minat Belajar

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelompok Eksperimen	O_1	X	O_3
Kelompok Kontrol	O_2	-	O_4

Keterangan:

- O_1 dan O_3 = pengukuran minat belajar sebelum perlakuan (pre-test)
- O_2 dan O_4 = pengukuran minat belajar setelah perlakuan (post-test)
- X = perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
- - = pembelajaran konvensional (tanpa perlakuan khusus)

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019), beliau mengatakan bahwa populasi merupakan ruang lingkup yang berasal dari objek dan juga subjek yang punya kualitas serta ciri khas yang sudah ditentukan oleh peneliti untuk nantinya dikaji dan selanjutnya disimpulkan. Dengan demikian, populasi merupakan semua unsur yang menjadi sumber data penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua pihak yang ada disekolah dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran di MTs Pancasila Bengkulu, yang meliputi kepala sekolah, guru, perangkat madrasah, serta seluruh peserta didik.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2020:174), Sampel dipahami seperti sebuah bagian tertentu dari populasi yang dianggap mampu mewakili keseluruhan karakteristik populasi tersebut. Dalam kegiatan penelitian, penggunaan sampel menjadi penting ketika keseluruhan jumlah populasi sangat besar dan tidak mungkin bagi peneliti untuk mengamati seluruh anggotanya secara langsung. Melalui proses pemilihan sampel yang tepat, peneliti dapat mendapat data yang relevan dan akurat tanpa harus meneliti populasi secara keseluruhan. Dengan demikian, sampel berfungsi sebagai representasi yang memungkinkan hasil penelitian tetap mencerminkan kondisi populasi secara umum dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A dan VII B di MTs Pancasila Bengkulu. Kelas VII A dipilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VII B ditetapkan sebagai kelas kontrol. Keduanya akan menerima perlakuan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan konvensional pada mata pelajaran (SKI). Dalam pemilihan sampel, peneliti harus memakai teknik purposive sampling, yaitu memilih sampel dengan berdasar atas pertimbangan tertentu disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Teknik ini sangat mungkin jika peneliti memilih sampel yang dianggap representatif untuk memperoleh data yang relevan dan mendukung analisis secara menyeluruh. (Sugiyono, 2019).

E. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang meletakkan siswanya ke dalam kelompok-kelompok kecil yang nantinya masing-masing kelompok akan terdiri dari 5 sampai dengan 6 siswa yang punya keahlian berbeda.. Mereka akan dilibatkan langsung sebagai tutor sebaya didalam kelompoknya dan setiap kegiatannya akan mengandung unsur permainan yakni melalui media quiz tournament.

2. Minat Belajar SKI

Minat belajar SKI adalah sebuah motivasi atau suatu minat dari dalam diri seseorang tanpa paksaan dari luar untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dengan perasaan senang yang dapat dilihat dari rasa ketertarikan dan keterlibatan dalam belajar SKI serta fokus dan perhatian yang tinggi saat pembelajaran SKI serta perasaan senang yang dirasakan saat sedang mengikuti pembelajaran SKI.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kali ini, ada berbagai teknik yang bisa dipakai untuk mengakumulasi data yang akan dipakai yakni angket (kuesioner), dokumentasi, dan observasi. Ketiga ketiganya diambil supaya temuan yang akan diperoleh lebih akurat, lengkap, dan saling melengkapi satu sama lain.

1. Angket / Kuesioner

Menurut Sugiyono (2013), kuesioner atau angket adalah taktik saat mengumpulkan fakta yang bisa dilaksanakan yakni dengan memberi beberapa pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada seluruh responden untuk mereka jawab. Kuesioner ini adalah teknik dalam yang cukup efisien untuk dipakai dalam mengumpulkan data apalagi jika peneliti sudah tahu dengan pasti mengenai jenis seperti apa yang bakal diukur dan bisa tahu apa saja yang diharapkan oleh informan. Bukan hanya itu kuesioner ini juga sangat cocok untuk penelitian dengan informan yang cukup banyak dan tersebar luas di berbagai wilayah.

Kali ini peneliti akan menggunakan angket untuk menghasilkan data mengenai keinginan anak didik untuk belajar SKI baik sebelum ataupun sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Angket disusun memakai skala Likert, yang dari: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Cukup (C), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Setiap alternatif jawaban diberi skor 1 sampai dengan 5, sesuai dengan pernyataan positif atau negatif. Berikut tahapan penyusunan angket adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun indikator variabel “minat belajar” berdasarkan teori yang relevan.
- b) Merangkai butir pernyataan angket sesuai indikator.
- c) Melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket.
- d) Menyebarkan angket kepada siswa kelas VII A MTs Pancasila Bengkulu.
- e) Mengumpulkan dan mengolah data hasil angket untuk dianalisis secara kuantitatif.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013), dokumen ialah sebuah catatan kejadian yang pernah dilalui. Dokumen tidak hanya berbentuk tulisan, tapi bisa juga dalam bentuk gambar, atau karya dari seseorang. Teknik dokumentasi ialah cara yang dapat dipakai untuk mengakumulasi data melalui pengkajian file yang sama seperti objek penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi dipakai untuk memperoleh data

pendukung yang tidak bisa didapat melalui angket atau observasi, seperti:

- a) Data jumlah siswa kelas VII MTs Pancasila Bengkulu.
- b) Profil sekolah, visi, misi, dan struktur organisasi sekolah.
- c) Daftar nilai dari hasil siswa belajar sebelum dan sesudahnya penerapan model TGT.
- d) Foto-foto kegiatan pembelajaran di Kelas .

Adapun langkah-langkah dokumentasi sebaai berikut:

- a) Mengumpulkan data administrasi dari pihak sekolah.
- b) Menyalin atau memotret data penting seperti nilai harian dan foto kegiatan.
- c) Mengarsipkan dokumen sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

3. Observasi

Menurut Sutrisno dalam Sugiyono (2013), observasi adalah sebuah tindakan yang umum terdiri atas berbagai tindakan biologis dan psikologis, dua di antaranya adalah mengamati dan mengingat..

Dalam penelitian ini, observasi dipakai untuk menapatkan data tentang kegiatan siswa dan pengimplementasian model belajar TGT dalam mata pelajaran SKI.

Peneliti melakukan observasi langsung di kelas VIIA dan VIIB MTs Pancasila Bengkulu untuk mengamati:

- a) Apa saja yang guru lakukan selama pelajaran dimulai.
- b) Partisipasi siswa saat kegiatan belajar berlangsung.
- c) Perubahan perilaku dan semangat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT.

Berikut tahapan observasi yang akan dilakukan dalam penelitian :

- a) Mempersiapkan lembar observasi berisi unsur-unsur yang diamati.
- b) Pengamatan langsung selama pembelajaran berlangsung.
- c) Mencatat hasil pengamatan secara sistematis.
- d) Menarik kesimpulan mengenai tingkat partisipasi dan minat belajar siswa.

G. Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono (2013) meneliti merupakan suatu tindakan dalam melakukan sebuah pengukuran, jadi diharuskan untuk menggunakan alat pengukur yang baik. Adapun alat pengukur dalam suatu penelitian biasa disebut dengan instrumen penelitian. Adapun instrumen penelitian merupakan sebuah sarana yang bisa pakai untuk mengukur peristiwa alam maupun fenomena sosial yang diamati. Secara kusus semua fenomena ini biasanya dinamai dengan variabel penelitian.

Agar bisa tahu apakah ada pengaruh model pembelajarana TGT terhadap minat belajar SKI maka peneliti akan mengukurnya dengan menggunakan instrumen penelitian berupa

angket atau koesioner. Angket akan dijawab langsung oleh siswa sebelum dan sesudah melakukan penerapan model pembelajaran TGT.

Berikut ini adalah bentuk intrumen penelitian minat belajar.

Tabel 2
Instrumen Penelitian Minat Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	Butir Soal
Minat belajar	Perasaan Senang	Siswa merasa antusias dan bersemangat mengikuti pelajaran	1. Saya merasa senang dan bersemangat ketika pelajaran SKI dimulai 2. Saya merasa senang ketika ada kegiatan kelompok atau permainan dalam pembelajaran SKI	1,2,
		Siswa mengikuti pembelajaran tanpa paksaan	3. Saya selalu ingin mengikuti pembelajaran SKI sampai selesai	3
	Ketertarikan	Siswa Tertarik dengan isi materi SKI	4. Saya tertarik dengan materi yang diajarkan dalam pelajaran SKI.	4
		Siswa Ingin tahu lebih dalam tentang topik SKI	5. saya ingin tahu lebih dalam mengenai materi SKI 6. Saya merasa materi SKI berguna dalam kehidupan saya. 7. saya mencari bacaan tambahan untuk memahami materi SKI lebih baik.	5,6,7

	Keterlibatan	Siswa aktif saat bertanya atau menjawab di kel	8. Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru dalam pelajaran SKI.	8
		Terlibat dalam diskusi kelompok	9. Saya lebih semangat belajar SKI jika dilakukan dalam kelompok. 10. Saya suka berdiskusi dengan teman tentang materi SKI.	9,10
		Berpartisipasi dalam permainan atau kuis	11. Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru dalam pelajaran SKI. 12. Saya bangga jika bisa menjawab soal SKI dengan benar.	11,12
	Perhatian	Memperhatikan guru saat menjelaskan	Saya selalu memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi SKI.	13
		Fokus selama kegiatan pembelajaran	14. Saya tidak melakukan aktivitas lain saat kegiatan belajar SKI dimulai	14
		Tidak mudah terganggu saat belajar	15. Saya tidak mudah terganggu saat mengikuti pelajaran SKI.	15

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Dalam analisis ini Instrumen penelitian yang akan dipakai yakni angket minat belajar. Instrumen ini berfungsi untuk mengukur tingkat keinginan belajar siswa sebelum

(*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Angket disusun berdasarkan teori minat belajar yang mencakup aspek perasaan senang, keterlibatan aktif, ketertarikan, dan perhatian seperti yang sudah ditulis pada tabel diatas. Angket berbentuk skala likert 1- 5 yang terdiri atas 15 butir pernyataan, dengan 5 alternatif jawaban. Semua Pernyataan bersifat positif dengan penilaian SS = 5, S = 4, R = 3, TS = 2, STS = 1. Skor total dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor butir.

- Skor minimum (ideal) = $15 \times 1 = 15$
- Skor maksimum (ideal) = $15 \times 5 = 75$

Setelah angket minat belajar siapa sebelum digunakan untuk penelitian sampel utama angket harus di uji cobakan terlebih dahulu. Untuk dapat mengetahui pernyataan di dalam angket tersebut sudah layak atau belum untuk digunakan saat melakukan pengumpulan data dalam sebuah penelitian. Uji coba angket atau kuesioner ini akan dilakukan pada 32 siswa dengan karakteristik yang setara dengan sampel penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas memperlihatkan sejauh apa kemampuan instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019). Dengan diterapkannya uji validitas bisa menjamin apakah setiap butir pertanyaan memang benar-benar sudah mewakili indikator minat belajar atau belum. Perhitungan validitas diterapkan melalui *korelasi product moment Pearson* terhadap data hasil uji coba pada 32 siswa yang punya karakteristik

serupa dengan sampel yang akan diteliti. Pernyataan butir bisa dikatakan valid jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($n = 30$, $r \text{ tabel} = 0,361$).

Tabel 3
Hasil Validitas Uji Kuesioner

No	Item Pernyataan	r hitung (Pearson's r)	Sig. (p)	Keterangan
1	p1	0.585	< 0.001	Valid
2	p2	0.415	0.010	Valid
3	p3	0.754	< 0.001	Valid
4	p4	0.715	< 0.001	Valid
5	p5	0.758	< 0.001	Valid
6	p6	0.495	0.002	Valid
7	p7	0.578	< 0.001	Valid
8	p8	0.366	0.024	Valid
9	p9	0.559	< 0.001	Valid
10	p10	0.432	0.007	Valid
11	p11	0.598	< 0.001	Valid
12	p12	0.803	< 0.001	Valid
13	p13	0.610	< 0.001	Valid
14	p14	0.719	< 0.001	Valid
15	p15	0.667	< 0.001	Valid

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Hasil uji menunjukkan bahwa 15 butir pernyataan semua valid. Sehingga semua pernyataan dapat digunakan pada pengumpulan data berikutnya.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas perpacu pad hasil konsistensi dalam pengukuran apabila instrumen diujikan berulang kali (Arikunto, 2019). Reliabilitas untuk melihat apakah hasil instrumen akan tetap konsisten jika dipakai berulang dikondisi yang sama. Dan juga untuk memastikan angket memberikan hasil yang stabil dan dapat dipercaya, bukan hanya sebuah kebetulan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Instrumen bisa dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0,70$.

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas

No	Jenis Reliabilitas	Nilai	Kriteria	Keterangan
1.	<i>Cronbach's Alpha</i> (α)	0.749	$\geq 0,70$	Reliabel
2.	<i>McDonald's Omega</i> (ω)	0.901	$\geq 0,70$	Sangat Reliabel

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Dari data table yang diperoleh di atas, dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.749 hal ini menyatakan bahwasanya alat ukur penelitian ini punya level konsistensi internal sangat bagus, dikarenakan bisa melebihi batas minimal 0.70. Sementara itu, nilai *McDonald's Omega* sebesar 0.901 menunjukkan reliabilitas yang begitu tinggi. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwasanya media yang dipakai dalam penelitian ini sangat valid dan layak digunakan untuk mengakumulasi data lebih lanjut.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan sesudah seluruh data yang berasal dari sampel sudah dikumpulkan. Aktivitas selanjutnya yakni terdiri dari mengelompokan data didasari dengan komponen serta jenis informan, tabulasi informadi, penyajian informasi dari tiap komponen, serta pengolahan data gara bisa menjawab permasalahan dan pengujian hipoteisi yang sudah ajukan. Seluruh analisis data yang diperoleh pada penelitian ini semua dilakukan dengan memakai perangkat lunak berupa statistik Jamovi versi 27.4 karena Jamovi memiliki tampilan yang intuitif dan mendukung berbagai uji statistik seperti uji normalitas, homogenitas, t-test, dan effect size secara akurat.

1. Uji Deskriptif

Uji deskriptif dipakai untuk mengidentifikasi ciri data, yang terdiri dari nilai terkecil, besar, rata-rata (mean), dan simpangan baku dengan berdasar dari data yang didapat. Analisis deskriptif ini membantu menggambarkan kecenderungan umum minat belajar siswa pada setiap kelompok.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengidentifikaksi apa fakta hasil pre-test dan post-test distribusinya normal. Dikarnakan banyak sampel penelitian ini kurang dari 50 ($n < 50$), maka digunakan *Shapiro–Wilk* Test melalui program Jamovi.

Kriteria pengujian:

- Jika $p > 0,05$, data berdistribusi normal.
- Jika $p \leq 0,05$, data tidak berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Sebelum dilakukannya uji beda rata-rata antar kelompok, peneliti melakukan uji homogenitas varian terlebih dahulu untuk memastikan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol itu tidak beda atau punya variasi yang sama.

Akan dilakukan uji *Levene's Test* dengan menggunakan aplikasi Jamovi.

Kriteria pengujian:

- Jika $p\text{-value} > 0,05$, maka dari itu data yang diperoleh dinyatakan homogen dan analisis dapat dilanjutkan dengan *Independent Samples t-Test*.
- Jika $p\text{-value} \leq 0,05$, maka data itu bisa dibilang tidak homogen dan analisis dilanjutkan dengan *Welch's t-Test* atau uji non-parametrik (*Mann-Whitney U*). (Sugiyono, 2019).

4. Uji Hipotesis

Agara bisa mengidentifikasi ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara 2 kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti akan menggunakan uji hipotesis.

a. Jika Data Berdistribusi Normal dan Homogen

Analisis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test melalui aplikasi Jamovi.

Hipotesis:

- H_0 : Tidak ada perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- H_1 : Ada perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kriteria pengujian:

Jika $p < 0,05$, maka H_0 ditolak (ada perbedaan yang signifikan).

Jika $p \geq 0,05$, maka H_0 diterima (tidak ada perbedaan yang signifikan).

b. Jika Data Tidak Berdistribusi Normal

Analisis dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U Test* uji non-parametrik. Hipotesis dan cirinya masih sama seperti uji *t* di atas. Jikalau nantinya penelitian hanya memakai satu grup, misalnya hanya kelas eksperimen saja tanpa kelompok kontrol, maka analisis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* atau *One Paired Sample t-Test*. Uji ini akan dipakai untuk mencari ada atau tidaknya beda yang signifikan antara nilai pre-test.

5. Uji Effect Size

Menurut Sugiyono (2019: 148), effect size atau besar pengaruh merupakan takaran yang dipakai untuk memperlihatkan berapa besar pengaruh perlakuan (treatment)

terhadap variabel terikat. Dengan kata lain, effect size tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan, tetapi juga tingkat kekuatan pengaruhnya.

Sugiyono menjelaskan bahwa dalam penelitian eksperimen, pengujian hipotesis tidak cukup hanya dengan melihat nilai signifikansi (p-value), tetapi juga perlu memperhatikan seberapa besar efek perlakuan yang diberikan, agar hasil penelitian memiliki makna praktis (practical significance).

Uji effect size digunakan untuk mengidentifikasi berapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa. Perhitungan effect size dilakukan melalui Jamovi dengan menggunakan rumus *Cohen's d*.

$$\text{Rumus : } d = \frac{\text{Standard Deviation of Differences}}{\text{Mean Difference}}$$

- Jika **$d < 0.2$** : Efek kecil.
- Jika **$0.2 \leq d < 0.5$** : Efek sedang.
- Jika **$d \geq 0.8$** : Efek

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Wilayah Sekolah

a. Sejarah Mts Pancasila

MTs Pancasila Bengkulu adalah suatu lembaga dalam pendidikan yang posisinya berada di bawah asuhan Pondok Pesantren Pancasila. Adapun pondok pancasila ini merupakan pondok tertua yang berada di provinsi bengkulu. Nama Mts Pancasila ini diberikan langsung oleh Presiden RI Bapak Soeharto saat peresmian pada tanggal 18 November 1974. Dimana hal ini diwakili oleh Mentri Agama RI Bapak Prof. Dr. H Mukti Ali, MA. Modal pertama pada pembanunan ini asalnya dari masyarakat kelurahan jembatan kecil itu sendiri yang dahulu namanya pasar jembatan kecil. Bantuan ini dulunya masih berbentuk berupa tanah wakaf yang luasnya mencapai seluas 9 Ha (sekarang tinggal 6 Ha) serta bantuan uang dari presiden RI Bapak Soeharto sebesar Rp. 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah) yang diberikan langsung kepada pemda provinsi (Bapak Gubernur H.Ali Amin, SH) pada saat berkunjungnya beliau ke Bengkulu tahun 1972.(Sumber Data Dokumentasi Tahun 2025)

MTs Pancasila Bengkulu merupakan lembaga formal yang pertama di Pondok Pesantren Pancasila Bengkulu dan kepala MTs Pancasila yang pertama adalah H. Muhammad

Rusli tahun 1974 s.d 1980 dan karena H. Muhammad Rusli beralih menjadi pemimpin pondok tahun 1981 maka yang menjadi kepala MTs Pancasila adalah Hj. Nurliana Rys dan sudah 6 kali pergantian Kepala Madrasah sampai sekarang.

Tabel 5 Nama Kepala Madrasah

No	Nama	Tahun Menjabat
1	H. Muhammad Rusli	1974 – 1980
2	Hj. Nurliana, Rys	1980 – 1993
3	Hanafi Taufiq, B.A.	1993 – 2010
4	Abu Yazid, S.Pd.	2010 – 2015
5	Emil Yadi, M.Pd.I	2015 – 2019
6	Emi Liyanti, M.Pd.	2019 – 2023
7	Pikrun, S.Pd.I	2023 – Sekarang

Didalam lembaga, selain direktur dan kanwil direktorat, pondok pesantren juga sudah punya secretariat kepala sekolah madrasah aliyah (MA), kepala Sekolah Menengah Umum (SMU), Kepala Madratsah tsanawiyah (MTs), kepala sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Pada pendidikan bidang formal pihak pondok memimpin di dua kurikulum, yakni kurikulum negeri (Depag/Diknas) (Kurikulum diniyah (pondok). Adajuga jenjang dan bentuk sekolah yang di langsungkan secara formal terdiri dari 2 madrasah dan 2 sekolah umum. Khususnya pada MTs Pancasila yang didirikan tahun 1989, MTs Pancasila ini merupakan salah satu nama lembaga pendidikan pondok pesantren pancasila Bengkulu yang sekarang di pimpin oleh Ustad Pikrun S,Pd I dalam masa kepemimpinan beliau sekarang MTs Pancasila memiliki lebih kurang 110 murid dan memiliki ruang belajar sebanyak 6 lokal, sebuah kantor guru, sebuah ruang kepala sekolah, dan

sebuah ruang tata usaha, sebuah ruangan laboratorium, sebuah ruangan perpustakaan dan WC sekolah. (Sumber : Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025)

b. Identitas Sekolah

Tabel 6 Identitas Sekolah

NO.	IDENTITAS SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	MTs Pancasila Bengkulu
2.	NPSN	10704079
3.	NSM	121217710001
4.	Alamat	Jl. Rinjani RT 10 Jembatan
5.	Provinsi	Bengkulu
6.	Kecamatan	Singgar Pati
7.	Desa/Kelurahan	Jembata Kecil
8.	Kabupaten	Kota Bengkulu
9.	Status sekolah	Swasta
10.	Akreditasi	B
11.	Telepon/ Fax	-
12.	Email	<u>Mtspancasila@gmail.com</u>
13.	Status Madrasah	Swasta
14.	Tahun Pendirian	1974

Sumber : Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025

c. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Pancasila

1) Visi:

MTs Pancasila Bengkulu adalah Menciptakan siswa yang berilmu Pengetahuan dan juga berteknologi serta berakhlak karimah (sumber:Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025)

2) Misi

- a) Meyelenggarakan KBM dengan cara yang Profesi yakni Membekali Siswa dengan Ilmu Agama
- b) Mengamalkan serta menyampaikan Syari'at Islam ke dalam kehidupan Pribadi, Keluarga, Masyarakat dan Negara RI
- c) Memperkokoh Ukhuwah Islamiyah diantara Siswa, Guru dan Masyarakat Sekolah.
(sumber:Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025)

3) Tujuan

- a) Menghasilkan tamatan yang berakhlakul karima
- b) Bisa membiasakan diri untuk sholat lima waktu dan sholat dhuha.
- c) Dapat menjadi qori' dan qoriah
- d) Hafal al-qur'an juz 30
- e) Menguasai ilmu ibadah kemasyarakatan supaya bisa jadi khotib, imam, memimpin thalil, dan do'a serta terampil berdakwa.
- f) Dapat memahami ilmu kaligrafi (menulis indah al-qur'an) (sumber:Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025)

d. Struktur Organisasi Lembaga

Struktur organisasi merujuk pada tata letak dan hubungan antarbagian serta posisi yang terdapat dalam suatu

entitas organisasi atau kelembagaan dengan tujuan mengelola pelaksanaannya guna menggapai target yang diinginkan. Struktur organisasi menggambarkan secara rinci pembagian kerja antarbagian dan pembatasan hubungan antara aktivitas dan fungsi. Setiap komponen memiliki peran serta sebuah tanggung jawab yang berbeda sesuai dengan apa posisinya, sebagaimana seperti yang sudah tergambar dalam struktur organisasi di sekolah. (sumber:Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025)



Gambar 1 Struktur Organisasi madrasah Tsanawiyah Pancasila Kota Bengkulu

5. Sumber Daya Manusia

1.) Tenaga Pendidik

Tabel 7
Tenaga Pendidik

No.	NAMA	JABATAN
1.	Pikrun, S.Pd.I	Kepala Madrasa
2.	Shodiqul Amin, M.Pd	Waka.Kesiswaan
3.	Via Yuli Mafruroh, S.Pd.I	Waka.Kurikulum
4.	Nazilawati, S.Ag	Guru
5.	Arfa, S.Pd	Guru
6.	Pepi Sukaesi, S.Pd	Guru
7.	Aida Rostika, S.pd	Guru
8.	Hetty Shinta Anggraini, S.Pd	Guru
9.	Ratna Komala, S.Pd	Guru
10.	Leni Hastuti, S.Pd	Guru
11.	Hairiyanto, M.Pd	Guru
12.	Dori Setiawan, M.Pd	Guru
13.	Oktarina, S.Pd	Guru
14.	Liu Yayus Utami	Guru
15.	Siska Amelia, S.Pd	Guru
16.	Hamzah Maulana, S.Sos	Guru
17.	Hani Azizah, S.Pd	Guru
18.	Nani Siti Nurfajriah	Guru
19.	Afri Sukandar, S.Ag	Guru
20.	Ridha Setya Negsih	Guru

21.	Mellisya Senesteria	Guru/UKS
TATA USAHA		
22.	Azan Subhi, S.H.I	Ka. TataU saha
23.	Suraiti,A.Md	Ka. Perpustakaan
24.	Jauhari Arianto, SE	Staf TU

Sumber : Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025

2.) Peserta Didik

Tabel 8
Peserta Didik

VII		VIII		I	
LK	PR	LK	P	L	
19	11	25	1	1	
Jumlah 30		Jumlah 38		Jumlah	
JUMLAH KESELURUHAN = 109					

Sumber : Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025

6. Sarana Prasarana

Ada juga sarana dan prasarana yang ada dilingkungan MTs Pancasila Bengkulu terdapat di antaranya sebagai berikut :

Tabel 9
Sarana dan Prasarana

No	Nama Prasarana	Keterangan	Jumlah
1.	Ruang Kelas	Baik	6
2.	Ruang Kepala Sekolah	Baik	1
3.	Ruang Guru	Baik	1
4.	Lab Komputer	Baik	1
5.	Lapangan	Baik	1
6.	Ruang Ibadah	Baik	2
7.	Perpustakaan	Baik	1

8.	Toilet	Baik	7
9.	Wi-Fi	Baik	2
10.	Komputer	Baik	5
11.	Proyektor	Baik	1
12.	Kantin	Baik	1

Sumber : Dokumentasi MTs Pancasila Bengkulu 2025

2. Deskripsi Data

a. Deskripsi Data Pre-Tes Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Pre-Tes akan dilakukan kepada siswa dari kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol sebelum penerapan model belajar *Teams Games Tournament* (TGT) dan manual dilaksanakan. Tujuanya untuk melihat kemampuan awal anak atau tingkat semangat anak dalam mengikuti pembelajaran SKI. Berikut ini hasil dari Deskripsi data Pre-Tes:

Tabel 10
Deskripsi Pre-Tes

Kelompok	N	Nilai Min	Nilai Maks	Mean	Std. Deviasi
Eksperimen	13	51	68	59,8	6,05
Kontrol	13	54	68	60,8	5,47

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Mengacu pada tabel di atas, bisa dipahami bahwasanya nilai rata-rata pretest dari kelompok eksperimen adalah 59,8 dengan standar deviasi 6,05. Sedangkan dalam kelompok kontrol, nilai rata-rata adalah 60,8 dengan standar deviasi 5,47. Hasil ini memperlihatkan bahwa kemampuan awal yang

dimiliki keduanya relatif seimbang karna nilai tertinggi adalah 68 dan terendah 51.

b. Deskripsi Data Post-Tes Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Pos-Tes diberikan setelah implementasi model belajar dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan pada kelas eksperimen serta belajar dengan metode biasa yang dilakukan di kelas kontrol. Tujuan posttest adalah untuk dapat mencari hasil akhir minat belajar siswa sesudah perlakuan diberikan. Ringkasan data posttest bisa dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 11
Deskripsi Pos-Tes

Grup	N	Jml Min	Jml Maks	Jml Mean	Jml Deviasi	Std.
Eksperimen	13	64	74	67,8	3,05	
Kontrol	13	53	75	66,5	6,46	

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Berdasar dari perolehan data analisis deskriptif Tabel diatas, posttest pada minat belajar siswa kelompok Eksperimen mendapat nilai mean 67,8 dengan standar deviasi 3,05, nilai minimum 64, dan nilai maksimal 74. Pada kelompok kontrol punya mean posttest sejumlah 66,5 dengan standar deviasi 6,46, nilai minimum 53, dan nilai maksimal 75.

Hasil ini menyatakan bahwasanya nilai yang didapat pada Rata-rata Mean Posttest pada kelas perlakuan itu jauh lebih unggul 67,8 dibanding posttest kelas tanpa perlakuan 66,5. Standar deviasi posttest kelas eksperimen lebih seragam sd

kecil 3,05 hasilnya stabil. Posttest kelas kontrol lebih bervariasi sd besar 6,46 min & max kelas kontrol punya rentang nilai lebih lebar 53–75, sedangkan kelas eksperimen lebih rapat 64–74. Jadi dapat diambil kesimpulannya bahwasanya kelompok dari kelas perlakuan itu jauh lebih unggul karena mempunyai nilai mean posttest yang lebih unggul. Serta sebaran nilai lebih stabil karna sd lebih kecil.

c. Deskripsi peningkatan (*Gain Score*)

Analisis peningkatan minat belajar siswa dilakukan dengan menghitung *gain score* berdasarkan hasil pretest dan posttest. Perolehan hasil *Gain score* itu dari selisih antara skor posttest dengan pretest untuk setiap siswa. Selanjutnya, nilai *normalized gain* (N-Gain) dihitung menggunakan rumus:

$$g = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretes}}$$

Adapun perhitungan kategori dapat dilihat dari kriteria interpretasi N-Gain yang umum dipakai yakni sebagai berikut

Tabel 12
Kriteria N Gain

Rentang Nilai N-Gain (g)	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g \geq 0,70$	Tinggi

- Kalau $g < 0,30 \rightarrow$ peningkatannya rendah.
- Kalau $0,30 \leq g < 0,70 \rightarrow$ peningkatannya sedang.

Tabel berikut menyajikan ringkasan data pretest, posttest, *gain score*, dan N-Gain siswa kelompok eksperimen dan kontrol:

Tabel 13
Deskripsi N Gain Skor

Kelompok	N	Skor Min	Skor Maks	Mean	Std. Deviasi
Eksperimen Gain	13	-2	19	8.00	5.99
Kontrol Gain	13	-7	20	5.62	7.77
Eksperimen N-Gain	13	-0.250	0.857	0.485	0.291
Kontrol N-Gain	13		1.00	0.313	0.533

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Menurut hasil perolehan tabel di atas, bisa dilihat pada rata-rata skor pretest dalam kelompok eksperimen diperoleh nilai 59,85, sedangkan pada kelompok kontrol memiliki rata-rata 60,85. Sesudah diterapkannya model TGT, nilai posttest kelompok eksperimen jadi meningkat 67,85, sedangkan kelompok kontrol menjadi 66,46. Selisih rata-rata skor pretest dan posttest menunjukkan peningkatan sebesar 8 poin pada kelompok eksperimen dan 5,62 poin pada kelompok kontrol.

Perhitungan N-Gain yang didasari dari kriteria interpretasi menentukan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh N-Gain kelompok eksperimen yakni 0,19 (kategori rendah), sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata N-Gain 0,13 masuk dalam kategori rendah. Hasil ini mengindikasikan bahwasanya meskipun keduanya ada pada posisi yang sama yakni peningkatan yang rendah, tetap saja pada kelompok eksperimen peningkatan minat siswa dalam belajar yang dimiliki jauh lebih besar daripada kelompok kontrol. Hal ini

memperlihatkan bahwa dalam implementasi pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diberikan kepada kelompok eksperimen memberikan dampak positif, meskipun peningkatannya masih tergolong rendah.

B. Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan identifikasi lebih lanjut, harus melakukan pengujian asumsi klasik terlebih dahulu, salah satunya adalah uji normalitas. Normalitas diujikan agar dapat mengidentifikasi jika data tersebut punya distribusi normal atau tidak. Distribusi yang normal pada data juga jadi syarat utama dalam analisis regresi linier agar hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan secara tepat. Di karenakan banyak responden pada eksperimen ini kurang dari 50, oleh karna itu normalitas akan diujikan pakai metode *Shapiro-Wilk*, yang lebih pas untuk ukuran dengan sampel kecil. Berikut hasil uji normalitas data.

Tabel 14
Hasil Uji Normalitas

	Antar Kelompok	N	Mis sing	<i>Shapiro-Wilk</i>		Keterangan*
				W	P	
pretest	Eksperimen	13	0	0.926	0.302	Normal
	Control	13	0	0.846	0.025	Normal
Posttest	Eksperimen	13	0	0.948	0.572	Normal
	Control	13	0	0.950	0.596	Normal
N gain score	Eksperimen	13	0	0.893	0.106	Tidak Normal
	Control	13	0	0.904	0.152	Normal
gain score	Eksperimen	13	0	0.947	0.560	Normal

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Untuk memperoleh hasil uji normalitas diatas dihitung pakai metode *Shapiro–Wilk* metode ini dilakukan karna jumlah setiap sampel kelompok itu kurang dari 50. Hasil lengkap disajikan pada tabel diatas.

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh temuan sebagai berikut:

- Pretest
 - Kelompok eksperimen memiliki nilai $W = 0.926$ dengan $p = 0.302$ ($p > 0.05$) yang berarti distribusi data tersebut normal.
 - Kelompok kontrol memiliki nilai $W = 0.846$ dengan $p = 0.025$ ($p < 0.05$) Artinya distribusi data tersebut tidak normal.
- Posttest
 - Kelompok eksperimen: $W = 0.948$, $p = 0.572 \rightarrow$ normal.
 - Kelompok kontrol: $W = 0.950$, $p = 0.596 \rightarrow$ normal.
- N-Gain Score
 - Kelompok eksperimen: $W = 0.893$, $p = 0.106 \rightarrow$ meskipun p mendekati 0.05, nilainya masih > 0.05 sehingga secara statistik normal (bisa dicatat sebagai “mendekati batas normalitas”).
 - Kelompok kontrol: $W = 0.904$, $p = 0.152 \rightarrow$ normal.
- Gain Score
 - Kelompok eksperimen: $W = 0.947$, $p = 0.560 \rightarrow$ normal.
 - Kelompok kontrol: $W = 0.924$, $p = 0.283 \rightarrow$ normal.

Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya sebagian besar data penelitian itu punya distribusi normal, kecuali hasil data pretest pada kelas kontrol yang mempunyai data tidak normal. Dikarnakan ada suatu dari data yang mempunyai distribusi yang tidak normal, maka asumsi uji parametrik tidak terpenuhi secara keseluruhan. Oleh sebab itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilanjutkan memakai uji non-parametrik *Mann-Whitney U Test*

b. Uji Homogenitas Varian (*Levene's Test*)

Setelah mendapatkan hasil normality selanjutnya data yang normal di uji homogenitasnya. Untuk bisa mengidentifikasi apakah data pada setiap kelompok mempunyai varian homogen yang sama, maka harus melakukan uji homogenitas varians yang memakai metode *Levene's Test*. Adapun hasil dari analisis yang sudah uraikan dalam Tabel berikut.

Tabel 15
Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F	df1	df2	Sig. (p)
D (Gain Score)	2.56	1	24	0.122
Pretest	0.000656	1	24	0.980
Posttest	5.12	1	24	0.033

Sumber : Data Primer Diolah 2025

- Pada data Gain Score (D) diperoleh nilai $p = 0.122 > 0.05$, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya varians yang dimiliki gain score itu homogen.
- Pada hasil Pretest diperoleh nilai $p = 0.980 > 0.05$, artinya varians data pretest juga homogen.

- Padahal pada data Posttest diperoleh nilai $p = 0.033 < 0.05$, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya varians data posttest tidak menyatakan homogen atau terjadi pelanggaran asumsi homogenitas.

Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi untuk variabel pretest dan gain score saja, namun tidak terpenuhi pada variabel posttest.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan agar dapat menjawab pra dugaan sementara peneliti. Adapun Hipotesis yang diuji adalah.

H₀ : model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak ada pengaruh signifikan pada minat belajar SKI terhadap siswa Kelas VII MTs Pancasila Bengkulu.

H_A : model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ada pengaruh signifikan pada minat belajar SKI terhadap siswa Kelas VII MTs Pancasila Bengkulu

Sebelum dilaksanakannya uji hipotesis peneliti sudah lebih dulu melakukan uji prasyarat normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* yang dilakukan pada keseluruhan temuan sebelum dan sesudah tes baik pada kelompok eksperimen ataupun kontrol. Hasil pengujian menyatakan bahwasanya sebagian dari distribusi data yang normal yakni $p > 0,05$, kecuali data sebelum test pada kelompok kontrol yang memiliki nilai $p < 0,05$ yang artinya data tersebut distribusinya tidak normal. Karna sebagian data ternyata punya distribusi normal

maka sebelum menguji berapa besar model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT bisa berpengaruh pada minat belajar, dari hasil ini yang distribusinya normal harus dicari homogenitas varians *Levene's Test*nya contoh hasil posttest antar kelompok. Adapun hasilnya menunjukkan $p > 0,05$ artinya kedua kelompoknya varian homogen. Setelah asumsi normalitas data dan homogenitas terpenuhi, beda rata-rata gain antara kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis kembali memakai *Independent-Samples t-test*.

a. Uji Hipotesis Awal

1.) Pretest Antar Kelompok

Uji pretes antar kelompok dilakukan supaya dapat meyakinkan bahwa kemampuan diawal (pretest) siswa itu setara pada kelompok eksperimen dan control sebelum perlakuan diberikan. Uji normalitas sebelumnya menyatakan bahwasanya hasil data pretest kelompok kontrol ternyata distribusinya tidak normal ($p = 0,025$), jadi untuk menguji perbedaan rata-rata pretest antar kelompok harus menggunakan *Mann-Whitney U Test* sebagai alternatif non-parametri kelas berikut hasilnya:

Tabel 16
Hasil Uji T Independen Pretest

Uji Statistik	Nilai U	p-value	Keterangan	Effec Size
Mann-Whitney U Test	77.0	0.719	$p > 0,05$ (tidak signifikan)	0.0888

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Berpacu dari uji T Independen Pretest telah disajikan Tabel diatas menunjukkan bahwa Nilai U yang diperoleh sebesar 77,0 dengan $p = 0,719$ ($p > 0,05$). Angka tersebut menyatakan bahwasanya beda tidak cukup signifikan pada skor pretest minat belajar antara keduanya. Oleh karna itu dapat disimpulkan kedua kelompok sama-sama mempunyai kemampuan awal yang cukup setara. Nilai rank biserial correlation = 0,0888 menyatakan bahwasanya efek yang sangat kecil kategori *very small effect*. Artinya, perbedaan yang terjadi hanya sekitar 8,9% dan dapat diabaikan secara praktis. sehingga perlakuan pada kelompok keduanya dapat dibandingkan secara adil pada tahap ini.

b. Uji Hipotesis Pendukung (antara kelompok)

1.) Kelompok Eksperimen

Hasil uji normality sebelumnya menyatakan bahwa data pretest dan posttest kelompok eksperimen berdistribusi normal maka yang dipakai yakni uji Paired Samples t-test. Berikut hasilnya:

Tabel 17
Hasil Uji T Paired Kelompok Eksperimen

Kelompok	Uji yang Dipakai	Statistik Uji	Df	p-value	Effect size	Keputusan
Eksperimen	Paired Samples t-test	$t = 4.82$	12	< 0.001	1.34	Signifikan

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Berdasar pada tabel hasil perolehan uji *paired samples t-test* pada kelompok eksperimen menghasilkan $t = 4.82$, $p < 0.001$, menandakan adanya perbedaan signifikan antara nilai

pretest dan posttest. Nilai *Cohen's d* = 1,34 menunjukkan ukuran efek sangat besar.

2.)Kelompok Kontrol

Hasil uji normality dari kelompok kontrol ada salah satu data yang tidak normal yakni pre-test pada kelompok kontrol sehingga syarat parametrik tidak terpenuhi. Maka tes hipotesis kelompok kontrol dengan uji non parametrik yakni memakai *Wilcoxon Signed-Rank Test* berikut hasilnya:

Tabel 18
Hasil Uji T Paired Kelompok Kontrol

Kelompok	Uji yang Dipakai	Statistik Uji	df	p-value	Effect size	Keputusan
Kontrol	<i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>	W = 68.0	—	0.025	0.799	Signifikan

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Berpacu pada data diatas menunjukana hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* yakni $W = 68.0$, $p = 0.025$, Artinya menunjukkan perbedaan signifikan. Dan nilai *Rank-biserial correlation* = 0.799 menunjukan ukuran cukup besar.

c. Uji Hipotesis Utama (Antar Kelompok)

1) Postest Antar kelompok

Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah beda hasil pada skor posttest keinginan belajar antara kelompok eksperimen yang dapat perlakuan model pembelajaran TGT dan kelompok kontrol sudah cukup signifikan. Sebelum pengujian, diberikan harus mencari uji normalitas dulu untuk mengidentifikasi data normal atau tidak dan hasilnya menunjukan bahwasanya semua data

berdistribusi normal. Dan dilanjutkan mencari homogenitas varians (*Levene's test*) dan hasilnya $p = 0,033 (< 0,05)$, Artinya homogenitas varians tidak terpenuhi. Maka dari itu, analisis perbedaan posttest antar kelompok yang dilakukan dengan uji Independent Samples t-Test dengan memakai Welch (*equal variances not assumed*).

Tabel 19
Hasil Uji T Independen Posttest

Uji Statistik	Nilai t	Df	p-value	Keterangan Varians	Effect Size
Welch's t	0.699	17.1	0.494	Varians tidak homogen (<i>Levene's p</i> = 0.033)	0.274

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Tabel tersebut menyatakan bahwa Nilai Welch's t = 0,699, derajat kebebasan (df) = 17,1, dan $p = 0,494$. Karena $p > 0,05$, maka H_0 bisa diterima. Bisa diartikan bedanya tidak cukup signifikan diantara skor posttest minat belajar tim perlakuan dan tidak. Bisa dikatakan bahwa setelah perlakuan, mean skor posttest keduanya mempunyai perbedaan secara statistik, meskipun kelompok eksperimen telah diberikan model pembelajaran TGT.

2) N Gain Skor Eksperimen vs Kontrol

Untuk dapat mengidentifikasi adakah perbedaan peningkatan minat belajar (N-Gain) yang signifikan antara kedua kelompok, bisa dengan uji hipotesis. Tetapi peneliti harus mencari uji normalitas lebih dulu sebelum dilakukannya uji hipotesis agar terlihat jika hasil N gain keduanya punya distribusi normal atau tidak dan hasilnya data normal.

Kemudian setelah itu di hitung juga uji homogenitas varians memakai *Levene's test* supaya bisa melihat temuan homogen atau tidak dan hasil $p = 0,122 (> 0,05)$, menyatakan bahwasanya varians N-Gain keduanya homogen. Dengan demikian karna keduanya berdistribusi normal dan sama-sama homogen maka uji Independent Samples t-Test memakai *Student equal variances assumed*.

Tabel 20
Hasil Uji T Independen N Gain Score

Uji Statistik	Nilai t	Df	p-value	Keterangan Varians	Effect Size
Student's t	1.02	24.0	0.317	Varians homogeny (<i>Levene's p</i> = 0.122)	0.401

Sumber : Data Primer Diolah 2025

Berpacu dengan data diatas menyatakan bahwa nilai $t = 1,02$, $df = 24$, dan $p = 0,317$. Karena $p > 0,05$, jadi H_0 dinyatakan diterima, Artinya tidak ada beda yang berarti pada rata-rata N-Gain score diantara kedua kelompok. Bisa dikatakan, meskipun kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan model belajar TGT, peningkatan minat belajar yang diukur melalui N-Gain tidak berbeda secara statistik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Namun nilai *Cohen's d* = 0.401 menunjukkan efek sedang (*medium effect*) menurut kriteria *Cohen* (1988), yang berarti bahwa meskipun perbedaan rata-rata tidak signifikan secara statistik, terdapat pengaruh praktis yang cukup berarti dari implementasi model belajar tipe TGT terhadap meningkatnya minat siswa dalam belajar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berpacu dari nilai uji *Independent Samples t-Test* seperti sudah dijelaskan tadi pada nilai *N-Gain score*, diperoleh nilai $t = 1,02$, $df = 24$, dan $p = 0,317$ ($p > 0,05$). Angka itu menyatakan bahwasanya tidak ada beda yang sig diantara minat siswa dalam belajar pada kelompok eksperimen yang belajar memakai tipe (*TGT*) dengan kelompok kontrol yang memakai tipe konvensional. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) dianggap berlaku dan hipotesis alternatif (H_a) tidak berlaku. Meskipun begitu, hitungan hasil dari *Effect Size* dengan nilai *Cohen's d* = 0,401 menunjukkan adanya pengaruh dengan kategori sedang. Artinya, penerapan model belajar tipe *TGT* memberi dampak praktis dalam meningkatnya minat siswa dalam belajar, meskipun secara statistik perbedaannya tidak signifikan.

Dan kemudian walaupun hasil hipotesis menyatakan tidak terbukti adanya beda secara signifikan, implementasi belajar memakai *Teams Games Tournament* (*TGT*) tetap bisa menciptakan situasi belajar lebih seru dan interaktif. Dibuktikan dari nilai skor mean keinginan belajar grup eksperimen jauh lebih meningkat daripada dengan grup control. Peningkatan sangat signifikan untuk lingkup kelompok eksperimen dan effect size-nya pun sangat tinggi. Namun peningkatan tersebut tidak cukup besar untuk menjadi signifikan secara statistik antar kelompok.

Menurut pendapat ahli dalam teori pembelajaran kooperatif yang ditulis di Bab II, model TGT merupakan susunan pembelajaran yang menyatukan kerja sama kelompok dengan unsur pertandingan yang bentuk permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Slavin menjelaskan bahwa dalam TGT ada 5 unsur utama yaitu diantaranya presentasi kelas, belajar berkelompok, bermain, bertanding, dan mengapresiasi kelompok, ini bisa menumbuhkan semangat belajar dan minat siswa melalui suasana kompetitif dan menyenangkan. Bukti bisa dilihat dari observasi secara langsung yang sudah dilakukan guru SKI ketika tahapan penelitian terlaksana. Beliau menyimpulkan bahwa anak-anak tampak jauh lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, anak-anak yang tadinya sering mengantuk tidur di kelas ini justru malah pada aktif mereka sangat bersemangat saat kompetisi berlangsung dan mereka cukup andil semua saat proses belajar dengan model TGT berlangsung.

Namun, teori Hidayatus (2022) dan Milawati (2019) juga menegaskan bahwasanya kekurangan dari model TGT yakni salah satunya memakan waktu yang lama untuk anak didik bisa faham filosofi kerja tim dan menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok. Dalam penelitian ini, durasi penerapan model yang cukup singkat karna akan dilakukan pertemuan sebanyak 3 kali menyebabkan siswa belum benar-benar terbiasa dengan pola belajar, sehingga pengaruh TGT belum maksimal. Selain itu, menurut Sa'dah (2017) yang sudah

dijelaskan di bab sebelumnya bahwa, keberhasilan model TGT dalam menarik perhatian siswa sangat dipengaruhi dengan keahlian guru ketika memadukan aktivitas belajar, permainan, serta kompetisi. Pada penelitian ini, pendidik masih dalam tahap penyesuaian terhadap penerapan TGT, sehingga dinamika kompetisi belum berjalan dengan optimal.

Dari sisi teori minat belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Slameto (2022) dalam bab II yakni, minat saat belajar dapat dikenali lewat 4 indikator diantaranya yakni rasa senang, ketertarikan, keterlibatan langsung, serta perhatian. Menurut hasil angket pada penelitian ini, aspek pada rasa senang dan ketertarikan pada murid dari tim eksperimen terdapat peningkatan setelah mereka melakukan penerapan TGT. Minat belajar muncul karena adanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaksi sosial yang positif. Namun, dua indikator lainnya keterlibatan dan perhatian tidak mengalami peningkatan yang berarti secara signifikan namun dari hasil pengamatan sudah cukup meningkat dari kondisi sebelumnya, (Apriani dkk 2022). Sama halnya dengan teori Andi (2019) yang menyatakan bahwa minat belajar tidak hanya muncul dari metode yang menarik, tetapi juga dari proses pembiasaan dan dorongan internal siswa.

Karena itu, hasil dari penelitian bisa menguatkan teori bahwasanya keinginan belajar bersifat kompleks yang bisa dikelaborasi oleh perpaduan antara faktor internal (dorongan, kesiapan belajar) dan eksternal (lingkungan serta metode

pembelajaran). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penerapan TGT di MTs Pancasila Bengkulu memiliki potensi dalam menumbuhkan minat belajar siswa, namun efektivitasnya belum maksimal karena penerapannya baru dilakukan dalam waktu yang singkat dan belum sepenuhnya melibatkan seluruh komponen model sebagaimana yang direkomendasikan oleh Shoimin dalam Sabrina (2023), yaitu penerapan bertahap dari penyajian kelas hingga penghargaan kelompok.

D. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya penelitian tentu mempunyai keterbatasan yang mungkin perlu untuk diperhatikan agar hasilnya bisa diinterpretasikan secara proporsional. Sama seperti pada penelitian ini yang mempunyai keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil dan generalisasi temuan. Keterbatasan tersebut terutama terletak pada aspek waktu pelaksanaan yang relatif singkat, jumlah sampel yang terbatas, serta kondisi siswa yang belum ada pengalaman bahkan masih belum biasa dalam pengaplikasian model belajar *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, faktor eksternal seperti perbedaan tingkat motivasi individu, lingkungan belajar, dan kedisiplinan siswa juga berpotensi memengaruhi tingkat minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut penjelasan akan keterbatasan penelitian ini:

1. Durasi Penerapan Pendek

Penelitian ini dilakukan hanya tiga kali pertemuan saja, sehingga belum cukup kuat untuk menimbulkan perubahan afektif pada minat belajar siswa.

2. Jumlah Sampel Terbatas

Hanya menggunakan sampel (26 siswa), sehingga hasilnya belum bisa disimpulkan secara luas.

3. Kesiapan Guru Dan Siswa

Karna kesiapan keduanya terhadap model baru ini masih rendah, menyebabkan penerapan belum berjalan sepenuhnya sesuai dengan teori.

4. Fokus Hanya Pada Variabel Afektif.

Penelitian ini hanya mengukur minat belajar tanpa mengaitkan dengan hasil belajar atau keterampilan sosial yang mungkin juga terpengaruh oleh penerapan model TGT.

5. Lingkungan Belajar Dan Waktu Pembelajaran Yang Terbatas

Hal ini juga turut memengaruhi efektivitas kegiatan TGT. Karna faktor eksternal seperti kondisi kelas, waktu pembelajaran, dan situasi sosial siswa dapat menjadi pengganggu dalam penerapan model kooperatif yang ideal

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa pada kelompok yang menggunakan model TGT dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Meskipun secara statistik perbedaannya belum menunjukkan signifikansi yang kuat, hasil effect size kategori sedang menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara praktis mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran TGT memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan dan diterapkan sebagai alternatif pembelajaran SKI guna meningkatkan minat belajar siswa.

B. Saran

Sesuai dengan isi dari penelitian diatas serta seluruh rangkuman isi yang sudah dipaparkan, akan ada saran atau masukan yang peneliti berikan yang nantinya diharapkan agar bisa menjadi sebagai pertimbangan bagi pihak yang berkaita, seperti pendidik, anak didik, lembaga sekolah, maupun peneliti yang akan datang.

1. Bagi Guru

Untuk pendidik diharapkan supaya nantinya dapat mengimplementasikan model pembelajaran TGT secara berkelanjutan dengan penekanan pada aspek permainan dan turnamen guna membuat minat belajar siswa semakin meningkat. Guru juga dapat memperkuat keterlibatan siswa dengan pembagian peran yang jelas dalam kelompok serta mengombinasikan TGT dengan metode reflektif atau berbasis proyek untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif peserta didik.

2. Bagi Siswa

Sangat diharapkan bagi siswa supaya nantinya bisa jauh lebih aktif lagi pada saat setiap kegiatan belajar kelompok, meningkatkan tanggung jawab individu dalam tim, serta dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar yang berasal dari kesadaran dan keinginan pribadi untuk berprestasi.

3. Bagi Sekolah

Dengan diberikannya dukungan yang lebih optimal dari sekolah dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, seperti media permainan edukatif, fasilitas belajar yang memadai, serta pelatihan bagi guru supaya bisa dengan mudah dalam memahami cara menerapkan model pembelajaran kooperatif yakni TGT secara maksimal.

4. Bagi Pengembang Kurikulum

Diharapkan agar pihak yang berwenang dalam pengembangan kurikulum dapat mempertimbangkan integrasi model-model pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, ke dalam rancangan pembelajaran yang lebih sistematis. Hal ini bertujuan agar guru memiliki pedoman yang jelas dalam menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

5. Bagi Pengawas atau Pembina Sekolah

Sangat disarankan agar pengawas atau pembina sekolah dapat memberikan pendampingan, supervisi, serta evaluasi berkala terkait penerapan model pembelajaran kooperatif. Dengan adanya pemantauan rutin, pelaksanaan TGT di kelas dapat berjalan lebih terarah dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

6. Bagi Orang Tua/Wali Murid

Peran orang tua juga diharapkan untuk memberikan dukungan moral dan motivasi belajar dari lingkungan rumah. Dengan adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan pihak sekolah, minat belajar siswa dapat terbentuk secara konsisten baik di sekolah maupun di rumah.

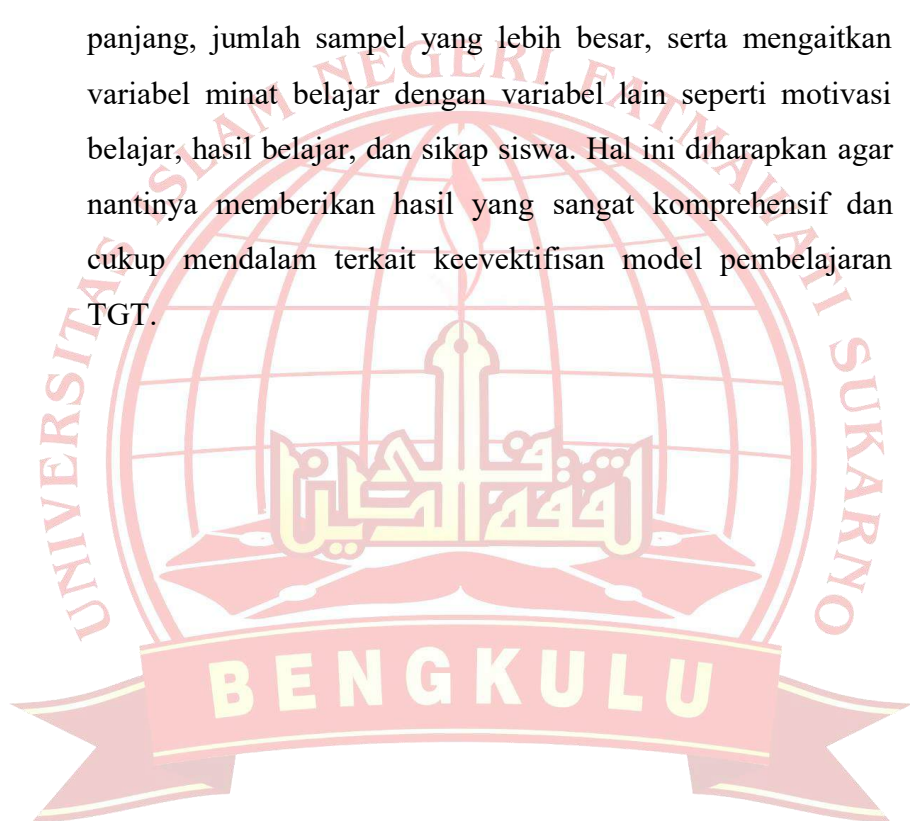
7. Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan Daerah

Diharapkan agar dinas pendidikan setempat dapat menyediakan program pelatihan atau workshop untuk guru mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif, termasuk TGT. Fasilitasi ini akan membantu meningkatkan

kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik.

8. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sangat diharapkan untuk kedepanya bagi para peneliti supaya dapat meneliti dengan jangka waktu yang cukup panjang, jumlah sampel yang lebih besar, serta mengaitkan variabel minat belajar dengan variabel lain seperti motivasi belajar, hasil belajar, dan sikap siswa. Hal ini diharapkan agar nantinya memberikan hasil yang sangat komprehensif dan cukup mendalam terkait keeektifisan model pembelajaran TGT.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, K., (2022) Analisis makna ‘ta’āwun’ QS Al-Maidah ayat 2. E-*Journal Attahfidz, IAIQI*.
- Al-Maraghi, A. M. (2018). Tafsir Al-Maraghi (Jilid 10). Jakarta: Pustaka Amani.
- Andi, M. (2019). Peran Aspek Kognitif dan Afektif dalam Pembentukan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP)*, 3(2), 88–95.
- Apriani R., Nugraha, U., & Yuliawan, E., (2022) Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal *Journal of S.P.O.R.T.*, Vol. 6, No.1, Mei 2022
- Azizah, E.N., Koesmadi, D.P., & Nuraiffah, U.U. (2024) Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (Tgt) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV di Mi Al Falah Beran *jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 5, 1*
- Azizah, N., Rahayu, D., & Fadilah, M. (2024). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara (JPIN)*, 6(1), 12–21.
- Dias, R., Pratiwi, L., & Ramadhan, A. (2023). Analisis Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Indonesia (JPPI)*, 9(1), 33–41.
- Ega, P., Rahayu, S., & Mahendra, T. (2021). Hubungan Antara Minat Belajar dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 8(2), 112–120.
- Hasan, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat

Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JPPSD)*, 2(2), 60–68.

Hidayatus, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–53.

Katsir, I. (2020). *Tafsir Al-Qur'an Al-Azhim* (Terj. M. Abdul Ghoffar). Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Larasati, D. A., Sutirna, & Aini, I. N. (2022). Analisis minat belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4).

Milawati, R. (2019). Efektivitas Model *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 89–98.

Mursidah (2022) Dimensi Pendidikan Moral Pada Mata Pelajaran Ski Pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah *Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* Vol. 16, No. 6

Muslim, I. (2019) *Shahih Muslim* Beirut: Dar Ihya' At-Turats Al-Arabi.

Nugraha, C.P. & Subroto, W.T., (2020) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri *Jurnal Pendidikan* vol 8

Pratiwi M.P., Masfufah S., & Ermawati, D. (2023) Penerapan Model Tgt Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik kelas IV

SD *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 7, No. 4,

Sya'adah, U. Sutrisno, & Happy N. ,(2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 14

Purni, S. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP)*, 7(2), 99–108.

Rahmi, I., & Nurmalina, (2020) Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar *Journal On Teacher Education* vol 2

Rahmi, I., Nurbaiti, S., & Syahrul, M. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Indonesia (JPPI)*, 7(3), 145–153.

Sa'dah, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(5), 115–125.

Suriansyah, A., (2011) Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Sistem Pendidikan Nasional. *Paradigma, Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6 (11). pp. 117-130. ISSN

Selamet, A. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran (JPDP)*, 5(1), 45–52.

Setiawan, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Indonesia*, 4(3), 211–219.

Shihab, M.Q., (2002). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* (Vol. 12). Jakarta: Lentera Hati.

- Shoimin, A. (2021). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2022). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung Alfabeta
- Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar matematika siswa kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. Seminar Nasional dan Publikasi Ilmian FIP UMJ E-ISSN:2721-6349*
- Aquarista, D. E. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar (Skripsi)*. UIN Sayid Ali Rahmatullah Tulung Agung.
- Sugiyono (2019). *Metode penelitian kuantitatif, , kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thalita, A.R.,Fitriyani,A.D.,&Nuryani, P., (2019) Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa kelas IV *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Vol 4*
- Tirmidzi, A. (2017). *Sunan At-Tirmidzi. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah*.
- Trianto. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisti kelas* Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada*

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *JIIC: Jurnal Intelek
Insan Cendikia*, vo







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainun Mardiyah

NIM : 2111210008

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournamen TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Pancasila Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.turnitin.com dengan ID: 3618124084481 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 20 % dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Desember 2025

Mengetahui,

Ketua TIM Verifikasi

Dr. Aziza Arvati, M. Ag.
NIP. 197212122005012007

Yang menyatakan



Ainun Mardiyah
NIM. 2111210008

9

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 14%  Internet sources
- 9%  Publications
- 17%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for your review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we do recommend you focus your attention there for further review.

Prodi PAI

finaly revisi parafase fix

 AINUN

Document Details

Submission ID:

trn:oid::3618:124084481

72 Pages

Submission Date:

Dec 9, 2025, 2:22 PM GMT+7

16,592 Words

Download Date:

Dec 9, 2025, 2:29 PM GMT+7

103,605 Characters

File Name:

finaly revisi parafase fix.docx

File Size:

892.0 KB

Top Sources

14%	Internet sources
9%	Publications
17%	Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	1%
2	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
3	Student papers	IAIN Bengkulu on 2023-07-18	<1%
4	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%
5	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
6	Publication	Mutiara Arifah, Indah Muliati. "Pengaruh Model Guided Discovery Learning terh...	<1%
7	Internet	etheses.iainponorogo.ac.id	<1%
8	Internet	repository.unida.ac.id	<1%
9	Internet	repository.stainmajene.ac.id	<1%
10	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
11	Internet	jurnal.stiq-amuntai.ac.id	<1%



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 36211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing I : Dr. Asmara Yumarni M.Ag
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team
Jurusan : Tarbiyah Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1	24/7 25	= Bab IV	=> Penulisan di per- baiki mengikuti Pedoman	
2	15/8 25		=> Sub judul tidak terpisah	
3	16/9 25		=> spasi tabel 1	
4	29/9 25		=> Beri sumber data pada Dokumentasi	
5	6/10 25	= Bab V	=> Hasil pembahasan disesuaikan teori di Bab II	
6	17/10 25		=> Beri kata Pengantar di bagian Kesimpulan.	
7	4/11 25		=> kesimpulan-saran jgn dipisah hlm.	
8.			=> Persingkat lagi isi kesimpulan.	
			=> Acc ke Bab II	

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Aryarti, M. Ag
NIP 197212122005012007

Bengkulu,
Pembimbing I

Dr. Asmara Yumarni M. Ag
NIP.19710827005012003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing I : Dr. Asmara Yumarni M.Ag
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team
Jurusan : Tarbiyah Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1	7/5 25	Bab II	- Tabel isi ke - under judul - pake 2 pake - diaba di pake	f
2	14/5 26		- publi buku pake	f
3	16/5 25		- diaba di pake	f
4	19/5 25	Bab III	- antuk ke pake	f
5	21/5 25	ke pake	- ant ke pake	f
6	23/5 25	Bab I - III	- Acc ke pake	f

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Aryarti, M. Ag
NIP 197212122005012007

Bengkulu, 23 Mei 2015
Pembimbing I

Dr. Asmara Yumarni M.Ag
NIP.19710827005012003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing II : Adi Saputra M.Pd
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team
Jurusan : Tarbiyah Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1	8/5 25	Skripsi	- Perbaiki cover tanpa L dan K - - Kata ? Diengkep	
2	14/5 5	Skripsi	- Kata ? proporsi diagram skripsi - Di Bait halaman skripsi	

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Aryarti, M. Ag
NIP 197212122005012007

Bengkulu, 24 Mei 2025
Pembimbing II

Adi Saputra, M.Pd
NIP. 19810212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing II : Adi Saputra M.Pd
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team
Jurusan : Tarbiyah Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
3	21/5/25	=> Skripsi	=> Tambahkan Daftar Isi => Diperjelas Teori	
4	23/5/25	=> Skripsi	=> Tambahkan Dalil / Ayat	

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Ariyanti, M. Ag.
NIP. 197212122005012007

Bengkulu, 27 Mei 2021
Pembimbing II

Adi Saputra, M.Pd
NIP. 19810212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing II : Adi Saputra M.Pd
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
5	15/5 25	=> Skripsi	=> Lengkapi Instrumen Penelitian => Perbaiki Penulisan Skripsi / EYD	
6	20/5 25	=> Skripsi	=> Dicek dengan para ahli Instrumen Penelitian	

Bengkulu, 20 Mei 2025
Pembimbing II

Adi Saputra, M.Pd
NIP. 19810212009011013

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Aryarti, M. Ag
NIP 197212122005012007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing II : Adi Saputra M.Pd
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
7	24/25 /5	Skripsi	1. Lengkapilah dokumen Teh laif Lafang PENELITIAN	
			2. Acc Melampirkan PENELITIAN	

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Aryanti, M. Ag
NIP 197212122005012007

Bengkulu, 27 Mei 2021
Pembimbing II

Adi Saputra, M.Pd
NIP. 19810212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing II : Adi Saputra M.Pd
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	11/8 /35	= Skripsi	=> Rata kiri kanan diperhalakan. => Jarak spasi sub judul diperhalakan	MN f
	24/9 /25	= skripsi	=> Perbaiki penulisan halaman Dikawatir Team, Analisa Pola Kerja pmtu	MN f MN f

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Aryarti, M. Ag
NIP 197212122005012007

Bengkulu,
Pembimbing II

Adi Saputra, M.Pd
NIP. 19810212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing II : Adi Saputra M.Pd
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team
Jurusan : Tarbiyah Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	24/9 25	SKRIPSI	1. TARKAN aet Rar kardi Jurnal	mm f
	16/10 25	Skripsi	perbaiki. perbaiki Cengkar. perbaiki Perbaiki SKRIPSI	mm f

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Aryarti, M. Ag
NIP 197212122005012007

Bengkulu,
Pembimbing II

Adi Saputra, M.Pd
NIP. 19810212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ainun Mardiyah Pembimbing II : Adi Saputra M.Pd
NIM : 2111210008 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen Dalam Meningkatkan Minat belajar SKI
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	21/9 25	Skripsi	=> uraian untuk Pemb. Kejuruan	
	07/11 25	Skripsi	=> Menyalin buku baru 3 lampiran Skripsi	
	08/4 25	Skripsi	=> Acc untuk Silang M. M. Q. S. Z. H.	

Mengetahui
KAJUR

Dr. Aziza Anyarti, M. Ag
NIP 197212122005012007

Bengkulu,
Pembimbing II

Adi Saputra, M. Pd
NIP. 19810212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 1500 /Un.23/F.II/PP.00.9/05/2025

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Dr. Asmara Yumarni, M. Ag
NIP : 197108272005012003
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Adi Saputra, M. Pd
NIP : 19810212009011013
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

- Nama Mahasiswa : Ainun Mardiyah
NIM : 2111210008
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas VII Di Mts Pancasila Bengkulu

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : 5 Mei 2025
Dekan,


Mus/Mulyadi

Tembusan:

1. Wakil Rektor 1;
2. Dosen yang bersangkutan;
3. Mahasiswa yang bersangkutan;

MODUL AJAR SKI MTs Kelas VII – kelas eksperimen

Materi: Biografi Khalifah Umar bin Abdul Aziz

Model Pembelajaran: Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)

Semester: 2

Durasi: 2 x 40 menit (1 pertemuan)

A. INFORMASI UMUM

Komponen	Deskripsi
Mapel	Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas	VII A (Tujuh)
Materi	Biografi Umar bin Abdul Aziz
Model	TGT (Teams Games Tournament)
Alokasi Waktu	2 JP (80 menit)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengidentifikasi latar belakang kehidupan Umar bin Abdul Aziz.
 2. Menjelaskan kebijakan pemerintahan dan gaya kepemimpinannya.
 3. Menyebutkan nilai-nilai Islam yang dicontohkan oleh Umar bin Abdul Aziz.
 4. Menunjukkan kerja sama dan sportivitas dalam permainan edukatif.
-

C. MATERI INTI

Ringkasan Materi:

- Nama lengkap: Umar bin Abdul Aziz bin Marwan.
 - Latar belakang keluarga dari Bani Umayyah.
 - Dikenal sebagai **khalifah yang adil dan zuhud**.
 - Kebijakan reformasi sosial dan ekonomi (menghapus pajak yang memberatkan, distribusi zakat merata).
 - Julukan: *Khalifah ke-5 Rasyidun* karena kesalehannya.
-

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN (Model TGT)

Fase 1: Pengantar dan Pengelompokan (10 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan apersepsi.
- Guru menjelaskan materi singkat tentang Umar bin Abdul Aziz.
- Siswa dibagi menjadi **4–5 kelompok heterogen**.

Fase 2: Belajar Kelompok (20 menit)

- Tiap tim membaca ringkasan materi dan mendiskusikan pertanyaan pemandu:
 - Apa kebijakan paling terkenal Umar bin Abdul Aziz?
 - Bagaimana sikap zuhud ditunjukkan dalam kepemimpinannya?
- Guru memfasilitasi dan membimbing proses diskusi.

Fase 3: Turnamen Permainan (30 menit)

- Guru memberikan kuis berisi 15–20 soal pilihan ganda/singkat.
- Perwakilan dari tiap tim maju secara bergiliran menjawab soal (bisa pakai papan tulis atau kartu).
- Gunakan format “gameshow” agar seru (timer, poin, bel, dll).

- Skor dicatat dan diumumkan.

Fase 4: Penguatan dan Refleksi (15 menit)

- Guru memberi umpan balik terhadap jawaban siswa.
- Ajak refleksi: “Apa pelajaran yang bisa diambil dari Umar bin Abdul Aziz?”
- Beri pujian dan apresiasi kepada semua tim, bukan hanya yang menang.

E. ASESMEN

1. Asesmen Formatif

- Observasi kerja tim, diskusi, dan keaktifan saat permainan.
- Lisan: Tanya jawab selama sesi refleksi.

2. Asesmen Sumatif

- Mini-kuis tertulis (5 soal) setelah kegiatan.
- Penilaian afektif: kerja sama tim, sportivitas, tanggung jawab.

F. BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Buku SKI Kelas VII MTs (Kemenag)
- Lembar ringkasan biografi Umar bin Abdul Aziz
- Papan tulis / kertas karton untuk turnamen
- Bel kecil atau alat penanda untuk game

G. CATATAN GURU

- Pastikan suasana menyenangkan dan kompetitif secara sehat.
- Dorong siswa yang kurang aktif untuk berpartisipasi melalui peran tim.

- Siapkan hadiah kecil (misal: stiker bintang, poin tambahan) untuk motivasi.

MATERI AJAR SKI MTs KELAS VII

Bab: Biografi Khalifah Umar bin Abdul Aziz

Semester: 2

1. Identitas Tokoh

- **Nama lengkap:** Umar bin Abdul Aziz bin Marwan bin Hakam
- **Lahir:** Tahun 61 H / 681 M di Madinah
- **Ayah:** Abdul Aziz bin Marwan, gubernur Mesir dari Bani Umayyah
- **Ibu:** Ummu 'Ashim binti 'Ashim bin Umar bin Al-Khattab (cicit Umar bin Khattab)
- **Keturunan:** Merupakan keturunan dari dua tokoh besar – Bani Umayyah dan Umar bin Khattab.

2. Masa Kepemimpinan

- **Menjadi khalifah:** Tahun 99 H – 101 H (717 – 720 M)
 - **Khalifah ke-8 dari Dinasti Umayyah**
 - Diangkat setelah wafatnya Khalifah Sulaiman bin Abdul Malik.
-

3. Kebijakan-Kebijakan Utama

a. Bidang Sosial dan Ekonomi

- Menghapus pajak tambahan yang menindas rakyat non-Muslim (dzimmi).
- Mendistribusikan kekayaan negara secara adil, terutama kepada kaum miskin.
- Menolak menggunakan kekayaan negara untuk kepentingan pribadi dan keluarga.

b. Bidang Administrasi dan Pemerintahan

- Mengganti para pejabat yang zalim dengan pejabat yang adil dan bertakwa.
- Meningkatkan efisiensi dan pengawasan terhadap pegawai negara.
- Memperkuat kontrol terhadap baitul mal (perbendaharaan negara).

c. Bidang Keagamaan

- Mengirim ulama dan da'i ke wilayah-wilayah taklukan untuk dakwah.
- Menyalin dan menyebarkan mushaf Al-Qur'an ke berbagai daerah.

4. Karakter dan Keteladanan

- **Zuhud:** Hidup sangat sederhana meski menjadi khalifah.
- **Adil:** Tidak memihak keluarganya sendiri dalam urusan kekuasaan.
- **Jujur dan Amanah:** Menolak fasilitas mewah negara dan hanya menggunakan haknya.

- **Takut kepada Allah:** Sering menangis karena takut tidak bisa menjalankan amanah rakyat dengan benar.
-

5. Julukan dan Pengaruh

- Dikenal sebagai **“Khalifah Rasyid ke-5”** karena gaya kepemimpinannya yang mirip Khulafaur Rasyidin.
 - Disegani oleh umat Islam dan dihormati bahkan oleh rakyat non-Muslim karena keadilannya.
 - Masa pemerintahannya hanya sekitar 2 tahun namun dikenang sepanjang sejarah.
-

6. Nilai-Nilai yang Dapat Diteladani

Nilai	Contoh dari Umar bin Abdul Aziz
Zuhud	Hidup sederhana meskipun berkuasa
Adil	Memberi hak yang sama kepada semua rakyat
Jujur	Tidak mengambil harta negara untuk pribadi
Amanah	Menjalankan kekuasaan dengan takut kepada Allah

7. Refleksi untuk Siswa

- Apa yang bisa kamu teladani dari Umar bin Abdul Aziz?
 - Bagaimana sikap beliau bisa diterapkan di kehidupan sekolah dan rumah?
-

Penutup

Umar bin Abdul Aziz adalah contoh nyata bahwa kepemimpinan yang **berbasis nilai-nilai Islam** dapat menghadirkan keadilan, kemakmuran, dan keteladanan yang luar biasa. Meski memimpin dalam waktu singkat, warisannya tetap dikenang hingga kini.



MODUL AJAR SKI MTs Kelas VII – Kelas Kontrol

Materi: Biografi Khalifah Umar bin Abdul Aziz

Model Pembelajaran: Ceramah dan Tanya Jawab (Konvensional)

Semester: 2

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit (1 pertemuan)

A. INFORMASI UMUM

Komponen	Deskripsi
Mapel	Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas	VII (Kontrol)
Materi	Biografi Umar bin Abdul Aziz
Model	Ceramah dan Tanya Jawab
Alokasi Waktu	2 JP (80 menit)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menyebutkan nama lengkap dan latar belakang Umar bin Abdul Aziz.
 2. Menjelaskan kebijakan-kebijakan penting selama kepemimpinannya.
 3. Menjelaskan karakter teladan Umar bin Abdul Aziz seperti adil, zuhud, dan amanah.
 4. Menyimpulkan pelajaran moral yang bisa diambil dari kepemimpinannya.
-

C. MATERI POKOK

- Latar belakang keluarga dan pendidikan Umar bin Abdul Aziz.
 - Masa pemerintahan sebagai Khalifah Umayyah (717–720 M).
 - Kebijakan: penghapusan pajak yang menindas, distribusi zakat yang adil, penolakan kemewahan.
 - Warisan kepemimpinan dan julukan sebagai "*Khalifah Rasyid Kelima*".
 - Nilai-nilai keteladanan: adil, jujur, sederhana, dan takut kepada Allah.
-

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pendahuluan (10 menit)

- Guru memberi salam, motivasi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
 - Apersepsi: Tanya jawab singkat tentang khalifah sebelumnya (Muawiyah, Abdul Malik, dll).
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
-

Kegiatan Inti (60 menit)

Waktu	Kegiatan
25 menit	Guru menyampaikan materi secara ceramah dengan bantuan papan tulis atau slide. Siswa mencatat poin penting.
10 menit	Guru menampilkan kisah-kisah inspiratif Umar bin Abdul Aziz untuk menggambarkan karakternya.

Waktu	Kegiatan
15 menit	Sesi tanya jawab terbuka . Guru memberi pertanyaan lisan kepada siswa untuk menguji pemahaman.
10 menit	Siswa diminta menyimpulkan isi materi di buku catatan atau secara lisan.

● **Penutup (10 menit)**

- Guru dan siswa menyimpulkan materi.
- Guru memberikan refleksi: "Bagaimana jika kita punya pemimpin seperti Umar bin Abdul Aziz hari ini?"
- Memberi tugas rumah ringan (misalnya: cari 3 nilai teladan Umar bin Abdul Aziz yang bisa ditiru remaja sekarang).

📋 **E. ASESMEN**

◆ **Asesmen Formatif:**

- Tanya jawab lisan selama pelajaran.
- Pengamatan aktivitas dan perhatian siswa saat mendengarkan ceramah.

◆ **Asesmen Sumatif:**

- Ulangan harian tertulis (5 soal pilihan ganda dan 2 uraian singkat).
- Tugas ringkas menulis 1 paragraf tentang keteladanan Umar bin Abdul Aziz.

📖 **F. SUMBER BELAJAR**

- Buku SKI Kelas VII MTs (Kementerian Agama RI)

- Artikel dan video kisah Umar bin Abdul Aziz (disaring sesuai usia siswa)
- Catatan guru dan bahan tayang (opsional)

G. REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

- Siswa yang belum paham akan diberi penjelasan ulang secara personal.
- Tindak lanjut berupa diskusi ringan di pertemuan berikutnya untuk memperkuat pemahaman.

HASIL DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA LENGKAP

Descriptives					
	antar kelompok	gain score	N gain score	postes	pretes
N	Eksperimen	13	13	13	13
	kontrol	13	13	13	13
Mean	Eksperimen	8.00	0.485	67.8	59.8
	kontrol	5.62	0.313	66.5	60.8
Median	Eksperimen	7	0.500	67	61
	kontrol	4	0.316	67	58
Standard deviation	Eksperimen	5.99	0.291	3.05	6.08
	kontrol	7.77	0.533	6.46	5.47
Minimum	Eksperimen	-2	-0.250	64	51
	kontrol	-7	-1.00	53	54
Maximum	Eksperimen	19	0.857	74	68
	kontrol	20	1.00	75	68

HASIL UJI NORMALITY DENGAN SHAPIRO WHILK

Descriptives	
	Shapiro-Wilk

	antar kelompok	N	Missing	W	p
pretes	Eksperimen	13	0	0.926	0.302
	kontrol	13	0	0.846	0.025
Postes	Eksperimen	13	0	0.948	0.572
	Control	13	0	0.950	0.596
N gain score	Eksperimen	13	0	0.893	0.106
	Control	13	0	0.904	0.152
gain score	Eksperimen	13	0	0.947	0.560
	Control	13	0	0.924	0.283

HASIL HOMOGENITAS OF VARIANCES TEST (LEVENE'S)

Homogeneity of Variances Test (Levene's)				
	F	df	df2	p
D	2.56	1	24	0.122
Pretes	6.56e-4	1	24	0.980
Postes	5.12	1	24	0.033
Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of equal variances				

HASIL DALAM KELOMPOK PAIRED EKSPERIMEN

Paired Samples T-Test							
			statistic	Df	p		Effect Size
postes eksperimen	pretes eksperimen	Student's t	4.82	12.0	<.001	Cohen's d	1.34

HASIL DALAM KELOMPOK PAIRED KONTROL

Paired Samples T-Test						
			Statistic	P		Effect Size

postes contro l	pretes contro l	Wilcoxo n W	68.0 ^a	0.02 5	Rank biserial correlatio n	0.744
--------------------------------	--------------------------------	------------------------	-------------------	-----------	-------------------------------------	-------

HASIL ANTAR KELMPOK INDEPENDEN PRE-TES

Independent Samples T-Test					
		Statistic	p		Effect Size
pretes	Mann- Whitney U	77.0	0.719	Rank biserial correlation	0.0888

HASIL ANTAR KELMPOK INDEPENDEN POS-TES

Independent Samples T-Test						
		Statistic	df	p		Effect Size
postes	Welch's t	0.699	17.1	0.494	Cohen's d	0.274

HASIL ANTAR KELMPOK INDEPENDEN N GAIN SCORE

Independent Samples T-Test						
		Statistic	df	p		Effect Size
n gain score	Student's t	1.02	24.0	0.317	Cohen's d	0.401

DOKUMENTASI



Menyampaikan Materi Pembelajaran



Diskusi Kelompok



Persiapan Sebelum Memulai Games



Games Tournament



Pemberian Penghargaan Kepada Tim Pemenang



Foto Bersama Kelas Eksperimen



Suasana Pembelajaran Konvensional Dikelas Kontrol

