



## **Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

### ***Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in the Subject of Islamic Cultural History***

**Asep Tutun Usman <sup>1\*</sup>, Nenden Munawaroh <sup>2</sup>, Pajar Prahmana <sup>3</sup>, Iman Saifullah <sup>4</sup>**

<sup>1</sup>PGMI, FPIK, Universitas Garut, Email : astoenoesman@gmail.com\*

<sup>2</sup>PAI, FPIK, Universitas Garut, Email : nendenmunawaroh@uniga.ac.id

<sup>3</sup>PAI, FPIK, Universitas Garut Email : fazarprahmana@gmail.com

<sup>4</sup>PAI, FPIK, Universitas Garut, Email : Imansaifullah@uniga.ac.id

\*Email Koresponden: fazarprahmana@gmail.com

#### **Article Info**

##### Article history:

Received: 10-08-2024

Revised : 12-08-2024

Accepted: 15-08-2024

Pulished : 19-08-2024

#### **Abstract**

*The background of the study is that students are less active and play a role in learning, especially in learning the History of Islamic Culture, so that it affects student learning outcomes according to the expected achievements. This study aims to determine whether the application of the Time Games Tournament (TGT) model can increase student learning activity in learning the history of Islamic culture (SKI) in class IX of Al-Hidayah Middle School. The results of the study were obtained from observations during learning activities using student learning activity observation sheets, learning outcome tests and documentation, data obtained from student observation sheets. activity is analyzed by calculating the percentage of all observed indicators, The results of the study showed that the average percentage of student learning activity first obtained 41% which caused it to be included in the category of less good, However, after implementing the Team Games Tournament learning model, it was found that the results of the observation sheet test averaged 87% of students were more active and from this student activity it affected the understanding of the learning material so as to increase the value of learning outcomes, and also This can be seen from the initial pretest results of 53.33 and the posttest results obtained an average value of 83.33. From the Ngain test classification, it got a value of 0.91 which indicated an increase.*

**Keywords: Learning Model, Team Games Tournament, Student Learning Activity**

#### **Abstrak**

Latar belakang penelitian adalah siswa yang kurang aktif dan berperan dalam belajar terkhusus dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa sesuai capaian yang diharapkan, penelitian ini bertujuan dalam rangka untuk mengetahui apakah penerapan model *Time Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di kelas IX Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah , hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan belajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa, tes hasil belajar dan dokumentasi, data yang diperoleh dari lembar observasi siswa. keaktifan di analisis dengan menghitung persentase dari keseluruhan indikator yang diamat, Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase keaktifan belajar siswa pertama



memperoleh 41% yang menyebabkan masuk kedalam kategori kurang baik, Tetapi, setelah menerapkan Model pembelajaran *Team Games Tournament* diketahui hasil hasil dari test lembar observasi rata-ratanya menjadi 87% siswa lebih berperan aktif dan dari keaktifan siswa ini mempengaruhi pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga meningkatkan nilai hasil belajar, dan juga Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest awalnya 53,33 dan hasil postestnya memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,33. Dari klasifikasi pengujian Ngain mendapat nilai 0,91 yang menandakan adanya peningkatan.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran, *Team Games Tournament*, Keaktifan Belajar Siswa

## PENDAHULUAN

Pada era yang semakin berkembang aspek kehidupan yang semakin berubah, peran pendidikan tetap dibutuhkan dan tidak akan pernah bergeser dikarenakan Tujuan pendidikan adalah membantu orang mencapai potensi penuh baik secara intelektual maupun fisik. penguatan psikologi dan mental sesuai dengan esensi nilai-nilai yang terdapat di dalam masyarakat & kebudayaan, (Anirah & Nadirah, 2023).

Hal ini sejalan dengan undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Faktor terpenting dalam kehidupan adalah pendidikan karena pendidikan menentukan arah yang diambil suatu negara dan generasi berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan perhatian pembinaan dan evaluasi yang lebih terhadap kebutuhan pendidikan sebagai bentuk proses didalam upaya menghasilkan dan membangun sumber daya manusia (SDM) yang kreatif, inovatif, berkualitas, dan menjadikan manusia yang memiliki kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik atau yang sering diartikan yaitu segi cipta, rasa, dan karsa, (Mayasari et al., 2023).

Pendidikan islam tidak kalah penting dan merupakan suatu urgensi yang musti diperhatikan dan dipelajari dikarenakan pada dasarnya pendidikan islam itu merupakan kajian ilmu yang mengajarkan manusia untuk mencapai kesempurnaan dalam segala hal. Tujuan ini hanya dapat tercapai dengan mengikutsertakan ajaran Allah SWT dan praktik Nabi Muhammad SAW sebagai landasan utama.

Islam sebagai agama yang membawa misi kasih sayang kepada semua makhluk sangat menekankan agar manusia memanfaatkan potensinya secara optimal sebagai penerus di dunia ini. Sebagai pencipta makhluk yang paling sempurna, Allah memberikan kepada manusia kemampuan berpikir (akal), bermoral (hati), dan kesehatan fisik untuk berkreasi, (Budiman & Suharto, 2021).

Sementara ini, dalam Al-Qur'an surat Al-mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأْفَسَّحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَانشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu.



*Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”*

Ayat di atas menunjukkan bahwa Allah SWT sangat memuliakan orang-orang yang menempuh pendidikan sehingga mereka memiliki ilmu yang dapat lebih mengenal terhadap kebutuhannya baik di dunia maupun di akhirat dan betapa tingginya tingkat keimanan dan kebijaksanaan dalam menentukan kebijakan seseorang.

Hal ini menunjukkan mengapa pendidikan sangat penting untuk kesuksesan dalam hidup. Dalam buku pendidikan agama Islam dan budi pekerti oleh Dr. Nenden Munawaroh, Menurut pandangan Islam, memperoleh ilmu pengetahuan merupakan suatu keharusan bagi setiap umat Islam. Karena dengan ilmu pengetahuan inilah manusia memperoleh segala kemudahan dalam pijakan kehidupan, layaknya sinar yang menerangi alam semesta, setelah sebelumnya kegelapan menyelimutinya, (Munawaroh & I Ijudin, 2022).

Selaras dengan ungkapan mahfudzot tentang kebodohan yaitu:

الْعِلْمُ نُورٌ وَالْجَهْلُضَارٌ

Artinya : *”Ilmu adalah cahaya, dan kebodohan adalah bahaya”*

Orang yang memiliki ilmu akan terarah tujuan hidupnya maka dari itu Pendidikan menumbuhkan pikiran dan mengatur tingkah sikap dan sifat manusia. Islam dan pendidikan berjalan beriringan bahkan saling menguatkan. Keahlian yang diperoleh harus disertai dengan keyakinan, sehingga pengamalan ilmu berfungsi sebagai ibadah.

Dengan demikian, hati tidak menjadi mudah terombang-ambing dan ilmu tidak disalahgunakan, sehingga terhindar dari tipu daya, kesalahan, dan kesesatan. Dalam dunia pendidikan terkhusus proses dalam pembelajaran banyak hal yang patut di uji serta di kaji oleh seorang pendidik, Belajar merupakan suatu transformasi perilaku yang terjadi dalam kehidupan individu. Pembelajaran terjadi ketika seseorang terlibat dengan lingkungannya. Maka belajar dapat terjadi di mana dan kapan saja bahkan tidak melihat batas usia, (Setiawan, 2017).

Bermunculannya berbagai rintangan yang perlu di lalui untuk tetap menjaga kualitas generasi dari masa kemasa, Maka pembelajaran perlu adanya perkembangan dan perubahan sesuai dengan kajian sehingga dengan adanya perubahan dan perkembangan tidak menjadi bom waktu yang akan menghancurkan dan menenggelamkan setiap generasi bangsa di masa yang akan datang.

Winoto menyatakan dalam menghadapi berbagai hambatan dan tantangan dalam dunia pendidikan, peran guru menjadi penting dalam mengembangkan model pembelajaran yang menarik dan membangun keaktifan bagi siswa, penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang kreatif dan berpusat pada siswa tanpa terencana menjadi penyebab rendahnya tingkat kemampuan aktif siswa. Sehingga diperlukan persiapan didalam pembentukan dan penerapan model pembelajaran, (Alawiyah et al., 2023).

Menurut Wina Putra Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai struktur teoritis yang berfungsi sebagai peta jalan untuk menyelesaikan tugas, Model pembelajaran ini



berfungsi sebagai pola perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran yang didambakan pada setiap harapan. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, (Magdalena et al., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan berpikir dan keadaan aktif bagi siswa yaitu pembelajaran kooperatif. Menurut Hasanah menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang tertumpu pada siswa yaitu pengajaran dan teman belajar lain sehingga menjadikan siswa itu lebih dapat aktif dan berkontribusi pada proses pembelajaran.

Menurut Helmiati Pembelajaran aktif adalah pendidikan yang berupaya memaksimalkan potensi setiap siswa sesuai dengan keahlian uniknya agar dapat memberikan hasil belajar yang sesuai harapan, seorang siswa bukan hanya mengoptimalkan fungsi dari pemikiran tapi siswa juga terlibat terus menerus keterlibatan secara mental dan fisik, (Rikawati & Sitinjak, 2020).

Istilah aktif, maksudnya adalah bahwa pendidik perlu menumbuhkan lingkungan di mana siswa secara aktif mencari pengetahuan, mengajukan pertanyaan, dan berbagi ide untuk membantu mereka memecahkan tantangan. Meskipun konsep pembelajaran yang aktif bukan merupakan salah satu acuan tujuan pembelajaran namun teknik strategi dan cara yang digunakan dapat menoptimalkan proses pembelajaran, (Syaparuddin et al., 2020).

Salah satu model pembelajaran yang dapat di terapkan pada proses pembelajaran yaitu model pembelajara Team Games Tournament. Menurut Slavin, paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT bertujuan untuk mencapai hal-hal untuk menginspirasi siswa dalam membantu satu sama lain dalam mempelajari keterampilan yang diajarkan guru kepada mereka, yang pada akhirnya menghasilkan skor untuk setiap anggota tim. Hal ini akan mendorong siswa untuk mengupayakan penguasaan materi yang akan mempengaruhi kemampuannya berpikir kritis dan aktif, (Santosa, 2019).

Pembelajaran Sejarah kebudayaan islam merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar sejarah dan kebudayaan daripada nilai islam, tujuan pembelajaran SKI adalah untuk dapat mengkaji keadaan di masa lampau dan mempersiapkan pijakan jalan kehidupan yang lebih baik untuk masa yang akan datang. Lalu, umat Islam mungkin akan mencontoh sistem pendidikan Islam yang telah ada sejak zaman Nabi Muhammad SAW, Khulafaur Rasyidin, para ulama besar, dan para pionir perintis perjuangan kebangkitan pendidikan Islam, (Ii, 2005).

Berdasarkan hasil observasi awal permasalahan yang sering dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) terkhusus dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di sekolah Mts Al-Hidayah selama ini kurang berperannya keaktifan dari Siswa dalam proses pembelajaran hal tersebut berpengaruh pada proses dan hasil pembelajarannya.

Wawancara pada siswa digunakan untuk menyelidiki lebih lanjut permasalahan yang ditemukan, yang bersangkutan kegiatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran lebih banyak hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru kepada siswa, komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah, tanpa di kemas dengan metode pembelajaran yang menarik sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan, dan hasil wawancara yang di dapatkan



daripada salah satu guru SKI di Mts Al-Hidayah yaitu karena kurangnya prasarana yang memadai untuk mencoba strategi pembelajaran yang baru, dan sudah terbiasa dengan metode model pembelajaran yang konvensional.

Dengan pembelajaran satu arah ini, menimbulkan pengurangan minat dan menutup potensi keaktifan (pasif) bagi siswa, sehingga minat siswa pada pelajaran SKI berkurang. Dengan menggunakan metode dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menimbulkan rasa senang dan gembira dalam belajar, maka rasa jenuh dan bosan dapat dihilangkan.

Disini guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar, Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan potensi berpikir kritis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamen*).

Selain itu, diperkuat lagi berdasarkan hasil wawancara dengan seorang siswa di MTs Al-Hidayah Cikareo terkhusus pada siswa kelas IX bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam itu siswa merasa bosan dan jenuh sehingga kurang memahami materi pembelajaran karena model pembelajarannya konvensional satu arah, Telah dibuktikan bahwa ketika guru memberikan pekerjaan rumah, siswa mengabaikannya dan memilih untuk mengobrol dengan teman-temannya.

Selain itu, siswa biasanya mengungkapkan ketidak puasannya terhadap tantangan dalam menemukan jawaban atas tugas yang telah diberikan oleh guru mereka maka dari itu keterlibatan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Hal yang demikian dapat dipahami bahwa proses pembelajaran tersebut kurang menyentuh pada tujuan utama yaitu mengedepankan pendewasaan siswa sehingga membuat siswa cenderung pasif kurang memahami materi pembelajaran dan kurang minat dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil pembelajaran. Penjelasan tersebut menggugah rasa penasaran peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut “Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)” di Kelas IX Mts Al-Hidayah Cikareo Bayongbong Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini, dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Cikareo Kabupaten Garut pada siswa kelas IX. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Quasi Eksperimen yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control yang selanjutnya di berikan *free test* untuk mengetahui keadaan awal yang dijadikan acuan untuk pengelempokan kelas eksperimen dan control tersebut.

Adapun populasi pada penelitian sebanyak 37 siswa yang merupakan siswa kelas IX, dari kelas Eksperimen berjumlah 18 siswa dan kelas control berjumlah 19 siswa. Data dikumpulkan dengan cara observasi, test, dan dokumentasi. Teknik Pengolahan data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran instrument, Uji daya pembeda butir soal. Dan Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji



Normalitas, uji homogenitas, uji t, uji N-gain. Dengan variable independen (X) Model Pembelajaran TGT dan *variable dependen* keaktifan belajar siswa (Y)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pendidikan Islam

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia dikarenakan Pendidikan merupakan jembatan untuk mencapai pengembangan potensi diri dari pembelajaran yang didapat maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa daripada sumberdaya manusia yang dibangun.

Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai pedoman atau sarana agar manusia dapat mewujudkan potensi dirinya melalui proses belajar. Seperti yang kita ketahui pada Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya, (Nurhadi., 2019).

Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berpengetahuan, generasi yang mampu memaksimalkan kemajuan yang telah dicapai. Dan juga melahirkan generasi yang mempunyai jiwa nasionalisme yang kuat. Tidak ada pembangunan yang akan terwujud tanpa pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting dan harus diberikan kepada semua warga negara sejak usia muda. (Astuti et al., 2021)

Pendidikan Islam menekankan keselarasan antara pembangunan spiritual, moral, dan intelektual, serta memandang pendidikan sebagai upaya untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam kehidupan dunia dan akhirat. Setiap proses perubahan menuju ke arah kemajuan dan perkembangan berdasarkan ruh ajaran Islam antara pendidikan jasmani, akal (intelektual), mental, perasaan (emosi), dan rohani (spiritual). (daud ali, 2017)

Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk Realisasi fungsi manusia, yaitu fungsi peribadatan sebagai hamba Allah ('abdullah) untuk menghambakan diri semata-mata kepada Allah dan fungsi kekhalifahan sebagai khalifah Allah (khalifatullah) yang diberi tugas untuk menguasai, memelihara, memanfaatkan, melestarikan dan memakmurkan alam semesta (rahmatan lil 'alamin). Tujuan utama pendidikan agama Islam menurut Menurut Zakiah dalam bukunya, Metodologi Pengajaran Agama Islam, tujuan utama pendidikan Islam adalah membentuk individu yang bertakwa dan saleh, yang menjalani kehidupan dengan memperhatikan segala aspek dalam perbuatan, pemikiran, dan perasaannya (Indria, 2019)

### 2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Secara etimologi, sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, yang bermakna ketentuan masa. Maka , menurut Ibn Khaldun didalam pandanganya, sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang tidak hanya dipahami sebagai catatan peristiwa masa lalu, namun juga sebagai penalaran kritis untuk memastikan kebenaran suatu peristiwa di masa lalu. Oleh karena itu, ia berpendapat bahwa keberadaan peristiwa, batasan waktu, atau masa lalu, aktor,



atau manusia, serta kemampuan kritis peneliti sejarah, semuanya merupakan komponen penting dalam sejarah, (Tarigan et al., 2023).

Sejarah tak ubahnya seperti pohon yang terdiri dari unsur akar, batang, dahan, ranting, daun dan buah yang antara satu dan lainnya saling berkaitan. Sejarah itu merupakan hal yang penting untuk di perhatikan dan di pelajari sebagai bahan evaluasi terhadap apa yang terjadi dan Pelajaran terhadap masa sekarang dan apa yang akan kita hadapi di masa yang akan datang

Seperti pada firman Allah QS. Yusuf ayat 111 :

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ  
كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

*“Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur’an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.” (QS Yusuf ayat 111).*

Sedangkan budaya adalah Pada konteks sejarah kebudayaan Islam, "budaya" mengacu pada keseluruhan sistem nilai, kepercayaan, praktik, tradisi, seni, dan pengetahuan yang berkembang di kalangan umat Islam. Budaya Islam mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari agama dan moralitas hingga seni dan arsitektur, tercermin dalam praktik-praktik ritual keagamaan, karya sastra, seni rupa, arsitektur, dan penemuan ilmiah. (Lubis et al., 2021).

Sebagaimana pandangan Dudung Abdurrahman Sejarah Kebudayaan Islam dapat dipahami dalam dua makna, yaitu sebagai peristiwa sejarah dan sebagai ilmu sejarah. menjelaskan bahwa sebagai bidang keilmuan, sejarah memberikan pengetahuan mendalam dan jawaban penting atas “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa sejarah terjadi, sehingga lebih dari sekedar narasi duniawi. (Tarigan et al., 2023).

### **3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament***

Menurut Wikandari didalam buku mendesain model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menakutkan yang meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran. Dalam *Team Games Tournament*, siswa bekerja sama dalam tim untuk berdiskusi, bertanya, menjawab, memberi petunjuk, dan berpendapat, (Al-Tabaniy, 2017).

Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa bekerja sama dengan timnya untuk belajar materi menggunakan bahan kerja, berdiskusi, memberikan panduan, serta bertanya dan menjawab satu sama lain. Materi pembelajaran dibagi sesuai dengan jumlah tim, sehingga setiap tim memiliki kesempatan sebagai tim yang memberikan pertanyaan dan tim yang memberikan jawaban. Model pembelajaran ini dapat menciptakan interaksi, kolaborasi, dan motivasi yang tinggi di antara siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam belajar, (Sri Parnayathi, 2020).



Adapun indikator yang terdapat dalam model pembelajaran TGT ini yaitu:

- a. Penyajian kelas (*Class Presentations*) Pada awal pembelajaran, guru menyiapkan materi dan menyampaikan materi disajikan di kelas atau disebut dengan persentase kelas. guru menyajikan konsep-konsep kunci, tujuan pembelajaran, dan sinopsis LKS yang telah diserahkan ke kelas.
- b. Belajar dalam kelompok (*Teams*) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok oleh guru. Tujuan kelompok ini adalah untuk mendiskusikan materi pelajaran secara lebih rinci dengan anggota kelompoknya dan, lebih khusus lagi, membuat semua orang siap untuk bermain game se efektif dan se-efisien mungkin.
- c. Permainan (*Games*) yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan tujuan permainan adalah untuk menilai pengetahuan yang diperoleh siswa melalui proyek kelompok dan presentasi di kelas. Pertanyaan dalam permainan berkaitan dengan materi pelajaran.. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.
- d. Pertandingan atau lomba (*tournament*) Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana permainan dimainkan Biasanya setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerja siswa, turnamen atau kompetisi diadakan pada akhir minggu atau pada akhir setiap unit. Penghargaan kelompok
- e. (*Aprreciation*), ketika kompetisi atau turnamen selesai, guru mengumumkan tim pemenang. Jika rata-rata skor memenuhi syarat yang ditetapkan, maka setiap tim atau kelompok akan mendapat reward atau penghargaan, (Al-Tabaniy, 2017).

#### 4. Keaktifan Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998:17) menyatakan bahwa aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah keaktifan mengacu pada keadaan atau objek yang memungkinkan siswa untuk aktif, keaktifan itu sendiri mengacu pada keaktifan (melakukan atau mencoba). Dalam hal ini, keterlibatan siswa ditunjukkan oleh seberapa serius mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang terlibat akan menunjukkan berbagai perilaku di dalam kelas, antara lain kurang semangat belajar, malas, mengantuk, enggan berpartisipasi di kelas, kecenderungan meminta izin keluar kelas, dan tidak fokus pada materi yang dibahas, (Sinar, 2018).

Menurut Sudirman Cara lain untuk berpikir tentang keaktifan sebagai pelajar adalah dengan menganggapnya sebagai kualitas atau keadaan yang harus dimiliki setiap pelajar; tanpa aktivitas, pembelajaran tidak dapat berlangsung. Oleh karena itu, seseorang harus memperoleh semua informasi dari pengamatan independen, pengalaman langsung, penelitian mendalam, dan sumber daya teknologi dan spiritual yang dibangun sendiri, (Sinar, 2018).

Menurut Sardiman, keaktifan siswa meliputi berbagai kegiatan fisik maupun mental dan *B. Diedrich* menyatakan bahwa bentuk-bentuk aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 5 kelompok yakni sebagai berikut:



- a. *Visual activities*: Siswa memperhatikan
- b. *Oral activities*: Siswa bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan ide-ide dan argumentasi dalam berdiskusi.
- c. *Listening activities*: Siswa mendengarkan penjelasan
- d. *Writing activities*: Siswa mengerjakan tugas
- e. *Emotional activities*, siswa antusias mengikuti pelajaran, menjaga ketenangan kelas selama pembelajaran, dan saling bekerjasama dalam tujuan bersama, (Sinar, 2018).

Klasifikasi aktivitas belajar dari Diedrich di atas menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran cukup Ada banyak kegiatan yang berbeda dan rumit. Tidak hanya aktivitas fisik yang nyata yang dilakukan di sini, namun aktivitas spiritual juga terjadi. Aktivitas belajar adalah keadaan di mana siswa terlibat dalam kegiatan pendidikan.

Pada penelitian ini membahas mengenai Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

### 5. Deskripsi Penelitian

Berikut adalah hasil Test lembar Observasi sebelum dan sesudah diberikan pelayan model pembelajaran team games Tournament.

#### a. Test Lembar Observasi Siswa

**Tabel 1. Test Lembar Observasi Pratindakan**

NO		Hasil Observasi				
		5	4	3	2	1
	Visual Activities					
1	Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru			(√)		
2	Siswa memahami terhadap materi yang sedang mereka perhatikan			(√)		
3	Mampu tertuju dan terarah terhadap proses belajar			(√)		
	Oral Activities					
4	Siswa menyampaikan ide dan pendapat					(√)
5	Siswa bemenanggapi pendapat orang lain					(√)
6	Siswa berdiskusi dalam membahas soal dari tugas yang diberikan					(√)
7	Siswa berani aktif bertanya				(√)	
	Listening Activities					
8	Siswa mendengarkan guru Ketika diberikan penjelasan			(√)		
9	Siswa mampu mendengar dan merespon dengan baik ketika ada yang memberikan ide saran dan pertanyaan				(√)	
	Writing Activities					
10	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik secara individu terkhusus secara kelompok			(√)		
11	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran				(√)	
	Emotional Activities					
12	Kelas terdengar ramai, sahut menyahut suara siswa tertuju pada pembelajaran					(√)



13	Siswa merasakan kepuasan dan semangat belajar yang tinggi setelah aktif berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran					(√)
<b>Jumlah</b>				<b>15</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
<b>Skor total</b>		<b>27</b>				
<b>Skor Ideal</b>		<b>13 x 5 = 65</b>				

Rumus perskoran dilakukan melalui perbandingan antara jumlah skor total dengan skor ideal kemudian dikalikan seratus.

$$\frac{27}{65} \times 100\% = 41\%$$

Apabila rentang skor dan persentase berikut di interpretasikan, bahwa observasi kegiatan siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas, adalah sebagai berikut:

- 0 % - 19 % = Buruk sekali
- 20 % - 49 % = Buruk
- 40 % - 59 % = Cukup
- 60 % - 79 % = Baik
- 80 % - 100 % = Baik Sekali

Dari hasil observasi kegiatan siswa pada kelas eksperimen diatas, diperoleh hasil 41%, maka dengan angka tersebut jika dikategorikan berdasarkan interpretasi di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan cara pembelajaran yang konvensional satu arah itu buruk terhadap proses pembelajaran aktif bagi siswa karena siswa cenderung pasif dan tidak aktif

Kemudian hasil dari test lembar observasi setelah menerapkan model pembelajaran TGT di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan meneliti apakah kegiatan siswa saat pembelajaran telah sesuai dengan kriteria observasi kegiatan siswa. Adapun hasil observasi kegiatan siswa pada kelas eksperimen terlampir sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada tabel berikut :

**Tabel 2. Test Lembar Observasi Pasca Tindakan**

NO	Aspek Yang Diamati Pada Siswa	Hasil Observasi				
		5	4	3	2	1
	Visual Activities					
1	Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru		(√)			
2	Siswa memahami terhadap materi yang sedang mereka perhatikan		(√)			
3	Mampu tertuju dan terarah terhadap proses belajar		(√)			
	Oral Activities					
4	Siswa menyampaikan ide dan pendapat		(√)			
5	Siswa menanggapi pendapat orang lain	(√)				
6	Siswa berdiskusi dalam membahas soal dari tugas yang diberikan		(√)			
7	Siswa berani aktif bertanya	(√)				
	Listening Activities					



8	Siswa mendengarkan guru Ketika diberikan penjelasan		(√)			
9	Siswa mampu mendengar dan merespon dengan baik ketika ada yang memberikan ide saran dan pertanyaan	(√)				
	Writing Activities					
10	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik secara individu terkhusus secara kelompok		(√)			
11	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran		(√)			
	Emotional Activities					
12	Kelas terdengar ramai, sahut menyahut suara siswa tertuju pada pembelajaran	(√)				
13	Siswa merasakan kepuasan dan semangat belajar yang tinggi setelah berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran	(√)				
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>32</b>			
<b>Skor total</b>		<b>57</b>				
<b>Skor Ideal</b>		<b>13 x 5 = 65</b>				

Rumus perskoran dilakukan melalui perbandingan antara jumlah skor total dengan skor ideal kemudian dikalikan seratus.

$$\frac{57}{65} \times 100\% = 87\%$$

Apabila rentang skor dan persentase berikut di interpretasikan, bahwa observasi kegiatan siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas, adalah sebagai berikut:

- 0 % - 19 % = Buruk sekali
- 20 % - 49 % = Buruk
- 40 % - 59 % = Cukup
- 60 % - 79 % = Baik
- 80 % - 100 % = Baik Sekali

Dari hasil observasi kegiatan siswa pada kelas eksperimen diatas, diperoleh hasil 87%, maka dengan angka tersebut jika dikategorikan berdasarkan interpretasi di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen berjalan dengan baik sekali dalam keaktifan belajar iswa.

**b. Uji Validitas Dan Reliabilitas**

Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS ditunjukkan melalui table berikut.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan SPSS Validitas**

NO SOAL	VALIDITAS	KETERANGAN
1	0,603	VALID
2	0,491	VALID
3	0,295	TIDAK VALID
4	0,480	VALID
5	0,631	VALID
6	0,350	TIDAK VALID



7	0,507	VALID
8	0,475	VALID
9	0,475	VALID
10	0,405	TIDAK VALID
11	0,295	TIDAK VALID
12	0,542	VALID
13	0,295	TIDAK VALID
14	0,601	VALID
15	0,613	VALID

**Tabel 4. Hasil Reliabilitas**

**Reliability Statistics**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
989	10

**c. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes**

Langkah berikutnya yang peneliti lakukan yakni menguji tingkat kesukaran yang ada pada instrument tes soal yang dilakukan dengan melaksanakan pengujian terhadap seluruh item soal untuk memperjelas apakah semua butir soal yang dilakukan sesuai dengan tingkat daya nalar siswa atau tidak. Sundayana (2020) menerangkan tingkat kesukaran yaitu keberadaan sebuah soal apakah dipandang mudah, sedang, ataupun sukar dalam mengerjakannya. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil perhitungan peneliti tentang tingkat kesukaran pada penggunaan Model pembelajaran TGT.

Dari pengujian validitas yang menunjukkan bahwa instrument tes yang terdiri dari 15 soal Pilihan Ganda menyatakan bahwa soal yang valid adalah 10 soal dimana no soal yang valid adalah 1,2,4,5,7,8,9,12,14,15 sedangkan yang tidak valid adalah no 3,6,10,11,13 sehingga untuk data hasil tingkat kesukaran tes berubah terhadap nomor urutan angka Soal nomor 4 menjadi soal nomor 3, soal nomor 5 menjadi nomor 4, soal nomor 7 menjadi nomor 5, soal nomor 8 menjadi nomor 6, soal nomor 9 menjadi nomor 7, soal nomor 12 menjadi nomor 8, soal nomor 14 menjadi nomor 9, soal nomor 15 menjadi nomor 10 sisa nya yang tidak valid dihilangkan dan dinstrumenkan pada data tersebut dapat dilihat dari table dibawah ini.

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaraan Butir Soal**

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	88,89	Mudah
2	55,56	Sedang
3	44,44	Sedang
4	55,56	Sedang
5	44,44	Sedang
6	88,89	Mudah
7	61,11	Sedang
8	27,78	Sukar
9	38,39	Sedang
10	27,78	Sukar



Berdasarkan tabel tersebut 10 butir soal telah diujikan kepada siswa kelas MTs Al-Hidayah dengan kriteria yang telah dilampirkan.

**d. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Butir Instrumen**

Selanjutnya penentuan validitas dan reliabilitas instrument juga telah dilaksanakan berdasarkan daya pembeda tiap masing-masing butir soal, daya pembeda ditentukan dengan lihat kelompok atas dan kelompok bawah berdasarkan skor total dan daya pembeda soal merupakan sebuah kemampuan soal untuk memilah antara siswa pandai dan siswa yang kurang pandai.

Soal dianggap baik apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Uji daya pembeda soal dilaksanakan untuk mengetahui butir soal yang mempunyai kriteria daya pembeda soal baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali.

Dari pengujian tingkat kesukaran yang menunjukkan bahwa instrumen tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda menyatakan bahwa soal yang valid 10 soal, dimana no soal yang valid adalah 1,2,4,5,7,8,9,12,14,15 sedangkan yang tidak valid adalah no 3,6,10,11,13 sehingga untuk data hasil tingkat kesukaran tes berubah terhadap nomor urutan angka soal. Berikut adalah data hasil perhitungan daya pembeda yang telah dilaksanakan.

**Tabel 6. Rekapitulasi Perhitungan Daya Pembeda**

No	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,60	Layak
2	0.40	Layak
3	0.20	Layak
4	0.20	Layak
5	0.40	Layak
6	0.40	Layak
7	0.20	Layak
8	0.60	Layak
9	0.80	Layak
10	0.40	Layak

**e. Data Hasil Penelitian Pretes**

Analisis data hasil pretes yang dilakukan untuk menguji kemampuan awal kedua kelas terhadap pemahaman materi, setelah semua data diperlukan dalam penelitian lengkap, selanjtnya dilakukan pengolahan data berdasarkan langkah langkah yang telah diuraikan sebelumnya.

Pretes dilaksanakan pada tanggal 26 februari 2024 kepada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 18 orang dan pada tanggal 27 februari 2024 di kelas kontrol dengan jumlah 19 orang, adapun tujuan dilaksanakanya pretes ini untuk mengetahui skill awal siswa sebelum diberikan *tretment*, terdapat 10 butir soal berbentuk PG.Dari hasil uji soal pretes dianalisis sehingga dapat diperoleh data sebagai berikut :



### 1) Uji Normalitas

Normalitas sebaran menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisisan selanjutnya. Analisis data hasil pretes uji normalitas menggunakan sistem operasi SPSS diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 7. Uji Normalitas Pretes**

Kelas	Hasil	Kesimpulan
Eksperimen	.100	Normal
Kontrol	0,34	Normal

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 0,05% pada kedua kelompok data menunjukkan bahwa hasil dari pengolahan kelas eksperimen mendapatkan hasil pretes 100 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol yang mendapatkan hasil pretes 0,34 Maka data berdistribusi normal, sehingga data tersebut dapat dilanjutkan dengan menguji homogenitas

### 2) Uji Homogenitas Dua Varians

Setelah data diketahui normal, maka dilakukan pengujian homogenitas dua varians. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak, hasilna dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 8. Uji Homogenitas Kedua Varians Pretes**

Kelas		Hasil	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	<i>Based on Mean</i>	0,645	Homogen

Berdasarkan *output* diatas diketahui nilai signifikan (*sig*) *Based on Mean* adalah sebesar  $0,645 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok pretes kelas eksperimen dan pretes kelas kontrol berdistribusi homogen, dengan demikian untuk menguji data selanjutnya menggunakan uji t.

### 3) Uji t

Dari hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa data hasil pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan kedua varian homogen, maka selanjutna dilakukan uji t.

**Tabel 9. Uji t Pretes**

Kelas	<i>Aqual variances Assumed Sig (2-Tailed)</i>	Hasil
Eksperimen dan kontrol		127

Bedasarkan tabel output *Aqual variances Assumed Sig (2-Tailed)* adalah sebesar  $127 < 0,05$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  dapat diterima. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa tidak terdapat adanya pengaruh antar kelas eksperimen dan kontrol.



**f. Data Hasil Penelitian *Post Test***

Analisis data hasil posttes dilakukan bertujuan agar mengetahui kemampuan dan keaktifan siswa setelah diberikan materi pelajaran dan diberikan perlakuan belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT, Setelah semua data terkumpul perlu dilakukan yakni pengolahan data.

**1) Uji Normalitas**

Analisis data hasil posttes uji normalitas menggunakan sistem operasi SPSS diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 10. Uji Normalitas Posttes**

Kelas	Hasil	Kesimpulan
Ekasperimen	0,22	Normal
Kontrol	0,08	Normal

Bedasarkan perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 0,05 % pada kedua kelompok data menunjukkan bahwa hasil dari pengolahan kelas eksperimen mendapatkan hasil posttes 0,22 Maka dapat dinyatakan berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol yang mendapatkan hasil posttes 0,08 maka data berdistribusi normal, sehingga data tersebut dapat dilanjutkan dengan menguji homogenitas.

**2) Uji Homogenitas Dua Varians**

Setelah diketahui normal, maka dilakukan pengujian homogenitas dua varians. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak, hasilnya dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 11. Uji Homogenitas Kedua Varians Posttes**

Kelas		Hasil	Kesimpulan
Ekspirimen dan Kontrol	<i>Based on Mean</i>	0,90	Homogen

Berdasarkan ouput di atas diketahui nilai signifikan (sig) *Based on Mean* adalah sebesar 0,90 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok posttes kelas eksperimen dan posttes kelas kontrol berdistribusi homogen, dengan demikian untuk menguji data selanjutnya menggunakan uji t.

**3) Uji t**

Dari hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa data hasil posttes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan kedua varian homogen, maka selajutnya dilakukan uji t.



**Tabel 12. Uji t**

Kelas	<i>Aqual variances Assumed</i>	Hasil
Ekperimen dan kontrol	<i>Sig (2-Tailed)</i>	0,00

Bedasarkan tabel output *Aqual variances Assumed Sig (2-Tailed)* adalah sebesar  $0,00 < 0,05$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antar kelas eksperimen yang diberikan tretmen dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran dengan konvensional.

**4) Uji Gain**

Setelah melakukan Uji t selanjutnya dilakukan Uji Ngain yaitu sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest} \times 100$$

$$N - Gain = \frac{75,26 - 53,33}{83,33 - 53,33} \times 100 = 0,91 \times 100 = 91\%$$

Adapun hasil rekapitulasi Uji NGain menggunakan sistem SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 13. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Gain**

Kelas	Pretest	Postest	Rata rata
Eksperimen	20,00	100,00	61,83
Kontrol	00	100,00	37,50

Sehingga dari tabel diatas dapat diketahui bahwa uji Gain yang dilakukan di kelas eksperimen mendapatkan hasil rata-rata sebesar 61,83. Adapun klasifikasi dari pengujian Gain ini yaitu sebesar 0,91 dengan kategori Tinggi

**KESIMPULAN**

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat dilihat kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari penerapan metode ini bertujuan untuk meningkatkannya keaktifan belajar dan motivasi belajar, mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan berperan pada saat proses belajar dan memberikan pembelajaran secara mandiri dalam kelompok dan lebih berani untuk menyelesaikan masalah atau tantangan tanpa harus selalu bergantung pada guru, sekaligus membangun pemahaman berpikir dan karakter yang solidaritas dalam bekerja sama.
2. Keaktifan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) memiliki rata-rata yang sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest siswa kelas IX-B yang rata-ratanya 53,33. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah rendah. Dan dari peninjauan test lembar



observasi, siswa kurang mampu berpartisipasi dan berperan pada saat proses pembelajaran baik dalam mengajukan pertanyaan ide ataupun pendapat dan merasakan ketidakpuasan dalam belajar sehingga menghasilkan hasil persentase 41 % yang masuk pada kategori kurang baik

3. Keaktifan siswa setelah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) memiliki rata-rata yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar test observasi yang menunjukkan adanya perkembangan dari setiap indikator keaktifan, terlebih dalam dimensi oral activities yang mana siswa mampu mengajukan pertanyaan ide dan pendapat dan mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru dan mempersentasikan ulang materi yang telah diberikan. dan pada hasil pretest awalnya 53,33 namun pada hasil postestnya memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,33. Dari klasifikasi pengujian Ngain mendapat nilai 0,91 menandakan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa yang masuk dalam klasifikasi tinggi. Maka dapat disimpulkan dengan adanya Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) ini lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah82>.<https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Anirah, A., & Nadirah, S. (2023). *Ilmu Pendidikan Islam*. repository.uindatokarama.ac.id. [http://repository.uindatokarama.ac.id/2211/1/Ilmu Pendidikan Islam %28final%29.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/2211/1/Ilmu%20Pendidikan%20Islam%20final%29.pdf)
- Anton, A., Munjaji, A. S., Fauziah, I. S., Wisnu, M., & Hasanah, N. (2024). Semangat Literasi dalam Periode Keemasan pada Masa Daulah Abbasyiah. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(1), 563-569.
- Astuti, A., Zulfah, Z., & Rian, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 11 Tapung. *Jurnal Pendidikan* .... <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/upload/publikasi/420-lampiran.pdf>
- Anton, A., Firdaus, I., Iskandar, M. H., Nahrowi, A. Y., & Muttaqin, Z. (2024). Meraih Kesuksesan Dengan Semangat Mencari Ilmu. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(5), 1504-1513.
- Budiman, S., & Suharto, A. W. B. (2021). Filsafat Ilmu Pendidikan Islam Dalam Perspektif Pendidikan Jasmani. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 505-514. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2195>
- daud ali, M. (2017). *pendidikan agama islam*. PT Rajagrafindo Persada.
- Ii, B. A. B. (2005). *Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2003), h. 338 *Syaiful sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabexta, 2005), h. 61. 13-



45.

- Indria, A. (2019). Gagasan Dan Pemikiran Zakiyah Daradajat Dalam Pendidikan Islam. *Islamic Education Journal*, 1(1), 18–23.
- Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Cendikia Pendidikan Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 3(1), 41–55. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mayasari, P., Hidayati, L., Arum, I., & Rahayu, T. (2023). *Peningkatan Kualitas SDM Melalui Pelatihan Pengembangan Perangkat Ajar Bagi Guru SMK Ma'arif NU Driyorejo, Gresik*. 1(9), 2100–2107.
- Munawaroh, N., & I Ijudin. (2022). *Pendidikanpendidikan agamaagama islamislam dandan budibudi pekertipekerti*.
- Nurhadi. (2019). Evaluasi Supervisi Pendidikan. In *Malang: UIN-Maliki Press*. (Issue April).
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Setiawan, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue November).
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKN Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>