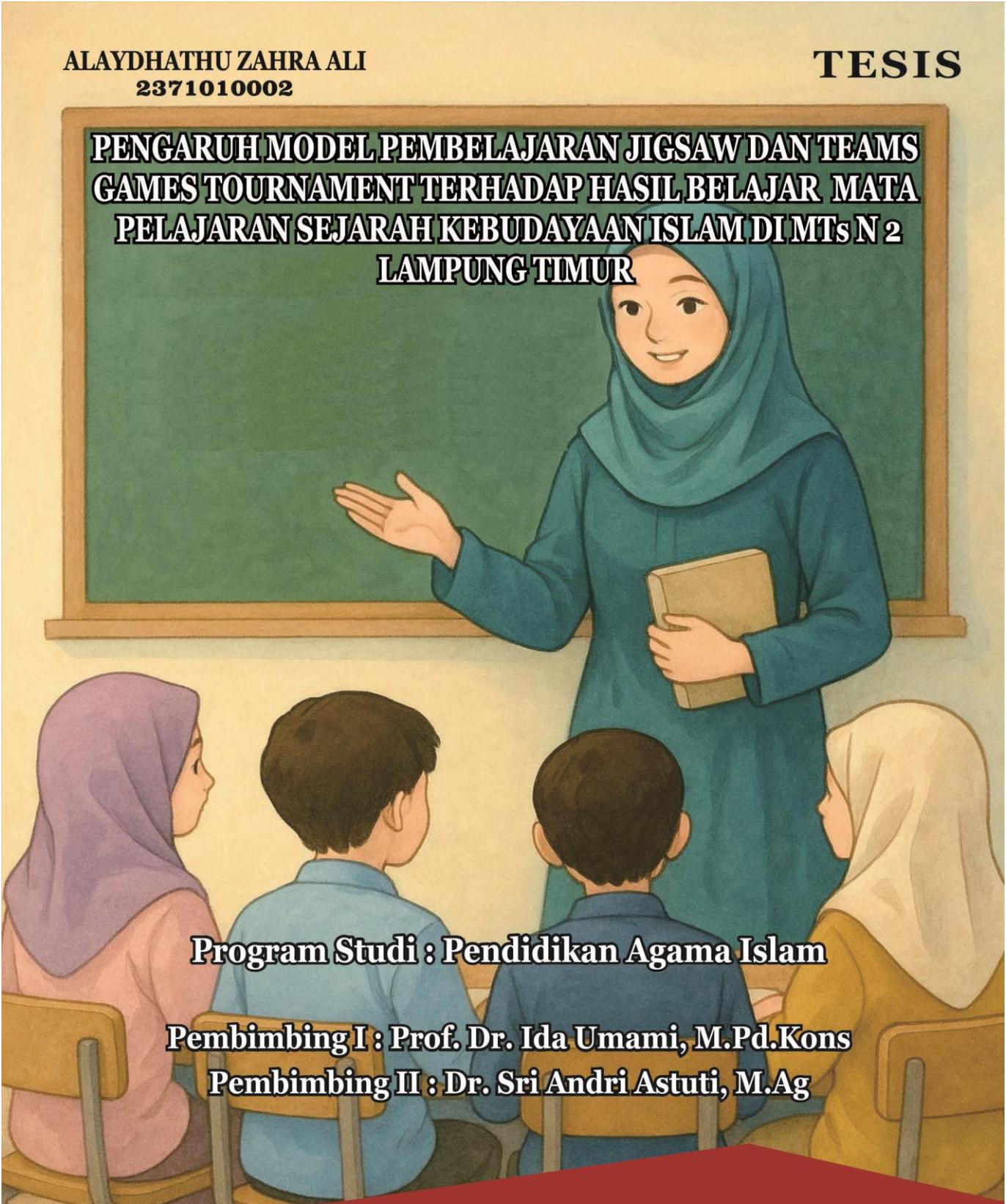


**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN TEAMS
GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs N 2
LAMPUNG TIMUR**



Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons

Pembimbing II : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs N 2 LAMPUNG TIMUR

TESIS

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M,Pd)



OLEH:

ALAYDHATHU ZAHRA ALI

NPM:2371010002

PASCASARJANA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

TAHUN 1447 H/2025 M

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs N 2 LAMPUNG TIMUR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M,Pd)

OLEH:

ALAYDHATHU ZAHRA ALI

NPM:2571010002

Pembimbing I: Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd,Kons

Pembimbing II: Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAIN) METRO
TAHUN 1447 H/2025 M**

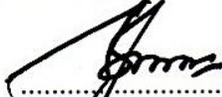


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PASCASARJANA**

Jl. Ki Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 3411
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725) 47926; website: www.metrouniv.ac.id.
Email: ppsiainmetro@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

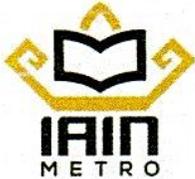
Nama : Alaydhathu Zahra Ali
NPM : 2371010002
Fakultas : Program Pascasarjana (PPs)
Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons Pembimbing I	 (.....)	Juli 2025
Dr. Sri Andri Astuti, M. Ag Pembimbing II	 (.....)	Juli 2025

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)




Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA
NIP. 19730801 199903 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PASCASARJANA**

Jl. Ki Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 3411
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725) 47926; website: www.metrouniv.ac.id,
Email: ppsaiainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs N 2 LAMPUNG TIMUR**”, disusun oleh Alaydhathu Zahra Ali, NPM. 2371010002, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam telah diujikan dalam **Sidang Munaqosyah Tesis** pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro pada Hari/Tanggal Selasa, 17 Juni 2025.

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Suhairi, S.Ag., MH.
Ketua/Moderator

(.....)

Dr. Zainal Abidin, M.Ag
Penguji Utama/ Penguji I

(.....)

Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons
Pembimbing I/ Penguji II

(.....)

Dr. Sri Andri Astuti, M. Ag
Pembimbing II/Penguji III

(.....)

Dr. Bairus Salim, M. Pd.
Sekretaris/Penguji IV

(.....)

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana (PPs) IAIN Metro



Prof. Dr. H. Suhairi, S.Ag., M.H
NPM 23721001199903 1 003

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
NPM : 2371010002
Jurusan : Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini sepenuhnya merupakan hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang secara jelas dirujuk dari sumber lain dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Raman Utara, 12 Juni 2025



Alaydhathu Zahra Ali
NPM.2371010002

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJAR JIGSAW DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs N 2 LAMPUNG TIMUR

Oleh;

Alaydhathu Zahra Ali

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs N2 Lampung Timur. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pencapaian nilai peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang belum mencapai standar ketuntasan, serta perlunya model pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 peserta didik kelas VIII A MTs N 2 Lampung Timur, yang dipilih melalui teknik kluster sampling. Data dikumpulkan menggunakan dokumentasi dan angket yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik dengan regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh antara variabel *Jigsaw* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, variabel *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, dan bagaimana variabel *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Untuk memperoleh hasil penelitian, peneliti menggunakan dua uji yaitu uji F dan uji T, hasil dari uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *Jigsaw* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam dan diperoleh nilai signifikansi sebesar $<0,001$. Sedangkan untuk variabel *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam diperoleh nilai signifikansi sebesar $<0,001$ dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan. Lalu untuk mengetahui pengaruh kedua model pembelajaran secara simultan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti menggunakan uji T. Hasil dari uji T memiliki nilai signifikansi sebesar 0,005 untuk variabel *Jigsaw* dan 0,219 untuk variabel *Teams Games Tournament*, dengan demikian secara parsial model *Jigsaw*

memberikan pengaruh yang lebih dominan dibandingkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Model Jigsaw terbukti memberikan pengaruh yang lebih signifikan dan dominan secara parsial dibandingkan TGT, karena mampu mendorong tanggung jawab individu dan kerja sama kelompok secara seimbang. Sementara itu, model TGT juga berkontribusi positif, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Oleh karena itu, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan kedua model ini, baik secara bergantian maupun terpadu, guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: Model *Jigsaw*, Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE JIGSAW AND TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODELS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THE ISLAMIC CULTURAL HISTORY SUBJECT AT MTs N 2 LAMPUNG TIMUR

By;

Alaydhathu Zahra Ali

This study aims to analyze the influence of the Jigsaw and Teams Games Tournament (TGT) learning models on students' learning outcomes in the Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) subject at MTs N 2 Lampung Timur. The background of this research is the low achievement scores of students in the SKI subject, which has not met the minimum mastery criteria, as well as the need for more effective learning models. This research employs a quantitative approach using an ex post facto method. The sample consists of 35 eighth-grade students from Class VIII A at MTs N 2 Lampung Timur, selected using cluster sampling technique. Data were collected through documentation and questionnaires, which were tested for validity and reliability, and then analyzed using multiple linear regression to determine the influence of the Jigsaw model on SKI learning outcomes, the influence of the TGT model on SKI learning outcomes, and the combined influence of both models on SKI learning outcomes.

To obtain the results, the researcher used two tests: the F-test and the T-test. The F-test results showed a significance value of <0.001 for both the Jigsaw and TGT models, indicating that each model has a significant partial effect on learning outcomes. Meanwhile, the T-test results revealed a significance value of 0.005 for the Jigsaw model and 0.219 for the TGT model, indicating that the Jigsaw model has a more dominant influence compared to the TGT model when examined individually.

The findings of this study imply that implementing the Jigsaw and TGT learning models can be effective alternative strategies for improving students' learning outcomes in the SKI subject. The Jigsaw model proved to have a more significant and dominant effect, as it encourages individual responsibility and balanced group collaboration. On the other hand, the

TGT model also contributes positively by creating a more enjoyable and competitive learning environment. Therefore, it is recommended that educators consider using these two models, either alternately or in combination, to create a more varied, participatory, and student-centered learning process.

Keywords: Jigsaw Model, Teams Games Tournament Model, Islamic Cultural History Learning Outcomes.

MOTTO

"Education is the best investment you can make for your future."

Pendidikan adalah investasi terbaik yang bisa anda buat untuk masadepan
Franklin D. Roosevelt

PERSEMBAHAN

Penuh rasa syukur atas kehadiran Allah SWT. Penulis persembahkan keberhasilan studi ini kepada :

1. Kedua orangtuaku tercinta bapak Ali Mashudi, S.IP. M.M. dan ibu Zainab Khusniah yang telah senantiasa memberikan do'a, dukungan, dan semangat selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Diri saya sendiri, Alaydhathu Zahra Ali yang telah bertahan di tengah proses yang tidak mudah. Terimakasih sudah berusaha, terimakasih untuk tidak menyerah, terimakasih untuk setiap langkah kecil yang akhirnya membawa sampai titik ini.
3. Adikku Avan Maulana Hafiz dan saudaraku Alifa Nafiza Zikri, Syifa Nur Azizah, Muhammad Yusuf, Silvia Akhmad Dayanti, Luthfia Nur Alindri yang telah menjadi sumber semangat dan menjadi tempat berbagi cerita disetiap proses yang saya jalani.
4. Keluarga besar dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat.
5. Almamater tercinta Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga dapat menyelesaikan tesis tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai pembawa risalah agung bagi keselamatan manusia di dunia dan di akhirat.

Tesis ini adalah karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi tugas dan sebagai syarat untuk mengikuti seminar proposal mahasiswa program magister pendidikan agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Dalam upaya penyelesaian tesis ini, peneliti telah menerima banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada Yth:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M,Pd,Kons, selaku Rektor IAIN Metro.
2. Prof. Dr. Suhairi, S.Ag. MH, selaku Direktur Pascasarjana IAIN Metro.
3. Dr. Ahmad Zumaro, MA, selaku Wakil Direktur Pascasarjana IAIN Metro.
4. Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam IAIN Metro.
5. Prof. Dr. Ida Umami, M,Pd,Kons, selaku Pembimbing I.
6. Dr. Sri Andri Astuti, M,Ag, selaku Pembimbing II
7. Seluruh Dosen dan Civitas Akademik Program Pascasarjana IAIN Metro.
8. Ibu Leni Darnisah, S.Pd., MM, selaku Kepala MTsN 2 Lampung Timur.

Peneliti sadar bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk perbaikannya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua.

Rama Utara, 12 Juni 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Alaydhathu Zahra Ali', written in a cursive style.

Alaydhathu Zahra Ali
NPM.2371010002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Penelitian Relevan	9
H. Sistematika Penulisan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	12
1. Pengertian Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	12
2. Penilaian Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	14
3. Jenis-Jenis Penilaian dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	15
4. Teknik Penilaian dalam Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam	16
5. Instrumen Penilaian Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	17
B. Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	18
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	18
2. Penerapan Model pembelajaran <i>Jigsaw</i>	21
3. Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	26
C. Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	28
1. Pengertian model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> ...	28
2. Penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	38
3. Kekurangan dan kelebihan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	41
D. Keterkaitan antara model pembelajaran <i>Jigsaw</i> dan <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam .	42
E. Hipotesis Penelitian	45
 BAB III METODE PENELITIAN	 47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
B. Latar dan Waktu Penelitian	48
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Sampel	48
1. Populasi	48
2. Sampel	49
3. Teknik Pengumpulan Sampel	49

D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Dokumentasi	50
2. Angket	50
E. Variabel dan Definisi Oprasional Variable	51
1. Variabel.....	51
2. Definis Oprasional Variabel.....	53
F. Instrumen Penelitian	54
1. Kisi-kisi Variabel	54
2. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	56
G. Teknik Analisis Data.....	61
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	61
2. Uji Anaisis Data.....	64

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 65

A. Temuan Umum	65
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	65
2. Visi dan Misi MTs N2 Lampung Timur	65
3. sejarah berdiri MTs N2 Lampung Timur	67
4. Denah Sekolah.....	69
5. Data Pendidik	69
6. Data Peserta didik.....	70
7. Struktur Organisasi	71
B. Temuan Khusus	71
1. Deskripsi Data	71
2. Uji Persyaratan Analisis Data	76
3. Uji Hipotesis.....	79
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	89
A. KESIMPULAN	89
B. IMPLIKASI	90
C. SARAN.....	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 4.1 Denah Sekolah.....	69
2. Gambar 5.1 Proses Wawancara Dengan Guru SKI	133
3. Gambar 5.2 Proses Pengambilan Sampel.....	133
4. Gambar 5.3 Proses Pengambilan Sampel.....	134
5. Gambar 5.4 Proses Pengambilan Sampel.....	134

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Ilustrasi Struktur Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	25
2. Bagan 2.2 Ilustrasi Struktur Model Pembelajaran TGT	41
3. Bagan 2.3 Kerangka Berpikir	45

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok TGT	35
2. Tabel 2.2 Tahapan Penerapan Model Pembelajaran TGT	39
3. Tabel 3.1 Jumlah Anggota Populasi	48
4. Tabel 3.2 Kisi-kisi Variabel	55
5. Tabel 3.3 Uji Validitas Butir Instrumen X1	57
6. Tabel 3.4 Uji Validitas Butir Instrumen X2	58
7. Tabel 3.5 Interpretasi Reliabilitas Soal Angket X1	60
8. Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas Soal Angket X2	60
9. Tabel 4.1 Data Pendidik.....	69
10. Tabel 4.2 Data Peserta Didik Kelas VII.....	70
11. Tabel 4.3 Data Peserta Didik Kelas VIII	70
12. Tabel 4.4 Data Peserta Didik Kelas IX.....	70
13. Tabel 4.5 Hasil Belajar Dengan Model <i>Jigsaw</i> Dan <i>TGT</i>	72
14. Tabel 4.6 Data Variabel <i>Jigsaw</i> X1.....	74
15. Tabel 4.7 Data Variabel <i>TGT</i> X2	75
16. Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	76
17. Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas	77
18. Tabel 4.10 Hasil Uji Linieritas X1 Terhadap Y	78
19. Tabel 4.11 Hasil Uji Linieritas X2 Terhadap Y	79
20. Tabel 4.12 Hasil Uji F Variabel <i>Jigsaw</i>	80
21. Tabel 4.13 Hasil Uji F Variabel TGT.....	81
22. Tabel 4.14 Hasil Uji T	82

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Prasurvey.....	99
2. Surat Balasan Izin Survey.....	100
3. Surat Tugas	101
4. Surat Izin Research.....	102
5. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian.....	103
6. Lembar Bimbingan	104
7. Alat Pengumpul Data.....	117
8. Hasil Turnitin.....	122
9. RPP Model Jigsaw	123
10. RPP Model TGT	128
11. Dokumentasi.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Yang diharapkan dari suatu proses pembelajaran adalah pencapaian hasil akhir yang optimal, yang nantinya akan menjadi acuan terhadap pembelajaran berikutnya. Hasil belajar merujuk kepada perolehan Hasil yang memuaskan dalam pembelajaran, hasil belajar juga bisa disebut sebagai gambaran dari seluruh capaian peserta didik yang mencakup pemahaman konseptual, keterampilan, dan perubahan sikap yang terjadi sepanjang proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam beberapa kategori yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), efektif (sikap dan nilai), psikomotor (keterampilan atau kemampuan praktek).

Selain untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan oleh guru dapat diimplementasikan dengan efektif oleh peserta didik, serta mampu membantu mereka mengatasi tantangan dan permasalahan yang mungkin dihadapi dimasa depan. Pencapaian tujuan ini juga mencerminkan keberhasilan guru dalam melaksanakan tugas mengajar, yang pada gilirannya menggambarkan tingkat profesionalitasnya. Guru profesional adalah individu yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai yang memungkinkan mereka untuk menjalankan perannya secara optimal dalam konteks pendidikan.

Keterampilan yang dimiliki, seorang guru diharapkan mampu mengoperasionalkan strategi, model, dan metode pembelajaran secara kreatif. Melalui kreatifitas tersebut, guru dapat memotifasi dan

meningkatkan antusiasme peserta didik, serta membangkitkan minat belajar dikelas.

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru yang nantinya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya model pembelajaran *kooperatif learning*. model pembelajaran *kooperatif learning* adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada pembelajaran kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* terdiri dari dua kata *cooperative* dan *learning*. *cooperative* yang berarti bekerja sama dan *learning* yang berarti belajar. Jadi *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berbentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar.¹ Kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan pada aspek kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam model ini peserta didik tidak hanya terlibat dalam pembelajaran secara individu, tetapi juga bekerja sama secara kolektif dalam kelompok belajar atau "*learning community*". tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, dimana peserta didik dapat saling bantu membantu, berbagi pengetahuan, dan mendukung satu sama lain dalam proses pemahaman materi yang diajarkan. Dengan demikian, pembelajaran *kooperatif learning* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan makna pembelajaran, serta memperkuat keterampilan sosial dan kognitif peserta didik.

¹ Apriando B.Simamora, "model pembelajaran kooperatif", Rumah Cemerlang Indonesia, 2024, h.1

Secara umum terdapat berbagai jenis model pembelajaran kooperatif learning yang dikembangkan. Berikut ini adalah beberapa model pembelajaran kooperatif learning yang telah diadaptasi dan diterapkan dalam konteks pendidikan: *Jigsaw*, *think pair share* (TPS), *number heads together* (NHT), *group investigation* (GI), *rotating trio exchange*, *make a match*, *team game tournament* (TGT), *students team achievement division* (STAD).² Seluruh model pembelajaran kooperatif ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan mendorong interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran secara bersama-sama.

Dalam pembelajaran SKI model pembelajaran yang diterapkan adalah kooperatif learning model *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* (TGT) keduanya memiliki kesamaan fokus dalam hal kerjasama kelompok, interaksi, diskusi, pembelajaran aktif penilaian kinerja kelompok, peningkatan keterlibatan peserta didik guna memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Meskipun demikian, keduanya memiliki perbedaan yang signifikan, terutama dalam struktur dan fokus, Model *Jigsaw* menekankan pembelajaran materi secara mendalam melalui pembelajaran antar peserta didik, model pembelajaran tipe *Jigsaw* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.³ Hal ini dikarenakan metode ini melibatkan kerja sama yang intens antar peserta didik dalam memecahkan masalah secara kolektif. Selain itu, model ini juga

² Agung prihatmojo, "Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I", Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020, h.19

³ Cynthia Lauren and Durinta Puspasari, "Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP Di SMKN 1 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 1 (2020).

meningkatkan rasa tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok, yang pada akhirnya mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Model pembelajaran tipe TGT lebih fokus kepada pembelajaran yang melibatkan permainan dan kompetisi sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* TGT dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.⁴ Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berkompetisi secara sehat dan kerja sama kelompok sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi secara mendalam yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-survey yang dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2024 di MTs N 2 Lampung Timur, salah seorang guru mata pelajaran SKI mengemukakan bahwa standar nilai atau yang biasa disebut dengan KKTP (Kompetensi Keterampilan Teknologi dan Profesional) untuk mata pelajaran SKI ditetapkan sebesar 75. Namun, masih terdapat jumlah peserta didik yang relatif kecil berhasil mencapai hasil belajar yang memenuhi standar nilai yang ditetapkan. Dari total 221 peserta didik kelas VIII, sebanyak 105 peserta didik telah berhasil mencapai standar nilai atau KKTP yang ditentukan, sementara 116 peserta didik lainnya belum mampu mencapai standar nilai tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum mampu secara optimal meningkatkan hasil belajar peserta didik, masih terdapat sejumlah 116 peserta didik yang belum mencapai standar nilai yang telah diterapkan.

⁴ . Azira, Luh Pt. Putrini Mahadewi, and I Gst. Ngurah Japa, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa," *Mimbar Ilmu* 24, no. 1 (2019).

Berdasarkan perolehan hasil belajar tersebut, guru melakukan uji coba dan refleksi dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT). Penerapan kedua model pembelajaran tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan rentang nilai yang tercatat antara 75 hingga 95. Guru memilih kedua model tersebut karena memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara aktif, mengembangkan keterampilan sosial, dan memperbaiki hasil belajar secara signifikan. Dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2024, guru mata pelajaran SKI menyatakan bahwa: *"Model pembelajaran Jigsaw dan TGT sangat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan Jigsaw, siswa lebih bertanggung jawab atas materi yang dipelajari, sedangkan melalui TGT, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi karena adanya unsur permainan. Keduanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, terlihat dari nilai siswa yang semakin meningkat setelah diterapkan kedua model tersebut."* Pernyataan ini memperkuat temuan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif yang bervariasi dan tepat dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Namun demikian, pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* memiliki karakteristik yang berbeda dalam penerapannya. Perbedaan tersebut terletak pada pendekatan, dinamika kelompok, serta bentuk keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk menganalisis perbedaan pengaruh dari keduanya terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 2 Lampung Timur.

Berdasarkan fenomena yang ditemukan di lapangan, peneliti memutuskan untuk melaksanakan kajian penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(SKI) di MTs N 2 Lampung Timur”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam(SKI) peserta didik sebagai berikut:

1. Perbedaan evektifitas model pembelajaran Jigsaw dan *Team games Tournament*.
2. Kendala dalam penerapan model pembelajaran.
3. Perbedaan hasil belajar berdasarkan model pembelajaran.
4. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar.
5. Model pembelajaran yang diterapkan sebelumnya belum mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

C. Batasan Masalah

1. Pada penelitian ini peneliti akan membahas penerapan model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournamnet* (TGT) pada mata pelajaran SKI di MTs N2 lampung timur.
2. Fokus pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar SKI di MTs N2 Lampung Timur.
3. Peneitian ini membahas perbandingan pengaruh antara model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar SKI di MTs N 2 Lampung Timur.

D. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
3. Bagaimana tingkat efektifitas model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam?
4. Bagaimana perbandingan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis Pengaruh penerapan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Untuk menganalisis Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
3. Untuk menganalisis tingkat efektifitas metode pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan, antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritik manfaat teori ini adalah dapat menambah wawasan teoritis terhadap pengembangan teori pembelajaran khususnya, dalam konteks penggunaan model Jigsaw dan *Teams Games Tournament*. Selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan memperluas pemahaman tentang efektifitas metode pembelajaran Jigsaw dan juga TGT dalam meningkatkan hasil belajar. penelitian ini juga dapat memperkuat dan mengembangkan teori pembelajaran kooperatif dengan menunjukkan bagaimana penerapan metode Jigsaw dan TGT dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi sekolah tentang cara baru yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan mengimplemantasikan model pembelajaran Jigsaw dan TGT, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaiman model belajar Jigsaw dan TGT dapat diterapkan dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Penelitian ini juga memberikan wawasan bagi guru tentang cara mengevaluasi efektifitas metode pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Bagi peserta didik

Penerapan model pembelajaran Jigsaw dan TGT dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kerja sama, memperdalam pemahaman terhadap materi sejarah kebudayaan Islam, dan dengan menggunakan metode pembelajaran yang fariatif dan menyenangkan peserta didik dapat merasakan peningkatan dalam hasil belajar.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Cristina Dewi program pasca sarjana pendidikan matematika universitas sebalas maret 2018 yang berjudul “ Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dan Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017”.⁵ penelitian ini tidakhanya menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar tetapi juga mempertimbangkan pengaruh kecerdasan emosional peserta didik sebagai faktor yang mungkin mempengaruhi hasil belajar, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan lebih berfokus secara langsung kepada pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar SKI. Kedua penelitian tersebut sama-sama mengkaji

⁵ Ajeng Cristina Dewi, “*Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dan Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017*”, Surakarta. program pasca sarjana pendidikan matematika universitas sebalas maret: 2018.

pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar dan membandingkan hasil belajar yang diperoleh melalui penerapan model belajar Jigsaw dan Teams Games Tournament.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Olan Ascorepta program pasca sarjana Universitas Negeri Lampung tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Tugas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia pada Siswa SMA TMI”.⁶ penelitian tersebut memiliki persamaan fokus dan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu sama-menggunakan model pembelajaran kooperatif dan memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar dan menguji keefektifitasan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaan fokus dan tujuan dari penelitian adalah pada penelitian ini berfokus pada pengembangan model pembelajaran TGT yang berbasis tugas sedangkan penelitian yang peneliti lakukan memiliki tujuan untuk menguji pengaruh langsung dari model pembelajaran Jigsaw dan TGT.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menyajikan informasi secara terstruktur dan rinci mengenai pembahasan yang terdapat dalam setiap bab. Dalam proposal tesis ini, sistematika penulisan terdiri atas beberapa bagian, yang masing-masing memiliki fungsi untuk menguraikan aspek-aspek tertentu secara sistematis dan mendalam. Adapun bagian-bagian tersebut adalah sebagai berikut:

⁶ Olan Ascorepta, “*Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Tugas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia pada Siswa SMA TMI*”, Lampung. Program pascasarjana magister teknologi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung:2021.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan secara rinci mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian kajian penelitian yang relevan, serta sistematika penulisan. Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum terkait konteks penelitian, dasar pemikiran, dan alur penyajian informasi dalam penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori pendukung yang berkaitan dengan pengertian hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), serta konsep dan pembelajaran Jigsaw dan teams games tournament (TGT). Penjelasan ini mencakup pemahaman tentang model pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT), cara-cara penerapannya dalam konteks pendidikan, serta analisis mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran model Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT). Selain itu bab ini juga membahas implikasi penggunaan model tersebut dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta dampak terhadap hasil belajar yang dicapai dalam mata pelajaran SKI.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian yang akan digunakan, waktu dan tempat, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reabilitas instrumen penelitian dan yang terakhir-teknik analisis data.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam atau yang kerap kita sebut dengan (SKI) memiliki urgensi tersendiri hal tersebut dikarenakan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dianggap mampu memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai perkembangan Islam dan kontribusinya terhadap dunia. Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam seorang peserta didik dapat mengetahui bagaimana norma-norma Islam mengambil peran untuk kemajuan ilmu pengetahuan, seni serta budaya yang berkembang. Tidak hanya itu, hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam juga dapat membantu memperkuat identitas umat Islam terhadap warisan sejarah yang dimiliki. Secara keseluruhan SKI juga membantu membentuk sifat positif, kritis serta peduli terhadap perkembangan sosial, budaya dan intelektual masyarakat.

Sejarah Kebudayaan Islam juga menyajikan pengetahuan mengenai berbagai corak kehidupan umat Islam dengan segala permasalahannya. Hal ini juga sejalan dengan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam yaitu untuk mengetahui lintas peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.¹ Dengan belajar Sejarah Kebudayaan Islam kita mampu mengkaji berbagai peristiwa penting dalam sejarah Islam, baik yang terjadi

¹ Dwi Muthia Ridha Lubis and others, 'Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Islamic Education*, 1.2 (2021), pp. 68–73, doi:10.57251/ie.v1i2.72.

di masa lalu atau yang relevan dengan perkembangan kebudayaan Islam masa kini.

Hasil belajar SKI adalah kemampuan yang yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar kemampuan yang dimaksud dapat dalam bentuk perbuatan nilai-nilai, pengertian sikap-sikap dan keterampilan.² Dengan kata lain, hasil belajar ski tidak hanya mencakup pengetahuan saja tetapi juga pembentukan sikap serta keterampilan peserta didik yang sesuai dengan kebudayaan Islam.

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, kemampuan mengambil ibrah serta memahami sejarah perkembangan Islam serta kontestualitas dalam kehidupan masa kini.³ Sejarah Kebudayaan Islam membantu peserta didik untuk menghubungkan sejarah Islam dengan konteks kehidupan masa kini, sehingga peserta didik dapat melihat relevansi nilai-nilai Islam dalam menghadapi tantangan di era moderen.

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam adalah kemampuan untuk mengambil nilai yang sangat tinggi seperti semangat perjuangan Rasulullah SAW, para sahabat, tabi'in, para ulama dan raja Islam yang dijadikan sebagai contoh suri tauladan.⁴ Dengan

² Gunawan Ramli and Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri, 'Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Peserta Didik Kelas III MI Negeri 2 Kolaka', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2023), pp. 1–5.

³ Rofi'ul Umam, 'Al-Mihnah : Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan CULTURE IN AN EFFORT TO IMPROVE STUDENT Al-Mihnah : Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan', 1.2 (2023), pp. 281–91.

⁴ Adi Setiawan, Mts Negeri, and Kota Palu, 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas Viii B Mts. Negeri 3 Kota Palu

begitu peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan guna menciptakan masyarakat yang lebih baik dan penuh dengan berkah.

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam adalah mengajarkan peserta didik untuk memahami nilai luhur agamanya.⁵ Melalui ini, peserta didik diharapkan dapat memahami menginternalisasi prinsip moral, etika, dan spiritual yang diajarkan dalam agama Islam, dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Penilaian Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam permendikbud No. 3 tahun 2017 menegaskan bahwa pengaturan penilaian hasil belajar dari dua sisi yaitu oleh pemerintah dan oleh satuan pendidikan, penilaian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi peserta didik dalam beberapa aspek seperti aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan menentukan tindakan selanjutnya dalam proses pembelajaran.⁶ Penilaian ini juga menjamin bahwa proses evaluasi yang dilaksanakan sesuai dengan standar nasional yang sedang berlaku.

Penilaian hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam biasanya berpatokan pada standar kurikulum yang sedang berlaku, penilaian dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Implementation of the Jigsaw Type Cooperative Learning Method in Efforts T', *Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1.2 (2024).

⁵ Bashori Bashori, 'Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(Ski) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Di Mts Yapita Tambusai Kabupaten Rokan Hulu', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2.2 (2017).

⁶ KEMENPU-PR. SPIP. No 4 Tahun, 'Berita Negara', *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018*, 151.2 (2018), pp. 10–17.

mengacu pada tiga ranah utama yaitu pengetahuan keterampilan dan sikap penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami serta menerapkan teori yang diajarkan.

3. Jenis -Jenis Penilaian dalam Mata Peajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan pembahasan diatas penilaian dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup tiga aspek yaitu sebagai berikut:

- a. Penilaian pengetahuan yang bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang sudah disampaikan seperti, sejarah perkembangan peradaban Islam, warisan budaya Islam, tokoh-tokoh dalam sejarah Islam, dan persebaran agama Islam di berbagai belahan bumi. Bentuk penilaian pada aspek ini dapat berupa tes tertulis, UTS dan UAS.
- b. Penilaian keterampilan yang berfokus kepada kemampuan peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapat dalam kehidupan sehari-hari seperti, membuat presentasi mengenai materi sejarah persebaran agama Islam dan membuat diskusi kelompok mengenai materi yang ada dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Bentuk penilaian pada keterampilan ini dapat berupa penugasan proyek seperti presentasi tentang Sejarah Kebudayaan Islam dan membuat karya tulis seperti makalah yang memiliki keterkaitan dengan topik tertentu yang ada dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

- c. Penilaian sikap, bertujuan guna mengukur sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan, khususnya dalam nilai Kebudayaan Islam seperti, sikap toleransi terhadap perbedaan baik perbedaan agama maupun perbedaan budaya, rasa hormat terhadap warisan kebudayaan khususnya kebudayaan Islam, tanggung jawab dalam melestarikan budaya Islam, kepedulian kepada keberagaman budaya dan sumbangsi Islam dalam kehidupan bersosial. Bentuk penilaian dari segi sifat ini dilakukan melalui beberapa cara seperti observasi perilaku peserta didik, penilaian diri atau teman sebaya.

4. Teknik Penilaian dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sama seperti mata pelajaran yang lain, pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam menentukan penilaian juga diperlukan teknik, berikut adalah teknik yang digunakan untuk melakukan penilaian dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam: Tes formatif: penilaian ini dilakukan selama proses pembelajaran guna mengatur pemahaman peserta didik secara terus menerus. Tes ini bisa berupa kuis atau juga tugas harian. Tes sumatif : penilaian ini dilakukan dengan pada akhir semester guna mengukur pencapaian akhir peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan. Penilaian autentik: penilaian ini dilakukan dengan mengamati kinerja peserta didik dalam situasi nyata, seperti persentasi kelompok atau diskusi kelompok. Penilaian portofolio: menilai kumpulan karya peserta didik seperti tugas makalah, atau laporan terkait kebudayaan Islam.

5. Instrumen Penilaian Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Seperti yang kita ketahui bersama instrumen penilaian adalah merupakan alat, metode yang digunakan oleh guru untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar atau capaian peserta didik. Dalam penilaian hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam terdapat beberapa instrumen penilaian seperti:

- a. Soal tes pengetahuan: seperti minta peserta didik untuk menjelaskan secara singkat tentang pembangunan masjid Al-Haram di Makkah pada masa pemerintahan bani Abbasiyah.
- b. Proyek atau tugas: minta peserta didik untuk membuat makalah tentang materi persebaran agama Islam di nusantara lalu minta peserta didik untuk mempresentasikan makalah yang sudah dibuat secara berkelompok.
- c. Penilaian sikap: berikan penilaian terhadap bagaimana peserta didik berpartisipasi dalam proyek pelestarian budaya Islam seperti bersedekah, membantu sesama, membaca dan menghafalkan Al-Qur'an.

Instrumen penilaian diperuntukan membantu guru dalam mencapai kompetensi yang diterapkan. Penilaian ini bisa berupa tes, observasi, penilaian diri atau penilaian teman sebaya, tentunya pemilihan instrumen yang akan digunakan juga disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran, jenis materi yang akan diajarkan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berdampak positif bagi peserta didik dalam memahami

dan menghargai warisan kebudayaan Islam serta peranannya dalam perkembangan peradaban dunia, khususnya pada materi Dinasti Ayyubiyah. Dinasti Ayyubiyah, yang didirikan oleh Salahuddin Al-Ayyubi, memiliki kontribusi besar dalam perkembangan politik, militer, dan kebudayaan Islam, terutama dalam bidang arsitektur dan ilmu pengetahuan. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui penerapan metode pembelajaran yang efektif, seperti model pembelajaran kooperatif, yang memungkinkan siswa untuk lebih mendalami dan memahami peran Dinasti Ayyubiyah dalam konteks sejarah Islam. Penilaian hasil belajar yang dilakukan melalui tes atau kegiatan diskusi dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana peserta didik menguasai materi serta dapat menghubungkan kejadian-kejadian historis dengan perkembangan kebudayaan yang terjadi pada masa tersebut.

B. Pembelajaran Model *Jigsaw*

1. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw*.

Tipe pembelajaran model *Jigsaw* dikembangkan oleh Eliot Aronson dan diadaptasi oleh Salvin.⁷ Model ini berfokus pada kolaborasi antar peserta didik dalam kelompok kecil yang memiliki tujuan untuk memahami materi dan memperkuat keterampilan sosial.

Pembelajaran model *Jigsaw* jika dilihat melalui sisi etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *gergaji* namun ada juga beberapa yang menyebutnya dengan istilah *puzzel*, atau sebuah teka-teki yang menyusun potongan gambar. Pembelajaran model

⁷ Sri Hayati, 'Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning', Magelang: Graha Cendekia, 2017.

Jigsaw juga mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*Jigsaw*), yaitu peserta didik melakukan sebuah kegiatan belajar dengan bekerja sama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan bersama.⁸

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah model pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.⁹ Dalam konteks ini model pembelajaran *Jigsaw* melibatkan pembagian materi pembelajaran kepada peserta didik dalam kelompok kecil yang saling bergantung. Setiap peserta didik bertanggung jawab untuk mempelajari bagian materi pembelajaran tertentu lalu kemudian mengajarkan kembali materi yang sudah dipelajari kepada anggota kelompok lainnya.

Hal ini diyakini dapat mendorong peserta didik untuk tidak hanya memperhatikan kemajuan belajar diri mereka sendiri tetapi juga berperan aktif dalam membantu peserta didik yang lain dalam memahami materi yang dipelajari, sehingga tercipta interaksi yang kolaboratif dan mendalam, dalam sebuah proses pembelajaran model pembelajaran ini juga dapat memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi antar peserta didik serta meningkatkan pemahaman materi secara menyeluruh.

Rohmat menegaskan bahwa model pembelajaran tipe *Jigsaw* berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar para peserta didik dalam ruang belajar, penggunaan metode kolaboratif dapat

⁸ Fadhly, 'Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw', *Indonesian Journal of History Education*, 1.2 (2014).

⁹ Oleh I Wayan Alit Wijanegara and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa', *International Journal of Geotourism Science and Development (IJGSD)*, 4.01 (2024).

membantu peserta didik dalam mengenali dan menyelesaikan masalah.¹⁰ Dalam konteks ini, kolaborasi antar peserta didik memungkinkan mereka untuk bertukar informasi, menjelaskan konsep, serta saling mendukung dalam proses pemahaman materi yang diajarkan.

Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga secara kolektif. Pendekatan ini diyakini dapat membantu peserta didik dalam mengenali tantangan dan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran, dan menemukan solusi yang efektif melalui diskusi kelompok. Oleh karena itu, penerapan model *Jigsaw* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengoptimalkan keterlibatan aktif serta kerja sama antar peserta didik.

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multi fungsi kelompok belajar, yang dapat digunakan dalam semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok.¹¹ Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi dan kemudian berbagi pengetahuan mereka dengan anggota kelompok lain. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mampu menguasai materi secara individu tetapi juga memperoleh keterampilan sosial dan kerja sama yang penting dalam sebuah proses pembelajaran.

¹⁰ Puspita Zakiya Mumtaza and Ganda Hijrah Selaras, 'Peningkatan Hasil Belajar Biologi Dengan Penerapan Model Jigsaw', *Anwarul*, 3.4 (2023).

¹¹ Syamsul Bachri Thalib and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta Didik', 01.01 (2024).

Model pembelajaran *Jigsaw* juga dikenal dengan kooperatif para ahli.¹² hal ini disebabkan oleh bahwa setiap anggota kelompok dalam model pembelajaran *Jigsaw* dihadapkan pada permasalahan yang berbeda, yang mana setiap individu bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi yang telah ditentukan.

Dengan demikian, setiap anggota kelompok memiliki informasi yang unik yang harus mereka pelajari yang mana nantinya akan dibagikan kepada anggota kelompok yang lainnya. Proses ini akan menciptakan ketergantungan yang positif antar anggota kelompok, karena keberhasilan kelompok dalam memahami materi secara menyeluruh sangat bergantung pada kemampuan setiap individu untuk menyampaikan pengetahuan yang dikuasai kepada rekan-rekannya. Pendekatan ini juga mampu memperkuat konsep kerja sama, yang mana setiap anggota kelompok saling berkontribusi dalam proses penyelesaian tugas serta mencapai tujuan pembelajaran secara bersamaan.

2. Penerapan Model pembelajaran Tipe *Jigsaw*.

Penerapan model pembelajaran tipe *Jigsaw* tergolong mudah untuk diterapkan dan dapat disesuaikan dengan variasi yang tidak terbatas. Proses penerapan model ini terdiri dari empat tahapan dasar, yang secara umum dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Mula-mula peserta didik dikelompokkan dengan 5 atau 6 anggota. Diusahakan anggota kelompok dibuat heterogen, artinya terdapat peserta didik yang pandai, sedang dan

¹² Subandi Pacitan, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Ghiroh*, 1.2 (2022).

- kurang.¹³ Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong kolaborasi antar anggota kelompok yang memiliki keahlian serta pengetahuan yang beragam, sehingga masing-masing peserta didik mampu saling membantu serta mampu saling menambah pemahaman satu sama lain.
- b. Selanjutnya setiap anggota kelompok mempunyai tugas yang menjadi tanggung jawabnya, yaitu menguasai satu bagian materi dari konsep yang akan dipelajari.¹⁴ Pembagian materi yang terfokus ini bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk menjadi ahli dalam bagian tertentu, yang nantinya mampu berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lainnya. Pendekatan ini juga mampu meningkatkan efisiensi belajar dan memfasilitasi pertukaran informasi antar anggota kelompok, serta mendukung proses pembelajaran kolaboratif.
- c. Kemudian setiap peserta didik dari sejumlah kelompok yang ada berkumpul sebagai kelompok ahli, membahas dan mendiskusikan segala permasalahan yang berhubungan dengan dengan materi yang menjadi bagiannya secara mendalam.¹⁵ Proses ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep yang menjadi tanggung jawabnya. Diskusi memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar pandangan, menyelesaikan persoalan serta memperkaya pemahaman peserta didik sebelum kembali ke kelompok asal untuk mengecek materi yang telah dikuasai dengan anggota

¹³ Untari Nilawati, *Model Pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika SMP*, Adanu Abimata, 2020, h. 23.

¹⁴ Untari Nilawati, *Model Pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika SMP*, h. 24.

¹⁵ Ibid, h. 24.

kelompok lainnya. Pendekatan ini mampu mendorong penguasaan materi secara lebih komperhensif peserta didik.

- d. Setelah kelompok ahli mantap menguasai materi yang menjadi bagiannya, kemudian mereka kembali kekelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok masing-masing.¹⁶ interaksi ini mendorong terjadinya pembelajaran aktif dan saling mengajar antar peserta didik. Dengan demikian model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman indifidu, akan tetapi juga mampu memeperkuat keterampilan berkomunikasi, kolaborasi dalam konteks pembelajaran berkelompok. Proses ini akan berlangsung secara berulang, yangmana setiap peserta didik kembali ke kelompok asal dan berbagi pemahaman mereka, hingga terciptalah pembelajaran yang bersifat mendlam serta holistik.

Aronson menegaskan bahwa dalam pelaksanaan kelas *Jigsaw* meliputi sepuluh tahapan yaitu:

- a. Membagi peserta didik kedalam kelompok *Jigsaw* dengan jumlah 5-6 orang.
- b. Menugaskan satu orang peserta didik dari masing-masing kelompok sebagai pemimpin.
- c. Membagi pelajaran yang akan di bahas ke dalam 5-6 segmen.
- d. Menugaskan setian peserta didik untuk mempelajari segmen yang sudah dibagikan kepada masing-masing peserta didik.
- e. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca secepatnya segmen mereka sedikitnya dua kali agar terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal.

¹⁶ Ibid,h.24.

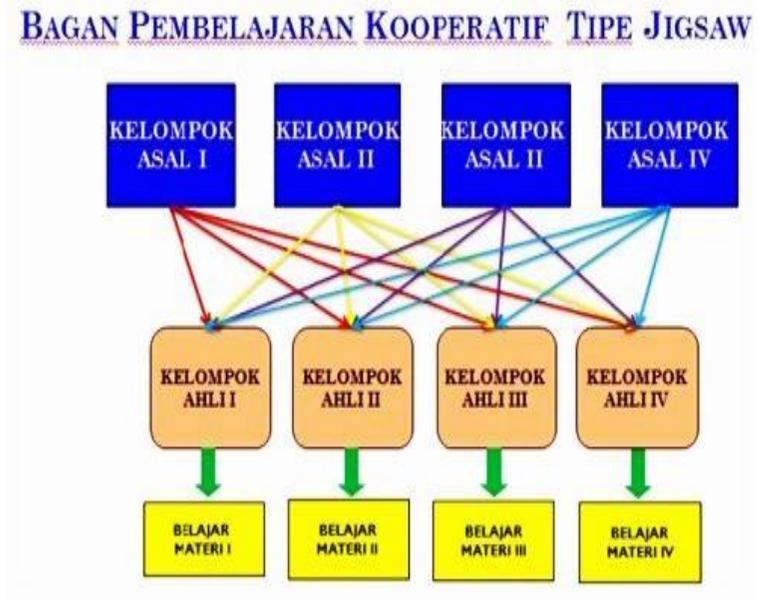
- f. Membentuk kelompok ahli dengan satu orang masing-masing kelompok *Jigsaw* bergabung dengan peserta didik lain yang memiliki segmen yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen dan berlatih presentasi kepada kelompok *Jigsaw* mereka.
- g. Setiap kelompok ahli kembali ke kelompok *Jigsaw* mereka.
- h. Minta masing-masing peserta didik untuk menyampaikan segmen yang sama yang dipelajarinya kepada kelompoknya, dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain untuk bertanya.
- i. Guru berkeliling dari kelompok satu ke yang lainnya, mengamati proses itu. Bila terdapat peserta didik yang mengganggu segera buat intervensi yang sesuai oleh pemimpin kelompok yang ditugaskan.
- j. Pada akhir bagian beri ujian atas materi sehingga peserta didik tau bahwa pada bagian ini bukan hanya game tetapi benar-benar belajar tetapi menggunakan metode yang berbeda.¹⁷

Berikut ini disajikan bagan ilustrasi yang menggambarkan struktur tim dalam model pembelajaran tipe *Jigsaw*.

¹⁷ Nur Ainun Lubis and Hasrul Harahap, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw', *Jurnal As-Salam*, 1.1 (2016).

Bagan 2.1

Bagan ilustrasi yang menggambarkan struktur tim dalam model pembelajaran tipe *Jigsaw*.



Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki kelebihan seperti yang ditegaskan oleh rusman bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hubungan antar peserta didik, dan mengembangkan kemampuan akademis peserta didik.¹⁸ Hal ini dikarenakan dengan bekerja sama dalam sebuah kelompok peserta didik dapat saling membangun komunikasi, mempererat hubungan dan mengurangi rasa kompetitif yang berlebihan.

Ketika peserta didik bekerja sama dalam sebuah kelompok mereka juga dapat mengatasi kesulitan bersama-sama dan mengembangkan pemahaman tentang materi pembelajaran,

¹⁸ Fauzi Abduh, 'Model Pembelajaran Jigsaw dan Intelegensi dalam IPS', Pustaka Media Guru, 2019, h.30.

serta dapat memunculkan ide baru dan memperkaya pengetahuan intelektual peserta didik. hal ini yang nantinya berpotensi meningkatkan hasil akademis peserta didik secara keseluruhan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat memberikan proses pembelajaran yang baik sehingga mampu meningkatkan minat belajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw*.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan, begitu pula dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, yang tentunya juga memiliki kekurangan, dan berikut adalah kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*;

- a. Prinsip utama model pembelajaran ini adalah pembelajaran oleh sesama peserta didik, ini akan menyebabkan adanya kendala dikarenakan perbedaan pendapat dalam memahami suatu materi yang akan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain. Dan tentunya dalam hal ini guru perlu memberikan pengawasan yang mutlak agar tidak terjadi adanya kesalahan.
- b. Sulit dalam meyakinkan peserta didik untuk mampu berdiskusi membahas materi bersama dengan peserta didik yang lain, jika peserta didik tidak memiliki rasa percaya diri.

- c. Pada awal penggunaan tipe model pembelajaran ini sulit untuk dikendalikan, dan biasanya butuh waktu yang cukup guna mempersiapkan secara matang sebelum pembelajaran berlangsung.
- d. Aplikasi model pembelajaran ini apabila diterapkan pada kelas yang besar (lebih dari 40 peserta didik) akan sulit dan memakan waktu yang lama.
- e. Pada setiap pembagian kelompok pada umumnya peserta didik akan cenderung ribut serta suasana kelas akan terasa lebih ramai dan berisik.¹⁹

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* :

- a. Meningkatkan kerjasama antar peserta didik
- b. Meningkatkan keterlibatan peserta didik.
- c. Mendorong pembelajaran mandiri.
- d. Mendorong keterampilan sosial dan emosional.
- e. Membantu peserta didik yang memiliki perbedaan tingkat kemampuan.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya tekni belajar model *Jigsaw* ini dikembangkan oleh Arson sebagai metode belajar *Cooperative Learning*, teknik ini dapat diterapkan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengar, dan bahkan berbicara. Teknik *Jigsaw* ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengar, serta berbicara. Pendekatan ini bisa digunakan berbagai mata pelajaran, teknik ini juga cocok digunakan pada semua jenis, kelas. dan juga tingkatan. Dalam teknik ini guru memperhatikan skenario atau latar belakang

¹⁹ Syahidah Hayati, '*Layanan Informasi Bentuk Klasikal dengan Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw*', Cipta Media Edukasi, h.38.

pengalaman peserta didik dan membantu peserta didik untuk mengaktifkan skenario agar bahan ajar lebih bermakna, selain itu peserta didik juga bekerja sama dengan sesama peserta didik dengan suasana gotong royong serta memiliki begitu banyak kesempatan guna mengolah informasi serta meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

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

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

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam dan salah satu tipenya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Tipe ini pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins metode ini dilakukan dengan cara peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat anggota sebagaimana yang dilakukan pada metode STAD.²⁰ Pendekatan ini serupa dengan metode STAD, yang menggunakan pembelajaran berbasis tim guna meningkatkan pencapaian akademik, yang membedekana jika STAD peserta didik mengerjakan kuis atau soal secara mandiri maka dalam TGT peserta didik melakukan permainan akademik atau lomba kuis secara berkelompok. Dan kelompok yang mendapat nilai tertinggi diberikan penghargaan.

Tgt merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok aktifitas belajar yang dirancang dengan permainan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih rileks dan

²⁰ Sutiman, '*Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*', Graha Ilmu, 2013, h.34

mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar.²¹ sehingga memperkuat motivasi belajar peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran.

Menurut Saco secara umum pengertian model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan keaktifan peserta didik dalam memainkan permainan yang dikemas dengan membentuk anggota tim lain untuk memperoleh skor atau poin bagi tim mereka masing-masing. Pelajaran yang dikemas dengan permainan ini dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan oleh guru.²² tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik setara dengan mereka, metode TGT melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik tutor teman sebaya dan mengadakan unsur permainan serta penguatan.²³ Metode TGT memberikan peluang untuk peserta didik

²¹ Wiranto Silaban, '*Model Pembelajaran Kooperatif*', Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024, h. 87

²² Agung Prihatmojo, '*buku ajar pengembangan model pembelajaran "Who Am I"*', Universitas Muhammadiyah Kotabumi, h.38.

²³ Andi Sulistio, '*Model Pembelajaran Kooperatif (cooperative Learning Model)*', Aureka Media Aksara, 2022, h.38.

untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

TGT merupakan salah satu model belajar yang dapat mengaktifkan peserta didik. Teknik belajar ini menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim dan akan merangsang keaktifan peserta didik sebab adanya tuntutan untuk berpartisipasi dalam proses penyelesaian tugas akademik.²⁴ Model pembelajaran ini memanfaatkan interaksi antar anggota tim guna meningkatkan pemahaman terkait materi melalui diskusi dan kolaborasi.

TGT memiliki kesamaan dengan model STAD, akan tetapi TGT menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis yang ada di STAD dengan games atau tournament, menurut Huda dengan TGT peserta didik akan menikmati bagaimana suasana tournament, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan yang setara membuat TGT lebih fair dan adil dibanding kompetisi pada pelajaran tradisional pada umumnya, dapat disimpulkan bahwa TGT adalah model belajar tim yang menerapkan unsur permainan untuk memperoleh poin atau skor untuk tim.²⁵ Berbeda dengan kelompok kooperatif yang lainnya pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Pada konsepnya, model pembelajaran kooperatif adalah penggabungan belajar kelompok dengan diskusi dan permainan dalam kelas.

²⁴ Dian Kusuma Ningrum, Trapsilo Prihandono, and Subiki, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Dengan Teknik Firing Line Disertai Media Kartu Dalam Pembelajaran IPA (Fisika) Di SMP', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4.3 (2015).

²⁵ Jurnal Edukasi Elektro, Zulfa Setiawan, and Hari Anna Lastya, 'Penerapan TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli', *Jurnal Edukasi Elektro*, 05.2 (2021).

Dalam model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk aktif dalam setiap proses pembelajaran serta melibatkan mental dan fisik. Dengan bermain akademik peserta didik akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Menurut Salvin TGT adalah model pembelajaran dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dalam TGT pembelajaran diawali dengan peserta didik bekerjasama menyelesaikan tugas dalam suatu kelompok, kemudian salah satu anak mewakili kelompoknya untuk berlomba dengan wakil kelompok yang lain.²⁶ Proses kompetisi memungkinkan peserta didik untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Kemudian menurut Trinto dijelaskan bahwa TGT adalah dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan skor untuk tim mereka.²⁷ Dalam konteks ini permainan yang dimainkan dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Setiap anggota tim memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Teams Games Tournament adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

²⁶ Rafika Rahmawati, 'Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi', *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14.2 (2019).

²⁷ Rafika Rahmawati, 'Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengklasifikasi Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi', h.72

permainan serta penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah terdapat *tournament* akademik dalam proses pembelajaran. Katakarakteristik tgt sendiri adalah peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang mana pada proses pembelajarannya akan terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok.²⁸ Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial dan emisonal peserta didik melalui kerja sama tim. Selain itu, TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memberikan penghargaan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam setiap tahapan yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar.

Aktifitas belajar dengan menggunakan permainan dapat membuat peserta didik lebih releks selain itu juga dapat menumbuhkan rasa percaya didri, tanggung jawab disiplin, kompetitif, kerjasama.²⁹

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan 4 samapai 5 orang peserta didik dalam kelomok-kelompok belajar yang heterogen atau yang memiliki kemampuan, jenis kelamin serta suku, ras yang berbeda. Robert E Slavin mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik.³⁰ Dalam tournament peserta didik bertanding mewakili timnya dengan

²⁸ Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, 'Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1.2 (2016).

²⁹ Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, 'Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk',

³⁰ Nurholis and Holiludin, 'Meningkatan Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tambakreja Lakbok Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt)', *Jurnal Garasi Buku Dan Obrolan Keilmuan*, 1.1 (2024).

anggota tim yang lain yang setara dengan kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikemukakan oleh Salvin terdiri dari lima komponen yaitu presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), serta penghargaan kelompok (*teams rekognition*).³¹ Setiap komponen ini memiliki peran yang penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Presentasi kelas memberikan dasar pengetahuan yang di buat oleh peserta didik, sementara pembelajaran dalam kelompok memungkinkan peserta didik untuk mendiskusikan dan memperdalam materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil. Peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta suku, ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan diharapkan mampu memotifasi peserta didik saling membantu antara peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dengan peserta didik yang memiliki kemampuan yang kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini mapu menyebabkan tumbuhnya rasa

³¹ Nurholis and Holiludin, 'Meningkatan Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tambakreja Lakbok Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt)',

kesadaran pada peserta didik bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

- b. *Games Tournament*. Dalam permainan ini setiap peserta didik yang bersaing adalah wakil dari masing-masing kelompoknya. Peserta didik yang mewakili kelompoknya masing-masing ditempatkan di meja-meja tournament. Dan setiap meja tournament ditempati oleh 5 sampai 6 peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja tournament diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau

penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

- c. Penghargaan kelompok. Langkah pertama sebelum penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang diperoleh kelompok tersebut.³²

Keberhasilan dalam suatu kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Dalam TGT terdapat tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.

Berikut adalah tabel kriteria penghargaan kelompok:

Tabel 2.1
Kriteria penghargaan kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40 ke bawah	<i>Good team</i>
41-49	<i>Great team</i>
50 ke atas	<i>Super team</i>

³² Amaluddin, Muh Asrianto Setiadi, and Andi Sufiana, 'Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris', *Guru Pencerah Semesta*, 1.1 (2022).

Menurut Huda dalam model TGT peserta didik mempelajari materi belajar diruang kelas. Dan setiap peserta didik di tempatkan dalam suatu kelompok yang terdiri dari tiga orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Yang mana hal ini mampu membantu pesera didik untuk lebih mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal peserta didik.

Metode kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran dimana peserta didik dalam berkelompok yang memiliki perbedaan kemampuan mengikuti turnamen materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh peserta didik. Selain itu tipe tipe permainan pembelajaran turnamen ini jua melibatkan antar peserta didik menjadi tutor untuk mendalami materi. Permainan yang dirangsang dalam model pembelajaran TGT mengharuskan peserta didik untuk berperan aktif secara keseluruhan yang dapat menjadikan peserta didik untuk lebih bertanggung jawab, mampu bekerja sama, jujur, memiliki rasa bersaing yang hebat.

Menurut wahyudin bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) selain bermanfaat untuk melatih sikap bekerja sama peserta didik, model pembelajaran TGT juga dapat menjadikan peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi hal ini didukung oleh adanya tutor sebaya yang mana pada hal ini pesera didik akan menjadi tutor untuk pesera didik yang lain.

Menurut Rochmana dan Shobirin TGT merupka salahsatumodel pembelajaran kooperatif dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dan menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang

tepat.³³ Dengan demikian, model TGT mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui kolaborasi dalam tim dan usaha untuk mencapai hasil yang maksimal dalam permainan kompetitif.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan serta melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan.³⁴ Dengan demikian, TGT tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional peserta didik melalui kerja sama serta interaksi yang positif.

Menurut Azka Hanifa dan Adi Budiman Pembelajaran dengan cooperative learning type *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran berkelompok dengan metode pembelajaran kuis atau permainan. Dimana siswa dipecah menjadi beberapa kelompok kecil dan dilakukan pertandingan kuis yang dibagi menjadi beberapa ronde permainan.³⁵ Yang mana setiap ronde memiliki tujuan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, dimana kelompok yang mendapat skor yang tinggi akan mendapat penghargaan.

Dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga tournament (pertandingan) yang berhubungan

³³ Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani3, 'Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa', *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3.2 (2020).

³⁴ Uswatun Hasanah, 'Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa',

³⁵ N P Oktavianti, S Sulistiasih, and R Rapani, 'Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Pedagogi*, 3 (2018).

dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan.³⁶

2. Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Temas Games Tournament*.

Inti dari model ini adalah adanya *games* dan *tournaments* akademik. Masing-masing siswa nantinya akan mewakili kelompoknya untuk bersaing dalam meja *tournaments*.³⁷ Setelah kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi dan selanjutnya siswa bekerja mengerjakan LKS dalam kelompoknya masing-masing. Apabila ada anggota kelompok yang kurang mengerti dengan materi dan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertugas memberikan jawaban seta menjelaskannya sebelum pertanyaan tersebut diajukan kepada guru.

Sistem sosial dalam model pembelajaran ini adalah berkelompok, yang mana peserta didik akan diberikan sebuah permasalahan, kondisi atau persoalan untuk dipecahkan secara berkelompok dengan cara berdiskusi dan memberikan pendapat antara satu sama lain.³⁸ Setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berkontribusi, sehingga menghasilkan diskusi dan solusi. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya

³⁶ Dede Kurnia Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Holistika*, 5.2 (2021).

³⁷ Sri yulias Tini, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tgt Pada Mata Pelajaran Pkn', *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni (JPVS)*, 2.1 (2023).

³⁸ Wirawan fadly, 'Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka', Bening Pustaka, 2022, h187-188.

meningkatkan pemahaman materi tetapi juga keterampilan sosial serta kerja sama kelompok peserta didik.

Adapun tahapan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

Tahapan penerapan model pembelajaran TGT

No	Langkah-langkah pokok	Kegiatan guru	Kegiatan peserta didik
1.	Tahap 1: persiapan pembelajaran	Membuat materi pembelajaran, mempersiapkan pendukung pembelajaran, membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.	Menerima arahan dari guru untuk melaksanakan proses pembelajaran.
2.	Tahap 2: <i>class presentation</i> (persiapan kelas)	Menjelaskan pokok materi yang akan dibahas.	Mengembangkan serta menjelaskan materi pokok yang telah diberikan
3.	Tahap 3: <i>teams</i> (belajar dalam kelompok)	Membentuk peserta didik dari kelompok kecil menjadi kelompok heterogen, memberikan LKPD,	Memecahkan dan menganalisis tugas secara berkelompok serta saling memberi masukan satu sama lain

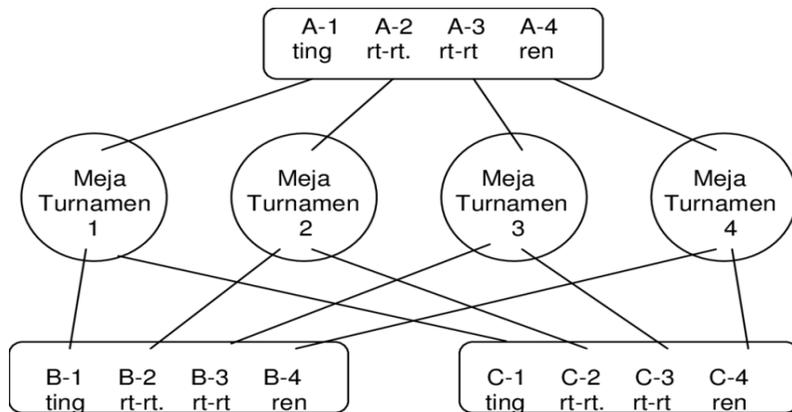
		dan memandu peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam bentuk team atau berkelompok.	untuk mempermudah proses diskusi.
4.	Tahap 4: <i>tournament</i> (pertandingan)	Menguji tingkat pemahaman peserta didik pada materi ajar melalui pertandingan antar kelompok/tim (berupa soal lisan)	Memilih perwakilan tiap kelompok untuk melaksanakan pertandingan yang akan diadakan dengan berlomba memberi jawaban dengan tepat untuk mendapat poin.
5.	Tahap 5: <i>team recognition</i> (penghargaan kelompok)	Menghitung perolehan poin tiap tim dan memilih pemenang dengan poin tertinggi dari materi bahan ajar yang telah disampaikan sebagai bentuk penghargaan.	Memperhatikan perolehan poin yang disampaikan. Tim dengan nilai tertinggi akan diberi gelar “ <i>super team</i> ”

Dalam penerapan model pembelajaran TGT dibutuhkan meja turnamen yang memiliki fungsi sebagai tempat atau arena untuk peserta didik mengikuti tahap permainan atau kompetisi untuk

menguji pemahaman mereka dalam menguji pemahaman materi yang telah dipelajari. Contoh bagan meja tournament dalam penerapan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

Bagan 2.2

Bagan meja tournament dalam penerapan model pembelajaran TGT



3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Sebagaimana model pembelajaran yang lain tentunya TGT juga memiliki kelebihan dan kekurangan berikut ini adalah kelebihan dari penerapan model pembelajaran TGT :

- a. Model pembelajaran TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang rendah juga ikut aktif dan memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran.
- b. Pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kerja sama dan saling menghargai antar sesama anggota kelompok.

- c. Metode pembelajaran ini membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran, dikarenakan guru menjanjikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
- d. Peserta didik lebih senang karena terdapat permainan akademik dalam model ini.

Berikut adalah kekurangan dari penerapan model pembelajaran teams games tournament:

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru dituntut pandai memilih materi yang cocok untuk penerapan model pembelajaran ini
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum di terapkan. Misal membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba.

Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pembelajaran kelompok dengan elemen permainan. Dalam model ini, siswa dibagi dalam kelompok kecil yang saling bekerja sama untuk mempelajari materi tertentu. Setelah itu, siswa mengikuti "turnamen" atau kompetisi berupa kuis atau tes yang menguji pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

D. Keterkaitan antara model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sering dijumpai tentangan seperti kurangnya minat peserta didik, metode mengajar yang monoton, serta hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran yang dapat

meningkatkan keterlibatan peserta didik serta pemahaman materi yang lebih mendalam.

Model *Jigsaw* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menekankan pada pembagian tanggung jawab belajar antar anggota kelompok. Model pembelajaran *Jigsaw* memiliki mekanisme seperti, membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, setiap anggota kelompok mempelajari bagian tertentu, kemudian bertemu dalam kelompok ahli untuk mendalami materi, lalu kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan bagian yang telah dikuasai.

Kelebihan dari model *Jigsaw* sendiri adalah meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran, mendorong pemahaman mendalam karena setiap peserta didik memiliki kewajiban untuk mengajarkan materi pada anggota kelompoknya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan pendekatan yang menyenangkan, hal ini dikarenakan pendekatan yang digunakan menggunakan elemen permainan dan kompetisi. Model pembelajaran ini memiliki mekanisme seperti peserta didik belajar secara berkelompok, mereka mengikuti kuis atau turnamen secara individu atau kelompok, nilai atau skor dikumpulkan sebagai bentuk penghargaan terhadap pencapaian peserta didik.

Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah meningkatkan motivasi belajar karena sifat pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam SKI mencakup penguasaan materi Sejarah Islam, seperti peristiwa penting, tokoh-tokoh, nilai budaya Islam, serta pemahaman terhadap perkembangan

Islam dari masa ke masa. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, peserta didik tidak hanya perlu menghafal, tapi juga memahami konteks sejarah dan makna dari peristiwa tersebut.

Keterkaitan antara model belajar *Jigsaw*, *Teams Games Tournament* dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam adalah Model *Jigsaw* membantu peserta didik untuk memahami isi materi SKI secara mendalam, karena mereka aktif mencari, mendalami, dan menjelaskan informasi sejarah kepada teman.

Model TGT mendorong peserta didik untuk mengulang dan menguatkan pemahaman mereka melalui permainan dan kompetisi yang menyenangkan.

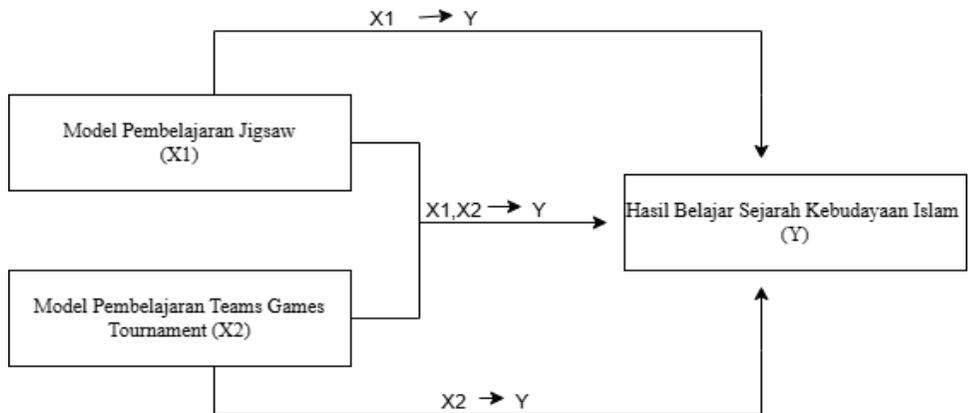
Kedua model sama-sama berbasis kerja kelompok, sehingga meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi, yang juga berdampak pada semangat belajar peserta didik.

Model pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Model *Jigsaw* mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam melalui pembagian tanggung jawab belajar antar peserta didik. Sementara itu, model TGT menggabungkan unsur kompetisi dan permainan yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Dengan demikian, penerapan kedua model tersebut memiliki keterkaitan positif terhadap pencapaian hasil belajar SKI, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan pendapat tersebut maka kerangka berpikir yang disajikan oleh penulis adalah sebagai berikut.

Bagan 2.3

Kerangka berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Model pembelajaran *Jigsaw* mempengaruhi hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempengaruhi hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Model pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya sedang diuji secara empiris. Hipotesis atau rumusan jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian, hipotesis yang ditarik dari serangkaian fakta yang muncul yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu dugaan sementara, atau sebuah pernyataan yang dirumuskan secara singkat, padat, jelas dan, dapat diuji kebenarannya. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Ada pengeruh model pembelajaran *Jigsaw* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang terstruktur dan menyatukan dalam jumlah satuan angka/kuantifikasi agar dapat dianalisis dan menggeneralisasikan temuannya.¹ Penelitian kuantitatif bersifat terstruktur serta berfokus kepada pengumpulan data dalam bentuk angka, yang lalu kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik guna mendapatkan kesimpulan yang kemudian dapat diterapkan secara lebih luas.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berfokus kepada Pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS N 2 Lampung Timur.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Ekspos facto* (atau sering disebut *ekspos-facto* dalam penulisan ilmiah) berasal dari bahasa Latin yang berarti "dari sesuatu yang sudah terjadi." Dalam konteks penelitian, *ekspos-facto* adalah jenis desain penelitian di mana peneliti menganalisis hubungan antara variabel yang sudah terjadi tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel tersebut. Penelitian ini sering digunakan ketika variabel independen tidak dapat dimanipulasi karena sudah terjadi sebelumnya.² Adapun variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah variabel Pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* (X1) dan *Teams Games Tournament* (X2)

¹ Abdul Muin, '*Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*', Literacy Nusantara Abadi, 2023, h. 6.

² RH Saragih, '*Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Pegawai Di PT. Bank Perkreditan Rakyat Nusantara Bona Pasogit 20 Deli Tua*', 8, 2018.

terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(SKI) di MTS N 2 Lampung Timur (Y).

B. Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs N 2 Lampung Timur, yang merupakan penelitian yang menggunakan penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini peneliti akan terjun secara langsung ke lapangan guna menyebarkan angket serta mengambil data guna menunjang penelitian.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian.³ populasi dalam sebuah penelitian yang mengacu kepada seluruh kelompok individu atau hal yang berfokus pada sumber data yang akan diteliti.

oleh karena itu populasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan yang akan menjadi titik dari penelitian, adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A, B dan C di MTS N 2 Lampung Timur yang berjumlah sebanyak 95 peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jumlah anggota populasi

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	35
2	VIII B	35
3	VIII C	35
Jumlah		105

³ Hardani, 'Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif', (Yogyakarta: Pustaka Ilmu,2020), h. 361.

Berdasarkan penjabaran tabel di atas, populasi di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A, B dan C MTs N 2 Lampung Timur, yang berjumlah sebanyak 105 peserta didik.

2. Sampel

Secara singkat sampel adalah sebagian dari populasi yang akan di teliti.⁴ Sampel merupakan bagiana dari populasi yang dipilih untuk dijadikan sebagai objek dari penelitian. sampel mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan serta digunakan untuk menarik kesimpulan atau penerapan secara luas mengenai populasi tersebut. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 35 orang peserta didik.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan cara probality sampling, adalah teknik sampling yang menawarkan peluang atau kesempatan yang setara bagi setiap anggota populasi yang dipilih menjadi anggota sampel.⁵ Metode ini memastikan bahwasanya setiap individu didalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih, sehingga hasil sampel dapat mewakili kondisi dari populasi tersebut secara keseluruhan. Teknik ini memiliki empat bentuk dan salah satunya teknik *cluster sampling*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *cluster sampling* yaitu suatu teknik pengambilan sampel di mana populasi dibagi menjadi kelompo-kelompok (klaster), kemudian klaster dipilih secara acak, dan seluruh anggota yang terdapat dalam klaster terpilih dijadikan sampel penelitian.

⁴ Syafrida Hafni Sahri, 'Metodologi Penelitian', (yogyakarta: KBM Indonesia,2021), h. 43

⁵ Abdul Muin, 'Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif', (Malang : Literasi Nusantara Abadi 2023), h. 44.

Klaster yang terpilih dalam penelitian ini adalah kelas VIII A yang terdiri dari 35 peserta didik. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 35 orang peserta didik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Dokumentasi dan Angket penjelasan metode tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan lain sebagainya.⁶ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data adalah sebagai berikut: dokumen hasil Penilaian Tengah Semester pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, data pendidik, struktur organisasi sekolah, denah lokasi dan, sejarah berdirinya MTs N 2 Lampung Timur.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak bertanya secara langsung kepada responden).⁷ Metode ini memungkinkan responden untuk memberikan jawaban secara tertulis serta lebih terseteruktur. Selain itu angket juga dapat menjangkau lebih banyak responden dalam waktu yang relatif singkat. Dalam pembuatan angket penulis menggunakan angket tertutup berberntuk *multiple choice* (pilihan ganda) yang mana setiap responden cukup memberikan tanda silang (X) disalah satu alternatif jawaban yang tersedia.

⁶ Suharsimi Arikunto, "Prosedur penelitian Satu Pendekatan Praktik" (Jakarta:PT Rineka Cipta,2013),h.274

⁷ Ibid, h.53.

Teknik ini digunakan sebagai teknik pokok untuk mendapatkan data dari variabel bebas yaitu pengaruh model pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament yang ditujukan kepada peserta didik dengan jumlah responden 35.

E. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena disebut variabel penelitian. instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel yang telah teruji faliditas dan reabilitasnya.⁸ Hal ini penting guna memastikan bahwa data yang didapatkan akurat serta dapat dipercaya. Dengan instrumen yang valid serta reliabel, hasil dari penelitian dapat digunakan untuk menari kesimpulan yang tepat.

1. Variabel

Variabel merupakan karakteristik atau sifat yang dapat diukur atau diamati dalam sebuah penelitian. Variabel ini dapat memiliki nilai yang berbeda-beda pada setiap subjek atau unit analisis. variabel digunakan untuk menggambarkan aspek yang ingin dikaji dan diuji pengaruhnya.

Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini yaitu:

a. Model pembelajaran *Jigsaw* (Variabel X1)

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah sebuah strategi pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mempelajari bagian-bagian tertentu dari materi pelajaran. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari dan menguasai satu bagian materi,

⁸ Sugiono, *Metodi panellation Pendidikan pend Ekatan quantitative, quantitative dan REND*, (Bandung :Alfa beta, 2013), h. 148

kemudian mereka bergabung dengan peserta didik dari kelompok lain yang mempelajari bagian yang sama untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan. Setelah itu, mereka kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan bagian materi yang telah mereka pelajari kepada anggota kelompok lainnya. Model ini mendorong kolaborasi, saling mengajar, dan meningkatkan pemahaman melalui keterlibatan aktif setiap peserta didik.

b. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT (Variabel X2)

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dan kompetisi. Peserta didik dibagi dalam tim-tim kecil untuk mempelajari materi tertentu. Setelah itu, mereka berpartisipasi dalam kuis atau permainan untuk menguji pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari. Setiap anggota tim yang berhasil mendapatkan skor tinggi dalam kompetisi berkontribusi pada nilai tim secara keseluruhan. Model ini mendorong motivasi, kerja sama, dan meningkatkan pemahaman melalui kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif.

c. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Variabel Y)

Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam antara lain adalah kemampuan peserta didik untuk memahami tentang perkembangan peradaban islam sejak masa awal termasuk juga persebaran agama islam, kebudayaan, ilmu pengetahuan, seni, dan sistem sosial yang ada didunia pada masa islam. Peserta didik juga diharapkan mampu untuk kontribusi islam dalam

bidang ilmu seperti ilmu astronomi, kedokteran, sastra, dan pengaruh islam dalam peradaban dunia.

2. Definisi Oprasional Variabel

Definisi oprasional variabel merupakan penjabaran dari variabel secara konkret dan terukur, yang tidak hanya mengacu pada pengertian teoritis, tetapi menjelaskan bagaimana variabel tersebut diamati, diukur, dan diterapkan dalam konteks penelitian. singknya definisi oprasional variabel adalah penjelasan tentang bagaimana suatu variabel diukur atau diterapkan secara nyata dalam sebuah penelitian.

Berdasarkan penjelasan tentang definisi oprasional variabel maka definisi oprasional variabel dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran *Jigsaw*
 - 1) Pembagian Kelompok.
 - 2) Pembagian tugas.
 - 3) Kelompok ahli.
 - 4) Presentasi atau diskusi.
 - 5) Penilaian dan evaluasi.
 - 6) Refleksi dan diskusi kelas.
- b. Model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
 - 1) Pembentukan kelompok.
 - 2) Pembelajaran tim.
 - 3) Penyusunan pertanyaan untuk turnamen.
 - 4) Turnamen atau permainan.
 - 5) Pemberian penghargaan.
 - 6) Refleksi dan evaluasi.
- c. Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

- 1) Menjelaskan sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah.
- 2) Menemukan kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah.
- 3) Menegaskan semangat pemimpin besar Ayyubiyah (Salahudin Al-ayubi, Al-adil dan Al- kamil).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. instrumen sangat penting dikarenakan instrumen ini lah yang akan menentukan keakuratan, kevalidan data yang diperoleh dalam konteks kuantitatif intrume penelitian dapat berupa angket, tes, lembar observasi dan wawancara.

Sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator dari setiap variabel yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi variabel penelitian. selanjutnya, untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya dapat diukur, maka dilakukan uji validitas dan reabilitas yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur variabel yang dimaksud, sedangkan uji reabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran. Adapun kisi-kisi variabel, serta uji validitas dan reabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada uraian berikut.

1. Kisi-kisi variabel

Kisi-kisi variabel adalah sebuah kerangka atau rencana yang merinci variabel-variabel yang akan diukur dalam suatu penelitian, lengkap dengan indikator-indikator dan sub-indikator yang relevan. Kisi-kisi variabel ini sangat penting karena

memberi gambaran yang jelas mengenai apa yang akan diukur dan bagaimana cara pengukurannya dalam penelitian. Berdasarkan penjelasan diatas maka kisi-kisi variabel dalam penelitian ini dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi variabel

Variabel	Jenis Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Skala pengukuran
Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	Variabel Terikat (Y)	a. Menelaah sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah	Observasi	Hasil Penilaian Tengah Semester	Skor angka (0-100)
		b. Menegaskan semangat pemimpin besar Ayyubiyah (Salahuddin Al-ayubi, Al-adil dan Al-kamil)			
		c. Menegaskan semangat pemimpin besar Ayyubiyah. (Salahuddin Al-ayubi, Al-adil dan Al-kamil)			
Model pembelajaran Jigsaw	Variabel bebas (X1)	a. Pembagian kelompok	Observasi dan Angket	Lembar Angket	Skala likert (1-5)
		b. Pembagian materi			
		c. Kelompok ahli			
		d. Presentasi atau diskusi kelompok			
		e. Penilaian dan evaluasi			
		f. Refleksi dan diskusi			

Model pembelajaran Teams Games Tournament	Variabel bebas (X ₂)	a. Pembentukan kelompok	Observasi dan Angket	Lembar Angket	Skala likert (1-5)
		b. Pembelajaran tim			
		c. Turnamen atau permainan			
		d. Pemberian penghargaan			
		e. Refleksi dan evaluasi			

2. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data (mengukur) itu valid berarti instrumen itu dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur.⁹ Dengan kata lain jika sebuah instrumen dinyatakan valid, maka alat ukur tersebut sesuai dan tepat untuk mengukur variable yang ingin diteliti.

Pada penelitian ini alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengukur Pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* dan TGT terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS N 2 Lampung Timur dengan menggunakan rumus *product moment pearson*

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2)(\Sigma y^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien koreasi antara variable X dan Variable Y.

Σxy = Jumlah Perkalian antara variable X dan variable Y.

⁹ Sugiono, *Metode panellation Pendidikan pendekatan kuantitatif, kuantitatif dan RND*, h. 177.

Σx^2 = Jumlah perkalian variable X.

Σy^2 = jumlah perkalian variable Y

Dengan bantuan program SPSS versi 30. Uji ini bertujuan untuk melihat sejauh mana setiap item instrumen memiliki hubungan linier yang kuat dengan total skor. berdasarkan hasil pengumpulan data, tabel berikut menyajikan hasil uji validitas terhadap masing-masing butir instrumen penelitian, yang dianalisis menggunakan teknik korelasi pearson product moment berdasarkan data dari 20 responden.

Tabel 3.3
Uji Validitas Butir Instrumen X1

		Correlations									
		XI01	XI02	XI03	XI04	XI05	XI06	XI07	XI08	XI09	TOTAL
XI01	Pearson Correlation	1	.583**	.274	.275	.654**	.234	.707**	.499*	.406	.702**
	Sig. (2-tailed)		.007	.243	.241	.002	.320	<.001	.025	.075	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI02	Pearson Correlation	.583**	1	.189	.458*	.636**	.352	.495*	.391	.689**	.779**
	Sig. (2-tailed)	.007		.424	.042	.003	.128	.026	.089	<.001	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI03	Pearson Correlation	.274	.189	1	.538*	.181	.255	.089	.436	.555*	.565**
	Sig. (2-tailed)	.243	.424		.014	.446	.277	.708	.055	.011	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI04	Pearson Correlation	.275	.458*	.538*	1	.544*	.360	.194	.227	.573**	.708**
	Sig. (2-tailed)	.241	.042	.014		.013	.119	.411	.336	.008	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI05	Pearson Correlation	.654**	.636**	.181	.544*	1	.516*	.600**	.497*	.461*	.814**
	Sig. (2-tailed)	.002	.003	.446	.013		.020	.005	.026	.041	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI06	Pearson Correlation	.234	.352	.255	.360	.516*	1	.415	.435	.354	.629**
	Sig. (2-tailed)	.320	.128	.277	.119	.020		.069	.055	.125	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI07	Pearson Correlation	.707**	.495*	.089	.194	.600**	.415	1	.460*	.225	.630**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.026	.708	.411	.005	.069		.041	.341	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI08	Pearson Correlation	.499*	.391	.436	.227	.497*	.435	.460*	1	.331	.655**
	Sig. (2-tailed)	.025	.089	.055	.336	.026	.055	.041		.154	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
XI09	Pearson Correlation	.406	.689**	.555*	.573**	.461*	.354	.225	.331	1	.759**
	Sig. (2-tailed)	.075	<.001	.011	.008	.041	.125	.341	.154		<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.702**	.779**	.565**	.708**	.814**	.629**	.630**	.655**	.759**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.010	<.001	<.001	.003	.003	.002	<.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

Berdasarkan tabel hasil uji validitas x1 diatas, dapat dilihat nilai korelasi (rxy) setiap instrumen menunjukkan hasil yang lebih besar dari rata-rata r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden sebanyak 20 orang, yaitu sebesar 0,444. hal ini menunjukkan bahwa semua item dalam isntrumen memenuhi kriteria validitas. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang dimaksud.

Tabel 3.4
Uji Validitas Butir Instrumen X2

		Correlations							
		XII01	XII02	XII03	XII04	XII05	XII06	XII07	TOTAL
XII01	Pearson Correlation	1	.333	.622**	.454*	.496*	.764**	.651**	.909**
	Sig. (2-tailed)		.151	.003	.044	.026	<.001	.002	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
XII02	Pearson Correlation	.333	1	-.016	.275	.102	.149	.359	.457*
	Sig. (2-tailed)	.151		.948	.240	.670	.531	.120	.043
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
XII03	Pearson Correlation	.622**	-.016	1	.063	.183	.381	.388	.540*
	Sig. (2-tailed)	.003	.948		.793	.439	.098	.091	.014
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
XII04	Pearson Correlation	.454*	.275	.063	1	.441	.284	.535*	.639**
	Sig. (2-tailed)	.044	.240	.793		.052	.224	.015	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
XII05	Pearson Correlation	.496*	.102	.183	.441	1	.285	.674**	.677**
	Sig. (2-tailed)	.026	.670	.439	.052		.223	.001	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
XII06	Pearson Correlation	.764**	.149	.381	.284	.285	1	.379	.684**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.531	.098	.224	.223		.099	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
XII07	Pearson Correlation	.651**	.359	.388	.535*	.674**	.379	1	.847**
	Sig. (2-tailed)	.002	.120	.091	.015	.001	.099		<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.909**	.457*	.540*	.639**	.677**	.684**	.847**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	.043	.014	.002	.001	<.001	<.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

dari tabel diatas dapat dilihat bahwa seluruh butir memiliki nilai r_{hitung} lenih besar daripada r_{tabel} yaitu berkisar antara 0,540 hingga 0,909. dengan demikian, seluruh butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini.

b. Uji Reabilitas Instrumen

Suatu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.¹⁰ Jika instrumen tersebut menghasilkan data yang sama atau menyerupai dalam setiap kali pengujian dengan objek yang sama, maka instrumen tersebut dianggap reabel. Begitu pula sebaliknya jika hasil pengukuran yang diperoleh bervariasi setiap kali digunakan maka instrumen tersebut dianggap tidak reabel, dengan kata lain reabilitas memperlihatkan sejauh mana instrumen mampu menghasilkan hasil yang konsisten. Pada penelitian ini data yang digunakan telah diuji dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*

$$\alpha = \frac{K}{K1} \left(1 - \frac{\sum o^2 i}{o^2 total} \right)$$

keterangan :

α = Cronbach's Alpha

k = Jumlah item/ Pernyataan dalam instrumen

$O^2 i$ = Variasi masing-masing item

$O^2 total$ = Variasi total skor (jumlah dari seluruh item)

¹⁰ ibid

Dalam penelitian ini peneliti menghitung dengan alat bantu SPSS sebagai berikut:

Tabel 3.5
Interpretasi Reliabilitas Item Soal Angket X1

Reliability Statistics				
	Cronbach's Alpha	N of Items		
	.807	9		

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
JIG01	29.65	21.503	.667	.775
JIG02	29.85	23.503	.331	.806
JIG03	30.20	23.326	.259	.816
JIG04	30.35	18.871	.639	.768
JIG05	30.35	18.976	.715	.758
JIG06	30.35	19.503	.563	.780
JIG07	30.70	22.853	.341	.806
JIG08	30.25	20.513	.578	.778
JIG09	30.30	21.063	.455	.795

Tabel 3.6
Interpretasi Reliabilitas Item Soal Angket X2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.610	7

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
TGT01	20.00	25.053	.077	.650
TGT02	20.95	18.576	.498	.502
TGT03	20.70	22.747	.221	.608
TGT04	20.90	23.568	.169	.625
TGT05	20.70	20.326	.501	.513
TGT06	20.20	21.642	.489	.529
TGT07	21.15	21.397	.399	.548

Berdasarkan perhitungan pada kedua tabel diatas ditemukan bahwa pada x1 nilai alpha lebih besar dari R tabel dengan hasil nilai alpha 0,807 sedangkan pada x2 ditemukan nilai alpha lebih besar dari R tabel dengan hasil nilai alpha sebesar 0,610. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket yang disusun memiliki validitas dan reliabilitas, hal ini dibuktikan dengan kedua tabel diatas.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh kemudian data dianalisis guna menguji hipotesis penelitian yang telah diajukan. Tetapi sebelum data yang diperoleh dianalisis, penulis perlu melakukan uji persyaratan analisis data guru yang bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut dapat digunakan untuk dianalisis.

1. Uji persyaratan Analisi Data

Persyaratan yang wajib untuk dipenuhi guna melakukan analisis adalah sampel acak yang berasal dari populasi yang harus berdistribusi normal serta data bersifat homogen. Berikut adalah uraian lebih lanjut mengenai hasil pengujian persyaratan analisis yaitu normalitas, homogenitas dan linieritas data:

a. Uji Normalitas Data

Analisis uji normalitas dalam penelitian bertujuan untuk menguji asumsi bahwa data distribusi sampling dari rata-rata sampel mendekati atau mengikuti normalitas, analisis uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *shapiro wilk* dengan rumus.

$$w = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x(i))^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Uji *shapiro wilk* merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji kesesuaian distribusi data dengan distribusi teoritis tertentu atau untuk membandingkan dua distribusi sampel, melalui SPSS 30 dengan kriteria uji apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka H_0 ditolak, artinya data berdistribusi secara normal. Begitu pula sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak normal.¹¹

b. Uji Homogenitas.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi memiliki kesamaan atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis *independent sample t test* dan *anova*. Uji homogenitas variasi sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak

¹¹ Nursalim Malay, 'Belajar Mudah dan Praktis analisis data dengan SPSS dan JASP', Bandar Lampung: Madani Jaya, 2022, h.37.

homogenan kelompok yang dibandingkan).¹² Dengan memastikan homogenitas, peneliti dapat meningkatkan validitas dan keakuratan dari hasil perbandingan yang dilakukan. rumus yang digunakan untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini adalah uji levene

$$W = \frac{(N-K) \sum_{k_2=1}^{K_2} ni(Zi-Z_{..})^2}{(K-1) \cdot \sum_{k_2=1}^{K_2} (Zij-Zi.)^2}$$

c. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk memiliki model regresi yang akan digunakan. Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linier antar variable dependen terhadap variable independen yang hendak diuji. Jika model tidak memenuhi syarat linieritas maka model regresi linier tidak bisa digunakan, untuk menguji linieritas suatu model, dapat digunakan uji linieritas dengan melakukan regresi terhadap model yang akan diuji.¹³ Hasil dari uji linieritas ini akan membantu peneliti dalam menentukan apakah perlu menggunakan model regresi yang lain yang dirasa lebih sesuai. Rumus yang digunakan untuk menghitung linieritas adalah rumun umum sebagai berikut:

$$F = \frac{RJK \text{ Deviasi dari linier}}{RJK \text{ Galat}}$$

¹² Rektor Sianturi, 'Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis', *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8.1 (2022), pp. 386-97, doi:10.53565/pssa.v8i1.507. h.388.

¹³ Moh Djazari, Diana Rahmawati, and Mahendra Adhi Nugraha, 'Pengaruh Sikap Menghindari Risiko Sharing Dan Knowledge Self-Efficacy Terhadap Informal Knowledge Sharing Pada Mahasiswa Fise Uny', *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 2.2 (2013).h.195.

2. Uji Analisis Data.

Uji analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *regresi ganda*, *regresi ganda* digunakan pada penelitian ini untuk mencari besar pengaruh variable bebas dan terikat serta digunakan juga untuk uji homogenitas yang diajukan. Teknik analisis *regresi ganda* juga digunakan untuk memprediksi naik turunnya variable dependen. Dalam analisis ini peneliti menggunakan bantuan perhitungan SPSS Versi 20 berikut adalah rumus dari *regresi ganda*:

$$\bar{y} = a_0 + a_1x_1 + a_2x_2 + a_3x_3 + e^{17}$$

\bar{y} = adalah variable dependen yang diprediksi, b_0 adalah konstanta, b_1 b_2 dan b_3 adalah variable independen, dimana x_1 adalah model pembelajaran jigsaw, x_2 model pembelajaran TGT.

Kemudian untuk menguji \bar{y} regresi ganda dengan membandingkan uji F dan uji T, apabila diperoleh nilai signifikan lebih kecil 0,05 maka hipotesis nol ditolak. Signifikan variable bebas dan variable terikat dikonsultasikan dengan F dan T *regresi ganda* sebagai berikut:

a. Uji F

Signifikan bila F hitung \leq F tabel jadi taraf keseluruhan 5% H_0 , signifikan bila F hitung $>$ F tabel jadi taraf kesalahan 5% H_0 ditolak.

b. Uji T

Signifikan bila T hitung \leq F tabel jadi taraf kesalahan 5% H_0 diterima.

Signifikan bila T hitung $>$ F tabel jadi taraf kesalahan 5% H_0 ditolak.

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka temuan umum yang diperoleh terkait MTs N2 Lampung Timur adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi lokasi penelitian

- a. NPSN :10816800
- b. Nama Sekolah : MTs N2 Lampung Timur
- c. Nama Kepala Sekolah : Lenny Darnisah, S.Pd., MM
- d. Alamat :
 - 1) Jalan : Jalan Merdeka
 - 2) Desa/Kelurahan : Kota Raman
 - 3) Kecamatan :Raman Utara
 - 4) Kabupaten :Lampung Timur
 - 5) Propinsi : Lampung
- e. Kode Pos :34371
- f. No Telpn : (0725)7628163
- g. Email : mtsnramanutara@gmail.com
- h. Tahun Berdiri :1968
- i. Status Sekolah : Negeri
- j. waktu pembelajaran : 07:00-14:00

2. Visi dan Misi MTs N2 Lampung Timur

a. Visi MTs N2 Lampung Timur

Menjadikan Peserta didik yang sholeh dan sholehah dan bertaqwa kepada ALLAH SWT., serta memiliki ilmu

pengetahuan sesuai dengan perkembangan IPTEK berwawasan Global dan Lingkungan.

b. Misi MTs N2 Lampung Timur

- 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut dan adat-istiadat budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan sebagai acuan dalam bersikap, bertindak, dan bertingkah laku memualai pendalaman dan pengamalan ajaran agama.
- 2) Menumbuhkan semangat kebersamaan, loyalitas dan profesionalisme sehingga dapat meningkatkan etos belajar dan etos kerja kepada seluruh warga sekolah melalui pebiasaan.
- 3) Pengembangan potensi akademik dan non akademik dengan melengkapi sarana dan prasarana agar peserta didik dapat mencapai prestasi yang maksimal.
- 4) Melaksanakan kegiatan pemebelajaran yang kondusif dan nyaman dengan melengkapi sarana dan prasarana fisik sekolah.
- 5) Menghasilkan lulusan yang berprestasi tinggi, sehingga mampu bersaing di perguruan tinggi dan dunia kerja melalui optimalisasi pembelajaran dan penelusuran peserta didik yang akan melanjutkan.
- 6) Membudayakan upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup melalui kegiatan pengendalian pencemaran lingkungan sekolah.
- 7) Menyelenggarakan sekolah ramah anak yang berpengetahuan, berketerampilan, dan bersikap luhur

serta memiliki kemampuan teknologi melalui penerapan disiplin positif.

- 8) Menyelenggarakan pembinaan olahraga berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan yang mendorong peserta didik berprestasi dibidang olahraga melalui ekstrakurikuler, ko kulikuler maupun intrakurikuler.

3. Sejarah Berdiri MTs N2 Lampung Timur

MTs Negeri 2 Lampung Timur berdiri pada tahun 1968 dengan nama Pendidikan Guru Agama (PGA) 4 tahun, yang pada saat itu di ketuai oleh bapak Datuk yang menjabat sebagai kepala sekolah. Pada tahun 1970 kepala sekolah bapak Datuk digantikan oleh bapak Sucipto. Akhir masa jabatan bapak Sucipto sampai pada tahun 1972. Pada tahun 1972 – 1974 kepala sekolah digantikan oleh bapak Mukari. Pada tahun 1975 Pendidikan Guru Agama (PGA) diubah menjadi MTs Agama Islam yang pada saat itu di kepalai oleh bapak Sudadin BA. Beliau menjabat sampai pada tahun 1978. Pada tahun 1979 – 1984 MTs AI berubah menjadi MTs Poncowati, yang maksudnya persiapan, itu kedepan menjadi persiapan negeri. Yang pada waktu itu yang menjabat menjadi kepala sekolah adalah bapak Slamet Efendi BA.

Kemudian pada Tahun 1988 MTs Poncowati diubah menjadi MTs N Filial Poncowati di Raman Utara oleh bapak Bisri BA yang pada saat itu menjabat sebagai Kepala sekolah. Pada Tahun 1991 MTs N Poncowati Filial diusulkan menjadi (MTs N Penuh). Usulan tersebut baru terealisasi pada Tahun 1993 dengan dasar Surat Keputusan Menteri Agama

No:244/1993 tanggal 25 Oktober 1993. Jadi pada Tahun 1994 resmi MTs yang tadinya Swasta atau Filial Poncowati menjadi MTs N Raman Utara dengan Kepala Sekolah bapak Bisri BA. Beliau menjabat sebagai kepala sekolah selama 8 (delapan) tahun, selama 4 tahun MTs Filial dan 4 tahun MTs N Raman Utara. Tepatnya pada tahun 1996 Bisri BA Diganti oleh Kepala Sekolah baru yaitu bapak Drs. Yahya Sulaiman. Beliau menjabat selama kurang lebih 5 tahun karena terjadi perpindahan Kepala bapak Drs. Yahya Sulaiman di pindah ke MTs Batanghari Metro.dan MTs Raman Utara dikepalai oleh bapak Drs. Jumari, beliau menjabat Kepala MTs selama 3 tahun.

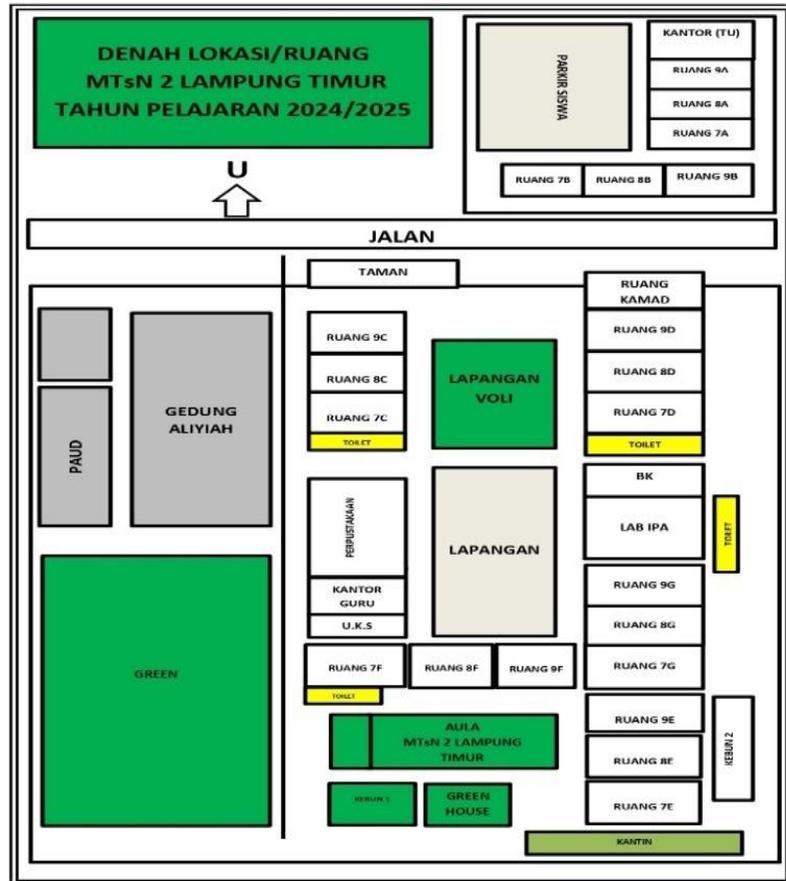
Sampai pada tahun 2005. Terjadi pergantian Kepala Madrasah Drs. Jumari diganti oleh ibu Lenny Darmisah, S.Pd .,MM kurang lebih selama 10 tahun dan beliau sekarang menjabat menjadi Kepala Sekolah MTs N 1 Lampung Timur.

Nama MTs N Raman Utara diganti menjadi Mts 2 Lampung Timur dikarenakan membawa nama Kabupaten sehingga MTs N raman Utara berganti nama menjadi MTs N 2 Lampung Timur pada bulan Januari tahun 2015. pada bulan Maret 2015 MTs N 2 Lampung Timur dikepalai oleh Bapak Rubangi, S.Pd dari tahun ke tahun MTs N 2 Lampung Timur mengalami kemajuan baik bangunan fisik maupun non fisik. Isi berupa bangunan gedung, pertumbuhan guru dan siswa.

Pada bulan februari 2016 bapak Rubangi, S.Pd beralih tugas menjadi guru di MTs N 1 Lampung Timur. Sejak itu Kepala MTs N 2 Lampung Timur dijabat oleh Kepala yang baru yaitu bapak Toipi, S.Ag,. M.Pd.I sampai saat ini.

4. Denah Sekolah

Gambar 4.1
Denah Sekolah



5. Data Pendidik

Tabel 4.1
Data Pendidik

DATA PENDIDIK MTSN2 LAMPUNG TIMUR		
NO	KETERANGAN	JUMLAH
1	Guru	42
2	Tenaga Kependidikan	2
3	PNS	30
4	Non PNS	12
5	Laki-laki	13
6	Perempuan	29

6. Data Peserta Didik MTs N2 Lampung Timur

Tabel 4.2**Data Peserta Didik Kelas VII**

Kelas VII					
No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Wali Kelas
1	VII A	12	18	30	Candra Pratiwi, M.Pd
2	VII B	13	18	31	Nur Aini, S.Pd,Gr
3	VII C	14	18	32	Via Apri Setiani, S.Si
4	VII D	14	18	32	Marlina, S.Pd
5	VII E	13	18	31	Istiqomah, S.Pd
6	VII F	14	18	32	Lulu Fuadah, S.Pd I
7	VII G	16	16	32	Heni Novianti, S.Si, Gr
Jumlah Total		96	124	220	

Tabel 4.3**Data Peserta Didik Kelas VIII**

kelas VIII					
No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Wali Kelas
1	VIII A	7	28	35	Dra. Nur Rachmah
2	VIII B	12	23	35	Ari Widayati, S.Pd
3	VIII C	18	17	35	Disca Fenidesty Sari, S.Pd
4	VIII D	15	19	34	Rusmawati,S.Pd
5	VIII E	18	15	33	Hestin Isyanti, S.Ag
6	VIII F	19	14	33	Marya Ulfa, S.Pd
7	VIII G	16	17	33	Nurjanah, SE
Jumlah Total		105	133	238	

Tabel 4.4**Data Peserta Dididk Kelas XI**

Kelas IX					
No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Wali Kelas
1	IX A	8	24	32	Dra. Dewi Susiyanti
2	IX B	10	23	33	Dra. Istikomah
3	IX C	20	13	33	Dra. Supriyanti
4	IX D	21	12	33	Sulasih, S.Pd
5	IX E	20	13	33	Afif Isa Ansori, M.Pd.I
6	IX F	20	13	33	Nihayatus Sholihah, S.Pd
7	IX G	20	13	33	Shofiyul Umam, SS
Jumlah Total		119	111	230	

7. Struktur Organisasi

kepala madrasah	: Lenny Darnisah, S.Pd.,M.M.
waka Bid Kurikulum	: Andika Limas Putra, M.Pd.
waka Bid Kesiswaan	: A. Jakfar, S.Ag.
Waka Bid Sarana dan Prasarana	: Drs. Junaidi, M.Kes.
Waka Bid Hubungan Masyarakat	: Anwar Sadat, S,Ag.,M.Pd.I.
Ketua Komite	: Sugiarto
Kepala Urusan Tata Usaha	: Katiman, S.Pd.
Bendahara	: Sulaiman, S.Sos.
Koordinator Perpustakaan	: Sri Mulyono, S .Ag
Pembina OSIS	: 1. Afifah Isa Ansori, M.Pd.I
	2. Marlina, S.Pd.

B. Temuan Khusus

1. Deskripsi Data

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti terlebih dahulu melakukan pengumpulan data melalui dokumentasi hasil belajar.

Berikut ini disajikan data hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT).

Tabel 4.5
Hasil Belajar Dengan Model Jigsaw dan TGT

No	Nama	Nilai	
		JIGSAW	TGT
1	ABDUL JABAR	80	80
2	ADITIA VANO SAPUTRA	88	80
3	ALE KUSUMA ALFR ESH	88	80
4	ANISA AULIA RAHMA	86	96
5	AURELIA PUSPITA DEWI	90	82
6	CLARISTA GIZZA NABILA	96	86
7	DAVINA AULIA SARAH	89	78
8	DINA AMELIA SALSABILA	90	96
9	FADIA BILQIS	98	86
10	FAIZ MUJAHID	87	78
11	FRELLYA ANUGRAH DESTIANIE	86	80
12	GLADIS GUARDIAN LEADER	86	78
13	HASYA AULIA GHASSANI	95	84
14	IRSYAD ARKAN ANDREAN	86	78
15	JELITA ZHAFIRAH	94	80
16	KAMILA BINJANI	88	82
17	KANAYA ADIRA SUKMA	97	86
18	KANAYA OKTA LATIFAYKA	86	86
19	KENES LIDIA ARVINA	80	80
20	KHOFIFAH KOMALA SANIA	88	86
21	KIRANIA ELMIRA ANWAR	88	80
22	LATIFA ANNADISA	84	80
23	M. RESTU KHOIRULLAH	86	78
24	MESSI DIANNARTA	88	86
25	MIFTAHUL JANAH	86	98

26	MUHAMMAD DAVID PUTRA ERLANGGA	86	80
27	NAJLAA HANIFFA KALTSUM	88	96
28	OKTA ABELIA PUTRI	87	90
29	RAHMA CHOIRUNNISA	88	90
30	SILVI DWI ANJANI	88	86
31	SITI NADIYAH NAFAH	88	78
32	SYAKIRA CHANIF AL QONI	88	90
33	VENTICA VERVENA VALENCIA	90	80
34	VIRA REVITA SARI	88	80
35	YESI ADE RAMAHDANI	86	82

Dari tabel hasil belajar di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran Jigsaw memiliki nilai tertinggi sebesar 98, nilai terendah 80, dan nilai rata rata sebesar 88,2. sedangkan untuk model pembelajaran Teams Games Tournament diperoleh nilai tertinggi sebesar 98, nilai terendah 78 dan nilai rata-rata sebesar 83,89.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket sebagai instrumen pengambilan data, yang disebarakan kepada 35 peserta didik kelas VIIIA di MTs N2 Lampung Timur. Angket tersebut terdiri atas 16 item pernyataan yang terbagi menjadi dua variabel, yaitu variabel X1 berjumlah 9 item dan variabel X2 yang berjumlah 7 item.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh responden, diperoleh data angket berupa tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Variabel Jigsaw X1

Tabel Angket X1											
No	Nama Responden	Jawaban									
		X1_1	X1_2	X1_3	X1_4	X1_5	X1_6	X1_7	X1_8	X1_9	X1_Total
1	r1	4	5	4	5	4	4	5	5	5	41
2	r2	2	4	2	4	2	2	5	5	5	31
3	r3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	30
4	r4	2	5	4	5	2	3	3	4	5	33
5	r5	4	5	4	4	4	4	5	5	3	38
6	r6	4	3	4	4	3	3	3	4	3	31
7	r7	2	5	4	2	4	3	2	3	5	30
8	r8	2	5	4	2	4	3	4	3	5	32
9	r9	3	2	5	5	5	5	3	4	4	36
10	r10	2	5	2	5	2	3	3	4	5	31
11	r11	2	5	5	5	5	2	3	4	5	36
12	r12	5	5	4	4	3	3	4	5	2	35
13	r13	5	4	4	2	3	2	3	3	4	30
14	r14	2	5	5	4	3	4	4	3	5	35
15	r15	5	4	5	4	5	5	5	4	5	42
16	r16	4	3	2	4	3	3	5	5	4	33
17	r17	5	4	3	3	5	4	5	4	5	38
18	r18	4	5	4	4	5	5	5	3	5	40
19	r19	4	3	3	2	3	3	4	5	2	29
20	r20	2	3	3	4	2	4	5	4	4	31
21	r21	2	5	3	2	4	5	5	3	5	34
22	r22	3	3	2	5	4	5	5	5	4	36
23	r23	2	3	4	5	4	4	5	5	3	35
24	r24	3	3	2	5	4	4	5	3	2	31
25	r25	3	5	2	2	5	4	3	2	3	29
26	r26	3	5	4	5	2	3	5	5	5	37
27	r27	5	5	2	3	4	3	3	4	4	33
28	r28	3	3	4	3	2	4	3	5	3	30
29	r29	3	5	4	3	5	5	3	5	4	37
30	r30	4	2	5	4	2	5	5	3	3	33
31	r31	2	2	4	5	3	5	2	3	4	30
32	r32	2	3	2	4	5	5	3	4	5	33
33	r33	5	3	4	3	4	3	3	3	2	30
34	r34	1	2	2	2	2	2	3	4	3	21
35	r35	5	3	5	5	3	4	2	3	4	34

Berdasarkan hasil penyebaran engket pembelajaran model *Jigsaw* diperoleh nilai tertinggi sebesar 42, nilaia terrendah sebesar 21, dan nilai rata-rata sebesar 33,29. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan yang positif terhadap penerapan model pembelajaran *Jigsaw*, yang mencerminkan

tingkat penerimaan dan efektivitas model tersebut dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.7
Data Variabel TGT X2

Tabel Angket X2									
No	Nama Responden	Jawaban							
		x2_1	x2_2	x2_3	x2_4	x2_5	x2_6	x2_7	x2_Total
1	r1	4	5	4	2	4	3	3	25
2	r2	3	5	3	2	2	3	4	22
3	r3	3	4	3	3	4	4	3	24
4	r4	2	5	2	3	3	2	4	21
5	r5	3	5	3	5	5	1	2	24
6	r6	3	3	2	3	5	5	3	24
7	r7	2	5	3	3	3	1	4	21
8	r8	3	5	3	3	3	4	3	24
9	r9	4	4	5	5	5	3	4	30
10	r10	5	5	2	5	5	5	5	32
11	r11	4	5	2	3	3	3	2	22
12	r12	5	5	4	3	2	4	3	26
13	r13	3	5	3	4	4	2	4	25
14	r14	5	3	3	3	3	3	5	25
15	r15	4	4	4	3	4	5	4	28
16	r16	3	5	3	4	3	5	3	26
17	r17	3	5	4	3	4	3	2	24
18	r18	5	5	3	5	4	5	5	32
19	r19	4	2	3	4	5	2	4	24
20	r20	5	4	3	4	4	5	3	28
21	r21	3	4	3	3	4	5	3	25
22	r22	5	3	2	4	3	4	5	26
23	r23	3	3	2	3	4	5	3	23
24	r24	3	5	2	4	4	2	4	24
25	r25	2	3	2	4	4	5	2	22
26	r26	4	5	4	5	3	4	2	27
27	r27	3	4	5	4	3	3	4	26
28	r28	3	5	4	3	4	5	4	28
29	r29	5	5	3	4	4	3	5	29
30	r30	5	4	3	3	4	4	5	28
31	r31	3	4	4	3	3	4	4	25
32	r32	3	3	4	3	2	2	5	22
33	r33	2	4	2	4	5	5	4	26
34	r34	3	4	5	4	4	4	4	28
35	r35	5	4	3	3	3	5	4	27

Berdasarkan persebaran angket *Teams Games Tournament* (TGT), diperoleh nilai tertinggi sebesar 32, nilai terendah sebesar 21, dan nilai rata-rata sebesar 25,51. Hasil ini menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik terhadap penerapan model TGT cenderung berada pada kategori sedang. Meskipun tidak setinggi respon terhadap model Jigsaw, temuan ini mengindikasikan bahwa TGT tetap memberikan pengalaman belajar yang positif bagi sebagian peserta didik, terutama dalam aspek suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Namun demikian, masih diperlukan penguatan dalam penerapannya agar lebih optimal dan merata dalam memberikan dampak terhadap seluruh peserta didik.

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji regresi berganda berikut adalah tabel hasil uji normalitas:

Tabel 4.8

Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
jigsaw	.124	35	.188	.948	35	.096
tgt	.117	35	.200*	.954	35	.153
hsl_ski	.132	35	.132	.964	35	.295

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap variabel *Jigsaw*, *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan output SPSS, diperoleh nilai signifikansi

sebesar 0,096 untuk variabel *Jigsaw*, 0,153 untuk variabel *Teams Games Tournament* (TGT) dan 0,295 untuk hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. seluruh nilai signivikansi lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas dalam analisis regresi linier berganda.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah varians dari data yang dibandingkan adalah sama (homogen), yang merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis ANOVA. berikut adalah data hasil uji homogenitas menggunakan SPSS terhadap variabel X1 dan X2 dalam bentuk gambar:

Tabel 4.9
Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
met_jig_tgt	Based on Mean	2.925	1	68	.092
	Based on Median	2.676	1	68	.106
	Based on Median and with adjusted df	2.676	1	60.052	.107
	Based on trimmed mean	3.013	1	68	.087

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan uji Levene, diperoleh nilai signifikasi sebesar sebesar 0,092 (berdasarkan mean), 0,106 (berdasarkan median), 0,107 (berdasarkan median dan adjusted df), dan (berdasarkan trimmed mean), 0,087. seluruh nilai signifikasi tersebut lebih besar dari taraf

signifikansi 0,05. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen, atau tidak terdapat varians yang signifikan antara antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament*.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara dua variabel. Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan pada variabel X1 terhadap Y atau model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, dan variabel X2 terhadap Y atau model pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Berikut adalah hasil output pengujian:

Tabel 4.10
Uji Linieritas X1 Terhadap Y.

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HSL SKI * JIG	Between Groups	(Combined)	88.910	13	6.839	1.175	.360
		Linearity	40.959	1	40.959	7.037	.015
		Deviation from Linearity	47.951	12	3.996	.687	.746
	Within Groups		122.233	21	5.821		
	Total		211.143	34			

Berdasarkan tabel anova pada uji linieritas diperoleh nilai signifikansi pada baris “*deviation from linearity*” sebesar 0,745(>0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara model pembelajaran *Jigsaw* dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, data memenuhi asumsi linearitas.

Tabel 4.11
Uji Linieritas X2 Terhadap Y

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HSL SKI * TGT	Between Groups	(Combined)	55.986	10	5.599	.866	.575
		Linearity	2.762	1	2.762	.427	.520
		Deviation from Linearity	53.224	9	5.914	.915	.529
	Within Groups		155.157	24	6.465		
	Total		211.143	34			

Berdasarkan tabel anova pada uji linieritas, diperoleh nilai signifikansi pada baris *deviation from linearity* sebesar 0,529(>0,05). maka dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis uji hipotesis, yaitu uji F dan uji T. Kedua uji tersebut memiliki fungsi masing-masing. Uji F digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, dan apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan kata lain, uji ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh masing-masing model pembelajaran secara terpisah. Sementara itu, uji T dipergunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Penggunaan kedua jenis uji ini bertujuan untuk memberikan

gambaran yang menyeluruh mengenai efektivitas model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

- a. Pengaruh *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Tabel 4.12
Hasil uji F Variabel Jigsaw

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	949.119	1	949.119	426.411	<,001 ^b
	Residual	73.452	33	2.226		
	Total	1022.571	34			

a. Dependent Variable: HSL_SKI

b. Predictors: (Constant), JIGSAW

Berdasarkan hasil uji ANOVA (*Analysis of Variance*) pada model regresi linear, Pada pengujian pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), diperoleh nilai F hitung sebesar 426,411 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol (H₀) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Pengaruh Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Tabel 4.13
Hasil Uji F Variabel TGT

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	856.383	1	856.383	4289.485	<,001 ^b
	Residual	6.588	33	.200		
	Total	862.971	34			

a. Dependent Variable: HSL_SKI

b. Predictors: (Constant), TGT

Berdasarkan hasil uji ANOVA (Analysis of Variance) pada pengujian pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), diperoleh nilai F hitung sebesar 4.289,485 dengan tingkat signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar SKI. Hal ini berarti bahwa variasi dalam penerapan model pembelajaran TGT secara nyata berkontribusi terhadap perbedaan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti secara simultan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Penerapan model ini mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan permainan edukatif dan kerja sama tim, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

- c. Pengaruh Simultan Model Pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Tabel 4.14
Hasil Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	83.103	4.377		18.986	<.001
	JIGSAW	.290	.096	.475	3.018	.005
	TGT	-.176	.140	-.197	-1.254	.219

a. Dependent Variable: HSL SKI

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda, diketahui bahwa model pembelajaran *Jigsaw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi

sebesar 0,005 ($p < 0,05$) dan nilai koefisien regresi sebesar 0,290. Artinya, setiap peningkatan dalam penerapan model *Jigsaw* akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam sebesar 0,290 poin. Selain itu, nilai koefisien beta standar (*Standardized Coefficients Beta*) sebesar 0,475 menunjukkan bahwa model *Jigsaw* memiliki kontribusi yang cukup kuat terhadap peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam diterima. Oleh karena itu, model *Jigsaw* dapat dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sementara itu, hasil analisis terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa variabel tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Nilai signifikansi sebesar 0,219 ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan model *Teams Games Tournament* dan hasil belajar peserta didik, meskipun tidak terlalu kuat. Koefisien regresi negatif sebesar -0,176 serta nilai t hitung -1,254 mengindikasikan bahwa hubungan tersebut bersifat negatif dan lemah, sehingga pengaruh model ini terhadap hasil belajar cenderung rendah namun tetap memiliki kontribusi. Hubungan tersebut tidak cukup kuat secara statistik untuk disimpulkan

sebagai pengaruh yang nyata. Berdasarkan hasil ini, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam diterima, dan hipotesis alternatif (H_a) tidak ditolak. Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, model *Teams Games Tournament* tidak dapat dikatakan memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara parsial, model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menunjukkan pengaruh yang kurang signifikan secara statistik terhadap hasil belajar tersebut.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada model regresi linear antara model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, diperoleh nilai F hitung sebesar 426,411 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang digunakan sebagai batas pengujian.

Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 (hipotesis nol), yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, ditolak. Dengan kata lain, H_a (hipotesis alternatif) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Jigsaw* dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Penolakan H_0 ini didasarkan pada aturan pengambilan keputusan statistik bahwa jika nilai signifikansi (p -value) lebih kecil dari 0,05, maka hasil tersebut dianggap signifikan secara statistik. Ini menunjukkan bahwa perbedaan yang ditemukan dalam hasil belajar siswa bukan terjadi secara kebetulan, melainkan memang dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Jigsaw*.

Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima. Ini berarti tidak terdapat cukup bukti untuk menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga perbedaan hasil belajar yang ada dianggap tidak signifikan secara statistik dan mungkin disebabkan oleh faktor lain selain model pembelajaran yang digunakan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Jigsaw* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Model ini efektif sebagai strategi pembelajaran karena mendorong partisipasi aktif siswa, kerja sama kelompok, dan saling mengajar antar teman, yang secara keseluruhan meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil uji ANOVA (*Analysis of Variance*) pada model regresi linear antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, diperoleh nilai F hitung sebesar 4.289,485 dengan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan signifikan secara statistik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Ini berarti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* bukan hanya sekadar variasi metode pembelajaran, melainkan memiliki kontribusi nyata terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Keputusan ini diperkuat dengan dasar pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

Karena nilai signifikansi yang diperoleh ($< 0,001$) lebih kecil dari taraf signifikansi ($0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat cukup bukti secara statistik untuk menyimpulkan bahwa penggunaan model TGT memang berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penolakan H_0 ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa bukanlah hasil dari kebetulan atau faktor luar semata, melainkan benar-benar disebabkan oleh intervensi model pembelajaran TGT yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti secara simultan memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Strategi yang diterapkan dalam model *Teams Games Tournament*, seperti permainan edukatif, kerja tim, dan kompetisi sehat antar kelompok, secara tidak langsung meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menjadikan model *Teams Games Tournament*

sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil uji T dan analisis regresi linier berganda terhadap pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Pada uji T, model *Teams Games Tournament* dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Namun, ketika dianalisis secara simultan menggunakan regresi linier berganda bersama dengan model *Jigsaw*, pengaruh *Teams Games Tournament* justru tidak signifikan secara statistik (nilai signifikansi = $0,219 > 0,05$).

Perbedaan ini dapat dijelaskan melalui beberapa kemungkinan alasan:

1. Uji T hanya melihat satu model secara sendiri, sehingga hasilnya bisa menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* tampak berpengaruh. Tapi saat kedua model pembelajaran (*Teams Games Tournament* dan *Jigsaw*) diuji bersamaan dalam regresi berganda, ternyata pengaruh *Teams Games Tournament* kalah kuat dibandingkan *Jigsaw*, sehingga jadi tidak signifikan.
2. Model *Jigsaw* dalam regresi berganda punya pengaruh yang lebih besar dan dominan. Jadi saat diuji bersamaan, pengaruh *Jigsaw* “menutupi” pengaruh *Teams Games Tournament*. Akibatnya, *Teams Games Tournament* tidak terlihat lagi memberi kontribusi yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa.
3. Karena pelaksanaan model *Teams Games Tournament* di lapangan tidak berjalan optimal. Misalnya, siswa kurang antusias saat bermain, atau kerja kelompoknya tidak efektif. Hal ini bisa

menyebabkan Teams Games Tournament tidak memberikan dampak besar terhadap hasil belajar.

Dari penjelasan ini, bisa disimpulkan bahwa meskipun *Teams Games Tournament* terlihat berpengaruh saat diuji sendiri, ternyata model *Jigsaw*-lah yang lebih konsisten dan kuat pengaruhnya terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Maka, secara parsial hanya model *Jigsaw* yang benar-benar terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Berdasarkan hasil uji ANOVA (*Analysis of Variance*) pada model regresi linear, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini ditunjukkan oleh nilai F hitung sebesar 426,411 dengan tingkat signifikansi $< 0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penerapan model pembelajaran *Jigsaw* terbukti mampu memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Berdasarkan hasil uji ANOVA (*Analysis of Variance*), diperoleh bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Nilai F hitung sebesar 4.289,485 dengan tingkat signifikansi $< 0,001$ menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara statistik. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Berdasarkan uji T, setelah di uji secara simultan Model pembelajaran *Jigsaw* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Artinya, semakin baik penerapannya, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi 0,005 yang berada di bawah 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan pengaruh yang kurang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan nilai signifikansi 0,219 (lebih besar dari 0,05), maka H_0 tidak ditolak dan H_a tidak diterima. Artinya, dalam penelitian ini, *Teams Games Tournament* belum dapat dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam secara nyata.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi khususnya dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam:

1. Model *Jigsaw* dapat dijadikan atrategi pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, krena mampu mendorong tanggung jawab individu dan kerja sama dalam kelompok secara seimbang.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mungkin lebih cocok diterapkan dalam konteks pembelajran yang lebih kompetitif atau menyenangkan secara permainan, namun perlu menyesuaikan lebih lanjut agar efektif dalam mata pelajaran seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

3. Guru dan pendidik diharapkan dapat mengadaptasi pendekatan pembelajaran kooperatif secara selektif, mempertimbangkan karakter peserta didik dan materi pelajaran.

C. Saran

1. Mengingat model pembelajaran *Jigsaw* terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, disarankan kepada para pendidik, khususnya guru SKI, untuk mempertimbangkan penerapan model *Jigsaw* secara konsisten dalam proses pembelajaran. Model ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui kerja sama kelompok yang terstruktur dan tanggung jawab individu dalam penguasaan materi. Selain itu, lembaga pendidikan dapat memberikan pelatihan atau workshop kepada guru untuk mengoptimalkan implementasi model *Jigsaw* secara efektif dan berkelanjutan.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, guru disarankan untuk memanfaatkan model ini sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas permainan edukatif dan kerja kelompok yang terstruktur. Untuk mendukung keberhasilannya, guru perlu merancang soal-soal turnamen yang relevan dengan materi SKI dan memastikan bahwa dinamika kelompok berjalan secara adil dan kondusif. Selain itu, sekolah juga dapat mendukung pelaksanaan model ini dengan menyediakan fasilitas dan waktu yang memadai untuk kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

3. Mengingat model pembelajaran Jigsaw terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, disarankan agar guru SKI lebih mengoptimalkan penerapan model ini dalam kegiatan pembelajaran. Model Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar karena mendorong tanggung jawab individu dan kolaborasi aktif dalam kelompok. Sementara itu, karena model Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan pengaruh yang kurang signifikan dalam penelitian ini, maka penggunaannya perlu dievaluasi dan disesuaikan kembali. Guru dapat mempertimbangkan untuk memadukan elemen kompetitif dari TGT dengan pendekatan kolaboratif Jigsaw agar lebih efektif. Selain itu, peningkatan kualitas pelaksanaan TGT, seperti perencanaan kegiatan, pemilihan materi yang sesuai, serta dinamika kelompok, juga perlu diperhatikan agar model ini dapat memberikan hasil yang lebih optimal di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muin, 'Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif', Literasi Nusantara Abadi, 2023.
- Adi Setiawan, Mts Negeri, and Kota Palu, 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas Viii B Mts. Negeri 3 Kota Palu Implementation of the Jigsaw Type Cooperative Learning Method in Efforts T', *Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1.2 (2024).
- Aris Sohimin, '68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013', AR-Ruzz Media, 2014.
- Amaluddin, Muh Asrianto Setiadi, and Andi Sufiana, 'Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris', *Guru Pencerah Semesta*, 1.1 (2022).
- Apriando B. Simamora, "model pembelajaran kooperatif", Rumah Cemerlang Indonesia, 2024.
- Agung prihatmojo, "Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I", Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020
- Ajeng Cristina Dewi, "Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dan Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017", Surakarta. program pasca sarjana pendidikan matematika universitas sebalas maret: 2018.
- Andi Sulistio, 'Model Pembelajaran Kooperatif (cooperative Learning Model)', Aureka Media Aksara, 2022.
- Azira, Luh Pt. Putrini Mahadewi, and I Gst. Ngurah Japa, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa," *Mimbar Ilmu* 24, no. 1 (2019): 73.

- Bashori, 'Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(Ski) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Di Mts Yapita Tambusai Kabupaten Rokan Hulu', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2.2 (2017).
- Cynthia Lauren and Durinta Puspasari, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP Di SMKN 1 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 1 (2020).
- Dede Kurnia Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Holistika*, 5.2 (2021).
- Dian Kusuma Ningrum, Trapsilo Prihandono, and Subiki, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Dengan Teknik Firing Line Disertai Media Kartu Dalam Pembelajaran IPA (Fisika) Di SMP', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4.3 (2015).
- Dwi Muthia Ridha Lubis and others, 'Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Islamic Education*, 1.2 (2021).
- Fadhly, 'Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw', *Indonesian Journal of History Education*, 1.2 (2014).
- Fauzi Abduh, 'Model Pembelajaran Jigsaw dan Intelegensi dalam IPS', *Pustaka Media Guru*, 2019.
- Gunawan Ramli and Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri, 'Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Peserta Didik Kelas III MI Negeri 2 Kolaka', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2023).
- Hardani, 'Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif', (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020).
- I Wayan Alit Wijanegara and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa',

International Journal of Geotourism Science and Development (IJGSD), 4.01 (2024).

Jurnal Edukasi Elektro, Zulfa Setiawan, and Hari Anna Lastya, 'Penerapan TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli', *Jurnal Edukasi Elektro*, 05.2 (2021).

KEMENPU-PR. SPIP. No 4 Tahun, 'Berita Negara', *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018*, 151.2 (2018).

Moh Djazari, Diana Rahmawati, and Mahendra Adhi Nugraha, 'Pengaruh Sikap Menghindari Risiko Sharing Dan Knowledge Self-Efficacy Terhadap Informal Knowledge Sharing Pada Mahasiswa Fise Uny', *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 2.2 (2013).

Nur Ainun Lubis and Hasrul Harahap, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw', *Jurnal As-Salam*, 1.1 (2016).

Nurholis and Holiludin, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tambakreja Lakbok Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt)', *Jurnal Garasi Buku Dan Obrolan Keilmuan*, 1.1 (2024).

Nursalim Malay, *'Belajar Mudah dan Praktis analisis data dengan SPSS dan JASP'*, Bandar Lampung: Madani Jaya,2022.

N P Oktavianti, S Sulistiasih, and R Rapani, 'Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Pedagogi*, 3 (2018).

Olan Ascorepta, "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Tugas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia pada Siswa SMA TMI", Lampung. Program pascasarjana magister teknologi pendidikan fajyktas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung:2021.

Puspita Zakiya Mumtaza and Ganda Hijrah Selaras, 'Peningkatan Hasil Belajar Biologi Dengan Penerapan Model Jigsaw', *Anwarul*, 3.4 (2023).

- Rafika Rahmawati, 'Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi', *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14.2 (2019).
- Rektor Sianturi, 'Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis', *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8.1 (2022).
- RH Saragih, 'Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Pegawai Di PT. Bank Perkreditan Rakyat Nusantara Bona Pasogit 20 Deli Tua', 8, 2018.
- Rofi'ul Umam, 'Al-Mihnah : Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan CULTURE IN AN EFFORT TO IMPROVE STUDENT Al-Mihnah : Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan', 1.2 (2023).
- Sri Hayati, 'Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning', Magelang: Graha Cendekia, 2017.
- Sri yulias Tini, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tgt Pada Mata Pelajaran Pkn', *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni (JPVS)*, 2.1 (2023).
- Subandi Pacitan, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Ghiroh*, 1.2 (2022).
- Suharsimi Arikunto, "*Prosedur penelitian Satu Pendekatan Praktik*" (Jakarta:PT Rineka Cipta,2013)
- Sutiman, 'Media & Model-model Pembelajaran Inoveaif', Graha Ilmu,2013.
- Sugiono, metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kuantitatif dan RND, (Bandung :alfabeta, 2013).
- Syahidah Hayati, 'Layanan Informasi Bentuk Klasikal dengan Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw', Cipta Media Edukasi.
- Syamsul Bachri Thalib and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta Didik', 01.01 (2024).
- Syafrida Hafni Sahri, '*Metodologi Penelitian*', (yogyakarta: KBM Indonesia,2021).

- Untari Nilawati, Model Pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika SMP”, Adanu Abimata,2020.
- Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani³, ‘Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa’, *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3.2 (2020).
- Wiranto Silaban, ‘Model Pembelajaran Kooperatif’,Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024.
- Wirawan fadly, ‘Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka’, Bening Pustaka,2022.
- Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, ‘Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk’, *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1.2 (2016).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO PASCASARJANA

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: pascasarjana.metrouniv.ac.id;
email: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

Nomor : 0314/In.28.5/D.PPs/PP.009/10/2024
Lamp. : -
Perihal : IZIN PRASURVEY / RESEARCH

Yth.
Kepala
MTs Negeri 2 Lampung Timur
di -
Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Permohonan Pra Survey Tanggal 4 Oktober 2024 atas nama saudara:

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
NIM : 2371010002
Semester : III (Tiga)

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan pra survey di MTs Negeri 2 Lampung Timur guna mengumpulkan data untuk penyusunan Proposal Tesis.

Kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu demi terselenggaranya tugas tersebut. Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

4 Oktober 2024



Hadi, S.Ag, M.Si
NIP. 19710 199803 1 003

Lampiran 2

Surat Balasan Izin Survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA LAMPUNG TIMUR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 LAMPUNG TIMUR
Jalan Merdeka Raman Utara Telp. (0725) 7628163 email: mt2nramanputara.u@gmail.com

Nomor : B-254/MTs.08.02/TL.00/10/2024 Raman Utara, 11 Oktober 2024
 Lamp : -
 Hal : **SURAT BALASAN IZIN SURVEY**

Kepada
 Yth. Direktur Pasca Sarjana
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di_ Metro

Assalamualaikum Wr.Wb

Berdasarkan surat saudara Nomor : B-0314/In.28.5/D.PPs/PP.009/10/2024 Tanggal 7 Oktober 2024 , Perihal tentang Izin Research maka dengan ini kami sampaikan kepada Direktur Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri Metro bahwa mahasiswa yang berketerangan dibawah ini :

Nama : **Alaydhathu Zahra Ali**
 NIM : 2371010002
 Semester : III (Tiga)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Dengan Judul : "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN TEAMS GAEMS TOURNAMEN TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SKI DI MTsN 2 LAMPUNG TIMUR"

Telah melakukan Prasurvey di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lampung Timur, pada tanggal 11 Oktober 2024.

Demikian surat ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya di ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb



Raman Utara, 11 Oktober 2024

Kepala
 Hj. LENNY DARNISAH, S.Pd., MM
 NIP. 19731011 199703 2 003

Lampiran 3

Surat Tugas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PASCASARJANA

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: pascasarjana.metrouniv.ac.id;
email: ppsiaainmetro@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : B-0178/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2025

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro menugaskan kepada Sdr.:

Nama : Alaydhatu Zahra Ali
NIM : 2371010002
Semester : IV (Empat)

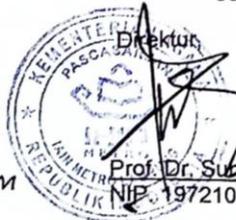
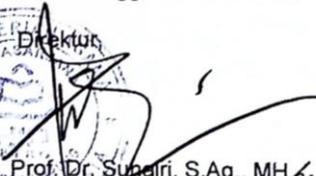
- Untuk :
1. Mengadakan *Research / Penelitian* di MTS N 2 Lampung Timur guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tesis mahasiswa yang bersangkutan dengan judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS N 2 Lampung Timur**
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal 19 Mei 2025 sampai dengan selesai

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

Dikeluarkan di Metro
Pada Tanggal 19 Mei 2025

Mengetahui,
Pejabat Setempat


Hj. LENNY DARNISAH, S.Pd, MM


Direktur

Prof. Dr. Subdri, S.Ag., MH.
NIP. 19721001 199903 1 003

Lampiran 4
Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: pascasarjana.metrouniv.ac.id;
email: ppsiaainmetro@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0179/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2025
Lamp. : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Yth.
Kepala MTS N 2 Lampung Timur
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Tugas Nomor: 0178/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2025, tanggal 19 Mei 2025 atas nama saudara:

Nama : Alaydhatu Zahra Ali
NIM : 2371010002
Semester : IV (Empat)

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan *research* / penelitian untuk penyelesaian Tesis dengan judul :

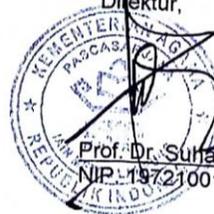
“Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS N 2 Lampung Timur”

Kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu demi terselenggaranya tugas tersebut. Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 19 Mei 2025

Direktur,



Prof. Dr. Suhairi, S.Ag., MH
NIP. 19721001 199903 1 003

Lampiran 5

Surat Telah Menyelesaikan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA LAMPUNG TIMUR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 LAMPUNG TIMUR**

Alamat : Jl. Merdeka Kota Raman Kode Pos 34154
Telp. (0725) 7628163, Email : mtsnramanutara@gmail.com

Nomor : B-072/MTs.08.02/TL.00/05/2025 Raman Utara, 23 Mei 2025
Lamp : -
Hal : **SURAT TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN**

Kepada
Yth. Direktur
Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro
Di_
Metro

Assalamualaikum Wr. Wb

Berdasarkan surat saudara Nomor : B-0178/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2025 Tanggal 19 Mei 2025 , Perihal tentang Izin Penelitian maka dengan ini kami sampaikan kepada Fakultas Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro bahwa mahasiswa/i yang berketerangan dibawah ini :

Nama : **Alaydhatu Zahra Ali**
NPM : 2371010002
Semester : IV (Empat)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah menyelesaikan penelitian di MTs Negeri 2 Lampung Timur, dalam rangka menyelesaikan syarat studi.

Demikian surat ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya di ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Raman Utara, 23 Mei 2025


IN LENNY DARNISAH, S.Pd., MM
NIP. 19731011 199703 2 003

Lampiran 6

Lembar Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pps.metrouniv.ac.id; e-mail: ppslainmetro@metrouniv.ac.id

Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
1.	senin 24-02-2025	✓		<ul style="list-style-type: none"> - judul perbaikan dalam penyusunan kata - kata pengantar di funder syarif - judul yang berkaitan migrasi di belis ming - untuk XI, X2 dan palca simbol boulean husein - perbaikan untuk Ace seminar proposal 	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003

Pembimbing I

Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons
 NIP. 19740607 199803 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Immgulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pps.metrouniv.ac.id; e-mail: dpsiaimetro@metrouniv.ac.id

**Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
2.	Rabu 5/03 2025	2		<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki kata pengantar dengan memasukkan pimpinan sampai penelitian - perbaiki halaman 6 terkait dengan tujuan Penelitian. - perbaiki jarak paragraf sesuai dengan ketentuan 2 spasi? - perbaiki untuk AEE Seminar proposal. 	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003

Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons
 NIP. 19740607 199803 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

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

**Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
3.	jun '25 6 - 03 - 2025	✓		Acce seminar proposal Tesis	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003

Pembimbing I

Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons
 NIP. 19740607 199803 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

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

**Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
1.	Selasa 29-9-2025	2		Assyias Seminar proposal Ae.	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam


Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA
 NIP. 19730801 199903 1 001

Pembimbing I


Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons
 NIP. 19740607 199803 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

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

**Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

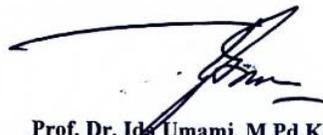
Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
5.	Revisi 14 Mei 2025		2	- Jawaban angket paksi Shala Cikert SL. selah Sp. spring Kd. kumbang Jr. jurang Tp. Adak perang - Pedoman otobentasi memalui format Tabel	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I

Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA
 NIP. 19730801 199903 1 001


Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons
 NIP. 19740607 199803 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pps.metro.univ.ac.id e-mail: ppsainmetro@metro.univ.ac.id

**Lembar Bimbingan Tesis Mahasiswa
Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
NPM : 2371010002

Prodi : PAI
Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
6.	Selasa 20 Mei 2025	✓		- Ace Alat pengumpul data (APD) - Diizinkan mengambil data penelitian di lapangan	

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA
NIP. 19730801 199903 1 001

Pembimbing I


Prof. Dr. Ma Umami, M.Pd.Kons
NIP. 19770607 199803 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.pps.metrouin.ac.id, e-mail: ppsiaimetro@metrouin.ac.id

**Lembar Bimbingan Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
7	Kamis 5 Juni 2024 ✓			Aee	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA
 NIP. 19730801 199903 1 001

Pembimbing I

Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons
 NIP. 19740607 199803 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

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

**Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
1.	Kamis / 23 / 1 / 25		✓	1. LEM bahas dan variabel terikat 2. ada teori pteori dan LEM 3. ada masalah. 4. identifikasi hrs relevansi dg LEM. 5. kontributor dg nilai model / met 6. bibli hrs ada LEM nilai X_1 & $X_2 \rightarrow Y$. 7. pons - smp smp 8. opor FPD. 9. pteori tya.	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Pembimbing II

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pps.metrouniv.ac.id; e-mail: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

**Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhatu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
2.	Senin, 10/2/25		✓	1. Kesalahan kecil diperbaiki. 2. Tambahan data keil bly. 3. APD diperbaiki.	
3.	Rabu, 19/2/25			perbaiki hasil survey.	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Pembimbing II

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pps.metrouniv.ac.id; e-mail: ppslainmetro@metrouniv.ac.id

**Lembar Bimbingan Proposal/Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
4.	Kamis, 20/2/25		✓	see gab I - III silakan bimbingan ke pembimbing I	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam

Pembimbing II

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

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

**Lembar Bimbingan Tesis Mahasiswa
Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
NPM : 2371010002

Prodi : PAI
Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
5.	Selasa 15/04/2025		✓	1. Perbaiki BAB I - Tambahkan perbandingan Jisraa dan TGT - perbaiki rumusan masalah 2. BAB II - Tambahkan Angket TPD - perbaiki typo	
6.	Selasa 22/04/2025			Acc ke pembimbing I	

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
NIP. 19750301 200501 2 003

Pembimbing II

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
NIP. 19750301 200501 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pps.metrouniv.ac.id, e-mail: ppsianmetro@metrouniv.ac.id

**Lembar Bimbingan Tesis Mahasiswa
Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
NPM : 2371010002

Prodi : PAI
Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
7.	selasa, 5/5/25		✓	APD diperbaiki	
8	Rabu 6/5/25		✓	see APD & lakukan bimbingan dengan pembimbing I	

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA
NIP. 19730801 199903 1 001

Pembimbing II



Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
NIP. 19750301 200501 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

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

**Lembar Bimbingan Tesis Mahasiswa
 Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro**

Nama : Alaydhathu Zahra Ali
 NPM : 2371010002

Prodi : PAI
 Semester/Tahun : IV/2025

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Ttd
		I	II		
9.	03/06 /2025		✓	- Perbaiki temuan Umum, khutub. - Judul konsisten. - Jelaskan t10 ditolak. Ho di terima. - perbaiki simpulan.	
10.	Rabu 04/6 /2025			Perbaiki kembali	
11.	kamis 05 Juni 2025			see Gab IV & V sitakan bimbingan ke Pembimbing ?	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam


Dr. Aguswan Khotibul Umam, MA
 NIP. 19730801 199903 1 001

Pembimbing II


Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
 NIP. 19750301 200501 2 003

Lampiran 7

Alat Pengumpul Data

ALAT PENGUMPUL DATA

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTS N 2 LAMPUNG TIMUR

A. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpul data yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai:

No	Jenis Data	Tujuan Pengumpulan Informasi
1.	Hasil penilaian tengah semester pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	Untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2.	Data pendidik	Untuk memperoleh informasi mengenai kualifikasi, jumlah dan kompetensi guru.
3.	Struktur organisasi	Untuk memahami pembeagian tugas, wewenang, dan tanggung jawab di lingkungan sekolah.
4.	Denah lokasi	Untuk memberikan gambaran visual tentang letak dan susunan bangunan sekolah.
5.	Sejarah berdirinya MTs N2 Lampung Timur.	Untuk mengetahui latar belakang dan perkembangan berdirinya MTs N2 Lampung Timur.

B. Angket

Angket digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data mengenai variabel bebas, yaitu pengaruh model pembelajaran *Jigsaw*

dan *Teams Games Tournament*. komponen-komponen yang terdapat dalam angket berupa:

1. Identitas Responden

Nama:

Kelas:

2. Pengantar Menjawab

- a. Angket ini dibuat dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Informasi yang diperoleh dari angket ini sangat berguna untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
- c. Data yang diperoleh semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian yang sedang dilakukan.
- d. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nama baik saya, pendidik dan sekolah.

3. Petunjuk Menjawab

- a. Bacalah pernyataan dengan teliti dan berikan jawaban dengan jujur dan benar sesuai dengan pengalaman yang dirasakan!
- b. Pilih jawaban yang anda anggap sesuai dengan pengalaman yang dirasakandan berikan tanda (✓) pada salah satu kolom alternatif jawaban yang telah disediakan.
- c. Periksa jawaban sebelum diserahkan kembali.

d. Keterangan alternatif jawaban.

a. SL: Selalu

d. JR: Jarang

b. SR: Sering

e. TP: Tidak Pernah

c. KD: Kadang-Kadang

Angket model pembelajaran *Jigsaw*.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1.	Guru melakukan pembagian kelompok.					
2.	Guru membagikan materi kepada setiap siswa.					
3.	Siswa yang memiliki materi yang sama berkumpul di kelompok ahli					
4.	Di kelompok ahli, siswa membahas materi yang telah didapat.					
5.	Setelah siswa berdiskusi di kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok awal.					
6.	Setelah kembali ke kelompok awal siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari dari kelompok ahli.					
7.	Dikelompok asal siswa saling mendengarkan dan saling tanya jawab.					
8.	Setelah belajar bersama guru memberikan tes atau tugas.					
9.	Guru menjelaskan kembali materi secara singkat tentang materi yang sudah dipelajari.					

Angket model pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT).

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1.	Guru membagi kelompok.					
2.	Guru menyampaikan materi.					
3.	Setelah mencatat materi yang diberikan guru, murid belajar secara berkelompok.					
4.	Setiap siswa mewakili kelompok untuk bermain games/ kuis tanya jawab.					
5.	Siswa yang mewakili kelompok dan berhasil bermain games/kuis tanya jawab akan diberikan skor .					
6.	Kelompok yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi akan diberikan penghargaan.					
7.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.					

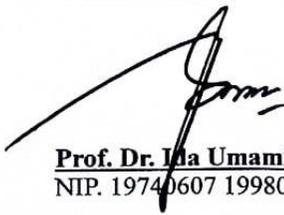
Metro, 06 Mei2025
Penulis



Alaydhathu Zahra Ali
NPM. 2371010002

Mengetahui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Ila Umami, M.Pd. Kons
NIP. 19740607 199803 2 002

Pembimbing II



Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag
NIP. 19750301 200501 2 003

Lampiran 8

Hasil Turnitin

TESIS_ZAHRA_ALI_03062025-1749524008055

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id <small>Internet Source</small>	5%
2	repository.metrouniv.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
3	repository.uin-suska.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
4	fdokumen.id <small>Internet Source</small>	1%
5	etheses.uin-malang.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
6	repository.ar-raniry.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
7	repository.uinsaizu.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
8	digilib.unila.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
9	etheses.iainponorogo.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
10	repository.iainponorogo.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
11	www.sman1sumberlawang.sch.id <small>Internet Source</small>	1%
12	digilib.uinsby.ac.id <small>Internet Source</small>	1%

Lampiran 9

Rencana Pelaksanaan pembelajaran Dengan Model Jigsaw

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN : SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	: MTs N 2 Lampung Timur
Nama Penyusun	: Hestin Isyati, S. Ag
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas / Fase Semester	: VIII / A / 1 - 2
Elemen	: Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah
Alokasi waktu	: 4 x 40 menit (1 x Pertemuan)

B KOMPETENSI AWAL

- Menganalisis sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah
- Mengidentifikasi urutan peristiwa sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh.*

D. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks, E-book, dan lain-lain

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik cerdas istimewa berbakat dan peserta didik regular

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *cooperative learning*

Metode Pembelajaran : *Jigsaw.*

II. KOMPETENSI INTI**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

- Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menelaah sejarah dari peristiwa berdirinya Daulah Ayyubiyah
- Menunjukkan peristiwa penting sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Sebagai motivasi dan menarik perhatian unruk mengikuti kegiatan pembelajaran, guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah*

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Proses Berdirinya Daulah Ayyubiyah***
- Membentuk kelompok asal peserta didik. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dengan masing masing beranggotakan 5 orang, masing-masing anggota diberikan nomor sesuai dengan sub topik.
- Pemberian subtopik dan pembentukan kelompok ahli, setiap anggota kelompok asal akan membahasa : 1. latar belakang ***berdirinya Daulah Ayyubiyah***, 2. Peran Salahuddin Al-Ayuyubi, 3. Proses pengambilan kekuasaan Fatimiyah, 4. Strategi militer & diplomasi awal, 5. Pengaruh ***Daulah Ayyubiyah*** terhadap dunia islam. Guru membimbing peserta didik pindah kekelompok ahli, yaitu kelompok yang bersisi peserta didik dengan sub topik yang sama.
- Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompok ahli, mempelajari sub topik yang diberikan dengan panduan LKS, peserta didik berdiskusi, mencatat poin penting dan menyusun penjelasan untuk kelompok asal.
- Peserta didik kembali ke kelompok asal, masing-masing anggota menjelaskan sub topik yang telah dipelajari kepada teman satu kelompok, guru juga berkeliling untuk membimbing jika terdapat kendala.
- Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan ***proses berdirinya Daulah Ayyubiyah*** secara utuh, peserta didik menjawab pertanyaan refleksi atau kuis singkat.

PENUTUP

- Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan *proses berdirinya Daulah Ayyubiyah* secara utuh.
- Peserta didik menjawab pertanyaan refleksi atau kuis singkat.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Lampiran 10.**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Model TGT****MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****MATA PELAJARAN : SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM****I. INFORMASI UMUM****A. IDENTITAS MODUL**

Nama Madrasah	: MTs N 2 Lampung Timur
Nama Penyusun	: Hestin Isyati, S. Ag
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas / Fase Semester	: VIII / A / 1 - 2
Elemen	: Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah
Alokasi waktu	: 4 x 40 menit (1 x Pertemuan)

B KOMPETENSI AWAL

- Menganalisis perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah
- Mengolah informasi tentang kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.

- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh.*

D. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks, laman E-learning, E-book, dan lain-lain

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik cerdas istimewa berbakat dan peserta didik regular

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*

Metode Pembelajaran : *Teams Games Tournamen.*

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menyimpulkan perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah
- Menganalisis perkembangan peradaban Islam masa Daulah Abbasiyah

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Sebagai motivasi dan menarik perhatian unruk mengikuti kegiatan pembelajaran, guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah*

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi *Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah*
- Guru membagi membagi peserta didik heterogen (4-5 peserta didik perkelompok), pastikan setiap kelompok terdiri dari peserta didik memiliki kemepmpuan akademik yang beragam.

- Guru menjelaskan secara umum tentang *Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah* mencakup perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, kemajuan arsitektur, kebijakan pemerintah terhadap budaya dan sains, serta kontribusi Daulah Ayyubiyah dalam dunia islam
- Peserta didik mendiskusikan materi secara mendalam dalam kelompok berdasarkan bahan ajar yang berkaitan dengan *Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah*.
- Peserta didik melakukan turnamen akademik, setiap peserta didik mengikuti kuis secara individu mengumpulkan poin untuk timnya, kuis yang dilaksanakan berkaitan dengan materi *Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah*
- Guru mengumumkan skor masing masing team, team dengan nilai tertinggi memperoleh penghargaan.
- Guru menyimpulkan ,melakukan refleksi, memberikan tanya jawab, dan memberikan tugas untuk pembelajaran yang akan datang.

PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Lampiran 11

Dokumentasi

Gambar 5.1

Wawancara Dengan Guru SKI



Gambar 5.2

Proses Pengambilan sampel



Gambar 5.3
Proses Pengambilan sampel



Gambar 5.4
Proses Pengambilan sampel



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Alaydhathu Zahra Ali, lahir di Kota Raman pada tanggal 30 November 1999. Peneliti lahir dari pasangan Bapak Ali Mashudi,S.IP.M.M. dan Ibu Zainab Khusniah dan merupakan putri sulung dari dua bersaudara yakni Avan Maulana Hafiz.

Pada tahun 2003 peneliti masuk Taman Kanak-kanak Pertiwi dan lulus pada tahun 2005, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 1 Rejo Katon dan lulus pada tahun 2011, lalu pada tahun yang sama peneliti melanjutkan jenjang pendidikan di MTs N1 Lampung Timur dan lulus pada tahun 2014. setelah menamatkan jenjang MTs, peneliti melanjutkan pendidikan di MAN 1 Lampung timur dan lulus pada tahun 2017. dan pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan Sarjana di IAIN Metro pada Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah Jurusan Bahasa dan Sastra Arab dan lulus pada Tahun 2022. Selanjutnya pada tahun 2023 peneliti melanjutkan pendidikan Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam di IAIN Metro.