

**PENERAPAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP DINDA
HAFIDZAH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd) Pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

OLEH :

SITI KHADIJAH

NPM : 1901020226



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI KU PERSEMBAHKAN UNTUK KELUARGAKU YANG KUCINTAI

Teristimewa orang yang sangat ku sayangi dan yang paling aku cintai yaitu ibunda (Suartik) dan Abahku (Saipul), Terkhusus lagi buat orang yang sangat berharga dalam hidupku yaitu Wawak Kandungku (Samsuddin) karena beliau lah dari kecil hingga dewasa seperti ini bersamanya, beliau yang telah membesarkanku, merawat, mendidikku sampai saat ini. Terima kasih baik moril, materil, dan doa doa dukungan terbaik kalian sehingga aku mampu dan berkat kerja keras kalian aku bisa berada diperkuliahan dan bisa menyelesaikan pendidikan ini.

Untuk keluarga besar abah dan ibundaku terima kasih atas dukungan dan doa kalian yang menjadi semangat buat ku untuk menyelesaikan penelitian ini hingga selesai.

Dan tak lupa pula rasa syukur kupanjatkan kepada Allah SWT yang telah mempermudah langkahku menyelesaikan skripsi ini, Alhamdulillah.



MOTTO :

**Hari Ini Berjuang, InsyaaAllah Besok Raih
Kemenangan**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Khadijah
NPM : 1901020226
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul "**Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah**" merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Deli Serdang, 30 Agustus 2023



Siti Khadijah

1901020226

PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Berjudul

**PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SMP DINDA HAFIDZAH**

Oleh :

Siti Khadijah
NPM : 1901020226

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi
ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian
skripsi*

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Drs. Hasanuddin, M. A

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Deli Serdang, 30 Agustus 2023

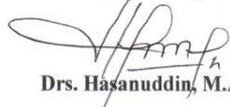
Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Siti Khadijah** yang berjudul "**Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Drs. Hasanuddin, M.A



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

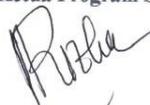
Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I M.Psi
Dosen Pembimbing : Drs. Hasanuddin, M.A

Nama Mahasiswa : Siti Khadijah
Npm : 1901020226
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20/8-23	Hasil penelitian	<i>[Signature]</i>	Revisi
25/8-23	Bab IV	<i>[Signature]</i>	Revisi
30/8-23	Perbaiki teknis penulisan dengan baik & benar	<i>[Signature]</i>	Revisi
31/8-23	Cdcc Sidang	<i>[Signature]</i>	Cdcc ^{31/8}

Medan, Agustus 2023


Disetujui
Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I M.Psi

Pembimbing Skripsi

Drs. Hasanuddin, M.A

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini disusun oleh

NAMA MAHASISWA : Siti Khadijah
NPM : 1901020226
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Metode Team Game Tournament
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
di Smp Dinda Hafidzah

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

Deli Serdang, 30 Agustus 2023

Pembimbing



Drs. Hasanuddin, M.A

DI SETUJUI OLEH:
Ketua Program Studi



Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I M.Psi

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Siti Khadijah
NPM : 1901020226
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

Deli Serdang, 30 Agustus 2023

Pembimbing



Drs. Hasanuddin, M.A

**DI SETUJUI OLEH:
Ketua Program Studi**



Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I., M.Psi

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Siti Khadijah
NPM : 1901020226
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 14/09/2023
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A.
PENGUJI II : Dr. Nurzannah, M. Ag



PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A.

Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Percaya

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 th. 1987

Nomor: 0543bJU/197

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf huruf Arab dengan huruf huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	Komater balik diatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	A	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong:

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasroh	I	I
◌ُ	Dommah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي / -	Fathah dan Ya	Ai	A dan i
و / -	Fathah dan Waw	Au	A dan u

Contoh :

Kataba : كَتَبَ

Fa'ala : فَعَلَ

Kaifa : كَيْفَ

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا / -	Fathah dan alif atau ya	A	A dan garis di atas
ي / -	Kasroh dan ya	I	I dan garis di atas
و / -	Dommah dan waw	U	U dan garis di atas

Contoh :

Qala: قَالَ

Rama : رَمَى

Qila : قيل

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua :

1) *Ta Marbutoh* hidup

Ta marbutoh hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasroh*, dan *dommah*, transliterasinya (t).

2) Ta Marbutoh mati

Ta marbutoh yang mati mendapat harkat *sukun*, transliterasinya adalah (h).

3) Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutoh* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutoh* diliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

Raudah al Athfal – raudhatul atfal : روضة الاطفال

Al madinah al munawarah : المدينة المنورة

Talhah : طلحة

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, *tanda syaddah* atau *tanda tasydid*, dalam transliterasinya ini tanda *tasydid* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh :

Rabbana : ربنا

Nazzala : نزل

Al birr : البر

Al hajj : الحج

Nu'ima : نعم

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu : ﺍﻝ namun dalam transliterasinya ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*.

1. Kata Sandang diikuti oleh huruf *Syamsiyah*

Kata sandang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (I) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata Sandang yang diikuti oleh huruf *Qamariyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah* ditransliterasikan sesuai dengan turan yang digariskan didepan. Dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun *qamariyyah*., kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh :

Ar rajulu : الرجل

As sayyidatu : السيدة

Asy syamsu : الشمس

Al qalamu : القلم

Al jalalu : الجلال

g. Hamzah

Dinyatakan didepan bawah hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tngenan dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab, berupa alif.

Contoh :

Ta'khuzuna : تاحزون

An nau' : النوء

Syai'in : شيء

Inna : ان

Umirtu : أمرت

Akala : اكل

h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata ditulis secara terpisah, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), atau huruf. Beberapa kata yang ditulis dalam bahasa Arab sering digabungkan dapat diartikan bahwa huruf huruf tertentu dapat dihilangkan. Oleh karena itu, dalam transkripsi ini, ejaan kata ini juga digabungkan dengan kata kata lainnya yang muncul sebelumnya.

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem penulisan Arab huruf kapital tidak dikenali, huruf transliterasi ini juga digunakan., Jika nama muncul sebelum kata sandang, maka huruf kapital selalu merupakan huruf pertama individu, bukan huruf pertama kata sandang.

Contoh :

- Nasruminallahiwafathulqarib

- Lillahi Al Amrujami'an

- Lillahil Amrujami'an

- Wallahubikullisyai'in'alim

j. Tajwid

Mereka yang menginginkan tetap waras saat membaca, panduan transkripsi ini merupakan bagian integral dari ilmu membaca nyaring. Oleh karena itu, pengetahuan tentang tajwid diperlukan untuk pengenalan panduan terjemah ini.

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode Team Game Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode Team Game Tournament dilaksanakan, pendidik di SMP Dinda Hafidzah ini terlebih dahulu membuat perencanaan. Perencanaan pembelajaran dibuat sebagaimana umumnya dilakukan oleh guru disekolah sekolah lainnya. Penerapan metode Team Game Tournament di SMP Dinda Hafidzah ini juga sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Penerapan metode Team Game Tournament di SMP Dinda Hafidzah dilakukan dengan tiga tahap yaitu ; pembukaan, inti pembelajaran dan penutupan. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan memberikan quis dari beberapa materi yang telah disampaikan, soal diambil sebanyak sekitar 3 soal dari sub bab pelajaran. Adapun bentuk mekanisme evaluasi yang dilakukan ialah dengan Evaluasi bulanan.

Kata Kunci : Penerapan, Metode TGT, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the application of the Team Game Tournament method in Islamic Religious Education subjects at Dinda Hafidzah Middle School, which includes planning, implementation and evaluation. This research uses qualitative methods, data collection is carried out by observation, interviews and documentation. The results of this research show that before implementing the Team Game Tournament method, educators at Dinda Hafidzah Middle School first made a plan. Learning planning is made as is generally done by teachers in other schools. The implementation of the Team Game Tournament method at Dinda Hafidzah Middle School is also in accordance with what was previously planned. The implementation of the Team Game Tournament method at Dinda Hafidzah Middle School is carried out in three stages, namely; opening, core learning and closing. Learning evaluation is carried out by giving quizzes from some of the material that has been presented, about 3 questions are taken from the sub-chapters of the lesson. The form of evaluation mechanism carried out is a monthly evaluation.

Keywords : *Application, TGT Method, Islamic Religious Education*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbil 'alamin Segala puji bagi Allah hanya milik Allah SWT atas rahmat, inayahNya, dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menulis skripsi ini, salam dan shalawat senantiasa penulis haturkan kepada rasulullah Muhammad SAW sebagai satu-satunya uswatun hasanah dalam menjal aktifitas keseharian kita. Semoga kita tetap teguh menjalankan segala sunnah baginda Rasulullah SAW, dan mendapatkan syafa'atnya kelak diyaumul hisab Aamiin.

Melalui tulisan ini pula penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus istimewa kepada orang tua tercinta Ayahanda Saiful, Ibunda Suartik, Wawak kandung tercinta Samsuddin, Paman kandung tersayang Mujahid Mukhlis yang selama ini telah menjadi orang tua terhebat sejagad raya, yang membesarkan penulis dengan penuh perjuangan cinta hidup dan mati, yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian dan kasih sayang serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas. Penyusunan skripsi ini juga tidak dapat dilaksanakan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.Ap selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Zailani, S.Pd.I., M.A dan Bapak Dr. Munawir Pasaribu S.Pd.I., M.A selaku Wakil Dekan I dan Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam.
4. Ibunda Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi dan Bapak Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi S1 Pedidikan Agama Islam Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Drs. Hasanuddin, M.A selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, bantuan, saran dan masukan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

6. Para staf pengajar yang telah banyak membantu dan memberikan pengetahuan serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis dari awal kuliah hingga saat ini.
7. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada seluruh teman-teman seperjuangan kelas, terkhusus buat Nur Azizah, Tawarni, Kak Nanda Fitriani, dan seluruh teman kelas f1 pagi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Stambuk 2019.
8. Terima kasih Juga Kepada Kepala Sekolah SMP Dinda Hafidzah Yang Telah Memberikan Izin Kepada Penulis, dan Kepada guru bidang Studi PAI yang telah memberikan waktu nya untuk membantu dalam melakukan penelitian ini.
9. Adik adik Kandung yang penulis cintai yakni Samsul dan Rafli, Persepupuan yang penulis sayangi : Bila, Syifa, Keisya, Aini, Faruq, Endah, Zahra. Terima kasih atas dukungan dari kalian, karena kalian penulis bersemangat dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga Allah Swt Senantiasa Melimpahkan Karunia-Nya Dan Membalas Segala Amal Budi Serta Kebaikan Pihak-Pihak Yang Telah Membantu Peneliti Dalam Menyelesaikan skripsi ini. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini.

Deli Serdang, 21 Agustus 2023

Siti Khadijah

1901020226

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Pengertian Penerapan Metode	8
2. Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	9
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	21
B. Kajian Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan Penelitian	28
B. Lokasi Waktu Penelitian	29
C. Sumber Data Penelitian	29
1. Data Primer	30
2. Data Sekunder	30
D. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Observasi (Pengamatan)	30
2. Interview (Wawancara)	31
3. Document (Dokumentasi)	32
E. Teknis Analisis Data	33
F. Teknik Keabsahan Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	36
1. Profil SMP Swasta Dinda Hafidzah	36
2. Visi Misi Smp Dinda Hafidzah	37
3. Tujuan Smp Dinda Hafidzah.....	37
4. Data pengajar dan Pegawai SMP Dinda Hafidzah.....	38
5. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Dinda Hafidzah	39
B. Hasil Penelitian.....	40
1. Perencanaan Guru dalam Penerapan Metode <i>Team Game Tournament</i>	40
2. Pelaksanaan Metode <i>Team Game Tournament</i>	42
3. Evaluasi Metode <i>Team Game Tournament</i>	50
C. Pembahasan.....	51
1. Perencanaan Guru Dalam Melaksanakan Metode <i>Team Game Tournament</i>	51
2. Pelaksanaan Metode <i>Team Game Tournament</i>	52
3. Evaluasi Metode <i>Team Game Tournament</i>	53
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN I.....	59
LAMPIRAN II	64
LAMPIRAN III.....	66
LAMPIRAN IV	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode adalah upaya untuk melaksanakan rencana yang telah ditetapkan dalam kegiatan nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan sebaik-baiknya. Semakin baik metodenya, semakin efektif pula hasil yang dicapai. Namun tidak ada satu pendekatan pun yang terbaik atau cocok untuk semua jenis upaya mencapai tujuan. Metode pembelajaran adalah langkah-langkah atau teknik penyajian materi pembelajaran yang digunakan seorang pendidik ketika menyajikan materi pembelajaran secara individu atau kelompok. Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga penting untuk memilih metode pembelajaran yang benar. Pendidik harus mampu memilih, menggabungkan, dan mempraktikkan berbagai cara penyampaian materi tergantung situasi (Made et al., 2022).

Metode pembelajaran juga merupakan metode yang digunakan oleh guru melaksanakan rencana dalam bentuk kegiatan praktik dan praktik langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik belajar merupakan cara yang digunakan guru untuk mencapai suatu pendekatan tertentu, misalnya dengan menggunakan metode diskusi. Ruang kelas dimana siswanya aktif memerlukan penggunaan teknik yang berbeda dari ruang kelas dimana siswanya pasif. Metode pembelajaran harus saling berkesinambungan dan senantiasa diperbarui agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda antara satu kelas dengan kelas lainnya, sehingga guru dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam menguasai dan menerapkan berbagai metode pembelajaran. Semakin baik metodenya, semakin efektif dalam mencapai tujuan anda. Hasil belajar siswa dapat dikatakan berkualitas dari proses pembelajaran yang berkualitas, Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas maka tenaga pengajar harus

mampu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas, ketidaksesuaian metode pembelajaran yang diterapkan akan menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, sehingga meningkatkan dan meningkatkan hasil belajar.

Uraian di atas dapat diketahui bahwa, sekolah sangat membutuhkan metode pembelajaran, khususnya metode pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman perencanaan pembelajaran di kelas. Semakin tepat metode yang digunakan guru dalam mengajar, maka semakin efektif pula mereka mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan berbeda-beda tergantung pada tujuan, kondisi, jenis dan fungsi kegiatan, waktu dan tempat, serta siswa dengan tingkat kematangan yang berbeda-beda. Metode belajar yang benar akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang akan disampaikan. Dengan pendekatan yang tepat, kesulitan guru dalam menyampaikan materi dapat diminimalisir. Metode pembelajaran yang efektif berkaitan dengan pemahaman guru terhadap perkembangan siswa, sehingga guru harus mampu menggunakan kreativitasnya untuk menerapkan dan mengembangkan berbagai bentuk metode pembelajaran.

Secara umum, siswa menganggap pendidikan agama Islam sebagai salah satu pelajaran yang sangat membosankan. Pelajaran pendidikan agama Islam terdapat pelajaran yang pembahasannya sangat banyak materi yang harus disampaikan kepada murid dengan penjelasan yang mudah mereka pahami. Adapun pelajaran pendidikan agama Islam pada umumnya juga sebagian guru di Indonesia ini banyak menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Sebagian besar rata-rata pendidik di sekolah banyak menerapkan hanya terfokus pada satu metode saja, maka dari itu adalah faktor utama yang membuat siswa mudah bosan, jenuh dan terlihat tidak semangat, tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Maka dari itu, perlunya kita sebagai pendidik maupun calon pendidik harus memperhatikan kreatifitas kita dalam memilih metode yang tepat dan sesuai kepada peserta didik kita, bertujuan membuat suasana lebih menjadi efektif.

Sangat banyak jenis metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa salah satunya ialah metode TGT yakni metode *Team Game Tournament*, yakni jenis metode berkelompok, dalam metode ini juga adanya pertandingan dalam menjawab quis quis yang diberikan sesuai materi yang akan dibahas. Salah satu metode yang mampu mencapai untuk meningkatkan semangat belajar dan merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah metode *team game tournament*, dimana dalam proses penerapan ini siswa dilatih mandiri dan melatih mereka untuk dapat bekerja sama dengan baik sesama kelompok untuk mencapai tujuannya. Metode TGT (*Team Game Tournament*) ini selain metode pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dan metode pembelajaran yang inovatif, tidak membuat jenuh membosankan, tetapi juga diharapkan mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan Di SMP Dinda Hafidzah Marindal I Kecamatan Patumbak menunjukkan hasil wawancara peneliti dengan bapak Rahmat Hidayat, S.Pd selaku guru bidang studi di Smp Dinda Hafidzah, terkait dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran yang di ampuh ialah pelajaran pendidikan agama Islam, beliau menerapkan salah satu metode yang membuat siswanya terlihat banyak perubahan positif baik. Adapun yang melatar belakangi seorang pendidik di Smp Dinda Hafidzah ini ialah berawal dari permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam di Smp Dinda Hafidzah ini ialah minimnya kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk diterapkan di pelajaran pendidikan agama Islam ini, juga munculnya kejenuhan siswa dalam menerima pembelajaran disebabkan oleh penyampaian materi berbasis metode ceramah yang membuat pembelajaran menjadi terlalu monoton sehingga membuat rasa bosan, jenuh, dan tidak semangat. Selain itu, kebanyakan dari seorang pendidik dalam proses pengajaran hanya terpadu dalam sebuah buku saja dan kebanyakan dari mereka juga dengan menggunakan metode ceramah.

Hasil observasi SMP Dinda Hafidzah Marindal 1 Kecamatan Patumbak, sekolah islam berbasis islam yang mengutamakan pendidikan Islam, yang berusaha mewujudkan tindakan terbaik dalam menyelesaikan permasalahan dalam dunia pendidikan, oleh karena itu kreativitas guru dalam memilih metode yang tepat sangat penting untuk diwujudkan dan sangat diperhatikan khususnya para pendidik pelajaran pendidikan agama Islam. Adapun usaha yang sudah mulai diterapkan atau dilaksanakan oleh guru pengampuh pendidikan agama Islam terlihat mengajar bukan hanya mengajar dengan menggunakan satu metode saja, akan tetapi disini terlihat sudah menggunakan dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran yang cocok.

Adapun dalam hal ini dijelaskan bahwa menunjukkan Bapak Rahmat selaku guru Pendidikan Agama Islam terlihat menggunakan metode *Team Game Tournament* dengan cara membagi kelompok murid 5 kelompok dan menerapkan sesuai peraturan pada permainan tersebut , dan mengadakan presentasi kelas. Wawancara peneliti dengan bapak Rasyid selaku guru bidang studi di Smp Dinda Hafidzah, terkait dengan hal nya tujuan beliau menggunakan metode *Team Game tournament* ini, beliau mengatakan bahwasanya tujuan dari menggunakan metode tersebut agar adanya semangat dan suasana kelas menjadi aktif menjadikan peserta didik menjadi berani dalam tampil, berani mengemukakan pendapat, dapat bekerja sama yang baik dengan team nya, kemudian dapat memotivasi dan menjadikan mereka lebih aktif dan berwarna didalam sebuah proses pembelajaran berlangsung, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi juga meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam ini.

Berdasarkan realita yang melatar belakangi permasalahan diatas, dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan maksud dan tujuan agar dapat mengetahui proses penerapan metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Demikian dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Minimnya kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Pembelajaran di kelas terlalu monoton karena sering menggunakan metode yang konservatif, dimana guru hanya terfokus pada metode ceramah dan sekedar mengajar diatas kertas,
3. Siswa cenderung kurang aktif, efektif merasa malas, jenuh, bosan, tidak semangat saat mengikuti pembelajaran dan mendengarkan materi yang tersampaikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Siswa kurang dapat memahami pembelajaran yang disampaikan guru sehingga sebagian peserta didik masih ada yang mendapatkan nilai rendah atau tidak tercapainya hasil yang diinginkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas dapat, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana Perencanaan Guru Dalam Melaksanakan Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah ?
2. Bagaimana Pelaksanaan Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah ?
3. Bagaimana Evaluasi Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah ?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah diatas dapat, maka tujuan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui Perencanaan Guru Dalam Melaksanakan Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah.

2. Untuk mengetahui Pelaksanaan Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah.
3. Untuk mengetahui Bagaimana Evaluasi Metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Dinda Hafidzah.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah terbagi menjadi 2, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Menambah pengetahuan bagi peneliti terhadap penerapan metode team game tournament yang efektif sesuai dengan permasalahan peserta didik, sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih maksimal. Serta menambah pengetahuan mengenai pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode TGT, serta penelitian ini dapat memotivasi peneliti untuk terus menggali pengetahuan tentang perkembangan dunia pendidikan guna menambah wawasan, sehingga terciptanya guru yang profesional.

2. Manfaat Praktis

- a. Mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan dan diajarkan guru, Melalui metode team game tournament ini juga agar peserta didik dapat berlatih aktif, mampu bekerja sama dan berkolaborasi secara berkelompok, dan dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar yang baik.
- b. Memberikan semangat bagi guru dalam menerapkan metode team game tournament sebagai bahan dan media juga alternatif metode yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa, dan membentuk kerja sama yang baik. Dan Meningkatkan kualitas guru dalam menghadapi permasalahan siswa dalam pembelajaran.

- c. Kepada mahasiswa, sebagai bahan karya ilmiah yang dapat ditingkatkan dan diteliti untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari hasil penelitian sebelumnya.
- d. Hasil penelitian diharapkan agar dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, juga sebagai sumber informasi maupun referensi bagi penyelesaian karya tulis ilmiah serupa selanjutnya.

F. Sistematika Penulisan

Teknik penulisan penelitian skripsi ini berpedoman pada buku panduan penulisan skripsi FAI UMSU yang diterbitkan oleh Umsu Press Medan Tahun 2021. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini mencangkup pembahasan mengenai pendahuluan yang meliputi: latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teoretis, pada bab ini berisi kajian ilmiah dan penelitian terdahulu yang dijadikan landasan penelitian, meliputi: kajian pustaka, kajian peneliti terdahulu dan kerangka pemikiran

BAB III Metodologi Penelitian, pada bab ini meliputi pembahasan yang mencakup pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini membahas tentang deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup, pada bab ini membahas tentang penutup yng berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Di dalam kajian pustaka, peneliti menjabarkan penjelasan materi terkait dengan objek penelitian saat ini yang berasal dari berbagai sumber bacaan yang telah didapat dan dibaca juga dianalisis, diantaranya ialah :

1. Pengertian Penerapan Metode

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep penerapan adalah perbuatan menerapkan, dan menurut beberapa ahli penerapan adalah perbuatan mempraktikkan teori, metode, dan lain-lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan memperoleh kepentingan. Satu atau lebih kelompok direncanakan dan diatur sebelumnya.

Penerapan (implementation) berorientasi pada mekanisme suatu kegiatan, aksi, tindakan, atau sistem. Implementasi bukan sekedar kegiatan, melainkan kegiatan terencana yang dilakukan untuk mencapai tujuan kegiatan tersebut. Penerapan (implementation) adalah perluasan kegiatan yang selaras satu sama lain, proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapai tujuan tersebut memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif Menurut Usman (2002).

Beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah tindakan mempraktekkan suatu teori, metode, dan lain-lain tertentu, guna mencapai suatu tujuan tertentu dan tercapainya kepentingan yang diinginkan oleh satu atau lebih kelompok yang telah direncanakan sebelumnya. Penerapan adalah tindakan yang diambil, keduanya terpisah dan kelompok yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan.

Adapun pengertian dari metode itu sendiri, metode merupakan seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas dalam sebuah pembelajaran. Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yaitu Mengacu pada cara atau metode. Memasukkan upaya

ilmiah, metode ini berkaitan dengan pertanyaan tentang bagaimana bekerja untuk memahami objek yang menjadi tujuan sains. Logos berarti pengetahuan. Jadi, metode adalah pengetahuan tentang berbagai cara kerja (Arikunto, 2011).

Metode adalah teknik dan alat yang Anda gunakan untuk meneliti subjek atau tema. Metode juga merupakan alat, strategi, teknik, atau prosedur khusus yang Anda gunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Alat atau strategi ini bisa berupa kuesioner, survey, wawancara, observasi peserta, feedback atau review, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mengimplementasikan kebijakan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, satu strategi pembelajaran dapat digunakan dengan beberapa metode. Metode adalah cara dimana suatu kebijakan dapat diimplementasikan. Arti harfiah dari metode adalah cara penggunaan umum, dan metode didefinisikan sebagai cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Istarani, 2012).

Dapat peneliti simpulkan dari definisi diatas bahwa Penerapan metode merupakan suatu kegiatan, aksi, tindakan bukan sekedar kegiatan, melainkan kegiatan terencana yang dilakukan untuk mencapai tujuan kegiatan tersebut, kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan teratur.

2. Metode *Team Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* (TGT) merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas semua siswa tanpa ada pembedaan status, melibatkan peran siswa sebagai pembimbing teman sebaya, dan memasukkan unsur permainan dan penguatan. Mendidik siswa agar kooperatif, kreatif, proaktif, serta mampu menemukan dan mengembangkan konsep sendiri tidak hanya berkaitan erat dengan perkembangan kognitif (penalaran) tetapi juga penghayatan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga tercapai perilaku kreatif. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan model pembelajaran kooperatif

TGT memudahkan siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat (Sakdun, 2021)

Secara garis besar penerapan TGT dalam pembelajaran adalah pengembangan kegiatan STAD plus bermain. Dalam hal ini, untuk meningkatkan skor tim atau kelompok, guru dapat melakukannya permainan. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan permainan untuk dimainkan siswa setelah menyelesaikan kuis. Ciri pembeda pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen (Umar, 2019).

Jadi dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa, metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan kompetisi akademik, kuis, dan sistem penilaian individu tingkat lanjut di mana siswa bersaing dengan tim lain sebagai perwakilan timnya. Tugas guru adalah memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab benar dan kelompok dengan nilai tertinggi, memberikan pujian atau sanjungan. Guru dapat memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada setiap siswa secara individual. Akhirnya setelah selesai kegiatan kelompok, kembali ke tempat masing-masing. Kemudian Guru melakukan tes formatif berdasarkan kompetensi yang diajarkan.

TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari 5 - 6 siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau suku. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*, TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang tidak memiliki perbedaan status, semua siswa berpartisipasi dalam kegiatan, siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan memasukkan unsur permainan dan penguatan. Menggunakan permainan tim Championships (TGT) pendekatan kegiatan siswa yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih mudah dengan tetap menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Anggraeni & Alpian, 2019).

Teams Games Tournament (TGT) Model pembelajaran TGT merupakan jenis pembelajaran kooperatif atau tipe yang mudah dilaksanakan yang melibatkan aktivitas semua siswa tanpa membedakan status apapun, melibatkan siswa dalam perannya sebagai pembimbing sebaya, dan mencakup unsur bermain dan bantuan. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan model TGT yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif dapat mempermudah belajar siswa selain menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, fair play, dan keterikatan belajar. Model TGT ini juga merupakan strategi pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaan pembelajaran yang mengutamakan belajar kelompok dan bermain. Guru menyajikan pembelajaran yang menarik kepada siswa dengan tujuan terselenggaranya proses belajar mengajar di kelas agar siswa aktif melaksanakan pembelajarannya (Sakdun, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pengertian dari beberapa yang telah dijabarkan diatas Pendekatan pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* (TGT) merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas semua siswa tanpa ada pembedaan status, melibatkan peran siswa sebagai pembimbing teman sebaya, dan memasukkan unsur permainan dan penguatan. Mendidik siswa agar kooperatif, kreatif, proaktif, serta mampu menemukan dan mengembangkan konsep sendiri tidak hanya berkaitan erat dengan perkembangan kognitif (penalaran) tetapi juga penghayatan pengalaman belajar yang mengasyikkan sehingga tercapai perilaku kreatif. Ini kreatif, mudah diimplementasikan, melibatkan aktivitas untuk semua siswa tanpa membedakan status apa pun, membahas peran siswa sebagai mentor sebaya, dan memasukkan unsur permainan dan penguatan. Kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa belajar lebih mudah sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama dan kompetisi dalam permainan.

b. Komponen komponen Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berdasarkan karakteristik model TGT Terdiri dari lima tahapan, yaitu presentasi kelas, pembelajaran (teams), permainan (games), dan kompetisi (tournament). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Siswa bekerja dalam kelompok, Turnamen permainan, Penghargaan kelompok. Dalam model *Team Game Tournament* (TGT), siswa bermain game dengan anggota tim lain untuk mendapatkan poin bagi timnya masing-masing. Permainan dapat diatur oleh guru dalam bentuk kuis, berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pertanyaan terkait grup juga terkadang bisa diselingi (Widiyanto, 2022).

Siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari empat atau lima orang dengan berbagai tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Guru mengajar, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Lomba selanjutnya diadakan yaitu para siswa Mainkan permainan akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin ke skor tim mereka. Rekan tim akan saling membantu mempersiapkan permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan pertanyaan satu sama lain, memastikan akuntabilitas pribadi terjadi (Umar, 2019).

Berdasarkan nilai pengembangan yang diperoleh tim tiga tingkat Penghargaan Pencapaian Tim: Pertama, Tim Super (tim khusus). Sebuah kelompok dengan skor rata-rata lebih tinggi dari kelompok lain diberikan. Kedua, Great Team (tim hebat). Diberikan kepada tim dengan rata-rata peringkat kedua. Ketiga, Good Team (tim yang baik). Diberikan kepada tim dengan rata-rata tempat ketiga (Rusnadi, 2013).

Sistem perhitungan point turnamen adalah skor murid dibandingkan dengan relata skor yang lalu mereka sendiri, dan point diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestaswi yang lalunya sendiri. Point tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi

sertifikat atau ganjaran (award) yang lain. Berikut disajikan system perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran Team Game Tournament (Istarani, 2012).

Ada 5 komponen utama dalam penerapan metode Team Game Tournament ini, Metode TGT terdiri dari lima komponen utama, dan merupakan penjelasan dari point point diatas mengenai 5 komponen utama dalam penelitian TGT ini, antara lain yaitu :

1. Presentasi kelas Materi TGT dipresentasikan terlebih dahulu dalam presentasi kelas. Ini sering kali pengajaran langsung atau diskusi kursus yang dipimpin guru, presentasi kelas pengajaran umum yang harus benar-benar fokus pada unit Team Game Tournament (TGT).
2. Tim atau kelompok tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili kinerja seluruh kelas akademisi, Jenis Kelamin, Ras dan Etnis. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan, lebih khusus lagi, mempersiapkan anggota untuk mengikuti kuis. Tim adalah fitur terpenting dalam *Team Game Tournament* (TGT).
3. Permainan. Nah Permainan berisi soal-soal yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja sama tim. Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan atau cocok dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing masing kelompok.
4. Turnamen. Turnamen adalah struktur permainan. Biasanya di akhir pekan atau di akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim mengerjakan lembar kegiatan (Prof. Dr. H. Tukiran Taniredja Efi Miftah Faridli, S.Pd., 2015).
5. Pengakuan kelompok. Pengakuan kelompok ini dilaksanakan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas segala usaha usaha yang telah dilakukan dengan semaksimal mungkin dengan penuh semangat dan keceriaan juga kerja sama antar kelompok dengan baik

selama belajar mencapai kriteria yang telah disepakati bersama (Rusnadi, 2013).

c. Langkah Langkah *Team game Tournament* (TGT)

Langkah Langkah *Team Game Tournament* antara lain ialah :

1. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, alat / bahan.
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
3. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun Langkah Langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.
4. Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, baca pertanyaan keras keras, dan beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas, menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua bertugas untuk menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan cek lembar jawaban, kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.
5. System perhitungan point turnamen adalah skor murid dibandingkan dengan relata skor yang lalu mereka sendiri, dan point diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestaswi yang laluinya sendiri. Point tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) yang lain. Berikut disajikan system

perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran Team Game Tournament (Istarani, 2012).

Pelaksanaan pembelajaran model TGT dimulai dari tahap persiapan. Fase ini meliputi; menyiapkan materi, menugaskan siswa ke dalam tim, dan menugaskan siswa ke meja turnamen. Tahapan selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran meliputi :

1. Guru menyajikan materi seperti biasa, Guru membentuk kelompok belajar dan menetapkan tempat duduk.
2. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa,
3. Guru menyarankan siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah secara berpasangan atau berkelompok tiga orang, kemudian mengecek pekerjaan rumah antar teman,
4. Guru memastikan setiap kelompok menugaskan satu siswa Melayani sebagai kelompok pemimpin. Pemimpin tim memastikan bahwa setiap anggota memahami materi. Artinya jika ada pertanyaan, siswa dapat bertanya terlebih dahulu kepada salah satu teman dalam satu kelompok dan teman yang lain sebelum mengajukan pertanyaan kepada siswa dalam kelompok lain.
5. Guru bertindak sebagai narasumber atau fasilitator. Setelah selesai, guru akan memberikan kuis kepada siswa. Untuk meningkatkan poin yang diperoleh tim atau grup setelah menyelesaikan tugasnya masing-masing, permainan harus dimainkan (Umar, 2019).

d. Kelebihan Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. Rasa tidak malu dan sungkan atau percaya diri dalam belajar siswa menjadi lebih tinggi. Dan Perilaku dan sikap siswa mengganggu kepada siswa lainnya lebih kecil.

2. Motivasi dan semangat belajar siswa bertambah Pemahaman terhadap pelajaran yang lebih mendalam kepada pokok bahasan pembelajaran yang terkait pembelaan negara.
3. Menjadi pembeda antara metode kooperatif tipe TGT dengan metode lainnya yaitu kesruan menggunakan kartu dengan adanya tournament yang mempertandingkan antar kelompok sehingga pembelajaran membuat mereka menantang dan aktif dalam merespon.
4. Dalam metode ini juga dapat memotivasi siswa dan guru itu sendiri dalam mengaktualisasikan diri dan mengelola waktu dengan sebaik mungkin digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan agama islam.
5. Metode team game tournament ini baik digunakan untuk menunjukkan prestasi siswa secara terbuka agar menimbulkan semangat pada diri sendiri dan bagi orang lain menjadi motivasi untuknya.
6. Dapat mengembangkan persaingan secara sehat dalam proses belajar mengajar. Dan dapat Meningkatkan kebaikan, kepekaan dan toleransi, Pembelajaran lebih menarik jika menggunakan kartu yang didalamnya diberikan nomor berisi sebuah pertanyaan pertanyaan menantang bagi siswa.
7. Belajar lebih aktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan. Tingkatkan alokasi waktu tugas yang lebih banyak dan Mengutamakan perbedaan individu.
8. Motivasi belajar lebih tinggi dan memperluas wawasan peserta didik. Hasil belajar yang lebih baik, bahkan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah juga dapat berperan aktif dalam pembelajaran (Istarani, 2012).
9. Model Pembelajaran Permainan memiliki Keunggulan yaitu proses belajar mengajar berlangsung atas inisiatif siswa, mendidik siswa untuk mempraktikkan interaksi sosial, hasil belajar yang lebih baik, dan pemahaman materi yang mendalam karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Ningrum et al., 2015).

e. Kekurangan Metode *Team Game Tournament (TGT)*

Adapun Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah :

1. Dalam proses melaksanakan metode team game tournament ini menggunakan waktu yang cukup lama sehingga memunculkan kekurangan waktu dalam pelaksanaannya. Metode ini harus dilakukan secara berkesinambungan.
2. Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk dihafal dan diingat siswa.
3. Sering terjadi dalam metode ini dalam kegiatan pembelajaran dan khusus nya dalam pelaksanaan metode team game tournament ini ialah tidak semua siswa ikut serta dalam mengemukakan pendapatnya.
4. Kemungkinan jika metode ini tidak didampingi guru dalam mengelola kelas tersebut atau guru mempercayakannya kepada mereka maka akan terjadi kegaduhan karena sifat metode inialah pertandingan yang membuat mereka semakin aktif selama pelaksanaannya (Istarani, 2012).
5. Sulit mengelompokkan siswa secara akademik dengan kemampuan heterogen. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pengawas berhati-hati dalam menentukan tugas kelompok. Selain itu, siswa menghabiskan banyak waktu untuk berdiskusi, yang melebihi waktu yang ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru dapat menguasai seluruh kelas.
6. Masih ada siswa berkemampuan tinggi yang belum terbiasa dan kesulitan memberi penjelasan kepada siswa lain.

f. Perencanaan Metode *Team Game Tournament (TGT)*

Memahami bahwa rencana belajar terdiri dari beberapa bagian Kata “rencana” dan “belajar”. Oleh karena itu, perlu dipahami terlebih dahulu arti setiap kata dan untuk itu perlu dibahas terlebih dahulu terminologi setiap kata. Perencanaan dalam arti sederhana dapat dijelaskan sebagai proses mempersiapkan hal-hal yang akan dilakukan di masa depan untuk mencapai

tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan penafsiran perencanaan adalah proses manajemen dalam menentukan apa yang harus dilakukan dan bagaimana hal itu harus dilakukan, menguraikan tujuan dan rencana, perencanaan dan pengembangan yang ingin dicapai adalah kegiatan awal dari setiap tindakan yang selanjutnya dilakukan, baik yang dilakukan secara tertulis maupun hanya dalam pikiran seseorang. Perencanaan adalah proses memutuskan terlebih dahulu apa yang harus dilakukan, (Ananda, 2019).

Rencana pembelajaran adalah proses, hukum ilmiah, realitas, sistem dan teknik pembelajaran yang menjamin terselenggaranya pembelajaran secara efektif dan efisien. Rencana pembelajaran adalah penerapan rasional dari analisis sistematis proses pengembangan pendidikan, yang bertujuan agar pendidikan lebih efektif berdasarkan kebutuhan dan tujuan. mahasiswa dan masyarakat, lebih efektif dan efisien. Perencanaan studi adalah sebuah proses keputusan hasil refleksi rasional terhadap tujuan pembelajaran tertentu, yaitu perubahan tingkah laku dan serangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam rangka mendayagunakan seluruh potensi dan sumber belajar yang ada untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Rencana pembelajaran adalah rumusan tindakan yang akan dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran sebelum kegiatan pengajaran benar-benar berlangsung. Adapun pengertian perencanaan metode TGT ialah teknik pembelajaran yang menjamin terselenggaranya pembelajaran kooperatif dilakukan oleh seorang pendidik terhadap peserta didik secara efektif dan efisien yang menggunakan kompetisi akademik, kuis, dan sistem penilaian individu tingkat lanjut di mana siswa bersaing dengan tim lain sebagai perwakilan timnya. Bertujuan agar membuat siswa lebih aktif dan efektif dalam mengikuti pembelajaran.

g. Pelaksanaan Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Pelaksanaan atau penerapan merupakan proses jalannya tindakan seorang pendidik dalam melakukan suatu kegiatan yang ingin diterapkan kepada peserta didiknya. penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pada awal pembelajaran, aktivitas yang dilakukan guru menyajikan suatu hal

yang rutin, seperti menyapa, melihat siswa hadir, menyampaikan judul materi, memulai kelas, dan lain-lain. Manajemen waktu yang buruk mengakibatkan waktu yang seharusnya digunakan untuk mempelajari mata kuliah malah digunakan untuk kegiatan inti (Nuril, 2021).

Pelaksanaan tindakan dari rencana yang telah dibuat pendidik terhadap proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan metode *Team Game Tournament*, meliputi langkah-langkah sebagai berikut: (1) menjelaskan materi sesuai rencana dan mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan TGT, (2) membagi siswa menjadi beberapa kelompok, (3) membagikan LKS dan soal. Pada tahap ini, guru sekaligus mengamati dan memotivasi siswa. (4) Diskusi kelompok, (5) perwakilan kelompok memperkenalkan hasil diskusi, (6) siswa melakukan presentasi, kemudian bertanya dan menjawab pertanyaan. Kemudian, lakukan penilaian di akhir kursus.

h. Evaluasi Metode *Team Game Tournament* (TGT)

Secara etimologis “evaluation” berasal dari bahasa Inggris yaitu evaluasi yang berasal dari kata dasar value yang artinya nilai atau harga. Nilai disebut al-qiamah atau al-taqdir' dalam bahasa Arab yang berarti penilaian (evaluasi). Sedangkan penilaian pendidikan dalam bahasa Arab sering disebut dengan al-taqdiraltarbiyah secara harafiah yang diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan. Evaluasi pembelajaran ini termasuk dalam penilaian yang lebih terfokus pada nilai-nilai yang akan menjadi dasar perbaikan kemajuan proses. Pandangan lain mengatakan evaluasi tidak hanya berkaitan dengan nilai suatu hal, tetapi juga berkaitan erat dengan kegunaannya. Evaluasi adalah proses mendeskripsikan seorang siswa dan mempertimbangkannya dari segi nilai dan kegunaannya (Haryanto, 2020). Penilaian adalah kegiatan yang direncanakan dengan menggunakan instrumen untuk mengetahui kondisi suatu objek. Pengertian evaluasi secara umum dapat dijelaskan sebagai proses sistematis dalam menentukan nilai sesuatu melalui evaluasi berdasarkan standar tertentu (L1, 2019).

Penilaian merupakan bagian dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar, dan evaluasi dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat penting, karena evaluasi merupakan suatu alat atau proses pengukuran untuk mengetahui derajat keberhasilan peserta didik dalam bahan ajar atau materi yang disampaikan, sehingga melalui evaluasi akan tercapai tujuan pembelajaran akurat dan meyakinkan. Hal ini menunjukkan bahwa rencana studi selalu berhasil, dilihat dari hasil belajar yang dicapai. Adapun proses evaluasi yang dilakukan pendidik pada umumnya dengan memberikan latihan dari beberapa point sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Faktor evaluasi proses pembelajaran dan hasil belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi efek pembelajaran. Penilaian adalah kegiatan mengumpulkan fakta secara sistematis tentang proses pembelajaran untuk mengetahui apakah siswa telah berubah, dan dapat mempengaruhi nilai positif bagi peserta didik (L1, 2019).

Keberhasilan suatu program pembelajaran selalu diukur dari segi hasil pembelajaran, sedangkan kegiatan penilaian jarang sekali menyentuh pelaksanaan program pembelajaran di kelas atau kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dalam berbagai aktivitas kehidupan. Dalam kehidupan sehari-hari, disadari atau tidak, masyarakat sering kali melakukan evaluasi, baik terhadap diri sendiri maupun aktivitas sosial lainnya. Hal ini terlihat dari awal berpakaian, saat ia berdiri di depan cermin untuk melihat apakah ia terlihat sesuai dengan yang ia suka.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran terhadap metode TGT yang dilakukan pendidik terhadap peserta didiknya adalah guru melakukan proses penentuan nilai pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengevaluasi kegiatan atau mengukur pembelajaran terhadap metode TGT yang sudah diterapkan. Penilaian memungkinkan siswa untuk memahami seberapa sukses mereka dalam perjalanan pendidikan mereka. Ketika siswa mencapai hasil yang memuaskan maka dampaknya akan berupa rangsangan dan motivasi sehingga siswa dapat lebih meningkatkan hasilnya, hasil yang

dicapai tidak memuaskan. Siswa kemudian akan berusaha untuk meningkatkan aktivitas belajarnya, namun sangat perlu diberikan motivasi positif dari guru agar siswa tidak putus asa. Dalam bidang pendidikan tidak terlepas dari kegiatan evaluasi itu sendiri. Hal ini dikarenakan penilaian merupakan salah satu komponen fundamental pendidikan dan harus dilakukan serta direncanakan secara sistematis sebagai alat untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran atau tujuan yang ingin dicapai.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam rangka meningkatkan sikap, perilaku, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Proses ini meliputi penerimaan, pengolahan, dan penyimpanan informasi serta penggunaannya dalam situasi yang relevan. Pembelajaran dapat terjadi diberbagai konteks seperti di kelas, laboratorium, lapangan atau melalui media online. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam bidang akademik, sosial, dan emosional. Pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode, teknik, media, dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Tujuan pembelajaran merupakan serangkaian hasil belajar yang menunjukkan tindakan belajar siswa, umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan Sikap-sikap baru yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran pada prinsipnya terdiri dari pernyataan atau gambaran perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, penampilan, atau kondisi psikologis peserta lainnya. Siswa baik dilihat langsung maupun tidak, dapat mengukur dan/atau mengevaluasi. Objektif Belajar adalah tujuan deskriptif Pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai hasil pengajaran, dinyatakan dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur (Ananda, 2019).

Merujuk pada pendapat para ahli di atas, maka dapat dipahami bahwa Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan peserta didik dan guru untuk kepentingan hubungan timbal balik adalah pencapaian tujuan pembelajaran. Interaksi atau hubungan timbal balik antara pendidikan dan peserta didik merupakan prasyarat terpenting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan yang baik dalam merencanakan pembelajaran, menyediakan bahan pembelajaran, memilih dan menggunakan metode pembelajaran, sumber daya dan media. Dan tujuan pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar, dan hasil belajar akan bermuara pada tujuan yang dicapai siswa meliputi pengetahuan, keterampilan dan Sikap-sikap baru yang diharapkan dapat dicapai.

b. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam pada dasarnya adalah upaya untuk membina dan mengembangkan potensi manusia agar tujuannya tampil di dunia ini sebagai hamba Allah dan sekaligus tugasnya sebagai khalifah Allah terpenuhi semaksimal mungkin. Potensi bermasalah meliputi potensi jasmani dan potensi rohani, seperti akal, perasaan, kehendak dan potensi rohani lainnya. Ditinjau dari bentuknya, pendidikan Islam dapat merupakan usaha bersama manusia, lembaga sosial yang memberikan layanan pendidikan, atau bahkan manusia itu sendiri (Mappasiara, 2018). Untuk melengkapi wawasan kita, perlu ditelaah pengertian PAI dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia (Firmansyah, Iman, 2019).

Pendidikan Islam sebagai bagian dari kegiatan dakwah dan menulis Inilah yang diungkapkan Al-Qur'an. Ini memberikan model untuk pembentukan kepribadian seseorang, keluarga dan masyarakat. Tujuan yang ingin dicapai adalah membentuk akhlak yang tinggi, serta memiliki ilmu yang tinggi dan ketaatan beribadah. Abdul Fattah Jalal percaya bahwa al-ta'lim adalah istilah yang lebih baik untuk mendefinisikan pendidikan (Mappasiara, 2018).

Sehingga dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) antara guru dan murid dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. menanamkan nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa dan akal, serta kecocokan dan Keseimbangan adalah ciri utamanya dengan berbagai cara dan sarana, Nabi mengajak manusia untuk beriman dan beramal serta berakhlak mulia sesuai ajaran Islam. Pendidikan Islam tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis. Ajaran Islam tidak membedakan antara iman dan amal shaleh.

Oleh karena itu dapat disimpulkan juga bahwa, pendidikan Islam adalah sekaligus pendidikan iman dan pendidikan amal. Menurut penulis, pendidikan Islam adalah salah satu disiplin ilmu Islam yang objek pembahasannya berkisar pada pendidikan Islam itu sendiri, yang prinsip-prinsipnya terakumulasi dalam Al-Quran dan Hadits Nabi. Berdasarkan pengertian di atas juga, penulis memandang al-tarbiyah (pendidikan) sebagai proses transfer ilmu dari pendidikan kepada peserta didik agar mereka memahami dan memenuhi kehidupannya dengan sikap dan semangat yang tinggi.

Pendidikan agama di sekolah merupakan bagian penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Menurut Pasal 1 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, secara sadar dan sistematis berupaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Al-Qur'an dan Hadits juga terdapat tafsir terkait pendidikan, ada yang menjelaskan kewajiban belajar dan ada pula yang menjelaskan materi pendidikan. Islam sangat mementingkan pendidikan dan tidak membedakan antara pendidikan laki-laki dan perempuan.

Demikian Tujuan keseluruhan pendidikan agama Islam lebih bersifat empiris dan realistis sebagai orientasi yang tingkat penyampaiannya dapat diukur karena menyangkut perubahan sikap,

perilaku dan kepribadian peserta didik sehingga dapat menampilkan dirinya sebagai pribadi yang utuh.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai pedoman atau landasan, dan untuk memudahkan pembaca maka dari itu peneliti merangkum hasil penelitian peneliti terdahulu dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian Terdahulu	Judul Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Sri Wulan Anggraeni dan Yayan Alpian, 2019	“Penerapan Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar”	berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Dibuktikan dengan aktivitas dan hasil belajar membaca permulaan siswa pada kondisi pra-periode dengan rerata 56,61. Setelah menerapkan metode permainan meningkat, Oleh karena itu, penerapan metode Team Game Tournament (TGT)	Perbedaan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Persamaan yang ditemukan yaitu sama sama melakukan penelitian dengan menggunakan jenis model pembelajaran

			dapat meningkatkan kemampuan membaca awal pada setiap siklusnya.	yang sama yaitu metode team game tournament.
2.	Wayan Sugiata, 2019	“Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”.	Peneliti terdahulu disini berdasarkan kesimpulan, maka dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil analisis data, persentase hasil belajar emosional pada siklus I sebesar 58,94%, dan meningkat menjadi 90,06% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada materi laju reaksi dapat terlaksana dengan baik.	Perbedaan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Persamaan yang ditemukan yaitu sama sama melakukan penelitian dengan menggunakan jenis model pembelajaran yang sama yaitu metode team game tournament
3.	Iman Firmansyah, 2019	“Model Pembelajaran	Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan	Peneliti terdahulu menggunakan

		<p>Kooperatif Dalam Menumbuh kan Keaktifan Siswa”.</p>	<p>Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama dengan teman sekelas dalam tugas terstruktur. Selanjutnya melalui pembelajaran kooperatif, siswa akan menjadi sumber belajar bagi teman-temannya yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan asumsi bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa dapat saling mengajar. Meskipun dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu guru dan mitra belajar lainnya.</p>	<p>model pembelajaran kooperatif secara umum dan menyeluru, sedangkan peneliti menggunakan kekhususan yang berfokus pada penggunaan metode Team Game Tournament saja. Dan Perbedaan yang ditemukan juga dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif.</p>
--	--	--	--	---

Dapat peneliti simpulkan bahwa Hasil penelitian yang dilakukan diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) sangat efektif meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan berfikir peserta didik dengan baik. Dan lebih baik menurut peneliti perlu menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) yang berbantuan dengan media lainnya yang mendukung agar dapat lebih meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menambah minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Kerangka Pemikiran

Dapat dijelaskan bahwa guru menerapkan metode kooperatif tipe Team Game Tournament ini yang telah dirancang bagaimana agar anak anak tersebut tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung dalam pelajaran pendidikan agama islam. Kajian pembelajaran pendidikan agama Islam menurut hasil wawancara dan observasi di SMP Dinda Hafidzah masih belum ideal jika terus menggunakan metode ceramah yang membuat para peserta didik merasa jenuh. Hal ini disebabkan oleh ketidak aktifan siswa di dalam kelas, karena itu guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga siswa lebih banyak diminta untuk mencatat penjelasan yang diberikan. Hal ini akan mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa.

Maka dari itu guru di SMP Dinda Hafidzah mengambil kebijakan untuk menggunakan beberapa model pembelajaran yang membangun keaktifan siswa dan siswi nya dalam pelajaran pendidikan agama islam ini agar anak tidak cenderung terlihat bosan, letih, jenuh, dan tidak semangat saat mendengarkan penjelasan materi, Melalui permainan cerdas dan hati-hati, Model *Team Gemas Tournament* (TGT). Melalui tahap presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan tim menekankan bahwa siswa dapat bekerja dalam kelompok dan saling menghargai perbedaan, sehingga proses pembelajaran tidak monoton, dan pembelajaran tidak didominasi oleh guru saja, namun hal inilah yang menyebabkan guru pendidikan agama islam di Smp Dinda Hafidzah menghubungkan model TGT dengan proses pembelajaran PAI, cerdas dan cermat dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya berbagai model pembelajaran akan memudahkan para peserta didik bersemangat, tidak jenuh, dan kompak dalam bekerja sama dalam satu tim.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskripsi kualitatif. Deskripsi kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data yang berupa kata-kata lisan dan tulisan dari narasumber yang dapat diamati. Berdasarkan pendekatan ini peneliti mengumpulkan, mempersiapkan dan mewawancarai para pendidik dan peserta didik terkait judul penelitian, sehingga nantinya akan memberikan gambaran yang jelas mengenai Penerapan Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah, mengumpulkan data dengan mencari sumber dan mengkonstruksinya dari berbagai sumber seperti buku, jurnal dan penelitian yang ada. Desain penelitian kualitatif ini dapat digunakan sebagai metode dalam penelitian karena desainnya dijelaskan secara komprehensif sehingga mudah dipahami oleh peneliti.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dalam konteks khusus kehidupan nyata (alamiah) untuk menyelidiki dan memahami suatu fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya? Artinya penelitian kualitatif didasarkan pada konsep eksplorasi, yang melibatkan penelitian mendalam dan berorientasi kasus atau kasus ganda atau kasus tunggal (Chariri, 2009: 9). Penelitian kualitatif berusaha menemukan dan mendeskripsikan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka (Fadli, 2021). Saat mengembangkan metode kualitatif pergeseran paradigma dalam mengamati realitas, fenomena, atau gejala yang diamati. Ketika terjadi pergeseran paradigma, realitas sosial dilihat dan dipahami secara holistik, kompleks, dinamis, dan sarat makna (Mekarisce, 2020).

Dapat penulis simpulkan bahwa pada penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau metode-metode (pengukuran) kuantitatif lainnya, sehingga dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi di balik suatu fenomena yang sulit dipahami secara memuaskan. Adapun rancangan penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penerapan metode team game tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah. Melalui penelitian kualitatif, peneliti akan menganalisis data secara keseluruhan dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta memberikan gambaran tentang Penerapan Metode *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah.

B. Lokasi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Dinda Hafidzah Islamic School yang berlokasi di Jln. Besar Kebun Kopi Marindal 1 Jl. Sari Gg. Teratai v Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di SMP Dinda Hafidzah ini ialah karena dari awal terjun ke dunia pendidikan tingkat menengah pertama yang ditugaskan oleh dosen mata kuliah PLP 1 hingga 2 kemudian dilanjutkan dengan mata kuliah PKP dimana peneliti juga melakukan penugasan di SMP tersebut, maka dari itu sedikit banyaknya, penulis dapat memperhatikan latar belakang sekolah yang hendak peneliti teliti dan terlintas lah bagi peneliti untuk mengangkat judul penelitian ini karena peneliti juga akan mencari tahu proses penerapannya, faktor penghambat dan pendukung penerapannya serta kendala-kendala yang ada didalamnya. Jadwal pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMP Dinda Hafidzah. Penelitian ini peneliti laksanakan dalam jangka waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber-sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang didapat dan dikumpulkan secara langsung dari sumber yang diteliti. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan yang seringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Data primer meliputi wawancara, observasi, dan dokumen. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui interaksi langsung dengan informan dalam konteks penelitian yaitu guru dan siswa.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang tidak dikumpulkan langsung oleh peneliti. Sumber data sekunder ini akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data-data dan menganalisis hasil dari penelitian ini yang nantinya dapat memperkuat temuan. Adapun data sekunder diambil oleh peneliti yaitu jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah Teknik atau cara yang bisa kita gunakan dalam mendapatkan data atau informasi yang kita perlukan. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif memerlukan perhatian karena kualitas penelitian sangat bergantung pada kualitas dan kelengkapan data yang diperoleh. Pertanyaan tentang apa, dimana, kapan dan bagaimana mengumpulkan selalu diperhatikan dalam pengumpulan data. Penelitian kualitatif biasanya mengandalkan tiga metode triangulasi data, yaitu wawancara, observasi partisipan, dan analisis dokumen (dokumentasi).

Adapun Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan beberapa Teknik yaitu :

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi yaitu dasar semua ilmu pengetahuan. Jika data tidak dapat dipertimbangkan, dimana observasi ini harus memiliki banyak data sehingga data tersebut tidak akan dipertimbangkan. Amati pengamatan yang Anda perlukan untuk memverifikasi hasil sebelum melakukan

pengamatan yang tidak Anda perlukan lagi. Melalui observasi inilah peneliti terjun langsung kelapangan untuk melihat kenyataan yang ada dilapangan (Sugiyono, 2019). Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang diperlukan oleh peneliti. Pengamatan merupakan dasar ilmu pengetahuan karena para ilmuwan mendasarkan pekerjaannya pada data, fakta tentang dunia nyata yang muncul melalui tindakan pengamatan (Arikunto, 2011).

Dapat penulis tarik kesimpulan bahwa Observasi merupakan proses untuk mengumpulkan data dari tangan pertama dengan cara mengamati pelaku atau proses kerja suatu usaha ditempat pada saat dilaksanakannya penelitian ini. Observasi dapat berfungsi sebagai alat pengumpulan data. Pendekatan ini sangat cocok untuk kegiatan proses perekaman. Meliputi aktivitas siswa selama praktikum lab, interaksi siswa selama kegiatan pembelajaran, atau interaksi siswa selama diskusi. Observasi ini dengan cara observasi sistematis yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan. Dalam Observasi ini, peneliti langsung terjun kelapangan ungtuk dapat mengamati apa apa saja yang dibutuhkan dalam mengumpulkan beberapa data dan melihat beberapa kondisi yang terlaksana pada mata pelajaran Pendidikan agama islam di SMP Dinda Hafidzah.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan sesuatu yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika seorang peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan pertanyaan yang harus dipelajari, atau jika seorang peneliti ingin memahami sesuatu dari narasumber yang lebih mendalam dengan jumlah responden yang lebih sedikit. (Sugiyono, 2019). Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu, Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan (interviewer) dan yang diwawancarai yang menjawab pertanyaan (interviewer). Serta Wawancara adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data penelitian dapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian melalui wawancara

tatap muka atau presentasi lisan antara pewawancara dan yang diwawancarai (Arikunto, 2011).

Dapat peneliti simpulkan bahwa Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang kita cari dengan berhadapan secara langsung kepada pihak yang bersangkutan. Wawancara juga dapat diartikan suatu kegiatan tanya jawab dengan narasumber, yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang kita butuhkan. Wawancara untuk mendapatkan wawasan tentang persepsi, perspektif, wawasan atau aspek kepribadian siswa, di mana informasi diberikan secara lisan dan spontan. Kegiatan wawancara sebaiknya lebih terarah, biasanya dengan penyusunan pedoman wawancara. Wawancara yang baik memiliki kedalaman. Artinya dengan menafsirkan jawaban siswa menghasilkan banyak informasi yang mungkin tidak ditemukan dengan menggunakan metode lain.

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan wawancara mendalam kepada guru pengampuh mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta salah seorang siswa yang terlibat dalam penerapan metode ini di SMP Dinda Hafidzah. Wawancara mendalam akan digunakan untuk mendapatkan pengalaman guru serta siswa mengenai penerapan metode team game tournament tersebut.

3. Document (Dokumentasi)

Dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa teks, gambar, atau karya monumental pribadi. Penelitian dokumentasi melengkapi metode observasi dan wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2019). Analisis dokumen, hal ini merupakan bukti unik dalam studi kasus yang tidak ditemui dalam interview dan observasi. Sumber ini merupakan sumber data yang dapat digunakan untuk mendukung data dari observasi dan interview. Sumber datanya dapat berupa catatan administrasi, surat-menyurat, memo, agenda dan dokumen lain yang relevan (Fadli, 2021).

Dokumen adalah bahan tertulis atau film, kecuali untuk catatan yang tidak disiapkan atas permintaan penyidik. Sedangkan catatan adalah setiap pernyataan tertulis yang dibuat oleh seseorang atau lembaga untuk menguji

peristiwa atau memberikan tujuan akuntansi. Teknologi dokumentasi adalah salah satu caranya, data dikumpulkan dengan meninjau sumber-sumber tertulis seperti buku, laporan, risalah rapat, catatan harian, dan lain-lain yang memuat data atau informasi yang diinginkan oleh peneliti (Arikunto, 2011).

Dapat Peneliti dapat simpulkan bahwa dalam hal ini, dokumentasi ialah sebuah catatan penting bagi peneliti dalam sebuah penelitian sebagai bukti yang digunakan dalam sebuah penelitian. Dokumen dalam bentuk tertulis, seperti buku harian, sejarah, cerita, biografi, undang-undang, kebijakan. Dokumen dalam bentuk gambar, seperti foto, gambar sekolah, sketsa. Dokumen dalam bentuk karya, seperti karya seni, film, dll. Teknik pengambilan data dengan dokumentasi penulis lakukan ialah pada saat penelitian berlangsung dilapangan untuk memperoleh data berupa foto foto pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut.

E. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan seorang peneliti setelah mengumpulkan data, mengolahnya dengan cara menarik kesimpulan. Analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lain sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Prinsip utama teknik analisis kualitatif ialah memproses dan menganalisis data yang dikumpul menjadi data yang sistematis, tersusun, berstruktur dan bermakna (Arikunto, 2011).

Teknik Analisis data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data ialah kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data dari buku harian siswa dan guru, lembar observasi siswa dan guru, serta catatan pada lembar kerja siswa. Lembar observasi guru-siswa. Lembar Observasi Guru digunakan untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang dilakukan guru untuk membangkitkan pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik lebih termotivasi. Kemudian Lembar Observasi Siswa digunakan untuk mengecek tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pai. Buku harian siswa berisi catatan tentang penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, kesulitan, dan perasaan tentang pengalaman siswa.

F. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, data dapat dinyatakan kredibel, jika ada para peneliti melaporkan kesamaan apa yang sebenarnya terjadi dengan objek tersebut dipelajari. Pengujian kredibilitas data atau kredibilitas data penelitian kualitatif meliputi pengamatan yang diperluas, peningkatan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, penggunaan bahan referensi dan pemeriksaan anggota (Mekarisce, 2020).

Dalam memeriksa keabsahan data dalam uji kredibilitas data menggunakan beberapa teknik, diantara :

1. Periode pengamatan yang diperpanjang

Pada masa awal peneliti terjun ke lapangan, peneliti masih dianggap asing dan masih diperlakukan dengan curiga, sehingga informasi yang diberikan tidak lengkap dan tidak mendalam, serta banyak hal yang mungkin masih dirahasiakan. Dengan perluasan observasi ini, berarti hubungan antara peneliti dan informan akan semakin dekat, terbuka, dan saling percaya, sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan. (Mekarisce, 2020).

2. Meningkatkan Ketekunan

Peneliti dapat meningkatkan melalui pengamatan terus menerus, membaca berbagai referensi buku dan hasil penelitian atau literatur terkait, serta tekun dalam bentuk penelitian ulang apakah data yang ditemukan benar atau tidak, wawasan peneliti lebih luas dan tajam.

3. Triangulasi

Sebuah konsep metodologis hal selanjutnya yang perlu diketahui peneliti kualitatif tentang penelitian kualitatif adalah teknik triangulasi. Triangulasi data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, teknik dan waktu, meliputi: Pertama, Triangulasi sumber Hal ini dilakukan dengan memeriksa kumpulan data yang diperoleh dari berbagai sumber data. Kedua, triangulasi teknis dengan cara pemeriksaan perolehan data diperoleh dengan menggunakan sumber data yang sama teknik yang berbeda yaitu wawancara mendalam dengan

subyek yang diteliti. Ketiga, Triangulasi temporal dilakukan dengan pengecekan perolehan data dapatkan dari sumber data yang sama dan gunakan teknologi yang sama, tetapi dilakukan pada waktu yang berbeda dan dalam keadaan yang berbeda (Mekarisce, 2020).

4. Member Check

Cek anggota adalah proses pengecekan data ke sumber data. Member checking bertujuan agar informasi yang diperoleh dalam laporan penelitian sesuai dengan maksud sumber data atau pemberi informasi. Mekanisme tersebut dapat dilaksanakan secara individual, dimana peneliti dapat bertemu dengan narasumber atau dalam forum diskusi kelompok (Mekarisce, 2020).

Dalam menerapkan teknik pengecekan keanggotaan dalam penelitian kualitatif ini, peneliti mengacu pada sumber data (subjek) yaitu mengecek semua hasil. Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat mendeskripsikan temuan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru Pendidikan Agama Islam SMP Dinda Hafidzah. Dapat peneliti simpulkan bahwa Keabsahan data dapat diketahui dengan cara observasi triangulasi sumber, metode dan peneliti lainnya, member check, Diskusi sejawat dan pengecekan referensi. Dalam penelitian keabsahan data ini dilakukan oleh peneliti dengan triangulasi sumber, yaitu membandingkan data yang dihasilkan hasil observasi dan observasi lainnya, yaitu triangulasi teknis, dan triangulasi waktu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Smp Swasta Islamic School berada di jln. Besar kebun kopi Marindal 1 jl. Sari Gg. Teratai V, Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang. Smp Dinda Hafidzah adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Marindal 1 Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Swasta Dinda Hafidzah Islamic School berada dibawah naungan kementrian pendidikan dan kebudayaan.

Adapun identitas SMP Swasta Dinda Hafidzah Islamic School :

1. Profil SMP Swasta Dinda Hafidzah

- 1). Nama Sekolah : SMP Swasta Dinda Hafidzah
- 2). NPNS : 69989772
- 3). Akreditasi : B
- 4). Alamat : Jln. Sari gg. Teratai V , Marindal 1
- 5). Kecamatan : Patumbak
- 6). Kabupaten : Deli Serdang
- 7). Kode Pos : 20361
- 8). Jenjang : Paud, TK, SMP
- 9). Status : Swasta
- 10). Email : smpdindahafidzahisc@gmail.com
- 11). Kontak Sekolah : 085792950853
- 12). Status Kepemilikan : Yayasan
- 13). Tahun Berdiri : 02 Mei 2018
- 14). Tgl SK Pendirian : 16 Agustus 2019
- 15). Status Tanah : Milik Sendiri
- 16). Luas Tanah : 1400 m
- 17). Jumlah guru : 12 Orang
- 18). Jumlah siswa siswi : 83 orang

2. Visi Misi Smp Dinda Hafidzah

Visi : Santun dalam berbudaya, Disiplin, Berprestasi, Berwawasan lingkungan dan berjiwa sosial yang dilandasi IMTAQ.

Misi :

- a. Melaksanakan pembelajaran berbasis Iman dan taqwa, bermutu dan bertanggung jawab.
- b. Mengimplementasikan nilai-nilai Budaya dan Karakter Bangsa serta jiwa Kewirausahaan melalui kegiatan pembiasaan, pengembangan diri dan pengintegrasian dalam Mata Pelajaran.
- c. Mengefektifkan kegiatan keagamaan di sekolah maupun di masyarakat untuk membangun budaya dan karakter peserta didik.
- d. Melakukan pemantauan ke masyarakat terhadap perkembangan keimanan dan ketaqwaan peserta didik di masyarakat.
- e. Melakukan pembiasaan hidup berbudaya di sekolah dan masyarakat .
- f. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, aman dan indah.
- g. Membantu dan mendorong semangat peserta didik untuk mengenali potensi dirinya.
- h. Melaksanakan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan perkembangan potensi yang dimiliki peserta didik.
- i. Membina rasa kekeluargaan warga sekolah agar bersama-sama bergotong-royong untuk mencapai tujuan mulia.
- j. Menjalin kerjasama yang baik dengan komite sekolah, warga masyarakat guna meningkatkan mutu layanan sekolah.

3. Tujuan Smp Dinda Hafidzah

- a. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.
- b. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa pertumbuhannya dalam lingkungannya.

- c. Membantu anak dinding mengembangkan berbagai potensi baik piskis maupjun fisik yang meliputimoral dan nilai nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni.
- d. Meningkatnya prestasi dan mampu bersaing ditingkat nasional, juga mampu meningkatkan kuantitas, kualitas sarana prasarana serta pemberdayaan yang mendukung peningkatan prestasi siswa.

4. Data pengajar dan Pegawai SMP Dinda Hafidzah

Tabel 4. 1 Data Pengajar SMP Dinda Hafidzah

No.	Nama Pendidik	JK	Jabatan
1.	Drs. Khadijah Lubis, M.A	Pr	Ketua Yayasan
2.	Rizky Amalia Lubis, M.A	Pr	Kepala Sekolah
3.	Irham Bunayya Lubis, S.Pd	Pr	Bendahara
4.	Rinaldi Lubis, S.T	Lk	Tata Usaha dan PKS Kurikulum
5.	Ahmad Zaky, S.Pd	Lk	Operator
6.	Indah Permata Sari, S.Pd	Pr	Guru B.Indonesia
7.	Juliani, S.Pd	Pr	Guru B.Inggris
8.	Rahmat Hidayat, S.Pd	Lk	Guru B.Arab
9.	Ragil Al Hafidz, S.Pd. I	Lk	Guru Ibadah Praktis
10.	Dinda Marhamah Lubis, S.Pd.I	Pr	Guru Ppkn
11.	Hikmawan Syahputra, S.IP	Lk	Guru Pjok
12.	Ahmad Zaky, S.Pd	Lk	Guru Tik
13.	Rizky Permata Sari N. S.Pd.I	Pr	Guru Matematika
14.	Syarifah Aini, S.Pd	Pr	Guru SBK
15.	Rinaldi Lubis, S.T	Lk	Guru IPA
16.	Rizky Amalia Lubis, M.A	Pr	Guru IPS
17.	Rahmat Hidayat, S.Pd	Lk	Tahfidz

5. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Dinda Hafidzah

SMP Dinda Hafidzah adalah Sekolah Menengah pertama yang didirikan pada tahun 2018, SMP ini dibawah naungan Yayasan Pendidikan Zulkarnein Khadijah. Smp Dinda Hafidzah ini berada di Jl. Besar Kebun Kopi Marindal 1 jl. Sari Gg. Teratai V Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang.

Adapun sebab mengapa didirikannya Smp ini ialah sebagai ladang pencarian rezeki bagi guru guru mereka atas permintaan beberapa guru yang sangat karib dengan ibu yayasan Smp ini. Selain membuka SMP ini bapak dan ibu yayasan bernama bapak zulkarnein dan Ibu Khadijah sudah memulai membuka pendidikan anak usia dini dan taman kanak kanak ditahun 2016. Berjalannya waktu 2 tahun kemudian selain permintaan dari beberapa guru yang membutuhkan tenaga kerja, ini juga permintaan dari masyarakat agar terbukanya ladang pendidikan yang dekat di wilayah mereka untuk dapat menyekolahkan anak anak desa Marindal 1 di SMP Swasta Dinda Hafidzah ini. Selain dengan dekatnya jarak tempuh rumah kesekolah, untuk biaya perbulan anak anak sekolah juga dapat terjangkau oleh masyarakat sekitar.

Ditahun awal terdirinya smp ini para guru berusaha mencari 20 siswa/siswi yang akan disekolahkan di Smp ini agar harapan besar mereka sekolah mereka segera mendapatkan izin Operasional pendidikan dan menjadi sekolah terdaftar di kemenag pendidikan. Hari berjalan hari alhasil alhamdulillah sekolah ini mendapat izin dan sudah terdaftar dikemenag pendidikan, tak lain ini bertujuan agar dapat mebantu warga sekitar agar sekolah ini menjadi ladang pendidikan bagi anak anak warga Marindal 1 ini.

Yayasan pendidikan Zulkarnein Khadijah, Kepala Sekolah, dan Guru guru terus berupaya mengingatkan ilmu dan mutu pendidikan masing masing agar SMP Dinda Hafidzah dapat berkembang mampu mengembangkan kurikulum dan melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan inovatif. Selanjutnya para pendidik akan terus

berbenah agar mengembangkan diri untuk mengikuti pelatihan secara mandiri agar proses kegiatan pembelajaran dengan model kelompok dapat diterapkan sesuai dengan yang diperoleh dan kemampuan masyarakat setempat. Adapun visi Smp Dinda Hafidzah ini ialah menjadi wadah pendidikan formal yang mengimplementasikan nilai nilai keislaman dalam membentuk generasi yang shalih/shalihah, berkualitas, cerdas spritual maupun dalam keilmuan dan salah satu misi Smp Dinda Hafidzah ialah membangun kreatifitas yang inovatif dalam membentuk generasi yang berkualitas, dan menghasilkan peserta didik yang berilmu dan berwawasan global.

B. Hasil Penelitian

Peneliti akan menyajikan temuan penelitian berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi yang dikumpulkan dalam bab IV laporan. Dan peneliti akan melanjutkan untuk membahas penerapan metode yang digunakan di Smp Dinda Hafidzah oleh guru pendidikan agama islam dalam hal bagaimana pelaksanaan, perencanaan, serta evaluasi metode *Team Game Tournament* ini. Wawancara dilakukan oleh bapak Rahmat Hidayat, S.Pd selaku guru dibidang pendidikan agama islam, dan salah seorang murid di Smp Dinda Hafidzah.

1. Perencanaan Guru dalam Penerapan Metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah

Rencana pembelajaran adalah suatu pendekatan sistematis yang meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, dan pengembangan alat penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peningkatan pembelajaran dicapai melalui pembuatan perencanaan pembelajaran. Peningkatan pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi perancang pembelajaran. Peningkatan mutu pembelajaran hendaknya dimulai dengan perbaikan rencana studi (Lase, 2020).

Perencanaan pembelajaran dijadikan sebagai titik tolak upaya peningkatan mutu pembelajara yang dilakukan oleh guru adalah dengan mengadakan rapat bulanan yang dihadiri oleh ketua yayasan, kepala sekolah, wakil kepala sekolah serta guru-guru terkait pembahasan teknis perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan selama satu bulan kedepan. Rencana pembelajaran dirancang untuk mendukung pendidikan di kelas dan persiapan pembelajaran, yang berarti bahwa rencana pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik oleh seorang pendidik dapat mempunyai dampak langsung dan tidak langsung dan pada akhirnya menunjukkan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan. Tanpa persiapan apapun pun, Anda bisa melihat melalui penilaian internal apa yang mengarah pada keinginan yang ingin Anda capai.

Guru perlu bersiap untuk meningkatkan penyediaan teknologi dan juga perlu melakukan upaya yang baik berdasarkan aspirasi, keterampilan, kemampuan atau bakat siswa. Persiapan pembelajaran adalah peninjauan minat dan aspirasi belajar serta segala teknik perluasan skema penguraian untuk mewujudkan aspirasi dan mewujudkan ambisi tersebut, termasuk pengembangan serangkaian tindakan pembelajaran, eksperimen pembelajaran dan pengajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Peneliti mengamati berdasarkan hasil wawancara yang didapat bahwa pada perencanaan dalam proses pelaksanaan metode TGT yang dilakukan oleh pendidik di SMP Dinda Hafidzah ialah dengan langkah yang pendidik lakukan ialah merumuskan tujuan pembelajaran, sebagai seorang guru kita harus mengetahui tujuan dari setiap langkah yang kita lakukan agar tercapinya langkah yang diambil. Saat menyusun rencana sebagai seorang guru kita perlu menyusun, merumuskan tujuan khusus dari pembelajaran yang ingin diterapkan.

Langkah selanjutnya yang dilakukan pendidik di SMP Dinda Hafidzah ini ialah menentukan kegiatan belajar mengajar, jawaban pendidik saat dilakukannya wawancara, salah satu metode yang beliau terapkan ialah penerapan metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran yang beliau

ampuh. Beliau menerapkan metode tersebut dalam kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan secara berkelompok.

Penerapan metode TGT yang ingin beliau lakukan ini ialah salah satu metode yang bertujuan agar membujuk peserta didik merasa percaya diri, juga dapat mengaktifkan peserta didik di kelas sehingga membuat suasana belajar menjadi hidup dan berwarna. Langkah berikutnya beliau merencanakan dengan menentukan orang-orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, beliau langsung merencanakan dari awal memilah-milah dalam mengelompokkan peserta didiknya.

Smp Dinda Hafidzah merencanakan untuk persiapan dalam menentukan alat dan bahan untuk belajar dengan menggunakan metode TGT tersebut alat yang digunakan ialah butiran-butiran kertas yang berisi quis bertujuan agar peserta didik dapat menjawab semua pertanyaan didalam kertas tersebut dengan benar dan cepat, peserta didik diminta bersaing sehat dalam sebuah pertandingan tersebut untuk memperebut jawaban paling benar, tepat dan, cepat. Berdasarkan informasi yang didapat bahwa dalam perencanaan yang dilakukan pada tahap akhir ialah pendidik merencanakan proses evaluasi atau hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan nantinya oleh pendidik.

2. Pelaksanaan Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

Peneliti mengamati proses pembelajaran pendidikan agama Islam pada hari Rabu, 9 Agustus 2023 dikelas VII oleh bapak Rahmat Hidayat, S.Pd. pada hari Rabu ini bapak Rasyid terjadwalkan pembelajaran pendidikan agama Islam dikelas VII di jam ke 2 pelajaran. Dan saat itulah peneliti mengobservasi langsung proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Berikut penjabaran tentang bagaimana perencanaan dari awal hingga akhir yang akan disusun seorang pendidik di Smp Dinda Hafidzah, bertujuan agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai target yang dibuat, adapun 3 point itu ialah :

a. Tahap Pembukaan pembelajaran

Pada tahap pembuka pembelajaran, beliau menyusun sebuah rencana dengan memulai dengan bacaan basmalah dan mengucapkan salam kepada peserta didik, lalu menanyakan kabar peserta didik, menyapa lembut dan ramah terhadap semua peserta didik, dan memberikan ice breaking agar siswa fokus dan bersemangat dalam memulai pembelajaran.

b. Tahap Inti Pembelajaran

Pada tahap inti disini, pendidik memulai pelajaran dengan mengulang sedikit point dari materi sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan membahas materi yang akan dipelajari, kemudian menerapkan metode apa yang akan pendidik terapkan pada pertemuan tersebut. Lalu menjelaskan teknik permainan metode dalam pembelajaran tersebut kepada peserta didik. Dilanjutkan dengan pembahasan materi, quis quis materi dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan tersebut.

c. Tahap Penutup

Pada tahap penutup ini, guru akan merencanakan pelajaran harus diakhiri dengan pengulangan materi yaitu diberikannya kesimpulan atau point point penting pada materi yang sudah dibahas, lalu pendidik menutup dengan ice breaking kembali dan mengingatkan kepada peserta didik untuk mengulang ulang kembali pelajaran dan tidak lupa membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan metode *Team Game Tournament* ini dilaksanakan dengan 3 tahapan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, yaitu pada tahap awal, dimana awal pembelajaran bapak Rasyid memulai pembelajaran dengan melafadzkan salam kepada peserta didik, lalu menanyakan bagaimana kabar peserta didik. Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar yang dipimpin oleh salah seorang siswa bernama ananda Fakhri Fathonah untuk memimpin teman temannya berdoa. Kemudian

juga disambung dengan membaca surah Al Fatihah dan surah surah pendek. Pelajaran pendidikan agama Islam berada diawal pembelajaran, siswa/siswi Smp Dinda Hafidzah ini dibiasakan untuk memulai pelajaran dengan membaca surah pendek atau surah yang terdapat di juz ammah. Terjadwalkan pada hari Rabu ini, mereka memurajaahkan beberapa surah yaitu dimulai dari surah At Takasur s/d Ad Dhuha.

Setelah pembacaan doa dan memurajaahkan juz ammah, bapak Rahmat sebelum memasuki materi baru beliau mengulang sedikit pembahasan materi sebelumnya yaitu membahas tentang Taharoh, bapak memberikan beberapa quis terkait materi tersebut. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa/siswi yaitu : siapa dari kalian yang dapat menjelaskan rukun dari tayamum ? kemudian salah seorang siswi menjawab yang bernama ananda novita dengan jawaban pertama ialah niat, mengusap wajah dengan debu, kemudian mengusap tangan hingga siku dengan debu. Lalu bapak memberikan apresiasi kalimat kalimat thayyibah, seperti maashaaAllah barakallahufik kak dela terus semangat kalimat pujian kepada ananda novita. Lalu dilanjutkan dengan beberapa soal kembali. Setelah selesai mengulang sedikit pembelajaran pekan lalu, Selanjutnya memasuki materi pada hari itu, dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, menjelaskan metode apa yang akan diterapkan untuk penyampaian materi ini, dan juga prosedur permainan metode yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya bapak Rahmat melanjutkan materi yang akan dibahas pada hari itu materi mengenai rukun iman, sebelum memulai bapak bertanya “berapakah jumlah rukun iman anak ustadz ?” Anak anak merespon dan menjawab 6 ustadz, didapati ada yang menjawab salah seorang siswa menjawab 5 ustadz. Lalu bapak langsung membenarkan jawaban siswa bahwa jawaban yang benar ialah rukun iman terdiri dari 6 yaitu : beriman kepada

Allah, Malaikat, Kitab, Rasul rasul, Hari kiamat, dan Qada dan Qadar. Dan dilanjutkan dengan sedikit penjelasan mengenai rukun iman ini. Bapak menyampaikan inti dari materi ini kepada anak anak bahwa ia mengatakan kita harus mempercayai adanya rukun iman, karena iman sendiri bermakna meyakini dan mempercayai bahwa itu ada. Tidak ada keraguan dalam diri seorang muslim mengenai rukun iman yang 6 ini kita wajib percaya.

Dilanjutkan dengan Inti dari pembelajaran hari itu ialah, bapak Rasyid membagi kelompok sebanyak 4 bagian dimana setiap kelompok terdiri dari 7 hingga 8 anak didik. Adapun nama nama kelompok akan peneliti ringkas dikelas 7 saja pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Data pembagian Kelompok

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Rita	Boy	Bayu	Rara
Nur	Syifa	Rangga	Yeni
Aktar	Azka	Bagus	Sherly
Silvi	Hasan	Yusuf	Anan
Diva	Rizky	Farhan	Dini
Aktar	Shinta	Suci	Suli
Afkar	Riri	Ningsih	Naufal
Naufal			

Setelah pembagian kelompok bapak Rahmat memilih ketua kelompok masing masing grup yaitu oleh ananda Rita, Boy, Bayu, dan Rara. Diantara tugas seorang juri ketua ialah menilai hasil kerja kelompok lain. Dan tugas anggota ialah menjawab juga menjelaskan secara ringkas beberapa quis yang telah disediakan. Nah Permainan berisi butir soal-soal yang disediakan dan diletak didepan juri hendaknya untuk kelompok lain ambil dan menjawabnya dengan sebaik baiknya, pertanyaan tersebut

dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja sama tim. Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan atau cocok dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis ialah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

Saat pertandingan dimulai anak anak terlihat sangat merespon pertandingan ini, mereka bergegas untuk mengambil butir butir soal dan segera menjawab nya didepan juri langsung dipresentasikan didepan kelompok nya. Dan akhirnya semua kelompok usai menjawab 10 butir pertanyaan dan sudah habis lembaran kertas pertanyaan didepan. Bapak Rahmat terlihat memastikan setiap kelompok menugaskan satu siswa melayani sebagai kelompok pemimpin. Pemimpin tim memastikan bahwa setiap anggota memahami materi. Artinya jika ada pertanyaan, siswa dapat bertanya terlebih dahulu kepada salah satu teman dalam satu kelompok dan teman yang lain sebelum mengajukan pertanyaan kepada siswa dalam kelompok lain.

Bapak Rahmat bertindak sebagai narasumber atau fasilitator. Setelah selesai, bapak Rahmat akan memberikan kuis kepada siswa. Untuk meningkatkan poin yang diperoleh tim atau grup setelah menyelesaikan tugasnya masing-masing. Hingga masing masing kelompok memiliki point masing masing yang berhasil dikumpulkan maka tugas selanjutnya bagi juri ialah mengitung point poit lawan dan mengumumkan berapa skor yang diperoleh kelompok lainnya. Dilanjutkan dengan siswa harus mempresentasikan beberapa point dari quis yang telah berikan jawaban masing masing kelompok perwakilan menjelaskan. Setelah usai mempresentasikan hasil jawaban mereka ketua kelompok atau juri melapor point skor yang didapat dari kelompok lawan.

Bapak Rahmat mengumumkan hasil point yang terkumpulkan terlihat bahwa keleompok mana yang sangat antusias untuk berjuang yaitu dimenangkan oleh kelompok 3 yang diketuai oleh Bayu, dan diperiksa atau dikumpulkan hasil jawaban kepada juri kelompok 4. Bapak Rahmat memberi apresiasi kembali kepada peserta didik dengan memberikan bingkisan makanan ringan kepada mereka, tak hanya yang menjadi pemenang tetapi yang lain juga berhak dapat dikarenakan semua adalah sang juara yang sangat antusias dalam pembelajaran hari itu, dan kekompakkan yang dimunculkan mereka luar biasa, kerja sama yang baik antar kelompoknya bagus alhamdulillah.

Setelah itu peneliti mewawancarai bapak Rahmat mengenai metode yang ia laksanakan pada pelajaran pendidikan agama islam ini, peneliti bertanya mengenai beberapa pertanyaan yang alhamdulillah jawaban yang didapat dari bapak Rahmat, juga dapat peneliti pahami dan jabarkan dalam penelitian ini karena peneliti sangat termotivasi dan sangat menarik permasalahan ini dijadikan sebuah penelitian. Bapak Rahmat telah mencoba melaksanakan metode ini dalam pelajaran pendidikan agama Islam dalam 3 kelas yaitu kelas 7 8 9 yang beliau ampuh. Dan ketiganya sangat antusias dalam permainan belajar ini. Adapun perbedaan di antara ketiga kelas yang beliau jelaskan ialah kelas 7 yang terlihat masih tampak seperti anak sd yang semangat nya luar biasa mengeluarkan suara kuat dan keras dan saling bekerja sama dengan baik. Di kelas 8 9 juga mereka tampak baik dalam melaksanakannya.

Bapak Rahmat juga menyampaikan dalam penyampaian wawancara ini ialah dengan adanya metode yang bervariasi salah satunya metode TGT ini membuat diri seorang pendidik juga bersemangat dalam mengajar, disebabkan perubahan baik yang dirasa peserta didiknya, diantaranya : mereka sangat antusias ketika kita menggunakan permainan yang tidak membuat mereka terasa jenuh dan bosan, pembelajaran pendidikan agama Islam biasanya kebanyakan sebagian besar pendidik banyak menggunakan metode beberapa info ceramah, namun sebelum terfikirnya untuk membuat variasi metode di Smp ini, bapak Rahmat mengatakan dan mengakui

sebelumnya juga yang digunakan ialah metode ceramah tetapi dikarenakan keluhan keluhan siswa dan melihat mereka tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran maka dari situ muncul pemikiran yang baik dan referensi dari apa yang disearching yaitu dengan mengubah metode yang biasa membuat peserta didik hanya terpaku dalam pendengaran dan fokus terhadap kitab, diubah menjadi metode dimana siswa lah yang banyak mengeksplorasikan pembelajaran tersebut dengan membutuhkan antusias mereka.

Peneliti juga mewawancarai perwakilan dari kelas kelas di Smp tersebut dengan memilih 3 orang siswa yaitu : ananda Aktar siswa dari kelas 8, ananda Riri siswi dari kelas 9, ananda Suci dari kelas 7. Peneliti mewawancarai mereka terkait bagaimana mereka dalam melaksanakan proses penerapan metode tersebut di kelas mereka, dengan jawaban yang hampir sama bahwa mereka terlihat senang dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran tersebut, dan sangat merespon baik pertanding seru ini, dikarenakan jika guru hanya berpatokan dengan materi penjelasan hanya terlalu monoton dengan buku maka mereka sebagai peserta didik sangat tidak antusias dan tidak bersemangat, terasa bosan, mengantuk, dan jenuh. Tetapi jika guru mampu membuat keaktifan itu muncul maka peserta didik juga terlihat sangat menerima dan antusias, bersemangat dan mampu dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Dapat kita dapat menyimpulkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung atas inisiatif siswa, mendidik siswa untuk mempraktikkan interaksi sosial, hasil belajar yang lebih baik, dan pemahaman materi yang mendalam karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dengan penerapan metode Team Game Tournament ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan menjadi metode pembelajaran yang tidak terlalu monoton, belajar menjadi hidup aktif, dan efektif saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan metode *team game tournament* ini dilakukan dengan membagi 4 sampai dengan 5 kelompok dan masing masing kelompok ditentukan siapa yang menjadi guru untuk menjadi ketua tim dari setiap kelompoknya dan memberi penilaian bagi tim lawannya. Lalu masing masing kelompok diarahkan untuk duduk sesuai dengan satu timnya, dan persiapan diri dengan pertandingan yang ada dalam menjawab soal soal yang ada didalam butiran butiran kertas yang telah disediakan, sebelum pertandingan dimulai bapak Rahmat sedikit menjelaskan atau mengulang materi yang sudah dibahas agar menambah sedikit pengulangan murajaah bagi mereka. Setelah mengulang materi bapak Rahmat pun memulai pertandingan dan memberikan arahan permainan, dan mengkoordinasikan waktu dengan sebaik baiknya agar permainan ini dapat terselesaikan dengan baik, kerja sama yang baik antar kelompok harus dimaksimalkan.

Berdasarkan informasi yang di dapat oleh peneliti kepada bapak pengampuh mata pelajaran pendidikan agama Islam bahwasanya beliau selaku bapak Rahmat menjelaskan bahwa kendala dalam menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model TGT adalah Pertama organisasi waktu, beliau mengalami kesulitan untuk membagi porsi waktu yang sesuai untuk memberikan penjelasan, diskusi dan pertandingan. Adapun cara yang saat ini beliau lakukan ialah dengan membatasi secara tegas baik waktu permainan maupun waktu diskusi. Hal ini dilaksanakan agar siswa siswi dapat mengorganisasikan atau menyesuaikan diri untuk lebih efektif dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Dapat mengelolah waktu dengan sebaik baiknya, bekerja sama yang baik antar tim, dan dapat menuntaskan tugas dengan hasil yang telah diusahakan dengan maksimal.

Bapak Rahmat menjelaskan bahwa beliau harus terus mengarahkan dan bertindak sedikit tegas dalam sebuah pembelajaran ini karena metode pertandingan ini membutuhkan waktu yang lama, dan kita harus bijak dalam mengatur waktu yang ada dengan semaksimal mungkin. Adapun kendala selanjutnya yang Kedua, kendalanya yaitu sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. Setiap

anak memiliki kemampuan yang berbeda dan tidak semua dari siswa siswi mampu dalam bidang ini, maka dari itu yang bapak Rahmat pertama kali lakukan ialah mencari 5 atau 4 anak yang mampu mewakili dari tim untuk bertanggung jawab dalam kelompoknya. Lalu sisa anak buah tim lah yang akan dibagi kan dan harus memilah milih dalam peletakkan satu kelompoknya. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, bapak Rahmat sangat teliti dalam memilah milih pengelompokkan agar semua kelompok dapat aktif dan bersuara juga efektif dalam menjalankan tugas mereka.

3. Evaluasi Metode *Team Game Tournament* (TGT) di Smp Dinda Hafidzah

Setelah selesai tahapan persiapan dan pelaksanaan metode, selanjutnya memasuki tahapan evaluasi. Tujuan dari tahapan evaluasi ini adalah untuk mengukur hasil yang dicapai oleh para siswa yang meningkat hasil belajar dalam pelajaran pendidikan agama Islam, dan untuk mengetahui seberapa baik perubahan positif metode ini dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Diterapkannya evaluasi di Smp Dinda Hafidzah ini merupakan suatu proses yang harus dilakukan setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui berhasil tidaknya proses yang telah dilakukan. Dengan melakukan evaluasi ini, siswa diharapkan bersemangat dengan sungguh-sungguh dan tentunya dibarengi dengan bimbingan dan arahan serta motivasi dari guru pengampuh pendidikan agama Islam.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dan proses belajar siswa, mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang berkaitan dengan pembelajaran. Evaluasi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, dan harus diberikan penilaian yang sesuai agar mengetahui berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran serta mengetahui apa saja kesalahan, kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran. Cara yang dilakukan pada tahap evaluasi ini adalah dilakukan quis dari beberapa materi yang telah disampaikan, soal diambil sebanyak sekitar 3 soal dari sub bab tersebut. Adapun bentuk mekanisme evaluasi yang dilakukan akan peneliti lakukan ialah dengan Evaluasi bulanan dilaksanakan dengan mengontrol buku hasil belajar

bulanan siswa. Dan guru pendidikan agama Islam memiliki buku laporan hasil belajar bulanan yang akan dievaluasi dan dilaporkan kepada kepala sekolah.

Siswa siswi Smp Dinda Hafidzah ini merasa terbantu dengan kegiatan evaluasi ini, Berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara oleh bapak Rahmat selaku guru pengampuh mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan informasi pada tabel terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa dan siswi cenderung mengalami peningkatan. Artinya siswa dan siswi mengalami perbaikan, perbaikan proses pembelajaran ini dilakukan agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Respon positif siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif TGT ini dapat terlihat dari aktifitas belajar siswa di kelas.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang didapat bahwa siswa dan siswi Smp Dinda Hafidzah ini mengalami perubahan yang baik, dari awal sebelum dilakukannya tindakan ini hasil presentase yang dicapai ialah hampir semua siswa berperan aktif, dan mengalami perubahan yang baik dalam mengikuti pembelajaran ini, bersemangat, tidak mudah jenuh dan bosan, kemudian siswa siswi Smp Dinda Hafidzah juga terlihat menikmati proses pembelajaran dengan diterapkannya metode Team Game Tournament.

C. Pembahasan

1. Perencanaan Guru Dalam Melaksanakan Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

Perencanaan pelaksanaan metode *Team Game Tournament* ini sangat perlu diterapkan karena perencanaan juga nantinya akan dijadikan panduan bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam menyelenggarakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Disebutkan sebelumnya pada temuan penelitian bahwa perencanaan dalam menerapkan metode *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah hal yang paling utama adalah persiapan. Persiapan dengan menentukan aktivitas yang akan

dilakukan oleh kalangan untuk mencapai keinginan yang diinginkan maka kalangan harus mengerjakannya.

Persiapan ini merujuk pada persiapan pendidik di SMP Dinda Hafidzah dalam mengatur sebuah rencana bagaimana terlaksananya metode tersebut dengan baik, mempersiapkan segala halnya dari lebih awal dan membuat strategi dari pelaksanaan metode itu sendiri. Hal ini didukung dan sejalan lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Rusydi Ananda, M.Pd (2019) menunjukkan bahwa pada tahap persiapan ini merujuk pada persiapan guru dalam mengatur sebuah rencana bagaimana terlaksananya metode tersebut dengan baik, mempersiapkan segala halnya dari lebih awal dan membuat strategi dari pelaksanaan metode itu sendiri.

Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan pendidik di SMP Dinda Hafidzah ialah dengan merumuskan tindakan yang akan dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran sebelum kegiatan pengajaran benar-benar berlangsung. Hal ini juga sejalan lurus dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fatiani Lase (2022) yang menyatakan bahwa rencana pembelajaran merupakan bagian dari rencana belajar yang memuat satuan-satuan pembahasan dan digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran sehingga dapat dijadikan acuan oleh guru pada saat melaksanakan kegiatan mengajar sehingga dapat lebih berkonsentrasi dalam belajar dan berjalan secara efisien dan efektif.

2. Pelaksanaan Metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

Pelaksanaan pembelajaran merupakan rangkaian proses kegiatan yang di dalamnya terdapat kegiatan antara guru dan siswa, komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menerapkan metode *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah berjalan seperti metode *Team Game Tournament* pada temuan sebelumnya. Metode *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah

dilakukan dengan 3 tahap seperti metode *Team Game Tournament* pada umumnya.

Pelaksanaan metode *Team Game Tournament* di SMP dilaksanakan dengan 3 tahapan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, yaitu pada tahap awal, awal pembelajaran memulai pembelajaran dengan melafadzkan salam, lalu menanyakan bagaimana kabar. Pelajaran pendidikan agama Islam berada diawal pembelajaran, siswa/siswi Smp Dinda Hafidzah ini dibiasakan untuk memulai pelajaran dengan membaca surah pendek, sebelum memasuki materi baru beliau mengulang sedikit pembahasan materi sebelumnya. Setelah selesai mengulang sedikit pembelajaran pekan lalu, selanjutnya memasuki materi pada hari itu, dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, menjelaskan metode apa yang akan diterapkan untuk penyampaian materi ini, dan juga prosedur permainan metode yang akan dilaksanakan. Dilanjutkan dengan tahap penutup yaitu dengan mengumumkan pemenang dari quis permainan tersebut, lalu merangkum materi pada pertemuan, dan menutupnya dengan salam.

Berdasarkan uraian di atas sejalan lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuril (2021) yang dapat dilihat bahwa pada awal pembelajaran, aktivitas yang dilakukan guru menyajikan suatu hal yang rutin, seperti menyapa, melihat siswa hadir, menyampaikan judul materi, memulai kelas dengan memasuki materi yang akan dilanjutkan dan memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran sebelum penutupan.

3. Evaluasi Metode *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

Evaluasi metode *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah dilakukan dengan cara yang dilakukan pada tahap evaluasi ini adalah dilakukan quis dari beberapa materi yang telah disampaikan, soal diambil sebanyak sekitar 3 soal dari sub bab tersebut. Adapun bentuk mekanisme evaluasi yang dilakukan akan peneliti lakukan ialah dengan Evaluasi bulanan dilaksanakan dengan mengontrol buku hasil belajar bulanan siswa. Guru pendidikan agama Islam memiliki buku laporan hasil belajar bulanan

yang akan dievaluasi dan dilaporkan kepada kepala sekolah. Hal ini sejalan lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2022) yang menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran ini termasuk dalam penilaian yang lebih terfokus pada nilai-nilai yang akan menjadi dasar perbaikan kemajuan proses.

Penilaian dalam pembelajaran di SMP Dinda Hafidzah ini merupakan kegiatan mengumpulkan fakta secara sistematis tentang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui apakah siswa siswi di SMP Dinda Hafidzah telah berubah, dan dapat mempengaruhi nilai positif bagi peserta didik. Demikian halnya ini sejalan lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Idrus L. (2019) yang berjudul evaluasi dalam proses pembelajaran, yang menjelaskan bahwa proses evaluasi yang dilakukan pendidik pada umumnya dengan memberikan latihan dari beberapa point sesuai dengan materi yang telah diajarkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi langsung, wawancara, analisis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa, yang pertama Perencanaan Guru dalam melaksanakan metode *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah ialah dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun rencana sebagai seorang guru kita perlu menyusun, merumuskan tujuan khusus dari pembelajaran yang ingin diterapkan, menentukan kegiatan belajar mengajar, menerapkan metode dalam kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan secara berkelompok, merencanakan dengan menentukan orang-orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, persiapan dalam menentukan alat dan bahan tersebut alat yang digunakan ialah butiran-butiran kertas yang berisi quis.

Proses pelaksanaan metode *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah yaitu dengan 3 Tahapan yaitu : Pembukaan, Inti, Penutup. Adapun 3 point itu ialah : Tahap Pembukaan pembelajaran, menyusun sebuah rencana dengan memulai dengan bacaan basmalah dan mengucapkan salam, lalu menanyakan kabar, dan memberikan ice breaking fokus dan bersemangat dalam memulai pembelajaran. Tahap Inti Pembelajaran, pendidik memulai pelajaran dengan mengulang sedikit point dari materi sebelumnya, membahas materi yang akan dipelajari, menerapkan metode apa yang akan pendidik terapkan pada pertemuan tersebut, menjelaskan teknik permainan metode dalam pembelajaran, pembahasan materi dan quis materi. Tahap penutup, pendidik melakukan pengulangan materi dan tidak lupa membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.

Evaluasi di Smp Dinda Hafidzah ini merupakan suatu proses yang harus dilakukan setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui berhasil tidaknya proses yang telah dilakukan. Dengan melakukan evaluasi ini, siswa diharapkan bersemangat dengan sungguh-sungguh dan tentunya dibarengi dengan bimbingan dan arahan serta

motivasi dari guru pengampuh pendidikan agama Islam. Adapun bentuk mekanisme evaluasi yang dilakukan akan peneliti lakukan ialah dengan Evaluasi bulanan dilaksanakan dengan mengontrol buku hasil belajar bulanan siswa. Smp Dinda Hafidzah ini merasa terbantu dengan kegiatan evaluasi ini, berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara oleh bapak Rahmat selaku guru pengampuh mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan informasi pada tabel terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa dan siswi cenderung mengalami peningkatan.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya terus berusaha meningkatkan kemampuan dan pemahaman pada langkah langkah proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam ini dengan metode *Team Game Tournament*, sehingga pelaksanaan metode ini lebih optimal dan efektif terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Juga hendaknya guru lebih mengoptimalkan dan lebih berperan aktif, kreatif dalam memotivasi semangat belajar peserta didiknya.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya selalu bersemangat dalam merespon dan mengikuti segala kegiatan yang diberikan oleh guru, juga bersikap baik dalam menerima pelajarann sehingga mencapai hasil yang maksimal..

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2019). *PERENCANAAN PEMBELAJARAN*.
- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Arikunto. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90.
- Haryanto. (2020). Evaluasi pembelajaran; konsep dan manajemen. In *UNY Press*.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran inovatif* (M. P. C. Drs. Abdussalarn & M. Drs. M. Siddiq (eds.)). MEDIA PERSADA. <https://doi.org/Perpustakaan Nasional Republik Indonesia>
- L1, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Lase, F. (2020). Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 149–157. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.22>
- Made, N., Ayu, S., Fadhlina, H., Denok, M., Agustiningrum, B., Fiskha, S., Patri, D., Ratnasari, N., & Purbowati, D. (2022). *Metode & teknik*.
- Mappasiara. (2018). PENDIDIKAN ISLAM (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya). *Inspiratif Pendidikan*, 7(1), 147. <https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4940>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN*

MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>

Ningrum, D. K., Prihandono, T., Subiki,), Program, M., & Fisika, S. P. (2015). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Teknik Firing Line disertai Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (FISIKA) di SMP 1*. 4(3), 248–254.

Nuril, W. (2021). Pelaksanaan Membuka Dan Menutup Pelajaran Oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar Semasa Pandemi Covid-19: Indonesia. *Jurnal Al-Mafahim: Pendidikan Guru ...*, 5(2018), 16–22. <http://ejournal.stit-alkifayahriau.ac.id/index.php/almafahim/article/view/18>

Prof. Dr. H. Tukiran Taniredja Efi Miftah Faridli, S.Pd., M. P. (2015). *Model Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. ALFABETA, cv.

Rusnadi, D. P. P. N. W. A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Mimbar Pgsd*, 6(3), 106–115.

Sakdun, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Fisika Pada Siswa Kelas X Tkro Smk Negeri 2 Demak. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.26877/jmp.v10i1.9426>

Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (dr. apri Nuryanto (ed.)). ALFABETA, cv.

Umar, M. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>

Widiyanto, T. (2022). *PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP AL-AMIN PALANGKA RAYA*.

LAMPIRAN I
DRAF WAWANCARA

Daftar Wawancara tentang Metode TGT kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah :

a. Data Wawancara

1. Pewawancara : Siti Khadijah
2. Narasumber : Rahmat Hidayat, S.Pd
3. Hari / tanggal : Sabtu, 12 agustus 2023
4. Pukul : 10. 15 s/d selesai
5. Tempat : Ruang Guru Smp Dinda Hafidzah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode apa yang bapak terapkan dalam menyampaikan materi belajar agar semua peserta didik dapat memahami / mengikuti pelajaran bapak dengan baik ?	Bahwasanya pada saat ini saya selaku guru di smp dinda hafidzah mengampuh mata pelajaran pendidikan agama islam, kepada diri saay pribadi harus memotivasi diri sendiri berfikir keras bagaimana caranya agara siswa siswi saya dapat menerima materi yang saya sampaikan dan mereka antusias mengikuti materi saya, maka saya tidak hanya menggunakan metode ceramah yang biasa hanya dengan penyampaian materi saja tetapi saaya coba cari referensi bahwa ada salah satu metode yang sangat menarik yaitu saat ini saya pernah menggunakan metode Team Game Tournament.
2.	Apakah metode tersebut efektif untuk diterapkan pada	Saya akui metode ini sangat efektif untuk dilaksanakan khususnya pada pelajaran pendidikan agama islam.

	pelajaran pendidikan agama islam ?	karena melihat respon positif dari siswa siswi saya dan mereka juga terlihat fokus dan tidak mudah mengeluh saat belajar.
3.	Apa saja media yang dipersiapkan untuk membantu dalam menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran PAI ?	Media yang saya gunakan tidak banyak buku cetak sebagai bahan utama untuk merangkai butiran butiran soal, kertas warna untuk menuliskan soalnya, lalu sedikit apresiasi berupa hal penyemangat mereka sesekali untuk memberikan mereka snack sebagai hadiah dari pertandingan tersebut.
4.	Seberapa besar dampak yang dihasilkan untuk membantu siswa belajar dengan baik ?	Sangat besar dampaknya, karena dengan kita hanya terlalu fokus pada penyampaian materi saja tanpa adanya games atau pertandingan ini atau metode metode seru lainnya, mereka akan terlihat jenuh, bosan dan kita sebagai pendidik juga pasti menginginkan hasil yang maksimal dari apa yang sudah kita transfer.
5.	Bagaimana respon siswa saat bapak mengajar di kelas ?	Alhamdulillah respon positif yang mereka munculkan saat saya memasuki pelajaran ini.
6.	Bagaimana keadaan kelas saat bapak mengajar ?	Saya berusaha agar anak anak terlihat senang dan tidak bosan, saat penyampaian materi mereka terlihat tenang dan mungkin terdapat dua tiga anak yang mungkin masih belum bisa terlalu fokus dengan apa yang saya sampaikan karena setiap belajar anak pasti berbeda cara meresponnya.

7.	Bagaimana rata rata kemampuan siswa dalam menerima pelajaran pendidikan agama islam?	Tidak bisa disama ratakan kemampuan mereka karena setiap anak berbeda beda kemampuan daya tangkap, daya respon, dan daya berfikirnya. Alhamdulillah kita selalu berusaha menerima dan berikan yang terbaik agar mereka terus tak lepas dari kata semangat untuk berjuang dalam bertholabul ilmi ini.
8.	Bagaimana pendapat bapak terkait model TGT (Team Game Tournament) ini ?	Pendapat saya terkait metode TGT ini ialah ini sangat bagus untuk diterapkan selain membuat peserta didik kita berantusias dan merespon baik ini juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
9.	Apakah langkah langkah pembelajaran TGT ini mudah untuk dilaksanakan ?	Mudah inshaAllah untuk dilaksanakan jika kita sudah mempersiapkan apa yang harus disiapkan sebelum pembelajaran dimulai.
10.	Bagaimana pendapat bapak tentang kelebihan dan kekurangan pembelajaran pendidikan agama islam dengan menerapkan metode Team Game Tournament ini ?	Kelebihan yang saya rasakan saat pelaksanaan ini sangat banyak diantaranya : meningkatkan hasil belajar siswa siswi saya, dan kekurangan dalam metode ini hanya saja membutuhkan durasi waktu yang lebih dari waktu jam pelajaran perlesnya dikelas saya.
11.	Apakah ada kesulitan yang dirasakan selama melaksanakan metode Team Game Tournament ?	Tidak ada kesulitan jika kita lakukan dengan kerja sama yang baik dengan siswa saling berkontribusi satu sama lain.
12.	Bagaimana perkembangan kreativitas dan aktifitas belajar siswa selama menggunakan	Perkembangan kreatifitas anak anak didik saya alhamdulillah semakin maju dengan penerapan metode lain yang

	metode Team Game Tournament ?	membuat mereka tidak terlihat bosan . aktifitas mereka menjadi lebih efektif.
13.	Pernakah para siswa mengeluh tentang penerapan metode Team Game Tournament pada pelajaran pendidikan agama islam ?	Tidak pernah saya temui dari kelas 7 8 9 mereka mengeluh dengan penerapan yang saya laksanakan sebulan sekali ini.
14.	Bagaimana hasil prestasi belajar siswa setelah diterapkannya metode Team Game Tournament ?	Dengan penerapan metode TGT ini prestasi belajar menjadi meningkat. Di setiap kelasnya baik kelas 7 8 9 dengan adanya metode ini mereka menjadi lebih aktif dan bersemangat.

Daftar Wawancara tentang Metode TGT kepada salah seorang siswa di SMP Dinda Hafidzah :

b. Data Wawancara siswa

1. Pewawancara : Siti Khadijah
2. Narasumber : Fakhri Fathonah
3. Hari / tanggal : Sabtu, 12 agustus 2023
4. Pukul : 11. 05 s/d selesai
5. Tempat : Aula Smp Dinda Hafidzah

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kamu, bagaimana proses pembelajaran pendidikan agama islam dengan diterapkannya metode team game tournament ?	Saya sebagai siswa kak sangat senang mengikuti arahan dari bapak Rahmat dengan belajar sambil bermain, bertanding dengan tim lawan, pembelajaran ini sangat terlihat tidak membosankan saat dijalani, tidak membuat kami jenuh, mengantuk dan

		mengeluh, karena biasanya pelajaran pendidikan agama islam ini biasa asyik kami dengeri penjelasan, tugas dan itu lah kadang yang membuat kami merasa malas. Jadi kami bersyukur dengan adanya proses pembelajaran seperti ini kami jadi semangat mengikuti pelajaran beliau. Selain asyik juga seru saat dijalaninya.
2.	Apakah ada kesulitan kamu sebagai peserta didik pada saat diterapkannya metode team game tournament pada mata pelajaran pendidikan agama islam ini ?	Kesulitannya sih saya rasa diwaktu sama seperti yang selalu disampaikan bapak kita terkendala diwaktu, jadi itu membuat kami terburu buru dalam melakukan pertandingan pembelajaran ini. Sehingga kadang kami juga merasa kurang waktu kalau sudah bapak menerapkan metode ini, tapi kalau sudah fokus mendengarkan materi saja itu rasa kami sebagai murid cukup lama dan jenuh.
3.	Adakah dampak baik kamu sebagai peserta didik dalam menjalankan metode yang diterapkan pendidik menggunakan metode team game tournament ini ?	Dampak baik bagi saya ialah menjadi tambah lebih aktif lagi saat bapak rahmat menerapkan metode ini, dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran ini.
4.	Menurut kamu, apakah menerapkan metode team game tournament pada pembelajaran pendidikan agama islam sudah efektif dan tepat?	Ya menurut saya sudah efektif dan membuat saya dan teman teman terlihat bersemangat dan tidak mudah mengeluh kembali.

5.	Apakah dengan adanya metode yang diterapkan ini membuat kamu sebagai peserta didik menyukai pelajaran dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran ini ?	Ya, saya menyukai pelajaran yang membuat saya itu menantang salah satunya jika bapak menerapkan metode ini.
----	---	---

LAMPIRAN II
LEMBAR OBSERVASI GURU

Narasumber : Siti Khadijah

Status : Mahasiswi

No.	Aspek yang diamati	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan
1.	Membuka pelajaran dengan salam	Terlaksana	
2.	Guru memberi apresiasi dan motivasi	Terlaksana	
3.	Guru memulai dengan doa dan surah pilihan.	Terlaksana	
4.	Guru mengulai pelajaran sebelumnya	Terlaksana	
5.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai jadwal	Terlaksana	
6.	Guru melaksanakan metode yang telah direncanakan	Terlaksana	
7.	Guru ikut andil berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.	Terlaksana	
8.	Guru meringkas materi pada hari itu diakhir sebelum penutupan.	Terlaksana	

9.	Guru menutup dengan motivasi kembali, doa, lalu memberi salam.	Terlaksana	
----	--	------------	--

LEMBAR OBSERVASI SISWA/SISWI SMP DINDA HAFIDZAH

Narasumber : Bapak Rahmat Hidayat, S.Pd

Status : Guru

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa/siswi aktif dalam pembelajaran pendidikan agama islam.	Ya	
2.	Siswa/siswi tidak mengeluh dan bersemangat mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam dengan metode Team Game Tournament.	Ya	
3.	Siswa/siswi memperhatikan guru saat penyampaian dan penjelasan materi.	Ya	
4.	Siswa/siswi mengalami perubahan baik dan positif dengan adanya pertukaran metode pembelajaran ini.	Ya	
5.	Metode TGT ini berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa/siswi.	Ya	

LAMPIRAN III



LAMPIRAN IV

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/ BAN-PT/Akre/PT/11/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20738 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Bila menandatangani surat ini agar dituliskan Nomor dan tanggalnya

Hal : Permohonan Persetujuan Judul 13 Muharram 1444 H
 Kepada : 12 Juli 2022 M
 Yth : Dekan FAI UMSU

Di -
 Tempat

Dengan Hormat
 Saya yang bertanda tangan di bawah ini
 Nama : Siti Khadijah
 NPM : 1901020226
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumalatif : 123,0

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Dinda Hafidzah			
2	Pengaruh Karakter Personal Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Smp Dinda Hafidzah			
3	Strategi Guru Mata Pelajaran Tahfidz Dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Membaca Al Quran Dengan Baik di SMP Dinda Hafidzah			

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terimakasih.
 Wassalam

Hormat Saya

 (Siti Khadijah)

Keterangan:
 Dibuat rangkap 3 setelah di ACC: 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Pimpinan Program Studi

****** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Pimpinan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/TH/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

UMSU
Unggul | Cerdas | Berprestasi

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

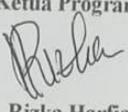
Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi **Pendidikan Agama Islam** yang diselenggarakan pada Hari **Selasa 11 Juli 2023 M** dengan ini menerangkan bahwa :

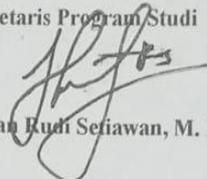
Nama : Siti Khadijah
Npm : 1901020226
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

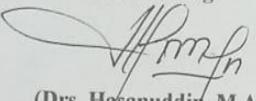
Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

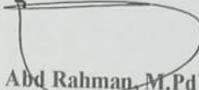
Medan, Selasa 11 Juli 2023

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Dr. Rizka Harfiani, M.Psi)

Sekretaris Program Studi

(Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M. Pd.I)

Pembimbing

(Drs. Hasanuddin, M.A)

Pembahas

(Dr. Abd Rahman, M.Pd)

Diketahui/ Disetujui
A.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zailani, MA



LEMBAR BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> [M fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [f umsumedan](#) [@ umsumedan](#) [umsumedan](#)

Ela menjabar surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari **Selasa 11 Juni 2023 M** telah diselenggarakan Seminar Program Studi **Perbankan Syariah** dengan ini menerangkan bahwa :

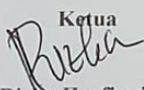
Nama : Siti Khadijah
Npm : 1901020226
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

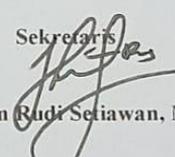
Disetujui/ Tidak disetujui

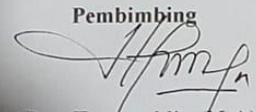
Item	Komentar
Judul	OK
Bab I	- lbn dikembanga dan difakta - kuman masalah ditinjau
Bab II	- teknik penulisan - penulisan terdahulu dan teori dikembanga
Bab III	- lbn intunus penulisan (suarvi / wawaca)
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

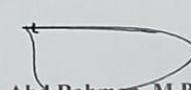
Medan, 11 Juni 2023

Tim Seminar

Ketua

 (Dr. Rizka Harfiani, M.Psi)

Sekretaris

 (Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M. Pd.I)

Pembimbing

 (Drs. Hasanuddin, M.A)

Pembahas

 (Dr. Abd Rahman, M.Pd)

SURAT BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSI Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/HI/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani, M.Psi
 Dosen Pembimbing : Dr. Zailani, MA

Nama Mahasiswa : Siti Khadijah
 Npm : 1901020226
 Semester : VIII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
23 / Mei 2023	latar belakang masalah Rumusan Masalah	<i>[Signature]</i>	
9 / Juni 2023	Bab 2	<i>[Signature]</i>	
14 / Juni 2023	Teknik analisis data Daftar lampiran wawancara	<i>[Signature]</i>	
23 / Juni 2023	Acc proposal.	<i>[Signature]</i>	

Medan, 23 Mei 2023

Diketahui/Disetujui
Dekan

[Signature]
 Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

[Signature]
 Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Pembimbing Proposal

[Signature]
 Drs. Hasanuddin M.A

SURAT RISET IZIN KAMPUS


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/K/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 6624567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
Website: <http://fa.umsu.ac.id> Email: fa@umsu.ac.id Instagram: @umsumedan Facebook: umsumedan YouTube: umsumedan

UMSU
Unggul | Cendek | Terpercaya

Nomor	: 2104/IL3/UMSU-01/F/2023	15 Muharram 1445 H
Lamp	: -	02 Juli 2023 M
Hal	: Izin Riset	

Kepada Yth
Ka. Smp Dinda Hafidzah
di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Siti Khadijah
NPM : 1901020226
Semester : VIII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Dinda Hafidzah

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,
Wakil Dekan I

Siti Khadijah, MA
NIP. 1901020226
T. 108108003


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

CC. File


BBN-PT


MQA
Agensi Kelayakan Malaysia
Malaysian Qualifications Agency


QS STARS

SURAT BALASAN IZIN RISET DARI SEKOLAH SMP DINDA HAFIDZAH



YAYASAN PENDIDIKAN ZULKARNEIN KHADIJAH SMP DINDA HAFIDZAH ISLAMIC SCHOOL

Jalan Sari Gang Teratai V Marindal I Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang Kodepos 20361
Hp. 081260377307 - 081396900137 email : smp.dindahafidzahisc@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 62/KET/SMP.DHIS/YPZK/VIII/2023

Assalamu`alaikum wr wb.

Berdasarkan Surat Nomor 2104/II.3/UMSU-01/F/2023 pada tanggal 02 Juli 2023 perihal Permohonan Izin riset kepada mahasiswa/i yang namanya tercantum dibawah ini :

Nama : Siti Khadijah
NIM : 1901020226
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Bersama ini kami beritahukan bahwa mahasiswa/i diatas kami izinkan untuk melaksanakan riset di SMP Dinda Hafidzah Islamic School dalam rangka penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana S1 di FAI UMSU.

Demikianlah surat ini diperbuat untuk dipergunakan seperlunya. Atas perhatian yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum wr wb.

Marindal, 12 Agustus 2023



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Siti Khadijah
Tempat Tanggal Lahir : p. Cermin, 24 September 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jl. Besar Delitua Gg. Bersama desa SukaRamai,
Kec. Sibiru biru, Kab. Deli Serdang

Nama Orang Tua

Ayah : Saipul
Ibu : Suartik
Alamat : Lima puluh, Desa Sumber padi

Nama Wali

Wawak Kandung : Samsuddin
Alamat : Jl. Besar Delitua Gg. Bersama desa SukaRamai,
Kec. Sibiru biru, Kab. Deli Serdang

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 106815 Marindal 1 Kec. Patumbak Tahun 2012
2. SMP Swasta Al Hidayah Pondok Pesantren, Desa Sidodadi Aceh Tamiang, Tahun 2015
3. SMA Swasta Al Hidayah Pondok Pesantren, Desa Sidodadi Aceh Tamiang, Tahun 2018
4. Ma'had Abu Ubaidah Bin Al jarrah, Medan Tahun 2021
5. Tercatat sebagai Mahasiswi Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Tamat pada Tahun 2023