

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI
SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR**

Oleh:

**ANNISA YULIYA RAHMA
NPM. 2201010012**



**Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H/2026 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
ANNISA YULIYA RAHMA
NPM. 2201010012**

**Pembimbing: Basri, M.Ag
NIP. 196708132006041001**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H/2026 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

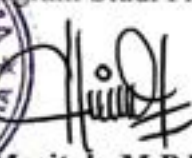
Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Annisa Yuliya Rahma
NPM : 2201010012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PAI

Debi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 0197

Metro, 08 September 2026
Dosen Pembimbing


Basri, M. Ag
NIP. 19670813 200604 1 001

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR

Nama : Annisa Yuliya Rahma

NPM : 2201010012

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

DISETUJUI

untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 08 September 2026
Dosen Pembimbing



Basri, M. Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iningmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47287, 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-4006/Un.36.1/D/PP.00.9/10/2026

Skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR, disusun oleh: Annisa Yuliya Rahma, NPM. 2201010012, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/16 September 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I : Basri, M.Ag.

Penguji II : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd.

Penguji III : Ghulam Murtadlo, M.Pd.I.

Penguji IV : Bisma Okmarizal, M.Kom.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR

**Oleh:
ANNISA YULIYA RAHMA**

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Model ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre eksperimental* melalui desain *One Group Pretest Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro Wilk*, Uji *t (Paired Sample t-Test)* dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh nilai thitung sebesar 2,226 lebih besar dari pada ttabel sebesar 2,101 pada taraf signifikan 5%. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,2363 termasuk kedalam kategori rendah. Meskipun demikian, hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Kata Kunci : *Team Game Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE TEAMS GAME TOURNAMENT(TGT) LEARNING MODEL ON THE PAI LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 METRO TIMUR

By:
ANNISA YULIYA RAHMA

The Team Game Tournament (TGT) learning model is a cooperative learning model that combines group learning activities with games and academic tournaments. This model is designed to improve student learning outcomes through an enjoyable learning environment. Learning outcomes are the abilities students acquire after participating in the learning process, as demonstrated by changes in their knowledge, attitudes, and skills.

The research question in this study is: Does the Team Game Tournament (TGT) learning model have an effect on the Islamic Religious Education learning outcomes of fifth-grade students in Class V at SD Negeri 2 Metro Timur? This study aims to determine whether or not the Team Game Tournament (TGT) learning model has an effect on the IRE learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 2 Metro Timur.

This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method through a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 20 fifth-grade students at SD Negeri 2 Metro Timur. Data collection techniques included tests and questionnaires. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test, the Paired Sample t-test, and the N-Gain test.

The research results show that the pretest and posttest data are normally distributed. Based on the hypothesis testing, the calculated t-value of 2.226 was greater than the critical t-value of 2.101 at a 5% significance level. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. This indicates that the Team Game Tournament (TGT) learning model has an effect on the Islamic Education (PAI) learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 2 Metro Timur. In addition, the N-Gain test result of 0.2363 falls into the low category. Nevertheless, these results indicate an improvement in student learning outcomes following the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model.

Keywords: Team Game Tournament (TGT), Learning Outcomes, Islamic Religious Education.

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Yuliya Rahma

NPM : 2201010012

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 08 September 2026

Yang menyatakan



Annisa Yuliya Rahma

NPM. 2201010012

MOTTO

...إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ...

“...Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka...”(Q.S Ar-Ra’d ayat 11).¹

¹ QS. Ar-Ra’d (13): 11

PERSEMBAHAN

Hasil studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Safrudin dan Ibu Sri Marlina, S.Pd.I dengan penuh rasa syukur dan hormat, karya sederhana ini kupersembahkan sebagai wujud cinta dan terima kasih yang tak terhingga atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang senantiasa mengiringi setiap langkah perjuanganku. Terima kasih karena selalu menjadi tempat bersandar, sumber semangat, dan alasan bagiku untuk terus berjuang hingga sampai pada titik ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu. Aamiin.
2. Kepada adik-adikku tersayang, Zahra Tusita Maulidia dan Muhammad Sholeh Al-fatih. Terima kasih atas segala doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang senantiasa diberikan selama perjalanan studiku. Kehadiran dan kasih sayang kalian menjadi sumber kekuatan yang memotivasiku untuk terus berjuang hingga menyelesaikan karya sederhana ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan senantiasa dibalas oleh Allah Swt. dengan keberkahan, kebahagiaan, dan kesuksesan. Aamiin.
3. Almamater tercinta UIN Jurai Siwo Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SD Negeri 2 Metro Timur.

Penulis telah menerima bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak agar dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada, Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd. Kons, sebagai Rektor UIN Jurai Siwo Lampung, Dr. Siti Annisah, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jurai Siwo Lampung, Bapak Basri M.Ag sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Zulkurnain, S.Pd. SD Kepala Sekolah SD Negeri 2 Metro Timur yang telah memberikan izin, waktu, dan fasilitas untuk melakukan penelitian.

Kritik dan saran sangat diharapkan guna untuk memperbaiki skripsi ini dan akan diterima dengan lapang dada. Oleh karna ini penulis mengharapakan saran untuk memperbaiki sehingga skripsi ini bisa berguna bagi yang membacanya.

Metro, 8 September 2026

Penulis



Annisa Yuliya Rahma

NPM. 2201010012

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Penelitian Relevan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Hasil Belajar	10
1. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2. Indikator Hasil Belajar	11
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
B. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	14
1. Pengertian <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	14
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	17
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar	19
D. Kerangka Konseptual Penelitian	20
E. Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Rancangan Penelitian.....	22
B. Definisi Operasional Variabel	23
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	25
D. Tehnik Pengumpulan Data.....	28
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
a. Sejarah singkat berdirinya SD Negeri 2 Metro Timur	39
b. Visi dan Misi SD Negeri 2 Metro Timur.....	40
c. Keadaan Guru dan Karyawan SD Negeri 2 Metro Timur.....	41
d. Keadaan Siswa SD Negeri 2 Metro Timur.....	42
e. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Metro Timur	42
f. Struktur Sekolah SD Negeri 2 Metro Timur	43
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	44
3. Pengujian Hipotesis.....	58
B. Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP	63
A. Simpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Nilai Ulangan Harian PAI.....	3
Tabel 3.1 Data Peserta Didik Kelas V	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Model Pembelajaran TGT	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	33
Tabel 3.4 Kriteria Hipotesis Uji <i>Shapiro Wilk</i>	37
Tabel 4.1 Daftar Nama Guru SD Negeri 2 Metro Timur	41
Tabel 4.2 Data Siswa SD Negeri 2 Metro Timur	42
Tabel 4.3 Sarana SD Negeri 2 Metro Timur	43
Tabel 4.4 Prasarana SD Negeri 2 Metro Timur.....	43
Tabel 4.5 Uji Validitas <i>Pretest</i>	45
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pretest</i>	46
Tabel 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran <i>Pretest</i>	47
Tabel 4.8 Hasil Uji Daya Beda <i>Pretest</i>	48
Tabel 4.9 Uji Validitas <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran <i>Posttest</i>	51
Tabel 4.12 Hasil Uji Daya Beda <i>Posttest</i>	52
Tabel 4.13 Kesimpulan Uji Instrumen Soal <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.14 Kesimpulan Uji Instrumen Soal <i>Posttest</i>	54
Tabel 4.15 Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas V SD Negeri 2 Metro Timur	56
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Model TGT	56
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran TGT	59
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis	59
Tabel 4.20 Hasil Uji N-Gain	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Prasurvey.....	71
Lampiran 2 Surat Balasan Prasurvey	72
Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi.....	73
Lampiran 4 Surat Tugas	74
Lampiran 5 Surat Izin Research	75
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Research	76
Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka	77
Lampiran 8 Outline	78
Lampiran 9 APD	80
Lampiran 10 Modul Ajar.....	86
Lampiran 11 Analisis Data Pengujian Instrumen.....	97
Lampiran 12 Data Hasil Belajar.....	99
Lampiran 13 Hasil Cek Turnitin	100
Lampiran 14 Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi	101
Lampiran 15 Denah Lokasi SD Negeri 2 Metro Timur	113
Lampiran 14 Dokumentasi	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan, maka diselenggarakan berbagai proses pendidikan salah satunya seperti pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang diselenggarakan secara sistematis. Mulai dari pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi. Jenjang pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi mata pelajaran wajib yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik.²

Agama Islam merupakan agama yang berlaku bagi semua orang. Di dalam Islam diajarkan mengenai berbagai aspek kehidupan, baik tentang dunia

¹ Muhammad Yasin et al., *Buku Ajar Pengantar Pendidikan* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 2.

² Rony Sandi Yofa Zebua, *Perkembangan Regulasi Pendidikan Agama pada Pendidikan Formal di Indonesia (Sejak Kemerdekaan Hingga Sekarang)* (Jawa Barat: Magister Pendidikan Islam UNISBA, 2020), 30.

atau akhirat. Salah satu ajaran Islam adalah mewajibkan umatnya untuk melaksanakan pendidikan.³ Sejalan dengan Tujuan *UNESCO* pendidikan itu penting karena untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan.⁴ Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif dan inovatif agar mampu meningkatkan kualitas belajar.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru cenderung menyebabkan peserta didik pasif, kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi, serta rendah dalam membangun pemahaman secara mandiri. Sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik seperti pembelajaran kooperatif, dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar karena melibatkan interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik. Upaya untuk menghindari hal tersebut diperlukannya model pembelajaran yang menarik agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Proses pendidikan yang berlaku saat ini masih dibatasi oleh komunikasi satu arah, yang sebagian besar menggunakan metode ceramah. Komunikasi satu arah ini berdampak buruk pada hasil pendidikan, khususnya dengan mengurangi motivasi siswa untuk belajar mandiri dan menumbuhkan ketergantungan pada informasi yang diberikan oleh guru.⁵ Dampak dari

³ Zubairi, *Paradigma Pendidikan Agama Islam* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2023), 120.

⁴ Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"* (Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 26.

⁵ *Ibid.*, 56.

kondisi tersebut adalah kurang keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan hasil *pra survey* pada tanggal 11 November 2025 yang dilakukan peneliti dengan guru PAI kelas V di SD Negeri 2 Metro Timur, diperoleh informasi bahwa pembelajaran PAI belum menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), dan masih didominasi oleh metode ceramah. Selain itu, kondisi kelas juga kurang kondusif karena masih banyak peserta didik yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung, sehingga mengurangi efektivitas proses belajar.⁶

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah. Diperoleh informasi bahwa dari 20 siswa, hanya 8 siswa (40%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 12 (60%) lainnya masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 1.1
Persentase Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Nilai Ulangan Harian PAI Siswa Kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur

No	Nilai	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	>75	Tuntas	8	40%
2	<75	Tidak Tuntas	12	60%
Jumlah			20	100%

Rendahnya hasil belajar tersebut tidak hanya disebabkan oleh faktor kemampuan peserta didik, tetapi juga karena belum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), sehingga peserta didik kurang

⁶ Hasil Wawancara Dengan Guru Pendidikan Agama Islam Kelas V, 11 November 2025.

aktif, kurang termotivasi dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Agar dapat mengatasi hal tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kerja sama tim dan kompetisi akademik melalui permainan yang dirancang dalam bentuk kuis.⁷ Keunggulan model ini adalah mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar melalui unsur permainan, serta melatih kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok. Model TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang cenderung pasif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penjelasan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 2 Metro Timur belum optimal dan masih memerlukan inovasi dalam penggunaan model pembelajaran. Selain itu, belum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) serta belum diketahuinya pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar PAI menjadi suatu kesenjangan yang penting untuk diteliti.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game*

⁷ Wachidi et al., *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jawa Tengah : Muhammadiyah University Press, 2025), 135.

Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V SD Negeri 2 Metro Timur. "

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah di atas maka peneliti dalam mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih rendah, ditunjukkan dengan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
3. Belum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PAI.

C. Batasan Masalah

Peneliti membuat batasan masalah agar fokus penelitian ini tidak terjadi perluasan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PAI.
2. Hasil belajar yang diteliti terbatas hanya pada siswa kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan batasan masalah yang sudah disampaikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SD Negeri 2 Metro Timur?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah untuk sarana perbaikan dalam metode pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Khususnya model TGT, guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini bagi siswa sangat bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan dan pengetahuan siswa dalam belajar secara individu atau kelompok dalam satu kelas, serta memberikan semangat dan motivasi untuk lebih giat lagi dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti terkait dengan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah untuk mengetahui adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan, berikut hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Ahmad Fukhroni Rizal (2025), skripsi berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur.*"⁸ Skripsi ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model TGT terhadap hasil belajar PAI dengan kontribusi 26,6%. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Perbedaannya adalah penelitian ini menerapkan fokus pada siswa SMP sedangkan penulis pada siswa SD.
2. Sandi Ristianto (2025), skripsi berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo.*"⁹ Skripsi ini menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan model TGT terhadap hasil belajar IPS (nilai Asymp. Sig. = 0,000 < 0,05). Nilai N-Gain kelas eksperimen 0,6321 (kategori sedang). Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Perbedaannya, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimen (Non-*

⁸ Ahmad Fukhroni Rizal, "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur" *Skripsi, IAIN Metro*, 2025.

⁹ Sendi Ristianto, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo" *Skripsi, IAIN Metro*, 2024.

equivalent Pretest-Posttest Control Group Design), sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental (One Grup Pretest-Post test)*.

3. Dian Safitri (2019), skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020.*”¹⁰ Skripsi ini menyatakan bahwa Model TGT meningkatkan hasil belajar matematika SD secara signifikan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*. Perbedaan pada penelitian ini yaitu subjek penelitian pada kelas III sedangkan penulis meneliti pada kelas V.

Penelitian ini memiliki sejumlah persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam ranah pembelajaran kooperatif, khususnya model *Team Games Tournament (TGT)*. Persamaan yang ditemukan adalah bahwa semua penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT sebagai strategi utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Fokus penelitian juga tetap pada efektivitas model pembelajaran hal ini untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran, seperti Pendidikan Agama Islam (PAI), Matematika, dan IPS. Selain itu metode penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif, dengan tujuan menganalisis hubungan antara model pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

¹⁰ Dian Safitri, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020” *Skripsi, IAIN Metro*, 2019.

Terdapat sejumlah perbedaan mendasar yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Konsep belajar mencakup dua pengertian pokok yang saling melengkapi, yaitu upaya untuk mencapai keahlian atau pengetahuan, serta proses berlatih yang menghasilkan perubahan perilaku melalui pengalaman. Pengertian pertama menafsirkan belajar sebagai proses aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan kapasitas intelektual individu, atau sebagai usaha sadar untuk memahami serta menguasai berbagai konsep baru. Pengertian kedua menyoroti dimensi praktik, di mana melalui latihan berkala, seseorang dapat meningkatkan kompetensi dan kecekatan dalam bidang spesifik. Belajar merupakan proses yang penting sehingga menjadi landasan bagi setiap tingkatan pendidikan.¹

Hasil belajar merujuk pada capaian yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yang berfungsi sebagai ukuran keberhasilan mereka dalam proses pendidikan. Melalui proses tersebut, siswa memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang bernilai, sehingga memicu transformasi perilaku. Oleh karena itu, seorang siswa dianggap berhasil apabila terjadi modifikasi tingkah laku yang dihasilkan dari latihan serta pengalaman yang dialami.²

¹ Ricky Engel Mawara et al., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jambi : Buku Sonpedia, 2025), 2.

² Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)* (Jawa Barat : Edu Publisher, 2021), 47.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh dalam bentuk nilai numerik atau skor setelah dilakukan evaluasi melalui tes pada akhir setiap sesi pembelajaran. Nilai tersebut berfungsi sebagai indikator untuk menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku pada individu yang dapat diamati dan diukur, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.³

Berdasarkan penjelasan di atas, belajar merupakan proses aktif yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta perubahan perilaku melalui pengalaman dan latihan yang berulang. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan yang tampak pada diri individu setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui kemampuan memahami materi, perubahan sikap, serta peningkatan keterampilan. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari sejauh mana seseorang mengalami perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Indikator Hasil Belajar

Mengukur hasil belajar siswa diperlukan indikator yang akan dicapai. Hasil belajar dibedakan atas tiga macam ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap ranah tersusun beberapa tingkatan yang dimulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi yaitu sebagai berikut.

³ Masturin dan Wahyu Khoiruzzaman, *Model dan Hasil Pembelajaran Blended Learning* (Semarang : CV Lawwana, 2025), 18.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.⁴

Kriteria pengukuran hasil belajar peserta didik merupakan tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf dimana peserta didik itu menguasai materi yang dipelajari. Cara mengukur hasil belajar dilakukan melalui evaluasi, maka hasil pengukurannya tersebut dinyatakan dalam bentuk nilai yang memiliki tingkat tertentu dengan kriteria yang pada umumnya digunakan yaitu sebagai berikut:

A = Sangat Baik	= 80-100
B = Baik	= 70-79
C = Cukup	= 60-69
D = Kurang	= 50-59
E = Gagal	= 0-49 ⁵

Berdasarkan indikator-indikator hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti membatasi fokus penelitian hanya pada hasil belajar dalam ranah kognitif, khususnya pada tingkat mengingat (C1) dan pemahaman (C2). Pemilihan indikator tersebut didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.

⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Ramaja Rosdakarya, 2009), 22–23.

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012), 223.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Penting untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Faktor penentu hasil belajar siswa terbagi menjadi dua kelompok, yaitu faktor internal dan eksternal:

- a. Faktor internal meliputi kondisi fisik (jasmani) dan kondisi psikologis peserta didik. Faktor jasmani, seperti kesehatan dan keadaan fisik, berperan penting karena siswa hanya dapat belajar secara optimal apabila memiliki kondisi tubuh yang sehat. Oleh karena itu, menjaga pola hidup sehat meliputi pengaturan waktu belajar, istirahat, pola makan, dan olahraga merupakan hal yang esensial. Selain itu, faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan emosional, kesiapan belajar, serta tingkat kelelahan (baik jasmani maupun rohani) juga turut memengaruhi keberhasilan belajar.
- b. Faktor eksternal mencakup aspek keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Faktor keluarga meliputi pola asuh dan cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, serta latar belakang budaya. Sementara itu, faktor sekolah mencakup kualitas guru sebagai pendidik, metode pengajaran, ketersediaan sarana belajar, kedisiplinan sekolah, hubungan antara guru dan siswa, waktu pelaksanaan pembelajaran, serta standar penilaian akademik yang diterapkan.⁶

Berdasarkan uraian di atas, faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu terbagi menjadi dua hal. Pertama, faktor internal seperti kesehatan fisik bagi peserta didik saat belajar. Kedua

⁶ Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran* (NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), 58.

faktor eksternal yakni terdapat pada lingkungan rumah dan lingkungan sekolah.

B. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian *Team Game Tournament* (TGT)

Teams Game Tournament merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif. Tim merupakan bentuk khusus dari kelompok kerja, yang terdiri dari dua atau lebih individu yang bertanggung jawab atas pencapaian suatu tujuan bersama.⁷ Istilah "tim" atau "regu" mencerminkan kekompakan atau hubungan erat di antara anggotanya, sehingga tanggung jawab atas tugas-tugas tim menjadi beban bersama seluruh anggota.⁸

Game tersebut terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, yang dirancang untuk mengevaluasi pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan aktivitas kerja tim. Permainan ini dilakukan di atas meja dengan tiga orang siswa, masing-masing mewakili tim yang berbeda. Sebagian besar permainan hanya melibatkan nomor-nomor pertanyaan yang tercantum pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera di kartu tersebut. Aturan penantang memungkinkan para pemain untuk saling menantang jawaban masing-masing.⁹

⁷ Bernhard Tewal et al., *Perilaku Organisasi* (Bandung : CV Patra Media Grafindo, 2017), 163.

⁸ Badeni, *Team Teaching* (Jawa Tengah : Wawasan Ilmu, 2024), 10.

⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, trej, Narulita Yusron (Bandung : Nusa Media Ujungberung, 2005), 166.

Tournament merupakan struktur di mana permainan berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir pelajaran, setelah guru menyampaikan presentasi di kelas dan tim telah menjalankan kerja kelompok pada lembar kegiatan. *Tournament* pertama, guru menetapkan siswa untuk duduk di meja *tournament*, dengan tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya di meja satu, tiga berikutnya di meja dua, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, serupa dengan sistem skor kemajuan individu dalam STAD, memungkinkan siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya untuk berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka apabila mereka berusaha sebaik mungkin.¹⁰

Berdasarkan pengertian di atas, *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja tim dan permainan untuk membuat belajar lebih menyenangkan. Model pembelajaran TGT membagi siswa menjadi beberapa tim yang bekerja sama memahami materi, lalu mengikuti permainan berisi pertanyaan yang sesuai dengan pelajaran. Setiap tim diwakili oleh anggota yang bertanding di meja *tournament* untuk menjawab pertanyaan dan mengumpulkan poin bagi timnya. *Tournament* biasanya diadakan setelah pembelajaran selesai, dan siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan agar kompetisi berlangsung seimbang. Melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), siswa belajar bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran.

¹⁰ *Ibid.*

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam *tournament*.

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai berikut:

a. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Guru menyampaikan materi pembelajaran. Saat penyajian kelas ini, diharapkan peserta didik dapat memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik.

b. Belajar dalam kelompok (*Team*)

Peserta didik dibentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah lima sampai enam orang, kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Fungsi dibentuknya kelompok ini adalah untuk lebih mendalami materi pembelajaran bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar dapat bekerja sama dengan baik dan optimal.

c. Permainan (*Games*)

Langkah ketiga mengadakan permainan, permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Biasanya permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Jika benar, kelompok tersebut akan mendapatkan skor.

d. Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Langkah keempat, *tournament* merupakan sebuah struktur berlangsungnya kegiatan dari sebuah permainan. Sebelum *tournament* dilakukan, pendidik membagi peserta didik dalam meja-meja *tournament* berdasarkan tingkat pencapaian akademik. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja *tournament*, pendidik membagikan pertanyaan kepada kelompok *tournament*.

e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Langkah kelima, guru mengumumkan kelompok yang berhasil meraih kemenangan. Kelompok terbaik mendapatkan julukan "*super team*", dilanjutkan dengan julukan "*great team*", dan "*good team*".¹¹

Berdasarkan Langkah-langkah dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di atas, bahwa terdapat lima langkah dalam penggunaannya. Pertama diawali oleh penyajian kelas atau pemberian materi. Setelah memberikan materi dibentuklah kelompok belajar untuk memainkan permainan yang relevan dengan materi yang di ajarkan, bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan atau hadiah.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa. Semua kelebihan yang dimiliki pasti mempunyai kekurangan, model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh guru agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut.

¹¹ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), 205–207.

a. Kelebihan

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan sikap saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjadikan penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *turnament* dalam model ini

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pembelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis dari yang tertinggi hingga terendah.¹²

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan keaktifan, semangat, dan kerja sama peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan permainan dan turnamen sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Kekurangan dari model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) yaitu penerapannya model ini memerlukan persiapan yang matang, pengelolaan waktu yang baik, serta kemampuan guru dalam memilih materi dan mengatur jalannya

¹² *Ibid.*, 207–208.

pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari seluruh aktivitas pembelajaran. Agar mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, ialah dengan mendorong siswa agar senang mengerjakan kewajiban yang diberikan oleh pendidik.

Upaya yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menyiapkan model atau strategi pembelajaran. Model atau strategi pembelajaran merupakan pola aktivitas berurutan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Pembelajaran perlu strategi agar tujuan tercapai dengan baik dan efektif.¹³ Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Penerapan model *Team Game Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan juga memberikan semangat agar antusias dalam setiap pembelajaran.¹⁴ Model *Team Game Tournament* (TGT) mampu membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok dan permainan akademik, sehingga mereka lebih mudah memahami

¹³ Zainal Asril, *Micro Teaching Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*, cet, ke-2 (Depok : PT Rajagrafindo Persada, 2010), 13.

¹⁴ Aika Hasyim et al., "Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI," *Jurnal Al-Mau'izhoh* 5, no.2 (2023): 365.

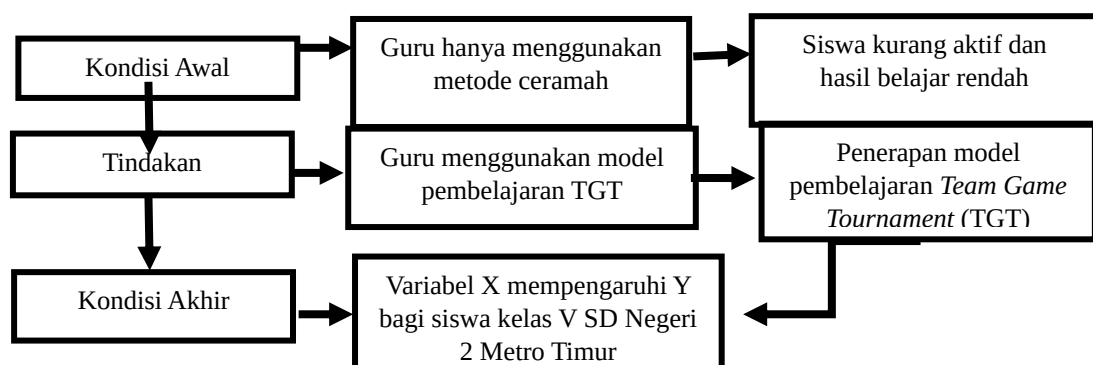
materi yang dipelajari. Proses ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.¹⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin efektif penerapan model TGT dalam proses pembelajaran, maka semakin besar pula kemungkinan peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Sebaliknya, apabila penerapan model tersebut kurang optimal, maka pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar juga tidak akan maksimal.

D. Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual penelitian adalah sintesa atau kesimpulan sementara tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis.¹⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, rancangan konseptual ialah gambaran dari hubungan antara variabel-variabel penelitian, khususnya antara variabel bebas dan variabel terikat.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

¹⁵ Sri Nurhayati et al., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 72.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung : Alfabeta, 2022), 60.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Hipotesis ini disusun berdasarkan kajian pustaka yang mendalam sehingga merupakan jawaban yang paling mendekati kebenaran terhadap rumusan masalah.¹⁷ Berdasarkan uraian di atas, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih berdasarkan teori, belum dibuktikan dengan data atau fakta nyata. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini sebagai:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

¹⁷ Begot Sentoso, *Biologi (Pelajaran Biologi untuk SMA/MA Kelas XII)* (Bekasi : Interplus, 2007), 3.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah tata cara penerapan langkah-langkah dalam suatu penelitian pada kondisi atau lingkungan tertentu yang kemudian menjadi dasar penataan dan metode analisa statistik terhadap data hasilnya. Rancangan penelitian bertujuan untuk memperoleh atau mengumpulkan informasi sebanyak yang diperlukan dan berguna dalam melakukan penelitian dengan persoalan yang akan diangkat.¹

Penelitian ini bersifat *Pre-Experiment* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, dengan memberikan *pretest* (tes awal) sebelum peneliti memberikan *posttest* (tes akhir) kepada sekelompok sampel didalam penelitian. Design penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \text{ X } O_2$

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan).²

¹ Desiana Nuriza Putri, *Rancangan Penelitian Bidang Teknologi Pangan (Analisis Data dengan SPSS dan Minitab)* (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 3.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 75.

Kelas yang akan diteliti adalah kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur dimana kelas tersebut akan diberikan sebuah *Pretest* terlebih dahulu untuk dapat mengetahui hasil belajar PAI pada materi. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) kelas tersebut akan diberikan *posttest* untuk dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan model TGT terhadap hasil belajar PAI.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dimaknai sebagai sebuah petunjuk yang menjelaskan kepada peneliti mengenai bagaimana mengukur sebuah variabel secara konkret. Melalui definisi operasional, Peneliti akan lebih mudah menentukan metode untuk mengukur sebuah variabel.³ Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel Bebas (Y) Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dirancang untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Keunikan model ini terletak pada mekanisme pembelajarannya yang melibatkan siswa dalam

³ Sudaryono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2024), 160.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 74.

kelompok heterogen untuk belajar bersama melalui kegiatan permainan dan *tournament*.⁵

Langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dioperasionalkan ke dalam beberapa aspek yang dapat diukur melalui perilaku guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)
 - 1) Guru menyajiakan materi pembelajaran secara jelas dan sistematis.
 - 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik.
- 2) Belajar dalam kelompok (*Team*)
 - 1) Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok
 - 2) Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok
- c. Permainan (*Game*)
 - 1) Siswa mengikuti permainan dengan antusias.
 - 2) Siswa menjawab soal dalam kegiatan permainan.
- d. Pertandingan (*Tournament*)
 - 1) Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan turnamen
 - 2) Siswa berkompetisi secara sportif.
- e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)
 - 1) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok
 - 2) Siswa termotivasi oleh pemberian penghargaan.⁶

2. Variabel Terikat (X) Hasil Belajar

Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁷

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau sifat pada diri seseorang yang bisa diamati dan juga diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga

⁵ Nur Luthfi Rizqa Herianingtyas et al., *Model-Model Pembelajaran: Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam* (Jakarta : Publica Indonesia Utama, 2025) 107–108.

⁶ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 205–207.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 39.

keterampilan. Suatu perubahan tersebut bisa kita artikan sebagai terjadinya suatu peningkatan dan juga pengembangan yang lebih baik.⁸ Tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu ada lima tingkatan:

A = Sangat Baik	= 80-100
B = Baik	= 70-79
C = Cukup	= 60-69
D = Kurang	= 50-59
E = Gagal	= 0-49. ⁹

Hasil belajar dalam penelitian ini mengarah pada ranah kognitif yang diimplementasikan pada mata pelajaran PAI dengan materi hari akhir. Agar mengetahui hasil belajar peserta didik, dilakukan tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal yang mencakup aspek C1 (mengingat) dan C2 (memahami). Soal-soal tersebut disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang meliputi meyakini adanya hari akhir, menjelaskan makna iman kepada hari akhir, menceritakan perjalanan peristiwa hari akhir, dan menemukan hikmah beriman kepada hari akhir.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dalam bidang pendidikan yang berupa manusia adalah guru, siswa, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan, sedangkan yang berupa

⁸ Haryanto, *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray* (NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022) 27.

⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012), 223

benda antara lain sekolah, laboratorium, dinas pendidikan dan lain-lain. Semua yang menjadi lingkup penelitian disebut populasi.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur yang berjumlah 62 siswa. Alasan memilih kelas V karena jumlah siswa yang memadai sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian secara efektif dan memperoleh data yang representatif.

Tabel 3.1
Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Metro Timur

No	Kelas	Muslim	Non Muslim	Jumlah Peserta Didik
1	V A	21	0	21
2	V B	20	0	20
3	V C	21	0	21
Jumlah		62	0	62

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur dengan jumlah peserta didik 20 siswa. Alasan pemilihan sampel kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur dalam penelitian ini adalah karena kelas tersebut memiliki jumlah peserta

¹⁰ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), 89.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 81.

didik yang sesuai untuk pelaksanaan penelitian serta kondisi pembelajaran yang mendukung penerapan model *Team Game Tournament* (TGT).

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel disebut juga teknik sampling adalah suatu cara mengambil sampel yang *representative* (benar-benar dapat mewakili) dari populasi dan dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Ada dua macam teknik pengambilan sampel yaitu: *Probability sampling* dan *Non probability sampling*.¹² Bentuk teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi yang diteliti.¹³

Purposive sampling digunakan karena penentuan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini sampel yang digunakan oleh peneliti berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Pengambilan data dalam penelitian berfokus kepada hasil belajar PAI menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

¹² Muhammad Ali Gunawan, *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial* (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015), 48.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian*., 219.

D. Teknik Pengumpulan Data

Istilah teknik merujuk pada metode atau sistem untuk melaksanakan suatu kegiatan. Sementara itu, "pengumpulan" mengacu pada proses, cara, atau tindakan mengumpulkan; himpunan; atau mobilisasi. Adapun data didefinisikan sebagai informasi atau bahan faktual yang dapat dijadikan landasan untuk kajian (analisis atau kesimpulan). Secara ringkas, teknik pengumpulan data merupakan metode yang diterapkan untuk mengumpulkan bahan faktual yang digunakan dalam penelitian.¹⁴ Penelitian ini dalam teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode diantaranya metode tes, angket, dan dokumentasi.

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.¹⁵ Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, tes adalah alat ukur yang dibuat dengan aturan-aturan yang sudah ada, untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok.

¹⁴ Selfi Budi Helpiastuti et al., *Dasar-Dasar Penelitian Administrasi (Teknik Dan Pendekatan Metodologis)* (Bandung : Widina Media Utama, 2025), 92.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 67.

¹⁶ Sudaryono, *Metodologi Penelitian.*, 218.

Jenis-jenis tes untuk menilai kemajuan siswa dalam pencapaian hasil belajar terbagi menjadi dua bentuk tes.

1) Tes subjektif

Tes subjektif pada umumnya berbentuk esai (uraian). Tes bentuk esai adalah jenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Ciri-ciri pertanyaannya didahului dengan kata-kata seperti; uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, bandingkan, simpulkan, dan sebagainya.

2) Tes Objektif

Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes bentuk esai. Tes objektif terdiri dari; tes benar salah, tes pulihan ganda (*multiple choice test*), menjodohkan (*matching test*) dan tes isian.¹⁷

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan *treatment* (*posttest*). Tes pilihan ganda terdiri dari keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Tes objektif berbentuk pilihan ganda digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada ranah kognitif, meliputi tingkat penguasaan materi, kemampuan memahami, serta ketuntasan belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

2. Angket

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar*., 162.

tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas, angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Angket digunakan untuk mengetahui data mengenai variabel yang diteliti secara efektif dan efisien, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang dibutuhkan sesuai dengan keadaan responden.

Jenis-jenis angket terbagi menjadi dua tipe yaitu angket dengan pertanyaan terbuka dan tertutup.

- a. Pertanyaan Terbuka
Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawaban berbentuk uraian tentang sesuatu hal.
- b. Pertanyaan Tertutup
Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia.¹⁹

Jenis angket dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan skala Likert. Angket tertutup digunakan karena peneliti telah menyediakan alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden sesuai dengan keadaan dan pendapat yang dirasakan. Penggunaan angket tertutup dengan skala Likert dinilai lebih efektif dan efisien karena

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 142.

¹⁹ *Ibid.*, 143.

memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan serta mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data penelitian. Penggunaan skala Likert juga membantu peneliti dalam mengukur sikap, pendapat, dan respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.²⁰ Berdasarkan kutipan di atas, dokumentasi diartikan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan mencatat berbagai informasi yang telah terdokumentasi. Metode ini sangat penting, mengingat bahwa pendekatan observasi dan wawancara tidak selalu mampu mengungkap semua data yang diperlukan, seperti jumlah peserta didik, hasil prestasi belajar mereka, serta sejarah lembaga pendidikan. Oleh karena itu, dengan menggunakan metode dokumentasi, peneliti dapat secara akurat mengumpulkan informasi mengenai jumlah peserta didik, prestasi yang telah dicapai, sejarah lembaga pendidikan, serta rincian lain seperti jumlah guru, struktur kurikulum, perangkat pembelajaran, dan struktur organisasi. Metode ini memberikan wawasan

²⁰ Sudaryono, *Metodologi Penelitian.*, 219.

yang komprehensif dan terstruktur, yang menjadi landasan kuat dalam analisis dan pengambilan keputusan penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data objek penelitian. Adapun metode dan Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut :

1. Kisi-kisi Instrumen

Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Model Pembelajaran TGT

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	1. Penyajian kelas a. Guru menyajikan materi pembelajaran secara jelas dan sistematis b. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik	1,2	2
		2. Belajar dalam kelompok a. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok b. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	3,4	2
		3. Permainan a. Siswa mengikuti permainan dengan antusias b. Siswa menjawab soal dalam kegiatan permainan	5,6	2
		4. Turnamen a. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan turnamen	7,8	2

		b. Siswa berkompetisi secara sportif		
		5. Penghargaan kelompok	9,10	2
		a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok		
		b. Siswa termotivasi oleh pemberian penghargaan		
Jumlah			10	

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Hasil Belajar	Tujuan Pembelajaran materi hari akhir	1. Meyakini adanya hari akhir	1,2	2
		a. Menentukan golongan orang yang mengingkari hari akhir		
		b. Mengidentifikasi kandungan surah yang menjelaskan tentang hari akhir		
		2. Menjelaskan makna iman kepada hari akhir	3,4	2
		a. Mengidentifikasi peristiwa kiamat sugra		
		b. Mengidentifikasi contoh peristiwa kiamat kubra		
		3. Menceritakan perjalanan peristiwa hari akhir dengan benar	5,6,7	3
		a. Mengidentifikasi peristiwa Yaumul Mahsyar		
		b. Mengidentifikasi peristiwa Yaumul Mizan		
		c. Mengidentifikasi peristiwa Yaumul Hisab		
		4. Menemukan hikmah beriman kepada hari akhir dengan benar	8,9,10	3
		a. Menentukan hikmah beriman kepada hari akhir		
		b. Menentukan pasangan nama-nama hari akhir dan artinya		
		c. Mengidentifikasi tanda-tanda kiamat kubra		
Jumlah			10	

2. Pengujian Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.²¹ Menentukan koefisien menggunakan rumus *product moment pearson* dengan bantuan SPSS versi 27.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

$\sum x$ = jumlah skor butir

$\sum Y$ = jumlah skor total

N = Jumlah sampel²²

b. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.²³ Pada analisis reliabilitas ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus untuk mencari koefisien reabilitas sebagai berikut.

Rumus:

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rinneka Cipta 2019), 211.

²² *Ibid.*, 213.

²³ *Ibid.*, 221.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$: jumlah varians butir

σt^2 : varians total²⁴

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal adalah proses mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang dan sukar.²⁵ Menguji tingkat kesukaran soal, peneliti menggunakan rumus tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal didefinisikan sebagai kemampuan suatu item soal untuk membedakan antara peserta didik yang telah menguasai materi yang diujikan dan peserta didik yang belum menguasai materi tersebut.²⁶ peneliti menggunakan rumus uji daya pembeda, sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

²⁴ *Ibid.*, 239.

²⁵ Ina Magdalena et al., *Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan*, 3 (2021): 203.

²⁶ Sedya Santosa dan Jami Ahmad Badawi, "Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Basicedu* 6, No. 2 (2022): 1684.

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Jumlah siswa kelompok atas

J_B = Jumlah siswa kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.²⁷

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.²⁸ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas didefinisikan sebagai prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau menyimpang dari distribusi normal.²⁹ Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro wilk* digunakan dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar.*, 228.

²⁸ *Ibid.*, 243.

²⁹ Nuryadi et al., *Dasar-dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta :Si buku Media, 2017), 79.

Tabel 3.4
Kriteria Hipotesis Uji *Shapiro wilk*

Kriteria Hipotesis	Hasil
H_0	Sampel berdistribusi normal
H_a	Sampel tidak berdistribusi normal

- a. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal (H_0 diterima dan H_1 ditolak).
- b. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis didefinisikan sebagai salah satu cabang ilmu statistika inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik serta menarik kesimpulan mengenai penerimaan atau penolakan pernyataan tersebut.³⁰ Uji hipotesis yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

a. Uji T dependen

Analisis pengujian perbedaan dua rata-rata untuk sampel berpasangan melibatkan analisis sampel yang berkorelasi atau tidak berdiri sendiri (independent). Kedua sampel yang diuji berasal dari kelompok yang sama, namun menghasilkan dua set data, seperti data *prates* dan data *posttes*.³¹

Rumus:

³⁰ Gangga Anuraga, Artanti Indrasetyaningsih dan Muhammad Athoillah., "Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R," *BUDIMAS* 3, no. 2 (2021): 328.

³¹ Siti hajiroh dan Reahanah, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik* (Mataram : Sanabil, 2021), 139.

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

δ = rata-rata selisih (Posttest-Pretest)

Sd = standar deviasi dari selisih

n = jumlah sampel

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain didefinisikan sebagai teknik yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.³² Menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan uji N-Gain, menggunakan rumus berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor max} - \text{skor pretest}}$$

³² Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno dan Suci Musvita Ayu., *N-Gain vs Stacking* (Yogyakarta : Surya Cahya, 2024), 9.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah SD Negeri 2 Metro Timur

Kebutuhan akan lembaga pendidikan dasar di wilayah Metro Timur yang semakin berkembang menjadi latar belakang utama pendirian UPTD SDN 2 Metro Timur. Pada masa itu, jumlah penduduk dan anak usia sekolah di sekitar wilayah Iringmulyo terus bertambah, sehingga keberadaan sekolah baru sangat mendesak untuk menampung aspirasi pendidikan masyarakat.

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Pendirian Sekolah dengan Nomor AG.000/178/XII/1988 yang dikeluarkan pada tanggal 22 Desember 1988, secara resmi berdirilah Sekolah Dasar Negeri 2 Metro Timur. SK ini menjadi landasan hukum bagi operasional dan keberadaan sekolah sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional.

Awal berdirinya, kemungkinan besar sekolah ini memiliki fasilitas yang masih terbatas dan jumlah tenaga pengajar yang belum banyak. Proses penerimaan siswa pertama kali juga menjadi tonggak penting dalam sejarah sekolah ini. Semangat para pendiri dan guru-guru awal tentu sangat besar dalam meletakkan dasar-dasar pendidikan di UPTD SDN 2 Metro Timur. Seiring berjalannya waktu,

UPTD SDN 2 Metro Timur terus mengalami perkembangan dan pertumbuhan.

Beberapa kepala sekolah yang memimpin UPTD SDN 2 Metro Timur sebagai berikut:

1. Sudiyo
2. Supardi
3. Hj. Siti Aminah
4. SH. Sunaryo
5. Dra. Titi Martini
6. Dra. Marya Nurita
7. Wartiah S.Pd
8. Tutik Nurhidayati S.Pd. I
9. Zulkurnain S.Pd. SD

b. Visi dan Misi SD Negeri 2 Metro Timur

1) Visi

Belajar bersama menuju puncak prestasi, berdasarkan Imtaq, Iptek, & barakhlak mulia.

2) Misi

- a) Tingkatkan kedisiplinan warga sekolah.
- b) Wujudkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan berbobot dengan strategi, metode, dan pendekatan yang relevan.
- c) Tingkatkan proses pembelajaran berkarakter iptek dan imtaq.
- d) Capai berbagai prestasi akademik dan non-akademik.
- e) Hasilkan peserta didik bertaqwa, berbudi pekerti luhur, dan amalkan ajaran agama sesuai kepercayaan.
- f) Realisasikan pengembangan bahasa inggris.
- g) Tingkatkan SDM pendidik dan tenaga kependidikan berkualitas dan berprestasi.

- h) Tingkatkan kerjasama antar guru, orangtua sekolah dan masyarakat untuk pembinaan peserta didik.
- i) Hasilkan peserta didik peduli terhadap budaya dan lingkungan, serta lestarikan dan cegah kerusakan lingkungan.

c. Keadaan Guru dan Karyawan SD Negeri 2 Metro Timur

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru SD Negeri 2 Metro Timur

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Mapel
1	Zulkurnain,S.Pd. SD	S1	Kepala Sekolah	Guru Kelas
2	Aditya Wiguna, S.Pd	S1	Guru	PJOK
3	Agustina Dewanti,S.Pd	S1	Guru	PAI
4	Anfriudin, S.Pd	S1	Guru	PAI
5	Arma Lelisa, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
6	Ayu Karlina, S.Pd	S1	Guru	Bahasa Inggris
7	Benny Afrizal, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
8	Betti Darmaria, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
9	Citra Hayuningthias, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
10	Clarisa Azzahra, S.Pd	S1	Guru	Bahasa Inggris
11	Dewi Ariyani, S.Pd	S1	Guru	PAI
12	Eka Kurniawati, S.Pd	S1	Guru	PJOK
13	Emilia Erista, S.Pd	S1	Guru	Bahasa Lampung
14	Fefri Eka Mariza, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
15	Fitria Agustina, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
16	Herning Tiara Ayu, S.Pd	S1	Guru	Bahasa Lampung
17	Indri Dwi Erliyana, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
18	Ira Yudita Sagala, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
19	Latifah, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
20	Nola Susanti, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
21	Putri Wahyu Wulandari, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
22	Ranni Irawan, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
23	Ria Citra Jumara, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
24	Rina Elva, S.Pd.SD	S1	Guru	Guru Kelas
25	Siti Makrifah, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
26	Supardi, S.Pd	S1	Guru	PJOK
27	Suprihatin, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
28	Tutu Alafiah, S.Pd	S1	Guru	PAK
29	Zainarlis, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas
30	Zenida Rahmi, S.Pd	S1	Guru	Guru Kelas

31	Angela Indri Pramesti	-	GTT	PAK
32	Galuh Pramesti	-	THL	TU
33	Saiful Arifin	-	PTT	Penjaga Sekolah

d. Keadaan Siswa SD Negeri 2 Metro Timur

Tabel 4.2
Data Siswa SD Negeri 2 Metro Timur

Kelas	Jumlah Siswa	L	P
IA	28	13	15
IB	28	12	16
IC	27	12	15
IIA	28	14	14
IIB	28	16	12
IIC	28	16	12
IIIA	28	14	14
IIIB	27	11	16
IIIC	27	14	13
IVA	27	12	15
IVB	21	9	12
IVC	24	12	12
VA	21	9	12
VB	20	10	10
VC	21	7	14
VIA	27	16	11
VIB	27	11	16
VIC	27	13	14

e. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Metro Timur

Berdasarkan dokumentasi penelitian pada saat mengadakan penelitian lapangan menunjukkan bahwa keadaan fasilitas belajar di SD Negeri 2 Metro Timur memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan sudah layak untuk proses belajar mengajar. Keadaan dan fasilitas tersebut secara terperinci dilihat pada table berikut:

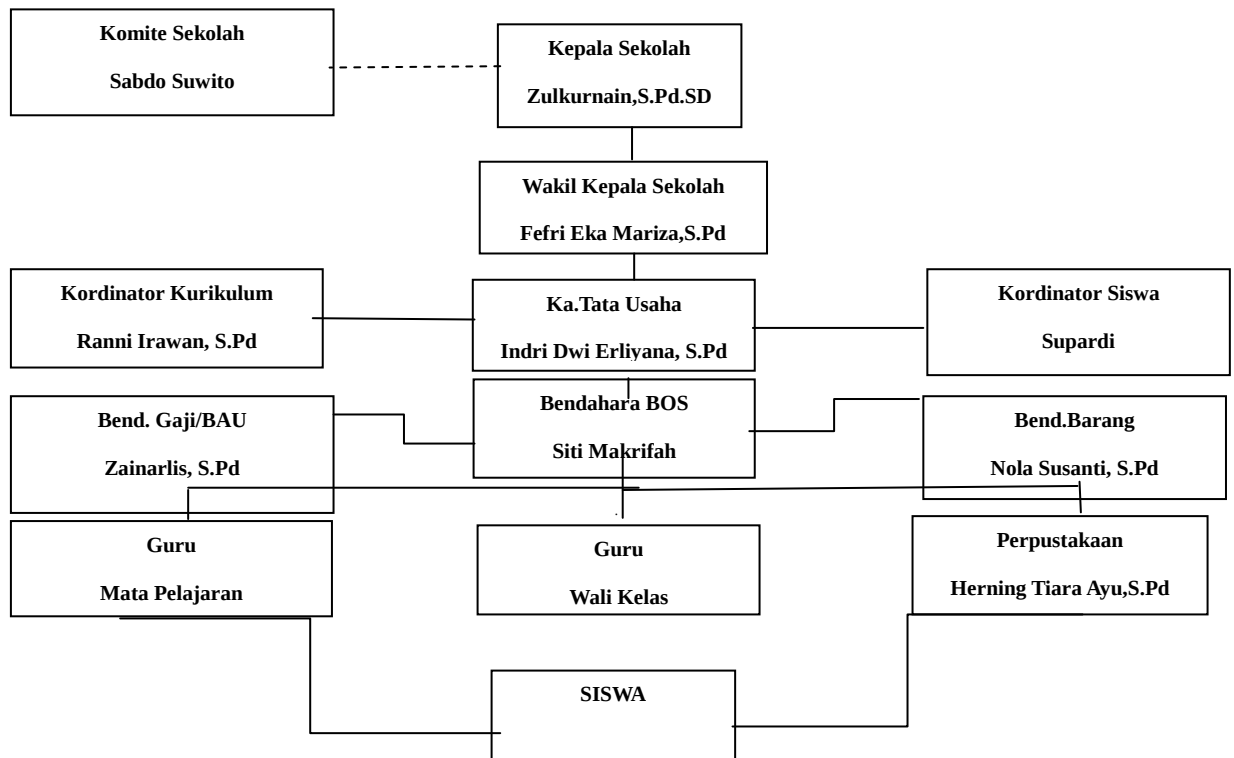
Tabel 4.3
Sarana SD Negeri 2 Metro Timur

No	Sarana	Jumlah
1	Meja siswa	321
2	Kursi siswa	415
3	Meja guru	15
4	Kursi guru	17
5	Papan tulis	17
6	Kotak sampah	20

Tabel 4.4
Prasarana SD Negeri 2 Metro Timur

No	Prasarana	Jumlah
1	Ruang Guru	1
2	Ruang Kelas	15
3	Ruang Kepala Sekolah	1
4	Ruang TU	1
5	Ruang Data	1
6	Lab Komputer	1
7	Perpustakaan	1
8	UKS	1

f. Struktur Sekolah SD Negeri 2 Metro Timur



2. Deskripsi Hasil Data Penelitian

a. Deskripsi Kegiatan Penelitian

Penelitian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan *pretest*, pertemuan kedua sampai ketiga dilakukan dengan pemberian materi pembelajaran dan pertemuan keempat diberikan *posttest*. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa dalam menyelesaikan soal hari akhir sebelum materi diajarkan dan tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Peneliti melaksanakan penelitian sesuai jadwal yang telah ditentukan. Peneliti didampingi oleh guru mata pelajaran PAI, kelas V B yaitu Ibu A.D

b. Hasil Uji Instrumen *Pretest*

1) Uji Validitas *Pretest*

Pretest diuji coba kepada dua puluh siswa Kelas V B untuk menguji secara empirik kevalidan soal. Hal ini yang diuji cobakan adalah soal *pretest*. Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing masing pertanyaan (item) dengan skor totalnya. Rumus korelasi yang dipergunakan adalah korelasi *product moment*. Soal untuk *pretest* dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} >$

r_{tabel} . Data yang diperoleh mendapatkan $r_{\text{tabel}} = 0,444$. Dari hasil uji coba soal *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Uji Validitas *Pretest*

No.	Soal	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	R_{tabel}	Keterangan
1	Soal 1	0,623	0,444	Valid
2	Soal 2	0,493	0,444	Valid
3	Soal 3	0,559	0,444	Valid
4	Soal 4	0,258	0,444	Tidak Valid
5	Soal 5	0,337	0,444	Tidak Valid
6	Soal 6	0,421	0,444	Tidak Valid
7	Soal 7	0,479	0,444	Valid
8	Soal 8	0,508	0,444	Valid
9	Soal 9	0,456	0,444	Valid
10	Soal 10	0,663	0,444	Valid

Berdasarkan tabel uji validitas *pretest* dapat diketahui bahwa hasil perhitungan validitas butir soal terhadap Sepuluh soal pilihan ganda *pretest* menunjukkan terdapat tujuh butir soal valid dan tiga butir soal tidak valid. Butir soal valid terdiri atas soal nomor satu, dua, tiga, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh karena nilai *Corrected Item Total Correlation* lebih besar dari pada nilai r_{tabel} (0,444). Sementara itu, soal nomor empat, lima, dan enam dinyatakan tidak valid karena nilai *Corrected Item Total Correlation* lebih kecil dari pada nilai r_{tabel} . Oleh sebab itu, ketiga soal tersebut tidak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan tujuh soal valid dapat digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

2) Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu instrumen dikatakan baik jika reliabilitasnya tinggi. Untuk mengetahui tinggi rendahnya suatu tes, dapat dilihat dari nilai koefisien reliabilitasnya. Pengujian untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian dapat menggunakan *cronbach alpha*, dengan ketentuan jika nilai *cronbach alpha* $> 0,6$ maka menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan adalah reliabel. Hasil uji reliabilitas terhadap sepuluh soal pilihan ganda *pretest* pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,639	10

Hasil pengujian reliabilitas variabel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai sebesar 0,639 yang artinya $0,639 > 0,60$. Berdasarkan hasil tersebut, maka data yang digunakan adalah reliabel sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

3) Uji Tingkat Kesukaran *Pretest*

Diperoleh data dari perhitungan tingkat kesukaran menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Uji Tingkat Kesukaran *Pretest*

Item	Tingkat Kesukaran	Keterangan
Soal 1	0,80	Mudah
Soal 2	0,50	Sedang
Soal 3	0,70	Sedang
Soal 4	0,90	Mudah
Soal 5	0,90	Mudah
Soal 6	0,65	Sedang
Soal 7	0,45	Sedang
Soal 8	0,70	Sedang
Soal 9	0,70	Sedang
Soal 10	0,35	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa, hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal tes terhadap sepuluh soal pilihan ganda untuk *pretest* yang telah diujikan menunjukkan bahwa item soal yang tergolong sedang berjumlah tujuh dan soal mudah berjumlah tiga soal.

4) Uji Daya Pembeda *Pretest*

Uji coba instrumen juga dilakukan untuk melihat daya beda butir soal. Uji daya beda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui item soal dalam membedakan antara siswa yang dapat menjawab benar atau salah.

Tabel 4.8
Hasil Uji Daya Beda *Pretest*

Item	Daya Beda	Keterangan
Soal 1	0,486	Sangat Baik
Soal 2	0,285	Cukup
Soal 3	0,383	Baik
Soal 4	0,121	Jelek
Soal 5	0,204	Cukup
Soal 6	0,212	Cukup

Item	Daya Beda	Keterangan
Soal 7	0,270	Cukup
Soal 8	0,321	Baik
Soal 9	0,261	Cukup
Soal 10	0,505	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji daya beda *pretest* pada sepuluh soal pilihan ganda menunjukkan bahwa kategori sangat baik berjumlah dua butir soal, yaitu soal nomor satu dan sepuluh. Kategori baik berjumlah dua butir soal, yaitu soal nomor tiga dan delapan. Kategori cukup berjumlah lima butir soal, yaitu soal nomor dua, lima, enam, tujuh, dan sembilan. Kategori jelek berjumlah satu butir soal, yaitu soal nomor empat.

c. Hasil Uji Instrumen *Posttest*

1) Uji Validitas *Posttest*

Posttest diuji coba kepada dua puluh siswa Kelas V B untuk menguji secara empirik kevalidan soal. Hal ini yang diuji cobakan pada soal *posttest*. Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing masing pertanyaan (item) dengan skor totalnya. Rumus korelasi yang dipergunakan adalah korelasi *product moment*. Soal untuk *posttest* dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Data yang diperoleh mendapatkan $r_{tabel} = 0,444$. Hasil uji coba soal *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Uji Validitas Posttest

No.	Soal	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	R_{tabel}	Keterangan
1	Soal 1	0,549	0,444	Valid
2	Soal 2	0,417	0,444	Tidak Valid
3	Soal 3	0,471	0,444	Valid
4	Soal 4	0,281	0,444	Tidak Valid
5	Soal 5	0,323	0,444	Tidak Valid
6	Soal 6	0,468	0,444	Valid
7	Soal 7	0,749	0,444	Valid
8	Soal 8	0,514	0,444	Valid
9	Soal 9	0,412	0,444	Tidak Valid
10	Soal 10	0,459	0,444	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil perhitungan uji validitas butir soal terhadap sepuluh soal *post-test* yang telah diujicobakan menunjukkan terdapat enam soal valid dan empat soal tidak valid. Soal valid terdiri atas nomor satu, tiga, enam, 7tujuh, delapan, dan sepuluh karena nilai *Corrected Item Total Correlation* melebihi nilai r_{tabel} (0,444). Sementara itu, soal nomor dua, empat, lima, dan sembilan dinyatakan tidak valid sebab nilai *Corrected Item Total Correlation* berada di bawah nilai r_{tabel} . Oleh sebab itu, soal tidak valid tidak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil perhitungan validitas instrumen hasil uji coba dapat dilihat pada lampiran.

2) Uji Reliabilitas Posttest

Pengujian untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian dapat menggunakan *cronbach alpha*, dengan ketentuan jika nilai *cronbach alpha* > 0,6 maka menunjukkan bahwa

instrumen yang digunakan adalah reliabel. Hasil uji reliabilitas terhadap 10 soal pilihan ganda *posttest* pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,609	10

Hasil pengujian reliabilitas variabel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai sebesar 0,609 yang artinya $0,609 > 0,60$. Berdasarkan hasil tersebut, maka data yang digunakan adalah reliabel sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

3) Uji Tingkat Kesukaran *Posttest*

Diperoleh data dari perhitungan tingkat kesukaran menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Tingkat Kesukaran *Posttest*

Item	Tingkat Kesukaran	Keterangan
Soal 1	0,80	Mudah
Soal 2	0,65	Sedang
Soal 3	0,75	Mudah
Soal 4	0,95	Mudah
Soal 5	0,90	Mudah
Soal 6	0,70	Sedang
Soal 7	0,55	Sedang
Soal 8	0,85	Mudah
Soal 9	0,75	Mudah
Soal 10	0,50	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa, hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal tes terhadap sepuluh soal pilihan ganda untuk *posttest* yang telah diujikan menunjukkan bahwa item soal yang tergolong sedang berjumlah empat soal dan soal mudah berjumlah enam soal.

4) Uji Daya Pembeda *Posttest*

Uji coba instrumen juga dilakukan untuk melihat daya beda butir soal. Uji daya beda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui item soal dalam membedakan antara siswa yang dapat menjawab benar atau salah.

Tabel 4.12
Hasil Uji Daya Beda *Posttest*

Item	Uji Daya Pembeda	Keterangan
Soal 1	0,381	Baik
Soal 2	0,188	Jelek
Soal 3	0,273	Cukup
Soal 4	0,174	Jelek
Soal 5	0,177	Jelek
Soal 6	0,256	Cukup
Soal 7	0,598	Sangat Baik
Soal 8	0,361	Baik
Soal 9	0,206	Cukup
Soal 10	0,224	Cukup

Hasil uji daya beda *posttest* pada sepuluh soal pilihan ganda menunjukkan bahwa kategori sangat baik berjumlah satu butir soal, yaitu soal nomor tujuh. Kategori baik berjumlah dua butir soal, yaitu soal nomor satu dan delapan. Kategori cukup berjumlah empat butir soal, yaitu soal nomor tiga, enam, sembilan,

dan sepuluh. Kategori jelek berjumlah tiga butir soal, yaitu soal nomor dua, empat, dan lima.

d. Kesimpulan Hasil Uji Instrumen

1) Kesimpulan Uji Instrumen Soal *Pretest*

Tabel 4.13
Kesimpulan Uji Instrumen Soal *Pretest*

No. Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	Valid	Mudah	Sangat Baik	Digunakan
2	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
3	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
4	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
5	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak Digunakan
6	Tidak Valid	Sedang	Cukup	Tidak Digunakan
7	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
8	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
9	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
10	Valid	Sedang	Sangat Baik	Digunakan

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil uji instrumen soal pretest menunjukkan terdapat sepuluh butir soal yang dianalisis berdasarkan validitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Sebanyak tujuh soal dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan, yaitu soal nomor satu, dua, tiga, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh. Soal-soal tersebut memiliki tingkat kesukaran pada kategori mudah hingga sedang serta daya pembeda pada kategori cukup, baik, hingga sangat baik, sehingga mampu membedakan kemampuan siswa secara tepat. Terdapat tiga soal yang tidak digunakan, yaitu soal nomor empat, lima, dan enam. Ketiga soal tersebut tidak memenuhi kriteria validitas, meskipun tingkat kesukarannya berada pada kategori

mudah hingga sedang serta daya pembeda pada kategori cukup hingga jelek. Kondisi tersebut menyebabkan soal tidak layak dipakai dalam pengambilan data penelitian. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa instrumen pretest yang digunakan dalam penelitian hanya terdiri dari tujuh soal yang telah memenuhi seluruh kriteria penilaian, sehingga layak digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa secara lebih tepat.

2) Kesimpulan Uji Instrumen Soal *Posttest*

Tabel 4.14
Kesimpulan Uji Instrumen Soal *Posttest*

No. Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
2	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Tidak Digunakan
3	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan
4	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
5	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
6	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
7	Valid	Sedang	Sangat Baik	Digunakan
8	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
9	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak Digunakan
10	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari sepuluh butir soal *posttest* yang diujikan kepada siswa, sebanyak enam soal dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan, yaitu soal nomor satu, tiga, enam, tujuh, delapan, dan sepuluh. Soal-soal tersebut memiliki tingkat kesukaran pada kategori mudah hingga sedang serta daya pembeda pada kategori cukup, baik, hingga sangat baik, sehingga mampu membedakan

kemampuan siswa secara tepat. Terdapat empat soal yang tidak digunakan, yaitu soal nomor dua, empat, lima, dan sembilan. Soal-soal tersebut tidak memenuhi kriteria validitas, meskipun memiliki tingkat kesukaran pada kategori mudah hingga sedang serta daya pembeda pada kategori jelek hingga cukup. Kondisi tersebut membuat soal tidak layak digunakan dalam pengambilan data penelitian. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa instrumen posttest yang digunakan dalam penelitian terdiri dari enam soal yang telah memenuhi seluruh kriteria penilaian, sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara lebih tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3) Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan seluruh siswa Kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur yang berjumlah dua puluh siswa, peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan soal *Pretest* dan *Posttest* sehingga diperoleh hasil dari nilai tersebut tanpa diberi perlakuan dan diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hasil dari *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Hasil *Pretest Posttest* Kelas V SD Negeri 2 Metro Timur

Hasil Belajar	Tingkat Ketuntasan			
	Tuntas		Belum Tuntas	
	Jumlah	%	Jumlah	%
<i>Pretest</i>	8	40,00%	12	60,00%
<i>Posttest</i>	11	57,89%	9	47,37%

Pengumpulan data ini dilakukan dengan pemberian soal tes pada siswa Kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi keabsahan dan reabilitas soal tes yang diberikan kepada siswa pada soal tes tersebut.

e. Data Hasil Angket Model Pembelajaran TGT

Angket siswa terhadap model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tidak digunakan sebagai alat untuk menguji pengaruh secara statistik terhadap hasil belajar, karena variabel pengaruh utama dalam penelitian ini terletak pada perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Angket tersebut berfungsi sebagai data pendukung yang memberikan gambaran mengenai bagaimana tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah diterapkan. Melalui angket, peneliti dapat mengetahui tingkat penerimaan siswa, kenyamanan selama mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar berbasis TGT. Hasil angket ini kemudian memperkuat interpretasi temuan utama, terutama dalam menjelaskan mengapa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan model TGT, sehingga kesimpulan penelitian menjadi lebih utuh dan dapat dipahami secara lebih jelas.

Hasil angket model pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.16
Data Hasil Angket Model Pembelajaran TGT

No	Nama	Skor Item Soal						Jumlah
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	
1	SIH	4	3	3	4	4	4	22
2	MPY	4	4	4	4	4	4	24
3	VCZ	4	4	4	3	4	4	23
4	WNA	4	2	2	4	4	4	20
5	EFZ	4	4	4	4	4	4	24
6	AHA	4	4	4	4	4	4	24
7	EWA	4	2	4	4	4	4	22
8	ABS	4	3	3	3	3	2	18
9	ACA	4	4	2	4	2	2	18
10	NRH	4	4	4	4	4	4	24
11	YHM	4	4	2	3	4	4	21
12	DDA	4	4	2	3	4	3	20
13	KT	4	4	3	4	2	4	21
14	DA	3	4	3	4	4	4	22
15	AMQ	4	4	3	4	4	3	22
16	ADR	4	4	4	4	4	4	24
17	DS	4	4	2	3	3	4	20
18	D	4	3	3	4	4	4	22
19	MS	4	3	1	4	4	4	20
20	MRA	3	4	3	3	3	3	19

Selanjutnya hasil angket tersebut dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi dengan menentukan kelas interval dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah terbesar} - \text{Jumlah terkecil} + 1}{\text{Kategori}}$$

Setelah itu, peneliti mengklasifikasikan variabel model pembelajaran TGT dengan 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. dari rumus sebelumnya maka diperoleh interval kelasnya yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{24 - 18 + 1}{5} \\
 &= \frac{7}{5} \\
 &= 1,4
 \end{aligned}$$

Jumlah interval untuk variabel model pembelajaran TGT adalah dua. Setelah diketahui nilai intervalnya, maka data dari interval di atas dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi seperti berikut:

Tabel 4.17
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Model Pembelajaran TGT

No	Kelas interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	24	5	Sangat Baik	25%
2	23	1	Baik	5%
3	21-22	7	Cukup	35%
4	20	4	Kurang	20%
5	18-19	3	Sangat kurang	15%
Jumlah		20		100 %

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil angket model pembelajaran TGT, dapat diketahui sebaran jawaban siswa berada pada beberapa kategori penilaian. Hasil tersebut menggambarkan variasi respons siswa dalam pelaksanaan model TGT yang digunakan pada proses belajar. Total dua puluh siswa sebagai sampel penelitian, kategori Baik memperoleh satu siswa atau 5%. Kategori Sangat Baik memperoleh lima siswa atau 25%. Kategori Cukup memperoleh tujuh siswa atau 35%. Kategori Kurang memperoleh empat siswa atau 20%. Kategori Sangat Kurang memperoleh tiga siswa atau 15%. Sebaran data tersebut menunjukkan adanya perbedaan pilihan siswa pada setiap tingkat penilaian yang tersedia dalam angket.

Hasil keseluruhan menunjukkan respon siswa terhadap model pembelajaran TGT berada pada kecenderungan kategori Cukup. Kondisi ini terlihat dari jumlah siswa pada kategori Cukup yang menjadi persentase paling tinggi dibandingkan kategori lainnya. Hasil ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian positif terhadap pelaksanaan model pembelajaran TGT di kelas.

Hasil tersebut juga sejalan dengan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* melalui bantuan SPSS. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* memperkuat temuan bahwa model pembelajaran tersebut memberikan perubahan yang lebih baik terhadap capaian belajar siswa.

3. Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka sebelumnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* dikarenakan jumlah sampel di bawah lima puluh responden.

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas yang telah diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.18
Hasil Uji Normalitas

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Taraf Signifikansi	Interpretasi
<i>Pretest</i>	0,084	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,050	0,05	Normal

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,084 dan data *posttest* sebesar 0,050. Kedua nilai signifikansi tersebut berada pada atau di atas batas 0,05 sehingga tetap dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Data penelitian memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan pada pengujian selanjutnya.

b. Uji Hipotesis

Uji t pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample Test*. Uji t digunakan apabila data berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.20
Hasil Uji Hipotesis

Karakteristik	Nilai		Nilai Signifikansi	Keputusan Uji
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
T_{tabel}	2,101		0,038	Ho Ditolak H1 Diterima
T_{hitung}	2,226		0,05	

Berdasarkan hasil analisis data uji t pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai T_{tabel} 2,101 dan T_{hitung} 2,226 serta nilai signifikansi 0,038 lebih kecil dari 0,05. T_{hitung} lebih besar dibanding T_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa Kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur.

c. Uji *N-gain*

Uji *N-gain* dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.21
Hasil Uji *N-gain*

Kelas	<i>N-gain</i>	Kategori
<i>Posttest-Pretest</i>	0,2363	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain* pada tabel di atas, nilai peningkatan hasil belajar PAI siswa Kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur mencapai 0,2363 dan berada pada kategori rendah. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya kenaikan nilai setelah penerapan model pembelajaran TGT. Kondisi ini menggambarkan adanya perubahan hasil belajar, meskipun peningkatan yang diperoleh belum tinggi. Perolehan skor *N-gain* tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran mampu memberikan perubahan pada hasil belajar siswa, namun tingkat kenaikannya masih terbatas. Temuan ini memberikan gambaran bahwa penerapan model tersebut tetap memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa Kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur, meskipun peningkatan yang terjadi masih berada pada kategori rendah.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar PAI pada materi hari akhir setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat dari hasil data *pretest* dan *posttest*

yang menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, pada saat *pretest* delapan siswa (40,00%) yang tuntas, sedangkan setelah diberi perlakuan melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi sebelas siswa (57,89%).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji t yang menunjukkan nilai thitung sebesar 2,226 lebih besar dari pada ttabel sebesar 2,101 dengan nilai signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

Selain dibuktikan melalui uji t, peningkatan hasil belajar juga terlihat dari hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,2363 dengan kategori rendah. Meskipun berada pada kategori rendah, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), dengan kata lain, model TGT mampu memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori sedang atau tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Ahmad Fukhroni Rizal (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.¹ Penelitian Sandi Ristianto (2025) menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan nilai N-Gain sebesar 0,6321 kategori sedang.² Penelitian Dian Safitri (2019) juga menyimpulkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan.³ Persamaan hasil penelitian tersebut dengan penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT efektif digunakan pada berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PAI siswa kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, serta didukung oleh hasil uji N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

¹ Ahmad Fukhroni Rizal, "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur."

² Sendi Ristianto, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo."

³ Dian Safitri, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020."

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t (Paired Sample t-Test) menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 2,226 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,101 dengan nilai signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum penerapan model TGT, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak delapan siswa (40,00%), sedangkan setelah penerapan model TGT meningkat menjadi sebelas siswa (57,89%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hasil uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,2363 yang termasuk dalam kategori rendah. Meskipun berada pada kategori rendah, hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mampu memberikan perubahan

positif dan meningkatkan hasil belajar siswa PAI siswa kelas V SD Negeri 2 Metro Timur.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif penggunaan model pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat memperoleh pemahaman materi yang lebih baik sehingga hasil belajar dapat meningkat.
3. Bagi Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif, khususnya *Team Game Tournament* (TGT), dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda. Penelitian dapat dilakukan dengan waktu yang lebih panjang dan jumlah sampel yang lebih banyak agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan dapat menggambarkan pengaruh model TGT secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh., Suntoko, Purbangkara, dan Ade Abikusna. *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jawa Timur : Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Anuraga, Gangga., Artanti Indrasetianingsih, dan Muhammad Athoillah. "Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R." *BUDIMAS* 3, no. 2 (2021).
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2019.
- Asril, Zainal. *Micro Teaching Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*. Cet, Ke-2. Depok : PT Rajagrafindo Persada, 2010.
- Badeni. *Team Teaching*. Jawa Tengah : Wawasan Ilmu, 2024.
- Gunawan, Muhammad Ali. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta: Paranama Publishing, 2015.
- Hajiroh, Siti dan Reahanah. *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik*. Mataram : Sanabil, 2021.
- Hasyim, Aika., Iwan Hermawan, dan Nur Aini Farida. "Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI," *Jurnal Al-Mau'izhoh* 5, no.2 (2023).
- Haryanto. *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- Helpiastuti, Selfi Budi., Fitriani, Tati Haryati, et al. *Dasar-Dasar Penelitian Administrasi (Teknik Dan Pendekatan Metodologis)*. Bandung : Widina Media Utama, 2025.
- Herianingtyas, Nur Luthfi Rizqa., Izza Muyassaroh, Awalina Barokah, Ira Restu Kurnia, dan Septian Mukhlis. *Model-Model Pembelajaran: Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam*. Jakarta : Publica Indonesia Utama, 2025.
- Hidayat, Rahmat. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)*. Jawa Barat : Edu Publisher, 2021.

- Magdalena, Ina., Septi Nurul Fauziah, Siti Nurul Faziah, dan Fika Sulaehatun Nupus. *Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan*. 3 (2021).
- Mufiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Masturin dan Wahyu Khoiruzzaman. *Model dan Hasil Pembelajaran Blended Learning*. Semarang : CV Lawwana, 2025.
- Mawara, Ricky Engel., Haryani, Rustiyana, Sunarsih, dan Cut Aya Riadhah. *Buku Ajar Teori Belear dan Pembelajaran*. Jambi : Buku Sonpedia, 2025.
- Mu'in. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024.
- Nuryadi, Tutut Dwi Astuti, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta : Si buku Medi, 2017.
- Putri, Desiana Nuriza. *Rancangan Penelitian Bidang Teknologi Pangan (Analisis Data dengan SPSS dan Minitab)*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Ristianto, Sendi. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo.” Skripsi, IAIN Metro, 2024.
- Rizal, Ahmad Fukhroni. “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur.” Skripsi, IAIN Metro, 2025.
- Safitri, Dian. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020.” Skripsi, IAIN Metro, 2019.
- Santosa, Sedy dan Jami Ahmad Badawi. “Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022).
- Sentoso, Begot. *Biologi (Pelajaran Biologi untuk SMA/MA Kelas XII)*. Bekasi : Interplus, 2007.
- Shoimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014.

- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terj. Narulita Yusron. Bandung : Nusa Media Ujungberung, 2005.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2024.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2022.
- Sukarelawan, Moh. Irma., Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta : Surya Cahya, 2024.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Tewal, Bernhard., Adolfina, Marinda, Pandowo, Hendra, dan Tawas. *Perilaku Organisasi*. Bandung : CV Patra Media Grafindo, 2017.
- Wachidi, Muh. Nur Rochim Maksum, Nurul Latifatul Inayati, dan Mohammad Zakki Azani. *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah : Muhammadiyah University Press. 2025.
- Yasin, Muhammad., Sehan Rifky, Retnoningsih. *Buku Ajar Pengantar Pendidikan*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Zebua, Rony Sandi Yofa. *Perkembangan Regulasi Pendidikan Agama pada Pendidikan Formal di Indonesia (Sejak Kemerdekaan Hingga Sekarang)*. Jawa Barat : Magister Pendidikan Islam UNISBA, 2020.
- Zubairi. *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2023.

LAMPIRAN- LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296, www.uinjusila.ac.id, humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1028/In.28/J/TL.01/11/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA UPTD SD NEGERI 2 METRO
TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA UPTD SD NEGERI 2 METRO TIMUR berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: ANNISA YULIYA RAHMA
NPM	: 2201010012
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS V DI UPTD SD NEGERI 2 METRO TIMUR

untuk melakukan prasurvey di UPTD SD NEGERI 2 METRO TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA UPTD SD NEGERI 2 METRO TIMUR untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 November 2025
Ketua Jurusan,



Dewi Masitoh
NIP 199306182020122019



**PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 2 METRO TIMUR**

NPSN: 10807682 NSS: 101126104002 REG. 12.09.02.014
Jl. Ki. Hajar Dewantara No.94 Iringmulyo Metro Timur Kota Metro
Email: sdn2metrotimur@gmail.com



Metro, 11 November 2025

Nomor : 423.1/E027276-25166/10807682/2025
Lampiran : -
Prihal : Izin Prasurvei

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
di

Tempat

Dengan hormat,

Memenuhi Surat Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung nomor B-1026/ln.28/J/TL.01/11/2025 tanggal 04 November 2025 Perizal Izin Prasurvei. Dengan ini disampaikan telah menerima mahasiswa/i Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Program Studi Pendidikan Agama Islam berikut di bawah ini :

NO	NAMA MAHASISWA	NPM	PRODI
1.	Annisa Yuliyah Rahma	2201010012	Pendidikan Agama Islam

Untuk melaksanakan Penelitian di UPTD Sekolah Dasar Negeri 2 Metro Timur TP 2025/2026.

Dengan ketentuan wajib mematuhi peraturan dan tata tertib yang ada/berlaku di sekolah. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kepala UPTD SD Negeri 2 Metro Timur,



ZULKURNAIN, S.Pd.SD
Pembina IV.a
NIP. 196906072005011007





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296, www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0947/In.28.1/J/TL.00/03/2026
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Basri (Pembimbing)
di-
Tempat

Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: ANNISA YULIYA RAHMA
NPM	: 2201010012
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS V SD NEGERI 2 METRO TIMUR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
Dosen Pembimbing bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 09 Maret 2026
Ketua Program Studi,

Dewi Masitoh
NIP.199306182020122019





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id, humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2342/In.28/D.1/TL.01/06/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : ANNISA YULIYA RAHMA
NPM : 2201010012
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI 2 METRO TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMEN (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 12 Juni 2026

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-2343/In.28/D.1/TL.00/06/2026
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA SD NEGERI 2 METRO
TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2342/In.28/D.1/TL.01/06/2026, tanggal 12 Juni 2026 atas nama saudara:

Nama : ANNISA YULIYA RAHMA
NPM : 2201010012
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SD NEGERI 2 METRO TIMUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI 2 METRO TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMEN (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Juni 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 2 METRO TIMUR
 NPSN.10807682 NSS. 101126104002 REG. 12.09.02.014
 Jl. Ki Hajar Dewantara No.94 Iringmulyo Metro Timur Kota Metro
 Email: sdn2metrotimur@gmail.com



Nomor : 421.2/E027276-26042/D.01-b.30/10807682/2026 Metro, 13 Juni 2026
 Lampiran : -
 Prihal : Izin Research

Kepada
 Yth : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
 Di –
 Metro

Dengan hormat,

Memenuhi surat Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Kota Metro, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Nomor : B-2343/In.28/D.1/TL.00/06/2026, tentang : Izin Reseach. Dengan ini kami beritahukan bahwa kami menerima mahasiswa/i PAI Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung di Kota Metro, dengan nama mahasiswa di bawah ini :

No	Nama	NPM	PRODI
1.	ANNISA YULIYA RAHMA	2201010012	PAI

Untuk melakukan Reseach di UPTD SDN 2 Metro Timur T.P 2025 / 2026, pada hari Senin, 11 Mei 2026.

Dengan ketentuan wajib mematuhi peraturan dan tata tertib yang ada/ berlaku. Demikian Pemebritahuan ini di sampaikan. Atas perhatiannya diucapkan tarima kasih.

Kepala UPTD SDN 2 Metro Timur



ZULKURNAIN, S.Pd.SD
 NIP 196906072005011007





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112

Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;

Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-259/Un.36/S/U.1/OT.01/04/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ANNISA YULIYA RAHMA
NPM : 2201010012
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201010012.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 15 April 2026
Kepala Perpustakaan,



Ain Gufroni, S.I.Pust.
NIP. 19920428 201903 1 009

OUTLINE

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD NEGERI 2 METRO TIMUR

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Indikator Hasil Belajar
 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
 1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
- C. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar
- D. Kerangka Konseptual Penelitian
- E. Hipotesis Penelitian

Handwritten signature and date: 4/4/26

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah singkat berdirinya SD Negeri 2 Metro Timur
 - b. Visi dan Misi SD Negeri 2 Metro Timur
 - c. Keadaan Guru dan Karyawan SD Negeri 2 Metro Timur
 - d. Keadaan Siswa SD Negeri 2 Metro Timur
 - e. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Metro Timur
 - f. Struktur Sekolah SD Negeri 2 Metro Timur
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - 3. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

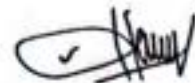
Menyetujui
Dosen Pembimbing



Basri, M. Ag
NIP. 19670813 200604 1 001

Metro, 14 April 2026

Peneliti



Annisa Yuliya Rahma
NPM. 2201010012

ALAT PENGUMPUL DATA
ANGKET TENTANG
MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Mata Pelajaran :

B. Petunjuk

1. Isilah biodata anda dengan lengkap dan benar.
2. Isilah daftar pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Hasil dari pengisian ini tidak ada kaitannya dengan kenaikan kelas atau penilaian pada peserta didik.
4. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan kenyataan pada diri anda.

SL : Selalu

SR : Sering

KK: Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

C. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1.	Apakah guru dapat menyajikan materi secara jelas dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran?				
2.	Apakah siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung?				
3.	Apakah siswa aktif berdiskusi dalam kelompok belajar?				
4.	Apakah siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan?				
5.	Apakah siswa semangat mengerjakan soal dengan mencocokkan jawaban yang tersedia?				
6.	Apakah siswa termotivasi dalam menjawab soal dengan memilih jawaban yang paling tepat?				
7.	Apakah siswa aktif mengikuti kuis yang dilakukan guru?				
8.	Apakah siswa berkompetisi secara sportif dalam meraih prestasi belajar?				
9.	Apakah guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai terbaik?				
10.	Apakah siswa termotivasi oleh penghargaan yang diberikan oleh guru?				

Ref 22/26
17

INSTRUMENTES

a. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk

1. Isilah biodata anda dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah soal dengan teliti.
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar.
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

1. Orang yang beriman wajib meyakini adanya hari akhir, sedangkan orang yang mengingkari adanya hari akhir termasuk golongan orang....
 - A. Musyrik
 - B. Kafir
 - C. Munafik
 - D. Murtad
2. Hari kiamat merupakan peristiwa yang sangat mengerikan, karena pada hari itu manusia akan berserakan, gunung-gunung akan berhamburan. Peristiwa ini dijelaskan oleh Allah Swt di dalam surah....
 - A. al-Qadr
 - B. al-Fil
 - C. al-Zalzalah
 - D. al-Qari'ah
3. Terjadinya kehancuran sebagai akibat dari bencana alam, sehingga banyak manusia yang meninggal dunia. Peristiwa tersebut dinamakan....
 - A. kiamat kubra
 - B. kiamat sugra
 - C. yaumul ba'as
 - D. yaumul hisab
4. Perhatikan beberapa contoh-contoh kiamat berikut!
 - 1) Terjadinya gempa bumi dan tsunami di Aceh, banyak korban meninggal dunia.
 - 2) Meletusnya gunung Krakatau yang memakan korban puluhan ribu jiwa.
 - 3) Seluruh gunung di dunia ini meletus bagaikan kapas yang tertiuap angin.
 - 4) Terjadinya perang dunia II yang menewaskan jutaan korban jiwa

Ref 9/6

5. Perhatikan beberapa pernyataan berikut:
- 1) Berusaha secara maksimal untuk hasil yang besar
 - 2) Menjauhi kemaksiatan dan perbuatan yang buruk
 - 3) Membuat kita memperbanyak amal ibadah
 - 4) Membuat bersemangat mencari rezeki
- Penyataan di atas yang merupakan hikmah beriman kepada hari akhir adalah...
- A. 1) dan 2)
 - B. 1) dan 3)
 - C. 2) dan 3)
 - D. 3) dan 4)
6. Pada hari akhir nanti seluruh amal perbuatan yang pernah dilakukan manusia akan ditimbang di hadapan Allah Swt. Sekecil apapun perbuatan manusia tidak akan luput dari timbangan tersebut. Peristiwa tersebut dinamakan juga....
- A. yaumul Ba'as
 - B. yaumul mizan
 - C. yaumul hisab
 - D. yaumul mahsyar
7. Perhatikan beberapa contoh-contoh kiamat berikut!
- 1) Terjadinya gempa bumi dan tsunami di Aceh, banyak korban meninggal dunia.
 - 2) Meletusnya gunung Krakatau yang memakan korban puluhan ribu jiwa.
 - 3) Seluruh gunung di dunia ini meletus bagaikan kapas yang tertiuip angin.
 - 4) Terjadinya perang dunia II yang menewaskan jutaan korban jiwa
 - 5) Ditiupnya sangkakala kemudian langit runtuh
- Contoh kejadian yang merupakan bagian kiamat kubra adalah nomor
- A. 1) dan 4)
 - B. 2) dan 3)
 - C. 3) dan 5)
 - D. 4) dan 5)
8. Pada hari itu semua manusia akan dihitung segala amal perbuatannya ketika di dunia. Segala perbuatan baik maupun perbuatan buruk yang pernah dilakukan akan diperlihatkan. Peristiwa di atas pada hari akhir disebut....
- A. Yaumul hisab
 - B. Yaumul jaza
 - C. Yaumul mahsyar
 - D. Yaumul Ba'as

Ref 9/16

9. Perhatikan tabel berikut:

NO	Hari akhir	NO	Artinya
1	Yaumul Ba'as	a	Hari Kebangkitan
2	Yaumul Mahsyar	b	Hari Pembalasan
3	Yaumul Hisab	c	Hari Penimbangan
4	Yaumul Mizan	d	Hari Perhitungan
5	Yaumul Jaza	e	Hari Berkumpul

Pasangan yang tepat antara hari akhir dan artinya adalah....

- A. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan d), (4 dan b), (5 dan c)
- B. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan c), (4 dan b), (5 dan d)
- C. (1 dan b), (2 dan e), (3 dan a), (4 dan c), (5 dan d)
- D. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan d), (4 dan c), (5 dan b)

10. Perhatikan beberapa pernyataan berikut ini!

- 1) Perbuatan riba
- 2) munculnya dajjal
- 3) Banyak terjadi gempa bumi
- 4) matahari terbit dari arah barat

Tanda-tanda kiamat kubra ditunjukkan pada nomor

- A. 1) dan 2)
- B. 1) dan 3)
- C. 2) dan 4)
- D. 3) dan 4)

b. Kunci Jawaban Soal *Pretest Posttest*

- 1. B
- 2. B
- 3. D
- 4. D
- 5. C
- 6. B
- 7. C
- 8. A
- 9. D
- 10. C

ref 9/6

PEDOMAN DOKUMENTASI

Hari/Tanggal :

Lokasi :

SD Negeri 2 Metro Timur

NO	Data Yang Ingin Diamati
1.	Sejarah singkat berdirinya SD Negeri 2 Metro Timur
2.	Visi dan Misi SD Negeri 2 Metro Timur
3.	Keadaan Guru dan Karyawan SD Negeri 2 Metro Timur
4.	Keadaan Siswa SD Negeri 2 Metro Timur
5.	Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Metro Timur
6.	Struktur Sekolah SD Negeri 2 Metro Timur

Azet 9/6

Menyetujui
Dosen Pembimbing



Basri, M. Ag

NIP. 19670813 200604 1 001

Metro, 9 Juni 2026
Peneliti



Annisa Yuliva Rahma

NPM. 2201010012

MODUL AJAR PAI DAN BUDI PEKERTI

INFORMASI UMUM

A. Informasi Umum

Nama Penyusun	Annisa Yuliya Rahma
Nama Intuisi	UPTD SDN 2 Metro Timur
Tahun Pelajaran	2025/2026
Satuan Pendidikan	SD
Kelas	V B
Fase	B/V/II (Genap)
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Bab	Bab V
Elemen	Ketika Kehidupan Telah Berhenti
Alokasi Waktu	2x 35 Menit (1 Pertemuan)

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat mengenal tentang hari akhir
2. Peserta didik dapat menyebutkan kejadian hari akhir

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bernalar Kritis dan Kreatif

D. Sarana dan Prasarana
1. Ruang Kelas 2. Sumber Belajar : Buku PAI & Budi Pekerti Kelas 5, Kurikulum Merdeka 3. Media : Spidol, papan tulis, dan media sambung kata
E. Target Peserta Didik
1. Peserta didik regular sebanyak 20 orang.
F. Model dan Metode Pembelajaran
1. Model Pembelajaran : <i>Team Game Tournament</i> (TGT) 2. Metode Pembelajaran yang digunakan: a) Ceramah b) Diskusi c) Tanya jawab
KOMPOTENSI INTI
A. Capaian Pembelajaran
Pada fase C, peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Memahami beberapa asmaulhusna, iman kepada hari akhir, qada dan qodr.
B. Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu meyakini adanya hari akhir dengan benar 2. Peserta didik mampu menjelaskan makna iman kepada hari akhir dengan benar. 3. Peserta didik mampu menceritakan peristiwa perjalanan hari akhir dengan baik. 4. Peserta didik mampu menemukan hikmah beriman kepada hari akhir dengan benar.
C. Pemahaman Bermakna
1. Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat mengetahui pengertian hari akhir 2. Dengan mempelajari materi ini peserta didik dapat menceritakan perjalanan hari akhir.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Apa itu hari akhir?
2. Mengapa kita perlu mempelajari tentang hari akhir?
3. Dapatkah kamu menyebutkan kejadian hari akhir?

E. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
3. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
4. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

Orientasi peserta didik pada masalah

1. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan guru perihal materi pembelajaran yang akan dipelajari.
2. Guru memberikan pertanyaan tentang apa itu hari akhir
3. Guru memberikan gambaran singkat tentang kejadian hari akhir.
4. Peserta didik memahami penjelasan dari guru.

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

5. Guru meminta peserta didik untuk membagi kelompok menjadi 4 kelompok.
6. Peserta didik mendengarkan guru membacakan pembagian kelompok
7. Peserta didik mulai bergabung dengan kelompoknya masing-masing

8. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai alur kegiatan pembelajaran.
9. Guru membagikan LKPD
10. Guru menginformasikan untuk saling menyambung kata di dalam LKPD.

Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

11. Bersama kelompoknya, peserta didik mulai mencocokkan dengan cara tarik garis untuk menyelesaikan tugasnya.
12. Peserta didik mulai mencocokkan dengan cara tarik garis di LKPD kelompok.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

13. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya
14. Kelompok lain menyimak presentasi dan bisa memberi tanggapan/masukan.
15. Kegiatan diulang sampai semua kelompok sudah melakukan presentasi.
16. Setelah semua kelompok melakukan presentasi, guru memberi penguatan untuk tampilan presentasi mereka, guru memberi penghargaan, dan motivasi terhadap presentasi masing-masing kelompok.

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

17. Setelah presentasi selesai, guru memberikan penguatan materi tentang hari akhir.
18. Setelah itu guru dan peserta didik membuat kesimpulan manfaat dari mengetahui tentang hari akhir.

C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik dibimbing guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti
3. Guru memberikan penguatan dan pemahaman mengenai tentang hari akhir.
4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi
5. Peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

D. Asessmen

a. Penilaian Kognitif

- a) Teknik Penilaian : Tes
 - b) Bentuk Penilaian : Tes objektif
 - c) Instrumen : Soal pilihan ganda
1. Orang yang beriman wajib menyakini adanya hari akhir, sedangkan orang yang mengingkari adanya hari akhir termasuk golongan orang....
 - A. Musyrik
 - B. Kafir
 - C. Munafik
 - D. Murtad
 2. Terjadinya kehancuran sebagai akibat dari bencana alam, sehingga banyak manusia yang meninggal dunia. Peristiwa tersebut dinamakan....
 - A. kiamat kubra
 - B. kiamat sugra
 - C. yaumul ba'as
 - D. yaumulhisab
 3. Hari kiamat merupakan peristiwa yang sangat mengerikan, karena pada hari itu manusia akan berserakan, gunung-gunung akan berhamburan. Peristiwa ini dijelaskan oleh Allah Swt di dalam surah....
 - A. al-Qadr
 - B. al-Fil
 - C. al-Zalzalah
 - D. al-Qari'ah

4. Salah satu kejadian di hari akhir adalah dikumpulkannya seluruh makhluk di suatu tempat. Manusia akan menunggu untuk mempertanggungjawabkan seluruh amal perbuatan selama di dunia. Kejadian tersebut dinamakan.....
- Yaumul mizan
 - Yaumul hisab
 - Yaumul ba'as
 - Yaumul mahsyar
5. Perhatikan beberapa pernyataan berikut:
- Berusaha secara maksimal untuk hasil yang besar
 - Menjauhi kemaksiatan dan perbuatan yang buruk
 - Membuat kita memperbanyak amal ibadah
 - Membuat bersemangat mencari rezeki
- Pernyataan di atas yang merupakan hikmah beriman kepada hari akhir adalah...
- 1) dan 2)
 - 1) dan 3)
 - 2) dan 3)
 - 3) dan 4)
6. Pada hari akhir nanti seluruh amal perbuatan yang pernah dilakukan manusia akan ditimbang di hadapan Allah Swt. Sekecil apapun perbuatan manusia tidak akan luput dari timbangan tersebut. Peristiwa tersebut dinamakan juga....
- yaumul Ba'as
 - yaumul mizan
 - yaumul hisab
 - yaumul mahsyar
7. Perhatikan beberapa contoh-contoh kiamat berikut!
- Terjadinya gempa bumi dan tsunami di Aceh, banyak korban meninggal dunia.
 - Meletusnya gunung Krakatau yang memakan korban puluhan ribu jiwa.
 - Seluruh gunung di dunia ini meletus bagaikan kapas yang tertiuip angin.
 - Terjadinya perang dunia II yang menewaskan jutaan korban jiwa
 - Ditiupnya sangkakala kemudian langit runtuh
- Contoh kejadian yang merupakan bagian kiamat kubra adalah nomor
- 1 dan 4)
 - 2 dan 3)
 - 3 dan 5)
 - 4 dan 5)
8. Pada hari itu semua manusia akan dihitung segala amal perbuatannya ketika di dunia.
- Peristiwa di atas pada hari akhir disebut....
- Yaumul hisab
 - Yaurnul jaza

C. Yaumul mahsyar

D. Yaumul Ba'as

9. Perhatikan tabel berikut:

NO	Hari akhir	NO	Artinya
1	Yaumul Ba'as	a	Hari Kebangkitan
2	Yaumul Mahsyar	b	Hari Pembalasan
3	Yaumul Hisab	c	Hari Penimbangan
4	Yaumul Mizan	d	Hari Perhitungan
5	Yaumul Jaza	e	Hari Berkumpul

Pasangan yang tepat antara hari akhir dan artinya adalah....

- A. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan d), (4 dan b), (5 dan c)
- B. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan c), (4 dan b), (5 dan d)
- C. (1 dan b), (2 dan e), (3 dan a), (4 dan c), (5 dan d)
- D. (1 dan a), (2 dan e), (3 dan d), (4 dan c), (5 dan b)

10. Perhatikan beberapa pernyataan berikut ini!

- 1) Perbuatan riba
- 2) munculnya dajjal
- 3) Banyak terjadi gempa bumi
- 4) matahari terbit dari arah barat

Tanda-tanda kiamat kubra ditunjukkan pada nomor

- A. 1) dan 2)
- B. 1) dan 3)
- C. 2) dan 4)
- D. 3) dan 4)

E. Refleksi

1. Refleksi Guru

- 1. Apakah pembelajaran saya efektif ?
- 2. Apakah semua siswa merasa senang dan memahami pembelajaran yang saya lakukan ?
- 3. Apakah siswa terinspirasi untuk menggunakan metode pembelajaran saya pada masa mendatang ?

2. Refleksi siswa

- 1. Apakah kamu kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran hari ini ?
- 2. Bagaimana perasaanmu dengan pembelajaran hari ini ?
- 3. Tindakan apa yang akan kamu lakukan setelah mengetahui hasil belajarmu ?

F. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan :

1. Peserta didik membantu peserta didik lainnya yang belum mencapai kriteria penilaian melalui tutor teman sebaya.
2. Guru memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal hal penting, dan menyajikannya dalam bentuk laporan tertulis

Remedial :

1. Mengulang materi pokok diluar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas
2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.

LAMPIRAN

A. Bahan Ajar

Hari Akhir

a. Makna Hari Akhir

Hari akhir atau hari kiamat merupakan peristiwa hancurnya seluruh alam semesta dan segala isinya. Tidak ada satupun yang bisa selamat ketika hari itu terjadi. Sekalipun manusia membuat tempat persembunyian di bawah tanah atau membuat benteng yang kokoh. Tidak ada satupun yang bisa lolos darinya. Allah sudah menjelaskan tentang peristiwa hari kiamat ini di dalam Al-Qur'an surah al-Qari'ah. Perhatikan surah al-Qari'ah ayat 3-5 berikut ini.

وَمَا أَدْرَاكَ مَا الْقَارِعَةُ ۝ ٣ يَوْمَ يَكُونُ النَّاسُ كَالْفَرَاشِ الْمَبْثُوثِ ۝ ٤ وَتَكُونُ الْجِبَالُ كَالْعِهْنِ الْمَنْفُوشِ ۝
(القارعة : ٣-٥)

Artinya : Tahukah kamu apa hari kiamat itu? Pada hari itu manusia seperti laron yang berterbangan, dan gunung-gunung seperti bulu yang dihambur-hamburkan.(QS. al-Qari'ah/101: 3-5).

Surah ini menjelaskan tentang terjadinya hari kiamat. Manusia berhamburan seperti laron (sejenis serangga yang berterbangan), gunung-gunung meletus, dan gempa bumi yang dahsyat terjadi. Planet-planet serta seluruh tata surya saling bertabrakan sehingga seluruh alam semesta akan hancur dan binasa.

Jenis hari akhir ada dua macam yaitu: Pertama, kiamat sugra (kiamat kecil) ditandai dengan adanya seseorang yang meninggal, gempa bumi, banjir dan lain-lain. Kedua, kiamat kubra(kiamat besar) ditandai dengan adanya munculnya dajjal, turunnya nabi isa, turunnya imam mahdi, matahari terbit dari sebelah barat, ditiupnya terompet sangkakala dan lain-lain.

b. Kejadian Hari Akhir

Setelah hari kiamat terjadi maka roh manusia akan menjalani suatu perjalanan yang panjang. Di alam akhirat, manusia akan disidang untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya ketika di dunia. Ada beberapa tahapan di akhirat yang akan dilalui manusia untuk menerima balasan dari amal ibadahnya ketika di dunia. Tahapannya yaitu: yaumul ba'as (hari kebangkitan), yaumul Mahsyar (hari berkumpul), yaumul hisab (hari perhitungan), yaumul mizan (hari penimbangan), yaumul jaza (hari pembalasan).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) :

Kelompok:
Kelas:

MENGENAL HARI AKHIR

Tariklah garis untuk menghubungkan kotak-kotak
disebelah kanan dan kiri yang sesuai

1. Orang yang beriman wajib meyakini adanya hari akhir, sedangkan yang mengingkari termasuk golongan orang ...	Nabi Muhammad SAW
2. Terjadinya kehancuran akibat bencana alam sehingga banyak manusia yang meninggal dunia disebut ...	Yaumul Mizan
3. Gambaran hari kiamat yang mengerikan dijelaskan Allah Swt dalam surah ...	Inna lillahi wa inna ilaihi raji'un
4. Penimbangan amal perbuatan manusia di akhirat disebut juga ...	Kiamat Sugra
5. Hari perhitungan seluruh amal perbuatan manusia disebut ...	Akhlak yang baik
6. Hari kehancuran alam semesta secara menyeluruh disebut ...	Hari Kiamat
7. Sangkakala ditiup oleh malaikat ...	Al-Qari'ah
8. Manusia pertama yang dibangkitkan pada hari akhir adalah ...	Yaumul Hisab
9. Makna kalimat "segala sesuatu milik Allah dan akan kembali kepada-Nya" adalah ...	Kafir
10. Amalan yang paling baik ketika dihitung pada hari kiamat adalah ...	Malaikat Israfil



Glosarium

1. Sugra : kiamat kecil
2. Kubro : kiamat besar
3. Yaumul : hari
4. Mizan : penimbangan
5. Ba'as : kebangkitan

6. Mahsyar : berkumpul
7. Hisab : perhitungan
8. Jaza : pembalasan

DAFTAR PUSTAKA

Baedawi, Soleh dan Hairil Muhammad Anwar. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021.

Metro, 11 Mei 2026

Guru PAI



Agustina Dewanti, S. Pd.i
NIP : 199308232024212014

Peneliti



Annisa Yuliva Rahma
NPM 2201010012

Mengetahui

Kepala UPTD SD Negeri 2 Metro Timur



Zulkurnain, S. Pd. SD
NIP : 196906072005011007

Correlations												
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Posttest
Soal_1	Pearson Correlation	1	0,419	0,289	-0,115	-0,167	-0,055	0,302	0,140	0,289	0,250	,549 [*]
	Sig. (2-tailed)		0,066	0,217	0,630	0,482	0,819	0,196	0,556	0,217	0,288	0,012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_2	Pearson Correlation	0,419	1	0,303	-0,168	-0,245	-0,252	0,179	0,279	0,061	0,105	0,417
	Sig. (2-tailed)	0,066		0,195	0,478	0,299	0,285	0,450	0,234	0,800	0,660	0,067
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_3	Pearson Correlation	0,289	0,303	1	-0,132	-0,192	-0,126	0,406	0,081	-0,067	0,346	,471 [*]
	Sig. (2-tailed)	0,217	0,195		0,578	0,416	0,597	0,076	0,735	0,780	0,135	0,036
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_4	Pearson Correlation	-0,115	-0,168	-0,132	1	,688 ^{**}	0,350	0,254	-0,096	0,397	-0,229	0,281
	Sig. (2-tailed)	0,630	0,478	0,578		0,001	0,130	0,281	0,686	0,083	0,331	0,230
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_5	Pearson Correlation	-0,167	-0,245	-0,192	,688 ^{**}	1	,509 [*]	0,369	-0,140	,577 ^{**}	-0,333	0,323
	Sig. (2-tailed)	0,482	0,299	0,416	0,001		0,022	0,110	0,556	0,008	0,151	0,165
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_6	Pearson Correlation	-0,055	-0,252	-0,126	0,350	,509 [*]	1	0,285	0,336	0,126	0,218	,468 [*]
	Sig. (2-tailed)	0,819	0,285	0,597	0,130	0,022		0,223	0,147	0,597	0,355	0,038
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_7	Pearson Correlation	0,302	0,179	0,406	0,254	0,369	0,285	1	,464 [*]	0,174	0,101	,749 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	0,196	0,450	0,076	0,281	0,110	0,223		0,039	0,463	0,673	0,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_8	Pearson Correlation	0,140	0,279	0,081	-0,096	-0,140	0,336	,464 [*]	1	-0,243	0,420	,514 [*]
	Sig. (2-tailed)	0,556	0,234	0,735	0,686	0,556	0,147	0,039		0,303	0,065	0,020
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_9	Pearson Correlation	0,289	0,061	-0,067	0,397	,577 ^{**}	0,126	0,174	-0,243	1	-0,115	0,412
	Sig. (2-tailed)	0,217	0,800	0,780	0,083	0,008	0,597	0,463	0,303		0,628	0,071
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_10	Pearson Correlation	0,250	0,105	0,346	-0,229	-0,333	0,218	0,101	0,420	-0,115	1	,459 [*]
	Sig. (2-tailed)	0,288	0,660	0,135	0,331	0,151	0,355	0,673	0,065	0,628		0,042
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Posttest	Pearson Correlation	,549 [*]	0,417	,471 [*]	0,281	0,323	,468 [*]	,749 ^{**}	,514 [*]	0,412	,459 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	0,012	0,067	0,036	0,230	0,165	0,038	0,000	0,020	0,071	0,042	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,609	10

Nilai r Tabel Product Moment

df (N-2)	0,1	0,05	0,025	0,01	0,001
1	0,9877	0,9969	0,9995	0,9999	1,0000
2	0,900	0,950	0,980	0,990	0,999
3	0,805	0,878	0,934	0,959	0,991
4	0,729	0,811	0,882	0,917	0,974
5	0,669	0,755	0,833	0,875	0,951
6	0,622	0,707	0,789	0,834	0,925
7	0,582	0,666	0,750	0,798	0,898
8	0,549	0,632	0,716	0,765	0,872
9	0,521	0,602	0,685	0,735	0,847
10	0,497	0,576	0,658	0,708	0,823
11	0,476	0,553	0,634	0,684	0,801
12	0,458	0,532	0,612	0,661	0,780
13	0,441	0,514	0,592	0,641	0,760
14	0,426	0,497	0,574	0,623	0,742
15	0,412	0,482	0,558	0,606	0,725
16	0,400	0,468	0,543	0,590	0,708
17	0,389	0,456	0,529	0,575	0,693
18	0,378	0,444	0,516	0,561	0,679
19	0,369	0,433	0,503	0,549	0,665
20	0,360	0,423	0,492	0,537	0,652

Data Hasil Belajar Pretest Posttest PAI KELAS V SD Negeri 2 Metro Timur

NO	NAMA SISWA	NILAI	NILAI	KKTP
		PRETEST	POSTTEST	
1.	DOA	50	70	75
2.	DDA	90	80	75
3.	DS	40	74	75
4.	EWA	90	85	75
5.	EFZ	50	70	75
6.	KT	50	85	75
7.	MMY	90	85	75
8.	MS	40	70	75
9.	MRA	40	70	75
10.	NRH	70	70	75
11.	SIH	80	80	75
12.	VCZ	90	80	75
13.	WNA	90	80	75
14.	YHM	50	74	75
15.	ADR	80	70	75
16.	ABS	40	70	75
17.	AMQ	60	80	75
18.	AHA	90	85	75
19.	DAP	40	85	75
20.	ACF	70	80	75

SKRIPSI_ANNISA YULIYA RAHMA_2201010012.docx

ORIGINALITY REPORT

18% SIMILARITY INDEX	32% INTERNET SOURCES	12% PUBLICATIONS	17% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	13%
2	Submitted to UIN KH. Achmad Siddiq Jember Student Paper	1%
3	eprints.unimudasorong.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
5	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	1%
6	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes
Exclude bibliography

On
On

Exclude matches

< 1%

Amf 09/09 2024



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47298, Website: www.tarbiyah.metrouin.ac.id, e-mail: tarbiyah_uin@metrouin.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliyah Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.		Komis tulis proposal & rencana 27/25 11/11 ✓ Teknik penulisan ✓ footnote ✓ EYD ✓ OLL	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Dewi Marliah, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing



Basri M. Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliya Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 10/25 /12	proposal belum di tulis sesuai Format yg ada di buku Pedoman	
	Selasa 23/25 /12	Ass proposal of catat Perbaiki catat tsb sesuai saya	
		Daftar Seminar bisa Gubuk Si perbaiki	
	Senin 26/26 /1	Daftar Seminar	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Devi Mashoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggunulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47295; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliya Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 2/3	Perbaikan proposal belum kembali dari dan catat dari kamil kamil catat Salah satu / pembahas IV dan catat yg ada di proposal dari kamil Perbaikan dan kembali ke pembahas	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoli, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouiniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliya Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 9/26 /3	Acce proposal Asesce Seminar by Cataly : Perbaiki Cataly tak faham kan Pedoman	
	Kamis 2/4 /26	Lampirkan outline suara outline kemas Pedoman	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoli, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website www.tarbiyah.metrouin.ac.id, e-mail tarbiyah_uin@metrouin.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliyah Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kelas 7/26 /4	Perbaikan outline sesuai arahan dan Pedoman	
	Kelas 14/26 /4	Ases online - Analisis permasalahan Bab I - III - Tulis Bab I - III yg mengacu pada Pedoman	

Mengetahui
Kepala Program Studi PAI



Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 0193

Dosen Pembimbing



Basri, M.Ag.
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Jember Jember Timur Kota Jember 66111
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.uin-jember.ac.id; e-mail: tarbiyah_uin@metroniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JEMBARA**

Nama : Annisa Yuliyah Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 04/26 19	- Konsep logis dan rasional - Data kualitatif pra survey - Identifikasi teori/konsep - Analisis awal dan identifikasi - Tujuan dan manfaat penelitian - Indikator H0 → h.12. - Teori pengantar → h.19 dan - ktr. - Hipotesis - Definisi op. variabel - Teknik pengumpulan data - Kisi → h. vi - uji parameter. - Teknik analisis data - dll	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan R. Hajar Dewantara Kampus 15 A Bingmulya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.un@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliyah Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 7/5-26	belum sempat smp/ catat sebelumnya & Perbadei lihat catat di Shopee Perbadei!	
	~~Kamis~~ Selasa 19/26 /5	Revisi Bab F - IV dg catat: Perbadei h. 12, 24, 25, smp h. 31 ref 26/26 Lampirkan penyusunan matriks Test dan Daftar Referensi	



Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag.
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan K. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouin.ac.id, e-mail: tarbiyah@metrouin.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JEMBARA LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliyah Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 26/26 5	Pengantar APD / angket his sesuai Kisi? / Teori?	
	Senin 2/26 6	Tambah angket → pada Tahap pengumpulan data Bab III → lihat catatan & Skripsi Kisi? instrumen & pengklas → lihat Catatan Tambahkan Kisi: Test Materi materi APD sesuai Kisi? Test dll	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 019

Dosen Pembimbing



Basri, M. Ag.
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah_uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliyah Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 9/26/6	Revisi MPD & Catatan Perbaikan catatan 2 tsb	
	Kamis 25/26/6	Item anphet 5, 6, 7 Sederhanakan agar pangin anphet menganti Makelanya. Item anphet 5 → lihat --- 6 dan 7 kerjakan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202012 2 0193

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouin.ac.id, e-mail: tarbiyah_uin@metrouin.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliya Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 22/26 7	lanjutkan Parafitikan ↳ lengkapi bagian Depus ↳ lengkapi Lampiran 2	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Dewi Masitoh, M.Pd
NIP. 19930618 20012 2 0197

Dosen Pembimbing

Basri, M. Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliyah Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		Konsep Ase tab IV-V di kelas 27/28 Perbaiki dan lanjutkan kemudian berdoa akan berhasil ✓ Setelah mengerjakan bisa catatan di atas telah di perbaiki <i>Basri</i>	

Mengetahui,
Konselor Program Studi PAI



Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag
NIP. 19670813 200604 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Annisa Yuliya Rahma
NPM : 2201010012

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	8/26/9	Selama Ace Bab IV-V Daftar rujukan Series 8, 10 Selera 8, 10 Rabu 8	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

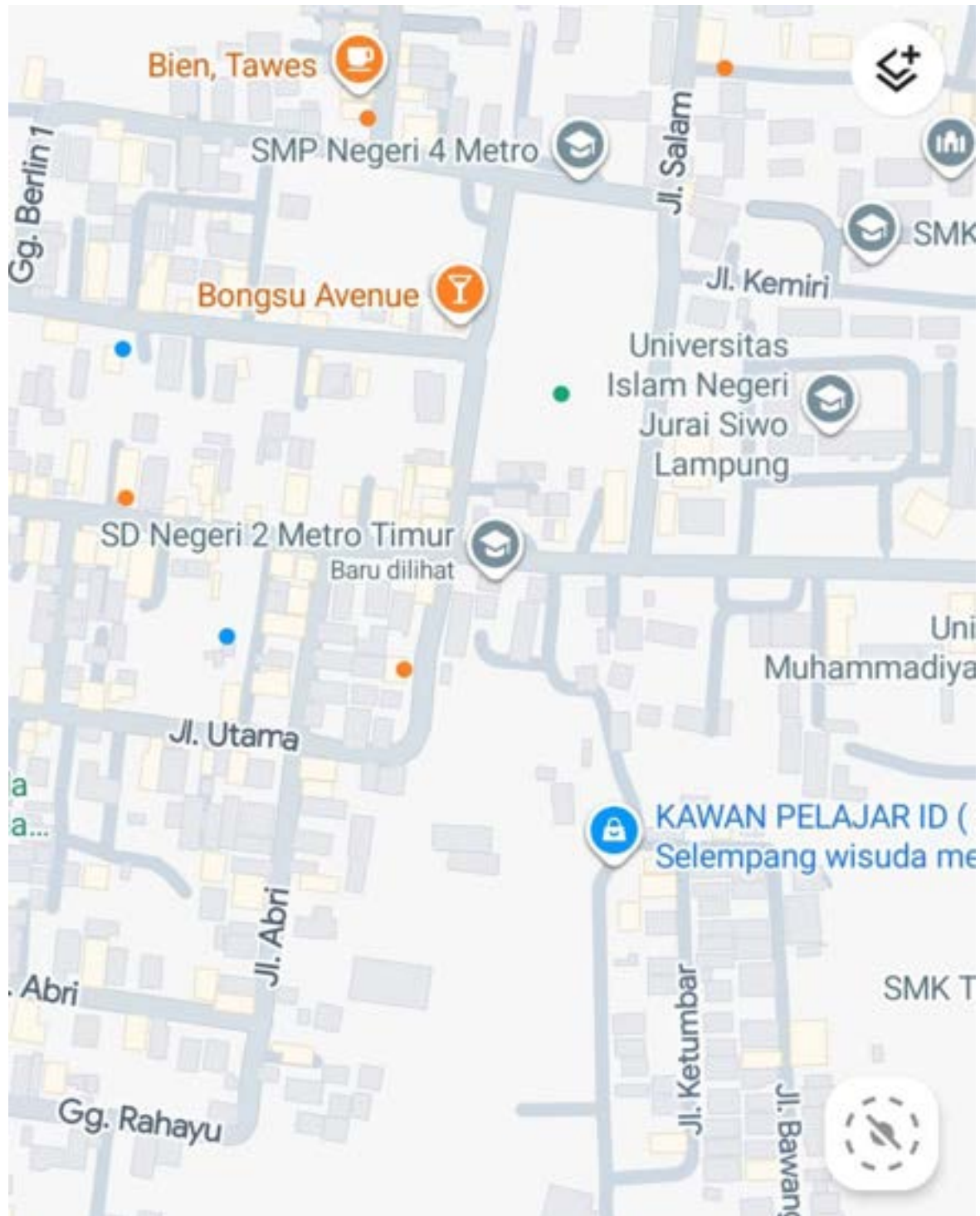


Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 19930618 202062 2 0197

Dosen Pembimbing

Basri, M.Ag.
NIP. 19670813 200604 1 001

Denah Lokasi SD Negeri 2 Metro Timur





Gambar 1.1 Peneliti Menjelaskan Materi



Gambar 1.2 Belajar Dalam Kelompok



Gambar 1.3 Permainan



Gambar 1.5 Kegiatan Turnamen



Gambar 1.6 Pemberian Hadiah Kepada Kelompok Terbaik



Gambar 1.7 Foto Bersama Kelas V B SD Negeri 2 Metro Timur

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Annisa Yuliya Rahma lahir di Ogan Jaya 27 Juli 2005.

Penulis merupakan anak pertama dari pasangan bapak Safrudin dan ibu Sri Marlina. Penulis dibesarkan di Desa Ogan Jaya, Kecamatan Sungkai Utara, Kabupaten Lampung Utara dan memiliki dua bersaudara yaitu Zahra Tusita Maulidia dan Muhammad Sholeh Al-fatih.

Penulis telah menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 01 Ogan Jaya dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTs Futuhiyyah 1 Bukit Kemuning Lampung Utara dan lulus pada tahun 2019. Sekolah Menengah Atas (SMA) di MAN 2 Lampung Utara dan berhasil diselesaikan pada tahun 2022. Pada tahun 2022 penulis melanjutkan Pendidikan di IAIN Metro yang sekarang sudah berganti menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif mengikuti organisasi Ikatan Mahasiswa Pencinta Seni (IMPAS) pada Divisi Musik sejak tahun 2023 hingga tahun 2026.