

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

Oleh :

**AHMAD FUKHRONI RIZAL
NPM. 2101010003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN**

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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

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

Oleh:

**AHMAD FUKHRONI RIZAL
NPM 2101010003**

Pembimbing: Dr. Zuhairi, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN**

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



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; Email: mail@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya
maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
NPM : 2101010003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNIAM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
untuk di Munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami
ucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mengetahui,
Program Studi PAI



Metro, 18 Juni 2025
Dosen Pembimbing,


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 196206121989031006

PERSETUJUAN

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
NPM : 2101010003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNIAM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

DISETUJUI

Untuk di ajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 18 Juni 2025
Dosen Pembimbing,



Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 196206121989031006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. B-2622 / In.28.1 / D / PP.00.9 / 07 / 2025

Skripsi dengan judul: *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAM GAMES
TAOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP PLUS DARUNNIAM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR* disusun oleh: Ahmad Fukhroni Rizal NPM.
2101010003 Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa/24 Juni 2025

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Dr. Zuhairi, M.Pd

Penguji I : Dra. Isti Fatonah, MA

Penguji II : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I

Sekretaris : Anisa'u Fitriyatus Sholihah, SS, M.Pd

(Handwritten signatures and stamps of the examination panel members)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENAGRUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

Oleh:

Ahmad Fukhroni Rizal

Hasil belajar merupakan penilaian akhir yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) salah satu faktor yang berperan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Di SMP Plus Darunnaim nilai hasil belajar cukup bervariasi. Untuk itu, peneliti mencoba mengkaji secara ilmiah mengenai adakah pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Plus Darunniam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Plus Darunniam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto*, yang mengkaji studi hubungan. Populasi pada penelitian ini sebanyak 32 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian menggunakan sampling total. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian angket (*Quesioner*) dan dokumentasi. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan 20 pertanyaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah *Korelasi Person Product Moment*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Plus Darunnaim. Hal ini dapat dibuktikan menggunakan rumus *Korelasi Person Product Moment* r hitung dengan r tabel. Diketahui bahwa nilai r hitung 0,515 sedangkan r tabel pada taraf signifikan 5% yaitu 0,361 artinya r hitung $>$ r tabel. Kemudian dibuktikan juga dengan rumus *analisis Person Product Moment* dengan mencari nilai T dengan hasil nilai t_{hitung} sebesar 3,294 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1,697 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Selain itu dilihat dari hasil penghitungan menggunakan analisis uji determinasi R Square model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) mempunyai pengaruh sebesar 26,6% dalam mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP Plus Darunnaim dan sisanya ($100\% - 26,6\% = 73,4\%$) dipengaruhi oleh variabel lain. Hasil tersebut menunjukan bahwa model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa maka dapat dikatakan hipotesis yang diajukan diterima.

Kata Kunci: Model pembelajaran tipe TGT, Hasil Belajar PAI

ABSTRACT

THE EFFECT OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE LEARNING MODEL ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN ISLAMIC EDUCATION SUBJECTS IN GRADE VIII OF SMP PLUS DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

By:

Ahmad Fukhroni Rizal

Learning outcomes are the final assessments that students receive after participating in learning activities. The Team Games Tournament (TGT) learning model is one of the factors that influences students' learning outcomes. At SMP Plus Darunnaim, Therefore, this study aims to scientifically examine whether the Team Games Tournament (TGT) learning model has an influence on the learning outcomes of eighth-grade students in the subject of Islamic Religious Education at SMP Plus Darunnaim. This study aims to determine whether there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of eighth-grade students in Islamic Religious Education at SMP Plus Darunnaim. This research is an ex post facto study, which investigates a correlational relationship. The population of this study consists of 32 students, and the sampling technique used is total sampling. The data collection methods employed in this study are questionnaires and documentation. The type of questionnaire used is a closed-ended questionnaire consisting of 20 questions. The data analysis technique used is the Pearson Product Moment correlation.

Based on the research findings, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) learning model has a significant influence on the learning out comes of eighth grade students in Islamic Religious Education at SMP Plus Darunnaim. This is proven using the Pearson Product Moment correlation formula, where the calculated correlation coefficient (r) is 0.515, while the critical r value at a 5% significance level is 0.361, indicating that r calculated $>$ r table. Furthermore, the significance of this correlation was tested using the t-test, resulting in a t calculated value of 3.294, which is greater than the t table value of 1.697 at the 5% significance level, meaning that t calculated $>$ t table. Additionally, the coefficient of determination (R^2) test shows that the TGT model accounts for 26.6% of the influence on students' learning outcomes in Islamic Religious Education, while the remaining 73.4% is influenced by other variables. These results indicate that the Team Games Tournament (TGT) learning model has a significant effect on student learning outcomes, thus the proposed hypothesis is accepted.

Keywords: Team Games Tournament (TGT) learning model, Islamic Religious Education learning outcomes

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
NPM : 2101010003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

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

Metro, 16 Juli 2025

Yang menyatakan,

Mate The stamp is a blue rectangular official stamp. It contains the text 'KEMENTERIAN AGAMA' at the top, 'KANTOR KEMENTERIAN AGAMA' in the middle, and 'JURUSAN TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN' at the bottom. There is also a small number '280652AMX360720138' at the bottom left of the stamp.

Ahmad Fukhroni Rizal
NPM. 2101010003

MOTTO

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada

Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksaan-Nya”.¹

(QS. Al Ma'idah ayat 2)

¹ QS. Al Ma'idah ayat (6):2

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Penulis mempersembahkan hasil studi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi, bapak khabib dan ibu isti qomah yang mendidik ku menjadi pribadi yang baik dan memberi semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada keluarga besarku yang selalu memberikan nasehat agar segera terselesainya skripsi ini.
3. Kepada sahabat seperjuangan seangkatan yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat agar segera terselesainya skripsi ini.
4. Kepada teman teman semua yang terlibat dalam terselesainya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu diucapkan terima kasih atas inspirasi dukungan dan dorongan yang telah diberikan.
5. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Terkhusus Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

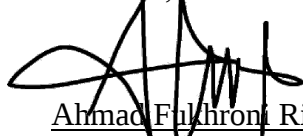
Alhamdulillah puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat serta karunianya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur” sehingga selesai dengan tepat waktu. Shalawat berserta salam senantiasa peneliti limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang sudah menjadi contoh bagi seluruh umat islam dan bagi semua orang di setiap kehidupan.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Metro. Peneliti menyadari, skripsi ini masih jauh kata sempurna dalam segi penulisan atau pun penataan bahasa. Akan tetapi, peneliti mencoba sebaik mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik sehingga dapat diterima dan disetujui.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd. Kons selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Dewi Masitoh, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Dr. Zuhairi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahnya dalam penyusunan skripsi ini, dan kepada Bapak kepala sekolah SMP Plus Darunniam beserta jajaran yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti juga menyadari adanya keterbatasan didalam penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti membutuhkan masukan yang positif. Selain itu, peneliti berharap supaya skripsi ini dapat berguna bagi peneliti dan bagi pembaca sekian.

Metro, 27 Juni 2025



Ahmad Fulhroni Rizal
NPM. 2101010003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
F. Penelitian Relevan	10
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 14
A. Hasil Belajar	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
3. Indikator Hasil Belajar	18
4. Tingkat Keberhasilan	19
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	19
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	19
2. Pengertian Model Pembelajaran Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	21

3. Langkah – Langkah dalam Penerapan Model Pembelajaran Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	23
4. Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Model Pembelajaran TGT	27
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe TGT	28
C. Keterkaitan Model Pembelajaran Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar	29
D. Kerangka Konseptual Penelitian.....	31
E. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Definisi Operasional Variabel	34
1. Variabel Terikat (Variabel Dependen).....	35
2. Variabel Bebas (Variabel Independen).....	35
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel.....	36
3. Teknik Pengambilan Sampel	37
D. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Metode Kuisisioner atau Angket	37
2. Metode Dokumentasi	38
E. Instrumen Penelitian	38
1. Rancangan kisi–kisi instrument	39
2. Pengujian Instrumen	41
F. Teknik Analisis Dataa.....	42
1. Tahap Pengujian Persyarat.....	42
BAB VI HASIL PENELITIAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	45
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48

3. Pengujian Hipotesis	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN - LAMPIRAN	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103

DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
1. 1	Daftar Nilai UH Kelas VIII Sebelum Menggunakan TGT.....	3
1. 2	Hasil Belajar Siswa.....	3
2. 1	Skor Rata-rata Kelompok Permainan TGT	27
2. 2	Kerangka Konseptual Penelitian	32
3. 1	Pedoman Skor Angket Penilaian	39
3. 2	Kisi - kisi Instrumen Variabel Penilaian.....	39
3. 3	Kisi - kisi Instrumen Kuis Angket.....	40
4. 1	Daftar Nama Guru SMP Plus Darunniam	47
4. 2	Data Siswa SMP Plus Darunnaim	48
4. 3	Hasil Uji Validitas Variabel	49
4. 4	Uji Reliabilitas Angket	50
4. 5	Uji Normalitas	51
4. 6	Uji Linearitas	52
4. 7	Data Untuk Mencari Korelasi Variabel X dan Variabel Y	54
4. 8	Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment	56
4. 9	Uji Koefisien Determinasi R Square	57

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2. 1	Langkah - langkah Pembelajaran TGT.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Data jawaban kuisioner / angket responde	67
2.	Data Uji Validitas.....	68
3.	UJi Reliabilitas	69
4.	Uji Hasil Normalitas.....	69
5.	Uji Linieritas	70
6.	Uji Korelasi Person Product Moment	71
7.	R Tabel	72
8.	Data T tabel	73
9.	Surat Bimbingan Skripsi	74
10.	Surat Prasurvey	75
11.	Balasan Surat Prasurvey.....	76
12.	Surat Izin Research.....	77
13.	Balasan Surat Research	78
14.	Balasan Surat Research	79
15.	Surat Bebas prodi	80
16.	Bebas Pustaka.....	81
17.	Alat Pengumpul Data (APD).....	82
18.	Nilai Hasil Belajar Siswa	85
19.	Daftar Nama Siswa.....	86
20.	Outline Penelitian.....	87
21.	Dokumentasi Formulir Bimbingan Skripsi	90
22.	Dokumentasi Penelitian.....	96
23.	Dokumentasi Penggunaan Model Pembelajaran TGT	97
24.	Dokumentasi survey dengan siswa kelas VIII	98
25.	Dokumen Turnitin.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi penting bagi kehidupan sosial yang harus dimiliki setiap manusia, karena dengan pendidikan dapat membentuk karakter manusia yang paham dan bisa membedakan baik buruknya perbuatan, dalam bahasa Jawa pendidikan berarti *Panggulawentah* yang artinya pengolahan, pengubah jiwa, mematangkan rasa juga pikiran, mengontrol emosi dan watak, mengubah kepribadian manusia jauh lebih baik.¹ Pendidikan tidak hanya berlangsung saat itu saja, namun pendidikan berlangsung secara dinamis sehingga selalu ada perbaikan terus menerus untuk menyesuaikan perkembangan zaman tanpa memandang status dan usia.² Pendidikan adalah suatu proses yang membangun interaksi antara siswa dan guru secara langsung agar siswa dapat mengembangkan keterampilannya dan berhasil mencapai tujuan Pendidikan.

Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting dalam kemajuan suatu negara, berdasarkan UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang dapat bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa Kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia,

¹ Rodliyah, *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan* (Jember: IAIN Jember Press, 2021), 25.

² Agus purnomo, *Pengantar Model Pembelajaran*, 1 (NTB: Yayasan Hamjah Diha, 2022),1.

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.³

Pendidikan Agama Islam adalah merupakan salah satu cabang ilmu pendidikan yang bertujuan untuk membimbing, mendidik, dan membentuk individu agar memiliki kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai ajaran Islam.⁴ Proses pendidikan ini melibatkan penanaman nilai-nilai akhlak, dan pembentukan sikap keagamaan yang bertujuan untuk mencetak manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan agama islam tidak hanya terbatas pada institusi formal seperti sekolah dan madrasah, tetapi juga melibatkan lingkungan keluarga, masyarakat, dan tempat ibadah. Misalnya orang tua bertanggung jawab memberikan contoh dalam menjalankan ibadah, masyarakat berperan menciptakan lingkungan yang mendukung nilai-nilai keislaman, dan lembaga pendidikan memberikan dasar-dasar ilmu keagamaan.

Meski pun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat erat kaitanya dengan kehidupan sehari-hari, fakta masih banyak siswa yang kurang memahami materi pendidikan agama islam yang diajarkan disekolah. Sehingga masih banyak siswa yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, KKM pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas VIII SMP Plus Darunnaim yaitu 65, dan menurut rekapan data hasil belajar siswa masih

³ Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya,"* 1 ed. (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia), 2020, 38.

⁴ Zahrotul Idami dan Ilham Maulana, *Pendidikan Agama Islam Berbasis general Edukatif* (banda aceh: Syiah Kuala University Press, 2021), 163.

terdapat siswa yang nilainya dibawah KKM. Agar lebih jelas data dapat dilihat melalui table dibawah ini:

Table 1. 1
Daftar Nilai UH PAI kelas VIII SMP Plus Darunnaim
Sebelum Menggunakan TGT

No.	Nilai KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Peresentase
1.	< 65	Belum Tuntas	15	46%
2.	65	Tuntas	17	54%
Jumlah siswa			32	100%

Sumber: Data Hasil penilaian Ulangan Harian (UH) mata pelajaran PAI

Table 1. 2
Hasil Dokumentasi Nilai UH

No.	Nama Siswa	Nilai UTS	Ketuntasan Belajar
1.	Aditya Bayu Rasyid	55	Tidak
2.	Alifatul Khoirun Nisa	60	Tidak
3.	Andrean Leo Saputra	58	Tidak
4.	Anisa Anatasya	73	Tuntas
5.	Arrikhna Royhatal Jannah	76	Tuntas
6.	Candra Wijaya Kusuma	74	Tuntas
7.	Dedek Agus Pratama	60	Tidak
8.	Dewi Rahayu	77	Tuntas
9.	Dwi Sofiana	80	Tuntas
10.	Dzidan Bahroini	65	Tidak

Sumber: Legger Nilai UH Mata Pelajaran PAI SMP Plus Darunnaim

Berdasarkan hasil prasurvey peneliti dengan bapak komarudin, S.Pd guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Plus Darunnaim pada tanggal 10 September 2024, diketahui bahwa SMP Plus Darunnaim merupakan sekolahan yang masih menggunakan kurikulum K13, dan dalam proses pembelajaran guru

telah menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT), model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan pada bab 4 tentang rendah hati, hemat dan sederhana membuat hidup lebih mulia. Namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan kesalahan terutama dalam pembentukan kelompok belajar. Guru cenderung menyusun kelompok berdasarkan kedekatan emosional antar siswa, bukan secara heterogen sebagaimana seharusnya dalam model TGT. Akibat dari penyusunan kelompok yang tidak heterogen muncul kemungkinan bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Hal ini terjadi karena tidak adanya pembauran kemampuan dalam kelompok. Tidak hanya itu, masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, masih banyak siswa yang berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak terserap dengan baik yang berakibatkan pada hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Berdasarkan fakta yang ada di lapangan guru mata pelajaran pendidikan agama islam sudah menggunakan Model Pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT), akan tetapi masih terdapat kesalahan dalam penggunaannya.

Peneliti juga melakukan survey dengan siswa siswi kelas VIII diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar guru telah menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut siswa dalam penerapan model pembelajaran ini masih terdapat kekurangan dalam hal pembagian kelompok siswa merasa pada saat pembagian kelompok guru tidak memilih siswa atau tidak mengelompokkan siswa dengan baik masih menggunakan sistem tunjuk dan pada

akhirnya dalam pembagian kelompok kurang maksimal dan mengakibatkan hasil belajar siswa masih dibawah nilai KKM.

Hal tersebut dapat diminimalisir dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu dengan membentuk kelompok secara heterogen yang berarti guru membentuk kelompok belajar beragam sifatnya dan memiliki keseimbangan kemampuan akademis antar siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk saling belajar satu sama lain, yang pada gilirannya akan mempercepat pemahaman materi oleh seluruh anggota kelompok. Selain itu, dengan pengawasan yang lebih intens dari guru, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan hasil belajar mereka. Model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang membentuk kelompok-kelompok belajar beranggotakan 4 sampai 6 siswa dalam satu kelompok, dengan menggabungkan siswa yang memiliki kemampuan baik, sedang dan rendah untuk bisa belajar dengan berkelompok.⁵

Model pembelajaran tipe *Team Games Taournament* (TGT) ini dalam pelaksanaanya siswa dibagi beberapa kelompok berdasarkan kemampuan akademis yang dimiliki siswa, setiap kelompok bertugas memahami materi yang diberikan melalui diskusi kerja sama sesama kelompok. Model pembelajaran tipe *Team Games Taournament* (TGT) menjadi salah satu pilihan pembelajaran yang

⁵ Oktaffi Arinna Manasikana, *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru SMP*, 1 (Jombang: LPPM UNHAS, 2022), 74.

sangat menarik dalam meningkatkan pembelajaran aktif dikelas karena mampu menggabungkan suasana pembelajaran yang serius dengan unsur kompetisi, hal ini lah yang menjadikan siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian dari model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda.

Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan seseorang dalam memenuhi proses pembelajaran, secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya.⁶ Hasil belajar siswa merupakan salah satu cara untuk mengukur atau mengetahui capaian pembelajaran sejauh mana siswa dapat mengetahui dan menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru dan hasil belajar siswa mencakup berbagai macam kemampuan seperti kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.⁷ Guru sebagai mediator berperan memfasilitasi siswa dengan pola pembelajaran yang humanis agar siswa lebih nyaman dalam belajar, Pandangan seperti ini memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif dalam meningkatkan hasil belajar sehingga memunculkan respon siswa yang baik, penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membuat siswa

⁶ Arif Rahim dan Harbeng Masni, *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran*, 1 ed. (Eureka Media Aksara: Jawa Tengah, 2023), 8

⁷ Wirda yeni, dan widipuetra Ferdi, *Faktor Faktor Determinasi Hasil Belajar*, 1 ed. (puslitjakdikbud) : Jakarta, 2020, 2

dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan serta tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Sesuai dengan hal tersebut, guru adalah salah satu profesi yang dapat menerapkan makna tujuan sistem pendidikan nasional, guru adalah seseorang yang berperan sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan karena guru yang berhadapan langsung dengan siswa, untuk selalu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa, Jika guru menguasai segala aspek tersebut akan sangat mempermudah jalannya proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti masalah dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti dalam meidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournamnet* (TGT) yang kurang optimal
2. Membentukan kelompok tidak heterogen atau guru tidak mengelompokan siswa yang memiliki pengetahuan tinggi sedang dan rendah

3. Terdapat siswa yang tidak focus tidak memperhatikan pelajaran dan tidak berkontribusi dengan kelompoknya pada saat pembelajaran berlangsung
4. Kurangnya pasrtipasi aktif siswa dalam pembelajaran seperti tidak mengerjakan tugas, tidak menjawab pertanyaan dari guru.
5. Hasil belajar yang belum mencapai KKM.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terjadi perluasan, peneliti membuat batasan masalah atau fokus penelitian sebagai berikut:

1. Objek pada penelitian ini hanya pada siswa kelas VIII
2. Penelitian ini hanya berfokus pada materi yang menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT)
3. Penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan batasan masalah yang sudah disampaikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Plus Darunnaim Sekmapung Lampung Timur?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Plus Darunnaim, Sekampung Lampung Timur.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah untuk sarana perbaikan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dan melihat terdapat pengaruh atau tidaknya model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan apakah meningkatkan fokus dan keaktif pada proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

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

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bagi sekolah diharapkan dapat bermanfaat sebagai perbaikan pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam sehingga dapat memacu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dan mutu sekolah.

F. Penelitian Relevan

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

1. Hasil Penelitian dengan judul Pengaruh model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji tahun 2019/2020. Hasil akhir yang diperoleh adalah adanya pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji tahun 2019/2020. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (pembelajaran TGT) dengan peserta didik di kelas kontrol (pembelajaran langsung). Pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 peserta didik, untuk yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 peserta didik untuk peserta didik yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 peserta didik dan untuk yang mendapatkan kategori tetap berjumlah 1 peserta didik. Sedangkan untuk hasil *N-Gain* kelas kontrol yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 peserta didik dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model Pembelajaran tipe *Team Games*

Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika SD.⁸

2. Hasil Penelitian yang judul Pengaruh Model Pembelajaran Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Islamiyah Ciputat. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fiqih siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan ujian diperoleh nilai hitung > Tabel yaitu $3,0239 > 2,042$ dengan taraf signifikansi 0,05 %. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar Fiqih siswa⁹.
3. Hasil Penelitian dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun 2017/2018. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian dapat diketahui bahwa dengan penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Siklus I hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan 65% pada siklus II mencapai 82,75%. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT)

⁸ Dian Safitri, “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020,” t.t.

⁹ Siti Fujiyati, ““ Penggunaan Model Pembelajaran Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun 2017/2018” t.t.

dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pendidikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII SMP Negeri 5 Metro¹⁰.

4. Hasil Penelitian dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Students Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Giriklopomulyo. Berdasarkan analisi dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran model pembelajaran *cooperative learning tipe students teams achievement division* (STAD) menghasilkan nilai sesuai dengan kriteria pengujian apabila data tersebut memiliki nilai signifikansi $\alpha = 0.05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil dari probabilitas (*sig*) $0,000 < 0,005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning tipe students teams achievement division* (STAD) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen.¹¹

Penelitian ini memiliki sejumlah persamaan dan perbedaan dengan penelitian - penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam ranah pembelajaran kooperatif, khususnya model Team Games Tournament (TGT). Persamaan yang ditemukan adalah bahwa semua penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT sebagai strategi utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Fokus

¹⁰ Dessy Amanah, "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018," T.T.

¹¹ Gading cetrina, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Giriklopomulyo," 2023.

penelitian juga tetap pada efektivitas model pembelajaran hal ini untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran, seperti Pendidikan Agama Islam (PAI), Matematika, dan Fiqih. Selain itu metode penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif, dengan tujuan menganalisis hubungan antara model pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

Namun terdapat sejumlah perbedaan mendasar yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung timur.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Shappaile baso hasil belajar adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku yang dialami siswa setelah mengikuti kegiatan aktivitas pembelajaran. Perubahan ini yang dapat diartikan sebagai peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses penentuan nilai belajar siswa berdasarkan pengetahuan, keaktifan dan keahlian yang dimiliki siswa, setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran.¹ Hasil belajar merupakan suatu cara untuk melihat hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu.

Menurut Buyamin hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar dapat menunjukkan keterampilan nyata siswa yang telah melalui proses belajar dari seseorang yang lebih berilmu.² Dengan demikian hasil belajar memungkinkan

¹ Baso Intang Sappaile, *Hasil Belajar dan Prespektif Dukungan Orang tua* (Sulawesi Selatan: Global Research and Consulting Institute, 2021), 11.

² Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta Selatan: UPT UHamka Press, 2021), 50.

orang untuk menentukan sejauh mana siswa dapat memahami, dan menguasai suatu mata pelajaran tertentu.

Menurut Purwanto Hasil belajar dapat dipahami dengan menguraikan dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian “hasil” dalam konteks ini mengacu pada apa yang diperoleh setelah melalui suatu kegiatan atau proses. Sementara itu, belajar adalah inisiatif individu yang tengah berusaha mengubah perilaku mereka. Perubahan dalam perilaku ini merupakan hasil yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.³

Guru dapat mengembangkan model belajar mengajar yang lebih efektif, hasil belajar terdapat ditujukan untuk keperluan berikut ini:

- a. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang diambil oleh guru.

³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023), hal. 45

- c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.⁴

2. Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran kemampuan siswa untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatannya. Tujuan kegiatan pembelajaran dalam sebuah lembaga pendidikan adalah memperhatikan sekaligus menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga kegiatan belajar akan bisa lebih terarah.⁵ Kemajuan dan kemunduran hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor tertentu. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri siswa yang terdiri dari dua aspek

- 1) Aspek jasmani Ketegangan otot dan kondisi fisik merupakan indikator derajat kebugaran seorang siswa. Hal ini mungkin berdampak pada semangat dan intensitas belajar siswa.
- 2) Aspek psikologis berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

⁴ Syaputra Artama, *Evaluasi Hasil Belajar* (Sumatera Utara: Mifandi Mandiri Digital, 2023), 16.

⁵ Yendri Wirda, *Faktor Faktor Hasil Belajar* (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yaitu :

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan tempat sekelas

2) Lingkungan Non – sosial

Lingkungan Non sosial terdiri dari gedung sekolahan, faktor materi pembelajaran, waktu belajar, alat alat belajar

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam mendukung keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.⁶

Dari uraian diatas dapat dipahami faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang mempunyai peranan penting dalam hasil belajar siswa adalah faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar individu, atau yang sering disebut faktor lingkungan sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum dan berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran.

⁶ Nurlina Ariani Hrp, *Buku Ajar dan Pembelajaranya* (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), 31.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar pada bidang pendidikan agama islam adalah hasil yang dicapai siswa selama mengikuti pembelajaran menyangkut ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif, yang dilakukan siswa selama kegiatan belajar mengajar sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh siswa selama belajar, merupakan perpaduan, pencapaian siswa dari tiga ranah tersebut yaitu: ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pada tingkat satuan pendidikan komponen penilain di kenal dengan penilaian berbasis kelas. Untuk mengumpulkan dan menghasilkan data tentang hasil belajar siswa di tingkat kelas, penilaian berbasis kelas menggunakan istilah “*assessment*” atau penilain berbasis kelas untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan baik selama maupun setelah kegiatan belajar mengajar.⁷ Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru melakukan penilaian untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan., mengukur pencapaian nilai minimal dikenal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari setiap mata pelajaran. Tuntas atau tidaknya hasil belajar siswa diukur dengan pencapaian hasil belajar mencapai nilai minimal. KKM ditentukan oleh satuan pendidikan.

⁷ Eni Winaryati, *Penilaian Autentik (Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)* (Semarang: KBM Indonesia, 2022), 7.

4. Tingkat Keberhasilan

Belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku, dari awalnya tidak tau menjadi tahu. Perilaku memiliki komponen motorik dan subjektif. Komponen motorik adalah komponen fisik, sedangkan komponen subjektif adalah komponen spiritual. Kita dapat menyimpulkan gagasan seseorang dari ekspresi wajahnya meskipun kita tidak dapat melihat keadaan rohaninya. Perilaku manusia mempunyai sejumlah komponen. Hasil belajar akan tampak pada Setiap perubahan yang dilakukan terhadap komponen-komponen tersebut. Komponen-komponen tersebut adalah: Pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap.⁸

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan hasil upaya yang dilakukan oleh siswa dengan segala faktor yang berkaitan dengan pendidikan, Ketentuan tingkat keberhasilan setiap lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan setiap lembaga pendidikan memiliki kewenangan tersendiri untuk menentukan nilai KKM.⁹

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

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ansori, Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan

⁸ Syahrudin, *Penilaian Hasil Belajar* (Makassar: Permata Ilmu, 2023), 28.

⁹ Syahrudin, 30.

saat ini, istilah kooperatif berasal dari kata *cooperative*, yang berarti suatu bentuk usaha untuk melaksanakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling tolong-menolong. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif mengajak siswa untuk tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran secara kolektif. Model ini mengedepankan kerja kelompok atau kelompok kerja yang terdiri dari siswa dengan latar belakang yang beragam. Keberagaman tersebut meliputi minat, bakat, kemampuan akademik, dan latar belakang sosial yang berbeda-beda. Justru dalam perbedaan itulah terjalin interaksi yang kaya dan komunikasi yang efektif antar siswa. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk saling menghargai perbedaan, belajar dari satu sama lain, serta menyumbangkan kemampuan terbaik mereka untuk keberhasilan kelompok.¹⁰

Pembelajaran kooperatif bukan hanya menekankan hasil akhir dari pembelajaran, tetapi juga menekankan pada proses kerja sama yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Para siswa diajak untuk saling mendukung, memberikan masukan, dan memecahkan masalah bersama. Dengan begitu, suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, serta mendorong partisipasi semua siswa dalam proses belajar-mengajar.

Selain itu, model ini juga sangat bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, toleransi,

¹⁰ Sopian Ansori dkk., *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2022), 35.

kepemimpinan, dan tanggung jawab. Semua nilai ini sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat di masa depan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing proses pembelajaran agar tujuan kelompok dapat tercapai secara adil dan efisien.

2. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Rani Sriwahyuni model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis atau tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dengan sistem belajar secara berkelompok dengan anggota 4 sampai 5 siswa. Pembelajaran diawali dengan penjelasan terkait tujuan dan materi belajar, yang dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran kelompok dan diakhiri dengan apresiasi terhadap kelompok terbaik dalam pembelajaran.¹¹

Menurut Arden Simeru, model pembelajaran adalah kerangka kerja yang membantu siswa belajar secara sistematis dan memiliki tujuan dengan menawarkan penjelasan tentang pencapaian pembelajaran tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dengan kata lain, model pembelajaran melayani tujuan tertentu sekaligus memberikan gambaran umum. Hal ini yang membedakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang cakupannya lebih luas atau dengan teknik pembelajaran yang telah menerapkan langkah-langkah.¹² Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang

¹¹ Rani Sriwahyuni, *Model Model Pembelajaran* (Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024), 68.

¹² Arden Simeru, *Model Model Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, Anggota IKAPI, 2023), 2.

menggambarkan proses secara mendetail untuk menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar sehingga terjadi perubahan atau pengembangan diri siswa.

Menurut Adi Sulistio model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan harapan agar siswa dapat lebih mudah mengetahui materi pelajaran. Mereka digabungkan dalam satu kelompok dari latar belakang yang berbeda satu sama lain, atau pengaturan kelompok dilakukan secara acak bukan berdasarkan prestasi, jenis kelamin, suku atau lainnya. Guru akan mengecek untuk memastikan bahwasanya pembagian kelompok tersebar secara merata dan dalam setiap kelompok terdapat siswa yang menguasai pembelajaran.¹³

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat di pahami bahwasanya model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan belajar siswa. Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan cara menggunakan *games tournament* yang banyak digemari siswa, suasana pembelajaran akan aktif dan siswa dapat memahami materi yang telah diberikan dan pada akhirnya akan dicapai satu kesimpulan bersama.

¹³ Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022), 38.

3. Langkah – Langkah dalam Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Aji Heru Muslim menerangkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melibatkan kerjasama kelompok untuk melakukan games akademik yang dilakukan setelah materi pokok sudah tersampaikan, didalam model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdapat enam tahap dalam penggunaan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu, Perentasi kelas (*class presentation*), kelompok (*class presentation*), Permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*), evaluasi (*Evaluation*), Penghargaan Kelompok (*Team Redcognition*).¹⁴

Menurut wirawan fadlly model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dapat dikatakan efektif karena langkah–langkah dalam pembelajaran langsung melibatkan siswa, pelaksanaanya memiliki ada 6 langkah utama atau tahapan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yaitu pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar, penyajian informasi berupa materi pembelajaran yang akan disampaikan, pengelompokkan dalam kelompok belajar. Tahapan ini diikuti dengan guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Fase terakhir presentasi hasil

¹⁴ Aji Heru Muslim, *Penerapan Model Cooperative Tipe TGT Berbasis "ATONG,"* 2020, 14–16,

akhir kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberikan penghargaan terhadap usaha kelompok atau individu.¹⁵

Pada pernyataan menurut beberapa para ahli diatas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang disampaikan oleh Aji Heru Muslim, berikut langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan peneliti yang sudah di sesuaikan dalam kegiatan pembelajaran:

a. Presentasi Kelas

Materi dalam model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) pertama-pertama siswa diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas, ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusikan pelajaran yang dipimpin oleh guru. Dalam pembelajaran guru hanya memfokuskan materi yang diajarkan saja. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan game akademik dengan sebaik-baiknya, dan skor yang didapat dalam turnamen akan menentukan skor kelompok mereka.

b. kelompok

¹⁵ Wirawan Fadlly, *Model Model Pembelajaran implementasi Kurikulum Merdeka* (Ponorogo: Bening Pustaka Puri Permata Sorobayan, 2022), 187.

Kelompok dibentuk dengan heterogen, terdiri dari empat atau lima siswa fungsi utama dari kelompok ini adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan game dengan baik. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota kelompok melakukan yang terbaik untuk kelompoknya.

c. Permainan

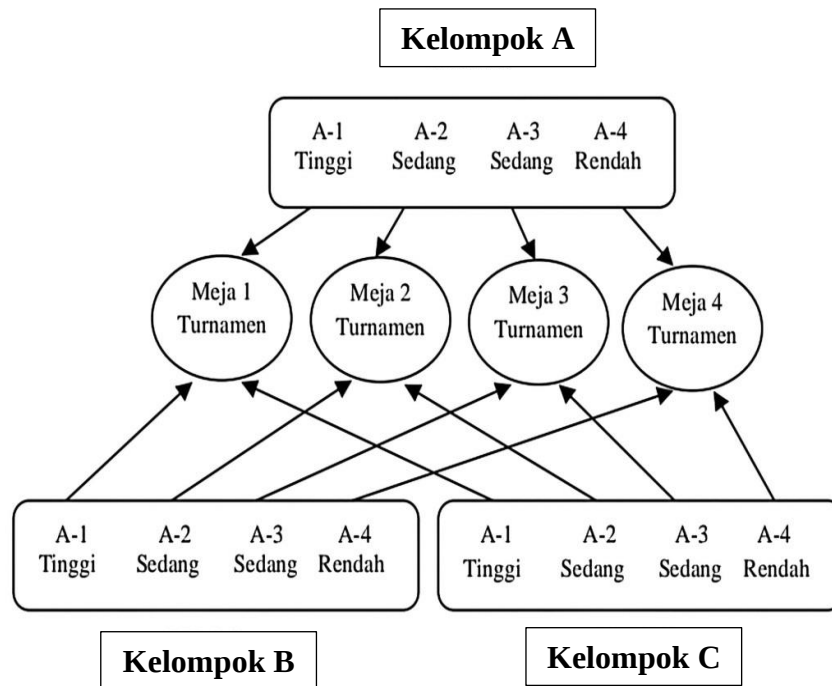
Permainan atau game terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang dibuat untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari persentasi di kelas dan pelaksanaan kerja kelompok. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing masing mewakili kelompok yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk Ilustrasi turnamen dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 2.1

Langkah - langkah Pembelajaran TGT



e. Evaluasi

Setelah kegiatan pembelajaran dan permainan turnamen kelompok selesai. Guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa terkait materi yang telah dipelajari. Evaluasi dengan cara melihat hasil *games tournament* masing masing kelompok.

f. Penghargaan Kelompok

Dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada 3 tingkatan

penghargaan yang berdasarkan pada skor rata-rata kelompok sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Skor Rata-rata Kelompok Permainan TGT

Kriteria (Rata-Rata Kelompok)	Penghargaan
40	Kelompok kurang (<i>Enough Team</i>)
45	Kelompok Baik (<i>Good Team</i>)
50	Kelompok sangat Baik (<i>Great Team</i>)

Sumber : Data diperoleh dari legger pelajaran PAI kelas VIII

4. Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Model

Pembelajaran TGT

- a. Bab 4 Rendah hati, hemat dan sederhana membuat hidup lebih mulia

Rendah hati disebut juga dengan tawadu' yang berarti sikap diri yang tidak merasa lebih dari orang lain. Orang yang tawadu' berkeyakinan bahwa semua kelebihan yang ada dalam dirinya semata-mata merupakan karunia dari Allah SWT. Orang yang rendah hati disukai oleh banyak orang dan memiliki banyak kawan, biasanya orang yang demikian akan lebih dekat dengan kesuksesan. Terdapat manfaat untuk kita akan selalu rendah hati diantaranya: Derajatnya akan dinaikkan oleh Allah, dicintai dan disenangi banyak orang, hidupnya akan dimudahkan Allah SWT, tidak akan memiliki musuh di dunia. Lebih dekat dengan kesuksesan dunia.

Hemat dan sederhana akan membuat kehidupan manusia menjadi lebih tenang dan tenteram berfoya foya dan menghambur-hamburkan harta itu adalah pemborosan yang merupakan bagian dari perbuatan setan. Sebagaimana Allah Swt berfirman dalam AlQur'an Surah Al-Isrā' Ayat 27 Ayat ini diturunkan Allah dalam rangka menjelaskan gaya hidup kaum Jahiliyyah yang salah. Kaum Jahiliyyah adalah adalah bangsa Arab sebelum mendapatkan pencerahan cahaya Islam, dalam ayat ini Allah menegaskan bahwa berfoya-foya serta menghambur-hamburkan harta itu adalah pemborosan yang merupakan bagian dari perbuatan setan. Allah mengajarkan kita agar bisa hidup hemat, sederhana, dan peduli kepada orang lain dengan cara suka berderma jika sudah tahu akan pentingnya hidup hemat dan sederhana, langkah terbaik kita adalah segera menerapkan perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Rasulullah juga memberikan teladan agar kita menjalani hidup dengan kesederhanaan.¹⁶

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe TGT

Seperti semua model pembelajaran lainnya, paradigma model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari model pembelajaran ini seagai berikut :

¹⁶ LKS Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Hal. 19 - 25

- a. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat berinteraksi dan berkerjasama dengan siswa yang lainya.
- b. Membantu siswa dalam penguasaan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c. Menumbuhkan sifat kebersamaan antar siswa.
- d. Menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, dan persaingan sehat antar sesama siswa.

Selain kelebihan tentunya juga terdapat kekurangan dalam model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut :

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, dan juga memerlukan durasi waktu yang cukup lama.
- b. Adanya keberpihakan yang kelompokbul dalam diri siswa dimana biasanya siswa yang tergolong pintar enggan untuk bergabung dengan temannya yang kurang pintar.
- c. Pelaksanaanya yang terkadang sedikit rumit.
- d. Adanya kelompok yang kurang kompak dalam pelaksanaan.¹⁷

C. Keterkaitan Model Pembelajaran Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar

Model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu strategi pembelajaran kooperatif, guna membantu siswa untuk menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. manfaat penguasaan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan

¹⁷ Fadlly, *Model Model Pembelajaran implementasi Kurikulum Merdeka*, 189.

kemampuan dasar, pencapaian pembelajaran, interaksi positif antar siswa, antara siswa dengan guru. Model pembelajaran melibatkan aktivitas seluruh siswa dan tidak adanya perbedaan status. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengandung unsur permainan dan pengetahuan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat antar siswa, dan ketrlibatan belajar.¹⁸

Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengetahuan dan keterampilan, tingkat penguasaan pembelajaran yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai terjadinya perubahan perilaku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkahlaku, dan keterampilan yang telah dimiliki siswa.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, keterkaitan antara model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa adalah dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kemampuan siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya pemaparan konsep tetapi jug aspek pengetahuan, kognitif, afektif dan pskiomotorik pada siswa.

¹⁸ Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45, 2022), 36.

¹⁹ Kasmawari, *Faktor Faktor yang MempengarUHi Hasil Belajar* (Makassar: Global Research and Consulting Institute, 2023), 13–14.

D. Kerangka Konseptual Penelitian

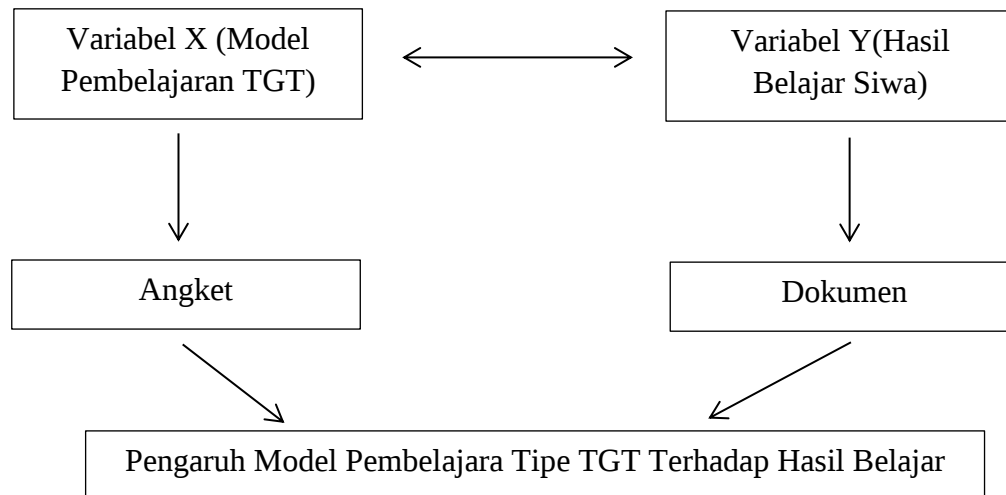
Kerangka konseptual adalah visualisasi atau gambaran hubungan berbagai variabel yang telah ditentukan, yang dirumuskan oleh peneliti, kerangka konseptual bisa juga diartikan sebagai kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur atau diamati melalui penelitian yang akan dilakukan dan kerangka konseptual dapat memberikan informasi yang valid kepada peneliti dalam memilih desain dalam sebuah penelitian.²⁰

Pada dasarnya proses belajar adalah fase dimana seseorang mengenal, memahami, dan menguasai suatu pengetahuan. Oleh karena itu, untuk mendukung proses belajar siswa, model pembelajaran yang tepat harus diterapkan, salah satu yaitu model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan penguasaan materi yang lebih baik, siswa akan memiliki kemampuan yang lebih dalam menjawab pertanyaan pertanyaan yang di berikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²¹ Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar siswa dalam table berikut:

²⁰ Dhonna Anggreni, M Kes, dan Eka Diah Kartiningrum, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan* (Mojokerto, 2022), 36.

²¹ Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran*, 42.

Tabel 2. 2
Kerangka Konseptual Penelitian



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatan sementara, karena jawaban yang diberikan masih didasarkan dengan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh dengan pengumpulan data.²²

Berdasarkan uraian di atas adalah, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini sebagai:

²² Ridhahani, *Metodologi Penelitian Dasar* (Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari, 2020), 47.

H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajarn tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII.

Dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut: “Terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Taournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian bisa diartikan sebagai rancangan yang disusun peneliti untuk dijadikan acuan dalam penelitian yang akan dilakukan. Rancangan penelitian memberikan gambaran kepada peneliti mengenai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab semua pertanyaan peneliti. Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif.¹ Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu jenis penelitian ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat diukur dengan angka dan analisis secara statistik. Penelitian ini dilakukan di SMP Plus Darunnaim kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

Pendekatan ini digunakan untuk mengukur hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diteliti dan menguji hipotesis ilmiah.² *Ex post facto* adalah jenis penelitian yang peneliti gunakan. *Ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang telah terjadi dan kemudian mengamati ke belakang tentang faktor-faktor yang dapat timbulnya hal tersebut.³ Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini memungkinkan adanya pengukuran yang lebih objektif terhadap variabel yang diteliti. Selain itu,

¹ Pinton Setya Mustafa dan Hafidz Gusdiyanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan Tindakan Kelas* (Mojokerto: Insight Mediatama, 2022), 21.

² Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Depok : PT Raja Grafindo Persada, 2020), 174.

³ Untung Lasiyono dan Edy Sulistiyawan, *Model Penelitian Kuantitatif* (Jawa Barat: Mega Pres Nusantara, 2024)74.

penelitian kuantitatif memberikan kemampuan untuk menggunakan analisis statistik untuk menguji pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT), sehingga dapat ditarik kesimpulan yang lebih valid untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Plus Draunnaim.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian *ex post facto* karena jenis penelitian ini memungkinkan meneliti untuk menganalisis dampak dari model pembelajaran yang telah digunakan tanpa melakukan manipulasi langsung pada variabel tersebut. Dengan mengamati hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), peneliti dapat menggunakan data yang sudah ada, seperti data hasil belajar siswa, untuk mengevaluasi pengaruhnya secara realistis dalam kontes pendidikan.

B. Definisi Operasional Variabel

Menurut Fenti Hikmawati, definisi operasional variabel merupakan petunjuk mengenai cara pengukuran variabel dalam penelitian dengan variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, yang kemudian dianalisis untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁴ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel terikat Y (Hasil Belajar) dan variabel bebas X (Model pembelajaran tipe *Team Games Tournamet* (TGT)) berikut penjelasan dua variabel tersebut.

⁴ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok : PT Raja grafindo Persada, 2020), 202.

1. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat bisa disebut dengan variabel dependen variabel ini merupakan variabel yang keadaanya di pengaruhi atau yang menjadi akibat dengan adanya pengaruh dari variabel bebas.⁵ Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar, merupakan suatu perubahan perilaku yang dapat diukur berdasarkan pengetahuan, sikap, keterampilan kemampuan setiap individu masing masing yang dihasilkan setelah siswa atau mahasiswa usai melaksanakan aktivitas Pembelajarannya, dengan demikian hasil belajar akan memberikan gambaran terkait proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan seseorang.⁶ Hasil belajar yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah perolehan nilai Ulangan Harian (UH) yang sudah dilaksanakan oleh guru mata pelajaran PAI dan nilai tersebut diperoleh dari *legger* mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Plus Darunnaim, dengan KKM 65 (tuntas) dibawah 65 (tidak tuntas).

2. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas sering disebut dengan variabel independen atau setimulus, variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau dapat menjadi sebab adanya perubahan atau adanya variabel dependen (Terikat). Variabel bebas yang terdapat dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT).

⁵ Hafni sahiri, Syafrida Hafni sahiri, *Metodologi Penelitian* (Jogjakarta: KBM Indonesia Anggota IKAPI 2021) 17.

⁶ Arif Rahim dan Harbeng Masni, *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran*, 1 ed. (Eureka Media Aksara : Jawa Tengah, 2023), 8.

Model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan belajar dan bermain games, dengan cara berkelompok dan bersiap menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Menurut Riska Zulfikar, populasi adalah sekelompok individu, objek atau peristiwa yang menjadi fokus penelitian. Objek atau subjek tersebut memiliki sifat, ciri khusus, dan kepribadian yang ditetapkan oleh peneliti agar kedepannya mampu dipelajari dan telaah lebih lanjut.⁷ Dari definisi yang sudah di sampaikan dapat di ambil kesimpulan bahwa populasi merupakan jumlah keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Plus Darunnaim yang berjumlah 32 siswa.

2. Sampel

Menurut sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁸ Berdasarkan pendapat tersebut, sampel adalah bagian dari sesuatu yang diteliti dan dapat mewakili keseluruhan populasi. Mengenai ukuran sampel, jika ukuran populasinya adalah 1.000, maka sampel yang digunakan adalah 10% sudah cukup, tetapi jika ukuran

⁷ Riska Zulfikar dan Anggi Fatmayanti, *Metode Penelitian Kuantitatif, Teori, Metode dan Praktik*, 1 ed. (Bandung, Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024), 83.

⁸ Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*, 5 ed. (Bandung: Alfabeta, 2023), 99.

populasinya sekitar 100, sampel yang harus diambil paling sedikit adalah 30% dan jika ukuran populasi kurang dari 100, maka sampel yang harus diambil 100% dari jumlah populasi.⁹ Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Plus Darunnaim yang berjumlah 32 siswa. Karena seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian dan tidak mungkin mengujikan sampel diluar populasi maka hal ini menjadi keterbatasan dalam penelitian.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah teknik yang digunakan untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.¹⁰ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *Non-probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Peneliti menggunakan sampel *non-probability Sampling* atau sampling total yaitu keseluruhan siswa kelas VIII SMP Plus Darunnaim.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Kuisisioner atau Angket

Kuesioner atau angket merupakan alat penelitian yang biasa digunakan dalam pengumpulan data, melibatkan pengajuan pertanyaan yang terstruktur dan sistematis secara tertulis untuk di tujukan kepada responden.¹¹

⁹ Deni Dermawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 143.

¹⁰ Ahdi Kusumastuti, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 1ed.(Semarang: CV Budi Utama, 2020), 33.

¹¹ Slamet Widodo dan Festy ladyani, *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkal Pinang: CV Science Techno Direct, 2023), 71.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada penelitian ini, kuisioner atau angket yang digunakan peneliti yaitu angket tertutup. Angket jenis ini merupakan angket yang berisi berbagai pertanyaan serta alternatif jawaban terkait model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang harus dijawab oleh responden, dan setiap jawaban yang benar akan diberikan tanda ceklis, setiap jawaban yang sudah dipilih responden masing-masing soal memiliki nilai atau skor.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu langkah atau prosedur dalam penelitian kuantitatif yang meliputi pencarian berbagai data yang berkaitan dengan variabel, catatan atau hal-hal lain yang berkaitan dengan data yang mendasari variabel penelitian.¹² Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian dokumentasi digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data yang berkenaan dengan nilai legger mata pelajaran pendidikan agama islam, struktur organisasi, letak geografis serta berbagai hal yang lainnya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan istilah dari alat bantuan penelitian teknik ini digunakan peneliti untuk memperoleh data yang kongrit dan terukur, instrumen penelitian dirancang untuk membantu peneliti dalam merancang kisi-kisi penelitian.¹³

¹² Farid Wajdi, *Pengantar Statistik untuk Pendidikan* (Bandung, Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024), 50.

¹³ Muhammad Hasan, *Metode Penenlitian Kualitatif* (Makassar: Tahta Media Group, 2022), 12.

1. Rancangan kisi-kisi instrument

Kisi-kisi instrumen merupakan salah satu teknik yang akan membantu peneliti dalam merumuskan pertanyaan dengan lebih efektif dan mencegah upaya mereka melebar ketika membuat instrumen.¹⁴ Berikut adalah kisi-kisi instrument mengenai pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT). Instrumen angket yang akan digunakan peneliti dalam penelitian yaitu untuk mengukur pendapat dan persepsi siswa tentang penggunaan model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) dengan menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu :

Tabel 3. 1
Pedoman Skor Angket Penilaian

Pilihan	Nilai / Skor	Alternatif jawaban
Sangat setuju	4	SS
Setuju	3	S
Ragu	2	R
Tidak setuju	1	TS

Adapun kisi-kisi instriment yang akan penulis gunakan sebagai alat pengumpul data adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 2
Kisi - kisi Instrumen Variabel Penilaian

No	Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
1.	Mode Pembelajaran Tipe TGT (Team Games Tournament)	Siswa	Angket	Lembar Angket
2.	Hasil Belajar Siswa PAI	Siswa	Dokumentasi	Legger

¹⁴ Rahmiyati dan Fadhlur Rahman, *Instrumen Penelitian* (jejak pustaka, 2022), 21.

Tabel 3. 3
Kisi - kisi Instrumen Kuisioner Angket

Variabel Penelitian	Indikator	Nomer Item	Jumlah Item
Variabel bebas (X) Model Pembelajaran tipe TGT (Team Games Tournament)	1. Menyampaikan materi dengan presentasi yang dilakukan oleh guru, Siswa menyimak dan memperhatikan saat guru menyampaikan materi	1,2,3	3
	2. Menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dengan heterogen dan membantu setiap kelompok secara efisien	4,5,6	3
	3. Menjelaskan kepada siswa bagaimana permainan yang akan dilaksanakan.	7,8,9,10	4
	4. Membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan games tournamen	11,12,13,14,	4
	5. Mengevaluasi tentang materi yang telah dipelajari dan permainan turnamen pada masing-masing kelompok.	15,16,17	3
	6. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi	18,19,20	3
Variabel terikat (Y) Hasil Belajar Siswa PAI	1. Diambil dari legger mata pelajaran pendidikan agama islam	-	-
Jumlah pertanyaan		20	20

Penelitian Variabel (x) dan variabel (y) yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan pertanyaan sebanyak 20 soal.

2. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen adalah alat untuk mengetahui suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument, suatu data dapat dikatakan valid apabila memiliki kesesuaian antara data yang dilaporkan dan data yang terjadi pada objek penelitian Kriteria validitas yakni, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.¹⁵ Teknik yang digunakan untuk uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *korelasi product moment* dengan program aplikasi IBM SPSS versi 30.0.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam sebuah penelitian sebagai alat ukuran keakuratan serta kualitas penyelidikan secara keseluruhan dalam sebuah penelitian bagaimana dan apa tujuan penelitian tersebut. Reliabilitas adalah suatu instrumen yang memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengumpul data yang kongrit karena isntrumen tersebut sudah baik.¹⁶

¹⁵ Abdul Muin, *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2023), 62.

¹⁶ Karimuddin Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Penerbit MUhammad Zaini, 2022), 78.

Berdasarkan penelitian rumus uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus *Croanbach Alpha* dengan ketentuan jika nilai $Alpha > 0,60$ maka pernyataan tersebut dinyatakan reliable.¹⁷ Untuk menentukan nilai dari *Alpha* dalam penelitian ini menggunakan IBM SPSS Versi 30.0.

F. Teknik Analisis Dataa

1. Tahap Pengujian Persyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data populasi terdistribusi secara normal atau tidak. Bila data terdistribusi secara normal, uji statistik parametrik dapat digunakan. Jika data tidak terdistribusi secara normal, maka digunakan uji statistik non parametik.¹⁸ uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro wilk dengan bantuan program komputer IBM SPSS versi 30.0 Statistic For Windows.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas ini menyatakan bahwa untuk setiap persamaan refers linier hubungan antar variabel harus linier. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikan 0,05. Dengan ketentuan jika nilai *Deviation From Linierty* nilai $Sig > 0,05$ maka ada hubungan linier secara signifikan antar

¹⁷ Muin, 68.

¹⁸ Anisa Fitria, *Dasar Statistik untuk Penelitan* (Jawa Tengah: Yayasan Kita Menulis, 2023), 57.

variabel. dan jika *deviation from linierity* nilai *sig* < 0,05 maka tidak ada hubungan yang linier secara signifikan antar variabel.¹⁹ dengan bantuan program komputer IBM SPSS versi 30.0.

c. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif untuk menguji sejauh mana pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMP Plus Darunniam sekampung lampung timur, maka peneliti akan menggunakan aplikasi *Microsofet excel*. Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *personproduct moment*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \cdot \sum x - (\sum x^2)] \cdot [n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *personproduct moment*

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Skor butir pertanyaan

$\sum y$ = Skor total

$\sum xy$ = Skor pertanyaan dikalikan dengan skor total

$\sum x^2$ = Jumlah skor yang dikuadrat dalam sebaran x

$\sum y^2$ = Jumlah skor yang dikuadrat dalam sebaran y.²⁰

¹⁹ Fitria, 48.

²⁰ Gito Supriadi, *Penelitian Pendidikan* (palang karaya: UNY Press, 2021), 111.

Setelah hasil r_{XY} telah diketahui, langkah selanjutnya untuk membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan aplikasi *Microsofet Excel*. Untuk menentukan besar nilai tabel pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan menggunakan rumus (*digree of freedom*) $df = n-2$ untuk pengambilan keputusan hipotesis dalam penelitian.²¹ berikut rumus uji *Person Product Moment*:

$$t = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = Koefisien Korelasi Pearson

n = jumlah pasangan data

t = nilai uji t

Determinasi kebebasan (df) = $n - 2$

²¹ Supriadi, 110

BAB VI

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah SMP Plus Darunnaim

Berdirinya SMP Plus Darunnaim di latar belakang oleh kebutuhan yayasan Pondok Pesantren Darunnaim dalam menyediakan lembaga pendidikan formal jenjang menengah pertama bagi para santri. Kebutuhan ini muncul sebagai upaya untuk memastikan kesinambungan pendidikan formal di lingkungan pesantren, tanpa mengharuskan siswa melanjutkan ke sekolah lain di luar kawasan pondok pesantren. Dengan mempertimbangkan aspek tersebut, pihak yayasan mengambil inisiatif untuk mendirikan satuan pendidikan tingkat menengah pertama yang berada dengan lingkungan pondok pesantren. Hal ini bertujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang sesuai menggabungkan antara pendidikan agama dan pendidikan formal umum dalam satu kawasan. SMP Plus Darunnaim merupakan sekolah swasta yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud). Lembaga ini telah memiliki NPSN, 69931763. Legalitas dan pengakuan formal ini menunjukkan bahwa SMP Plus Darunnaim telah memenuhi persyaratan administratif dan operasional sebagai lembaga pendidikan formal yang sah. Secara geografis, SMP

Plus Darunnaim berlokasi di Jalan Desa Sidomukti, Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur. Lokasi ini dipilih untuk menunjang antara kegiatan pesantren dan sekolah formal.

b. Visi dan Misi SMP Plus Darunnaim

1) Visi SMP Plus Darunnaim

“Terwujudnya siswa-siswi SMP Plus Darunna’im Sidomukti yang Bertaqwa, berilmu, dan berakhlakul karimah berdasarkan Al-Qur’an, Al-Hadist dan Pancasila”

2) Misi SMP Plus Darunnaim

- a) Menanamkan nilai akhlak dan budi pekerti yang luhur
- b) Memadukan model pembelajaran pesantren dengan umum
- c) Menumbuhkan pemahaman tentang ajaran agama
- d) Melaksanakan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku
- e) Melaksanakan pembelajaran dengan bimbingan secara efektif
- f) Menciptakan suasana kerja yang kondusif
- g) Meningkatkan kedisiplinan warga sekolah
- h) Menciptakan lingkungan yang aman dan bersih
- i) Meningkatkan kompetensi guru
- j) Memfasilitasi disemua program kegiatan sekolah

c. Tata tertib SMP Plus Darunnaim

- 1) Berpakaian rapih dan berseragam lengkap
- 2) Masuk dan keluar kelas sesuai jadwal yang telah ditentukan

- 3) Tidak membawa senjata tajam
- 4) Membiasakan 4S (Salam, Sapa, Senyum, Salim)
- 5) Tidak memakai pakaian ketat bagi perempuan
- 6) Tidak memasukan baju bagi perempuan
- 7) Dilarang merokok
- 8) Dilarang mencuri

d. Keadaan dan Jumlah Guru SMP Plus Darunnaim

Tabel 4. 1
Daftar Nama Guru SMP Plus Darunniam

No.	Nama Guru	Mata Pelajaran
1.	Edi Riyayanto, S.Pd	PAI
2.	Komarudin, S.Pd	PAI
3.	Eko Subiantoro, S.Pd	MTK
4.	Wildan Alghofari, S.Pd	MTK
5.	Riyanto, S.H	PKN
6.	Siti Khasanah, S.Pd	Bahasa Inggris
7.	Husain Fadhil Arrasyid, S.H	IPS
8.	Putri Amanah R, S.E	IPS
9.	Ahmad Wahidun, S.Pd	Bahasa Indonesia
10.	Katemun, S.Pd.I	Bahasa Indonesia
11.	Lawi Irfani, S.Pd	Penjas
12.	Eka Marlistiana, M.Pd	IPA
13.	Afifatul Latifah, S.Pd	IPA
14.	Rizki Mubarak, S.Sos	Bahasa Lampung
15.	Inayatul Fauziyah, S.Pd	Bahasa Lampung
16.	M. Sholehan	Quran Hadis
17.	Wahid Heri Wahyudi, S.Pd	Fiqih Ibadah
18.	Mukholid, S.Pd	Bahasa Arab
19.	Nuraini Dwi A, S.Pd	BK
20.	Inayatun Sangadah, S.Pd	BK

Sumber : Dokumentasi data guru SMP Plus Darunnaim

e. Keadaan dan Jumlah Siswa SMP Plus Darunnaim

Tabel 4. 2
Data Siswa SMP Plus Darunnaim

NO.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas VII A	31
2.	Kelas VII B	29
3.	Kelas VIII	32
4.	Kelas IX A	30
5.	Kelas IX B	28
Jumlah		152

Sumber : Dokumentasi jumlah siswa – siswi SMP Plus Darunnaim

f. Struktur Organisasi SMP Plus Darunniam

Kepala Sekolah	: Edi Riyayanto, S.Pd
Waka Bidang Kurikulum	: Eka Marlistiana, M.Pd
Waka Bidang Kesiswaan	: Eko Subiantoro, S.Pd
Waka Bidang Humas	: Putri Mainasari,
Waka Bidang Sarpras	: Siti Khasanah, S.Pd
Kepala Bimbingan Konseling	: Nur Aini Duwi. A, S.Pd
Kepala Tata Usaha	: Riski Mubarak, S.sos

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Uji Validitas

Dalam Penelitian ini pengujian validitas pada angket yang digunakan yaitu validitas butir, responden dalam penelitian yaitu sampel sejumlah 32 siswa, pengujian kevalidan suatu instrument dilakukan dengan menggunakan *korelasi product moment*, Suatu butir soal dikatakan valid jika r_{Hitung} lebih besar dari r_{Tabel} dengan taraf

signifikan 5%. Penghitungan menggunakan IBM SPSS versi 30.0 dan hasil dari perhitungan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 3
Hasil Uji Validitas Variabel
Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

NO.	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1.	0,623	0,349	Valid
2.	0,665	0,349	Valid
3.	0,454	0,349	Valid
4.	0,448	0,349	Valid
5.	0,676	0,349	Valid
6.	0,473	0,349	Valid
7.	0,473	0,349	Valid
8.	0,492	0,349	Valid
9.	0,385	0,349	Valid
10.	0,742	0,349	Valid
11.	0,405	0,349	Valid
12.	0,555	0,349	Valid
13.	0,665	0,349	Valid
14.	0,639	0,349	Valid
15.	0,418	0,349	Valid
16.	0,695	0,349	Valid
17.	0,522	0,349	Valid
18.	0,480	0,349	Valid
19.	0,397	0,349	Valid
20.	0,361	0,349	Valid

Sumber : Data pengujian uji validitas IBM SPSS 30.0

Dari hasil data diatas dapat diketahui bahwa instrumen angket variabel Model Pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dinyatakan valid. Angket valid dengan nilai tertinggi terdapat pada soal nomor 10 dengan hasil 0,742 dan angka valid terendah pada soal nomor 20 dengan hasil 0,361. Hasil dari perhitungan setiap butir soal membuktikan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% yaitu 0,349 dan ini menunjukkan bahwa instrument seluruh item butir soal pada

penggunaan Model Pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) adalah Valid.

b. Uji Reliabilitas

Dalam melakukan uji reliabilitas item penelitian menggunakan penghitungan menggunakan IBM SPSS versi 30.0 sebagai berikut.

- Jika nilai dari *Cronbach Alpha* > 0,60 maka item kuisioner dinyatakan reliable.
- Jika nilai dari *Cronbach Alpha* > 0,60 maka item kuisioner dinyatakan tidak reliable.

Tabel 4. 4
Uji Reliabilitas Angket
Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,859	20

Sumber : Data Pengujian Uji Reliabilitas IBM SPSS 30.0

Dari hasil uji reliabilitas mendapat nilai *Cronbach's Alpha* 0,859 yang artinya nilai dari *Cronbach's Alpha* > 0.60 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir soal pada angket Model Pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini reliable.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*, karena sampel dalam penelitian ini berjumlah kecil dengan cara membandingkan nilai sig. Jika nilai sig > 0,05 maka data terdistribusi

secara normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak terdistribusi dengan norma. Dari hasil penghitungan uji normalitas didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model Pembelajaran TGT	,111	32	,200*	,978	32	,560
Hasil Belajar	,149	32	,068	,937	32	,103
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber : Data Pengujian Uji Normalitas IBM SPSS 30.0

Berdasarkan tabel data diatas diketahui nilai sig dari variabel Model Pembelajaran *Team Games Tournamnt* (TGT) sebesar 0,560 nilai tersebut $> 0,05$ dan nilai dari sig hasil belajar sebesar 0,103 nilai tersebut $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusikan secara normal.

d. Uji Linearitas

Dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai *Deviation From Linierity* signifikan 0,05 dengan ketentuan, jika nilai *Deviation From Linierity Sig* $> 0,05$ maka ada hubungan linier secara signifikan antar variabel. dan jika *deviation from linierity sig* $< 0,05$ maka tidak ada hubungan yang linier secara

signifikan antar variabel X (Model Pembelajaran TGT) dengan variabel Y (Hasil Belajar).

Tabel 4. 6
Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Model Pembelajaran TGT	Between Groups	(Combined)	654,833	19	34,465	1,164	,403
		Linearity	268,177	1	268,177	9,061	,011
		Deviation from Linearity	386,656	18	21,481	,726	,738
	Within Groups		355,167	12	29,957		
	Total		1010,000	31			

Sumber : Data Pengujian Uji Linieritas IBM SPSS 30.0

Berdasarkan hasil dari perolehan data diatas diperoleh nilai *Deviation From Linierty* sig adalah 0,738 yang artinya nilai tersebut lebih besar $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan secara linier yang signifikan anantara variabel X (Model Pembelajaran TGT) dengan variabel Y (Hasil Belajar).

3. Pengujian Hipotesis

Sebelum penghitungan pengaruh model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa, terlebih dahulu dibuat hipotesis yang sesuai pada bab sebelumnya. Adapun perumusan hipotesis sebagai berikut:

H_o Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajarn tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII.

Dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut: “Terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Taournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.

Pengambilan keputusan pada taraf signifikan 5% ditentukan sebagai berikut:

- Apabila r hitung $> r$ tabel maka H_o ditolak, H_a diterima
- Apabila r hitung $< r$ tabel maka H_o diterima, H_a ditolak

Untuk memudahkan menganalisis penulis membuat simbol pada kedua variabel untuk mempermudah dalam menganalisis data penelitian, dimana simbol X untuk model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) dan simbol Y untuk hasil belajara siswa. Seanjutnya penulis membuat tabel kerja untuk mencari korelasi antara variabel sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Data Untuk Mencari Korelasi Variabel X dan Variabel Y

X	Y	X ²	Y ²	XY
60	63	3600	3969	3780
65	72	4225	5184	4680
70	73	4900	5329	5110
61	74	3721	5476	4514
65	73	4225	5329	4745
64	74	4096	5476	4736
72	73	5184	5329	5256
60	70	3600	4900	4200
71	82	5041	6724	5822
73	80	5329	6400	5840
75	70	5625	4900	5250
68	72	4624	5184	4896
67	73	4489	5329	4891
71	73	5041	5329	5183
57	65	3249	4225	3705
74	75	5476	5625	5550
63	72	3969	5184	4536
59	64	3481	4096	3776
78	74	6084	5476	5772
67	83	4489	6889	5561
64	71	4096	5041	4544
58	68	3364	4624	3944
67	77	4489	5929	5159
77	84	5929	7056	6468
57	75	3249	5625	4275
60	63	3600	3969	3780
52	73	2704	5329	3796
60	70	3600	4900	4200
72	80	5184	6400	5760
72	84	5184	7056	6048
66	70	4356	4900	4620
73	66	5329	4356	4818
2118	2336	141532	171538	155215

Sumber : Data penelitian dari variabel X dan Variabel Y

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2] \cdot [n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi person product moment

$n = 32$

$\sum x = 2118$

$\sum y = 2336$

$\sum x^2 = 141532$

$\sum y^2 = 171538$

$\sum xy = 155215$

Selanjutnya data yang diperoleh diatas diolah dengan menggunakan rumus korelasi person product moment.

$$r_{xy} = \frac{32 \cdot (155215) - (2118)(2336)}{\sqrt{[32 \cdot 141532 - (2118)^2][32 \cdot 171538 - (2336)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{19232}{\sqrt{(43100)(32320)}}$$

$$r_{xy} = \frac{19232}{37322,80804}$$

$$r_{xy} = 0,515288$$

Dari hasil data diatas nilai “r” korelasi person product moment sebesar 0,515288 atau dibulatkan menjadi 0,515. Dalam hal ini peneliti membandingkan r -hitung dengan r -tabel untuk menentukan r -tabel Berdasarkan hasil r -tabel pada taraf signifikansi 5% untuk df 32 adalah 0,349.

Hal ini berarti bahwa $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, dengan kata lain hipotesis yang diajukan diterima. Langkah selanjutnya membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan diterima dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan ditolak. Dalam hal ini peneliti menentukan nilai t_{tabel} dengan menggunakan df (*degree of freedom*) pada taraf signifikan 5% yang diperoleh dari penghitungan jumlah sampel $df = n - 2$, $df = 32 - 2 = 30$. Berdasarkan nilai tersebut diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,293 > 1,697$. Sehingga dapat diketahui hipotesis yang diajukan diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat pengaruh antara dua variabel model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa, maka digunakan indeks korelasi pada tabel berikut:

Tabel 4. 8
Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment

Besarnya “r”Product Moment (r _{xy})	Interpretasi
0,00 – 0,20	sangat rendah
0,20 – 0,40	rendah
0,40 – 0,60	cukup
0,60 – 0,80	tinggi
0,80 – 1,00	sangat tinggi

Dari penghitungan data sebelumnya, diketahui indeks koefisien korelasi sebesar 0,515 dan setelah dihubungkan dengan tabel interpretasi diatas ternyata “r” 0,515 berada diantara (0,40 – 0,60) yang interpretasinya adalah antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sangat sedang / cukup.

Langkah selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan variabel X (model pembelajaran TGT) terhadap variabel Y (hasil belajar) diketahui dari hasil tabel determinasi R square berikut:

Tabel 4. 9
Uji Koefisien Determinasi R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,515 ^a	,266	,241	4,973

a. Predictors: (Constant), X

Sumber : Data pengujian Uji Determinasi R Square IBM SPSS 30.0

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil penghitungan uji koefisien determinasi R square diperoleh skor R Square sebesar 26,6% yang berarti yang berarti bahwa 26,6% variabel hasil belajar dipengaruhi oleh variabel model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti seperti halnya motivasi pembelajaran baik dari motivasi dari orang lain. Selain itu lingkungan belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dan bimbingan guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Plus Darunnaim.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Temuan pada penelitian ini mendeskripsikan mengenai terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII, hal ini sesuai dengan penelitian penelitian terdahulu. Sebuah proses pembelajaran memiliki berbagai macam cara guna mencapai hasil belajar siswa yang maksimal, dan harus memiliki interaksi yang seimbang antar guru dengan siswa, siswa dengan siswa dengan harapan terjadinya komunikasi yang multi arah dalam proses pembelajaran.¹ contoh kecilnya pembelajaran dengan melalui pembentukan kelompok belajar dan siswa diberikan kesempatan secara aktif untuk meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*).² Penggunaan model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*), yang efektif dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi sesuai dengan harapan yang dituju yaitu hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan *Microsoft excel* dengan menggunakan rumus *Korelasi Person Product Moment* bahwa peneliti melakukan uji perbandingan r -hitung dan r -tabel. Diketahui bahwa nilai r -hitung sebesar 0,515 sedangkan r -tabel pada taraf signifikan 5% adalah 0,349 artinya nilai r -hitung $>$ r -tabel. Kemudian dibuktikan juga dengan rumus analisis

¹ Ariani Hrp, *Buku Ajar dan Pembelajaranya*, 57.

² sulistio Dan Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*, 40.

Pearson Product Moment dengan hasil nilai t_{hitung} sebesar 3,293 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1,697 artinya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian dapat dikatakan pada penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur. Kemudian apabila diinterpretasikan dalam tabel korelasi ternyata nilai “r” 0,515 berada pada interval 0,40 – 0,60 yang interpretasinya adalah antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sangat sedang / cukup. Sedangkan hasil penghitungan analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai determinasi R Square sebesar 0,266 yang berarti model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) memiliki pengaruh 26,6% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama islam kelas VIII SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur, selain itu untuk 73,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti seperti motivasi dalam pembelajaran, lingkungan belajar, serta kemampuan guru dalam menyampaikan materi.

Model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) bagian dari model pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan secara heterogen untuk saling membantu satu sama lain guna memahami materi pembelajaran. model pembelajaran ini sangat bermanfaat karena mampu mengembangkan kemampuan kinerja siswa dalam berkelompok, meningkatkan kreativitas siswa, serta melatih siswa berfikir kritis dan aktif dalam pembelajaran. Temuan penting

dalam penelitian ini adalah, meskipun model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) sudah diterapkan, banyak siswa yang menyukai model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*), siswa semakin aktif dan fokus

Dari hasil penelitian menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sebagai hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur”. Pada penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu seluruh populasi dijadikan sampel (sampling total) maka uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan menggunakan data responden yang sama karena jumlah populasi terlalu sedikit.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Plus Darunnaim. Hal ini dapat dibuktikan menggunakan rumus *Korelasi Person Product Moment* r hitung dengan r tabel. Diketahui bahwa nilai r hitung 0,515 sedangkan r tabel pada taraf signifikan 5% yaitu 0,349 artinya r hitung $>$ r tabel. Kemudian dibuktikan juga dengan rumus *analisis Person Product Moment* dengan mencari nilai T dengan hasil nilai t_{hitung} sebesar 3,294 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1,697 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Selain itu dilihat dari hasil penghitungan menggunakan analisis uji determinasi R Square model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) mempunyai pengaruh sebesar 26,6% dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dan sisanya ($100\% - 26,6\% = 73,4\%$) dipengaruhi oleh variabel lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa maka dapat dikatakan sesuai dengan hipotesis yang diajukan. “terdapat pengaruh model pembelajaran tipe (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Plus Darunnaim Sekampung Lampung Timur.”

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Team Game Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Smp Plus Darunnaim” Sebagai Berikut:

1. Bagi guru. Proses belajar mengajar sebagian besar ditentukan oleh peran guru. Guru yang terampil akan lebih mudah menciptakan model pembelajaran yang berfariatif, sehingga hasil belajar siswa akan maksimal.
2. Bagi sekolah. Akan lebih baik bila mana sekolah menciptakan ruang pembelajaran yang nyaman dan sarana prasarana terpenuh agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya. Dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan agar dapat dilakukan penelitian lebih lanjut guna memperjelas tingkat pengaruh model pembelajaran yang telah digunakan dalam hasil belajar siswa kedepanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin. *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2022).
- Amin dan Yurike Susan Sumendap, Linda. *Model Pembelajaran Kooperatif* (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45, 2022).
- Anggreni, Dhonna dan Diah Kartiningrum, Eka. *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Mojokerto, 2022).
- Ariani Hrp, Nurlina. *Buku Ajar dan Pembelajaranya* (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022).
- Artama, Syaputra. *Evaluasi Hasil Belajar* (Sumatera Utara: Mifandi Mandiri Digital, 2023),
- Baso Intang, Sappaile. *Hasil Belajar dan Prespektif Dukungan Orang tua* (Sulawesi Selatan: Global Research and Consulting Institute, 2021).
- Budi Sartika, Septi. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Kelompokur Penerbit Umsida Press, 2022)
- Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Penerbit Upt uhamka Press, 2021).
- Dermawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016)
- Djamaluddin, Ahdar. “Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis,” *Kaafah Learning Center*, 1, 2019.
- Dodiet Aditya Setyawan, Dodiet. *Hipotesis Dan Variabel Penelitian* (Surakarta: Cv Tahta Media Group, 2021).
- Fadlly, Wirawan. *Model Model Pembelajaran implementasi Kurikulum Merdeka* (Ponorogo: Bening Pustaka Puri Permata Sorobayan, 2022).
- Fitria, Anisa. *Dasar Statistik untuk Penelitan* (Jawa Tengah: Yayasan Kita Menulis, 2023).
- Hasan, Muhammad. *Metode Penenlitian Kualitatif* (Makassar: Tahta Media Group, 2022).

- Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya,”* 1 ed. (Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI, 2020).
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Depok : PT Raja grafindo Persada, 2020).
- Idami Zahrotul dan Maulana Ilham, *Pendidikan Agama Islam Berbasis general Edukatif* (banda aceh: Syiah Kuala University Press, 2021),
- Kamal, Muhiddinur. *Guru Satuan Kajian Teoritis dan Praktis* (Bandar Lampung: AURA, 2020).
- Kasmawari, *Faktor Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar* (Makassar: Global Research and Consulting Institute, 2023).
- Kusumastuti, Ahdi .*Metode Penelitian Kuantitatif* (Semarang: CV Budi Utama, 2020)
- Manasikana, Oktaffi Arinna. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru SMP*, 1 (Jombang: LPPM UNHAS, 2022).
- Mislan, *Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model Dalam Strategi Pembelajaran*, 1 (Jawa Tengah: Lakeisha (Anggota IKAPI), 2021).
- Muin, Abdul. *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2023).
- Purnomo, Agus. *Pengantar Model Pembelajaran* (NTB: Yayasan Hamjah Diha, 2022).
- Rahim, Arif Dan Masni, Harbeng. *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran*, 1 Ed. (Eureka Media Aksara: Jawa Tengah, 2023).
- Rahmi, Rani. *Metode Penelitian Teori dan Praktik* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2021).
- Ridhahani, *Metodologi Penelitian Dasar* (Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari, 2020).
- Rodliyah, *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan* (Jember: IAIN Jember Press, 2021)

- Sahiri, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian* (Jogjakarta: KBM Indonesia Anggota IKAPI, 2021).
- Setya Mustafa, Pinton dan Gusdiyanto, Hafidz. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan Tindakan Kelas* (Mojokerto: Insight Mediatama, 2022).
- Simamora, Aprido dan Panjaitan, Muktar. *Model Pembelajaran Kooperatif*, 1 ed. (Jawa Barat: Rumah Cemerlang Indonesia, 2024).
- Simeru, Arden. *Model Model Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, Anggota IKAPI, 2023).
- Sriwahyuni, Rani. *Model Model Pembelajaran* (Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024).
- Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*, 5 ed. (Bandung: Alfabeta, 2023)
- Sulistio, Andi dan Haryanti, Nik. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022).
- Wajdi, Farid. *Pengantar Statistik untuk Pendidikan* (Bandung, Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024)
- Widodo, Slamet dan ladyani, Festy. *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkal Pinang: CV Science Techno Direct, 2023).
- Wigati, Indah. *Ilmu Pendidikan Agama Islam Kontemporer* (Palembang: CV. Insan Cendekia Palembang, 2023)
- Winaryati, Eni. *Penilaian Autentik (Penilaian Abad 21, Berbasis 4 Cs)* (Semarang: KBM Indonesia, 2022).
- Wirda, Yendri. *Faktor Faktor Hasil Belajar* (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).
- Zulfikar dan Fatmayanti *Metode Penelitian Kuantitatif, Teori, Metode dan Praktik*, 1 ed. (Bandung, Jawa Barat: Widina Media Utama, 2024).

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 Data jawaban kuisisioner / angket responde

Name	Pertanyaan																				
Respond	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total
ZUL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	60
RMD	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	65
FUD	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	70
FUG	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	61
ABR	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	65
ANM	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	64
DW	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	72
MRA	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	60
NLM	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	71
KNI	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	73
ALF	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	75
NMH	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	68
TSA	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	67
NAN	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	71
FTI	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	57
LIA	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	74
NSV	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	63
DWI	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	59
LTI	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	78
NVL	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
RFQ	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	64
PLA	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	58
BYU	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	67
ABV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	77
SSA	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	4	3	2	2	57
RND	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	60
CND	3	4	4	2	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	2	4	4	4	52
RDW	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	60
ZDN	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	72
AGN	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	72
IQL	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	3	66
NDO	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	73

Lampiran 2 Data Uji Validitas

		Correlations																			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
P1	Pearson Correlation	1	.486**	.358*	.155	.455**	.392*	.451**	.478**	.306	.455**	.225	.132	.381*	.331	.215	.381*	.268	.516**	.154	.154
	Sig. (2-tailed)		.005	.044	.398	.009	.026	.010	.006	.088	.009	.215	.470	.031	.065	.238	.031	.138	.002	.400	.400
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	.486**	1	.453**	.350*	.436*	.367*	.402*	.336	.132	.436*	.292	.334	.329	.439*	.252	.596**	.321	.191	.022	.022
	Sig. (2-tailed)	.005		.009	.050	.013	.039	.023	.060	.472	.013	.104	.062	.066	.012	.165	<.001	.073	.296	.906	.906
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	.358*	.453**	1	.527**	.439*	.274	.476**	.205	.083	.162	.171	.370*	.101	.103	.100	.196	-.044	.171	-.086	-.086
	Sig. (2-tailed)	.044	.009		.002	.012	.129	.006	.260	.553	.377	.348	.037	.584	.576	.586	.283	.811	.349	.640	.640
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	.155	.350*	.527**	1	.493**	.175	.128	.172	-.009	.138	.215	.246	.130	.172	.048	.412*	.243	.217	-.103	-.103
	Sig. (2-tailed)	.398	.050	.002		.004	.338	.487	.346	.589	.450	.239	.177	.479	.346	.794	.019	.180	.233	.574	.574
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P5	Pearson Correlation	.455**	.436*	.439*	.493**	1	.337	.508**	.206	.099	.403*	.178	.525**	.309	.296	.069	.444*	.453**	.212	.248	.248
	Sig. (2-tailed)	.009	.013	.012	.004		.059	.003	.100	.591	.022	.329	.002	.086	.100	.706	.011	.009	.245	.170	.170
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P6	Pearson Correlation	.392*	.367*	.274	.175	.337	1	.307	.375*	.101	.422*	.139	.238	.294	.094	.183	.159	.161	.089	-.157	-.157
	Sig. (2-tailed)	.026	.039	.129	.338	.059		.088	.035	.583	.016	.448	.189	.103	.610	.317	.385	.379	.627	.390	.390
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P7	Pearson Correlation	.451**	.402*	.476**	.128	.508**	.307	1	.273	.205	.197	.072	-.015	.065	.158	.140	.277	.315	.086	.229	.229
	Sig. (2-tailed)	.010	.023	.006	.487	.003	.088		.131	.261	.279	.695	.934	.725	.388	.445	.125	.079	.642	.207	.207
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P8	Pearson Correlation	.478**	.336	.205	.172	.296	.375*	.273	1	.240	.486**	-.088	.078	.113	.368*	.205	.257	.249	.263	.044	.044
	Sig. (2-tailed)	.006	.060	.260	.346	.100	.035	.131		.185	.005	.632	.671	.637	.038	.260	.156	.170	.146	.810	.810
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P9	Pearson Correlation	.306	.132	.083	-.099	.099	.101	.205	.240	1	.404*	-.144	.123	.169	.127	.414*	.411*	.006	.280	.202	.202
	Sig. (2-tailed)	.088	.472	.653	.589	.591	.583	.261	.185		.022	.430	.503	.355	.487	.019	.020	.974	.121	.268	.268
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	.455**	.436*	.162	.138	.403*	.422*	.197	.486**	.404*	1	.249	.364*	.606**	.675*	.346	.364*	.290	.392*	.248	.248
	Sig. (2-tailed)	.009	.013	.377	.460	.022	.016	.279	.005	.022		.170	.041	<.001	<.001	.052	.041	.107	.026	.170	.170
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P11	Pearson Correlation	.225	.292	.171	.215	.178	.139	.072	-.088	.144	.249	1	.478**	.404*	.381*	.248	.147	.130	.067	-.074	-.074
	Sig. (2-tailed)	.215	.104	.348	.238	.329	.448	.595	.632	.430	.170		.006	.022	.031	.172	.422	.478	.688	.688	.688
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P12	Pearson Correlation	.132	.334	.370*	.245	.525**	.238	-.015	.078	.123	.364*	.478**	1	.391*	.257	.109	.319	.072	.247	.215	.215
	Sig. (2-tailed)	.470	.062	.037	.177	.002	.189	.934	.671	.503	.041	.006		.027	.156	.554	.075	.696	.173	.237	.237
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P13	Pearson Correlation	.381*	.329	.101	.130	.309	.294	.065	.113	.169	.606**	.404*	.391*	1	.526**	.261	.391*	.332	.474**	.303	.303
	Sig. (2-tailed)	.031	.066	.584	.478	.086	.103	.725	.537	.355	<.001	.022	.027		.002	.149	.027	.063	.006	.092	.092
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P14	Pearson Correlation	.331	.439*	.103	.172	.296	.094	.158	.368*	.127	.675**	.381*	.257	.526**	1	.410*	.257	.339	.163	.309	.309
	Sig. (2-tailed)	.065	.012	.576	.346	.100	.610	.388	.038	.487	<.001	.031	.156	.002		.020	.156	.058	.373	.085	.085
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P15	Pearson Correlation	.215	.252	.100	.048	.069	.183	.140	.205	.414*	.346	.248	.109	.261	.410*	1	.370*	-.044	.171	-.086	-.086
	Sig. (2-tailed)	.238	.165	.586	.794	.706	.317	.445	.260	.019	.052	.172	.654	.149	.020		.037	.811	.349	.640	.640
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P16	Pearson Correlation	.381*	.596**	.196	.412*	.444*	.159	.277	.257	.411*	.364*	.147	.319	.391*	.257	.370*	1	.532**	.332	.290	.290
	Sig. (2-tailed)	.031	<.001	.283	.019	.011	.385	.125	.156	.020	.041	.422	.075	.027	.156	.037		.002	.063	.107	.107
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P17	Pearson Correlation	.268	.321	-.044	.243	.453**	.161	.315	.249	.006	.290	.130	.072	.332	.339	-.044	.532**	1	.113	.436*	.222
	Sig. (2-tailed)	.138	.073	.811	.180	.009	.379	.079	.170	.974	.107	.478	.696	.063	.058	.811	.002		.538	.013	.221
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P18	Pearson Correlation	.516**	.191	.171	.217	.212	.089	.086	.263	.280	.392*	.067	.247	.474**	.163	.171	.332	.113	1	.221	.005
	Sig. (2-tailed)	.002	.296	.349	.233	.245	.627	.642	.146	.121	.026	.714	.173	.006	.373	.349	.063	.538		.225	.980
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P19	Pearson Correlation	.154	.022	-.086	-.103	.248	-.157	.229	.044	.202	.248	-.074	.215	.303	.309	-.086	.290	.436*	.221	1	.563**
	Sig. (2-tailed)	.400	.906	.640	.574	.170	.390	.207	.810	.268	.170	.688	.237	.092	.085	.640	.107	.013	.225		<.001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
P20	Pearson Correlation	-.147	.009	-.037	.099	.022	.137	.037	.134	.232	.229	-.046	.142	.237	.288	.112	.207	.222	.005	.563**	1
	Sig. (2-tailed)	.421	.959	.839	.591	.907	.456	.842	.464	.201	.208	.801	.437	.192	.110	.541	.255	.221	.980	<.001	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
total	Pearson Correlation	.623**	.665**	.454**	.448*	.676**	.473**	.473**	.492**	.385*	.742**	.405*	.555**	.665**	.639**	.418*	.695**	.522**	.480**	.397*	.361*
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.009	.010	<.001	.006	.006	.004	.029	<.001	.022	<.001	<.001	<.001	.017	<.001	.002	.005	.024	.042
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

Lampiran 3 Uji Reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,859	20

Lampiran 4 Uji Hasil Normalitas

Descriptives

		Statistic		Std. Error
x	Mean		66,19	1,165
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63,81	
		Upper Bound	68,56	
	5% Trimmed Mean		66,24	
	Median		66,50	
	Variance		43,448	
	Std. Deviation		6,591	
	Minimum		52	
	Maximum		78	
	Range		26	
	Interquartile Range		12	
	Skewness		-,107	,414
	Kurtosis		-,812	,809
y	Mean		73,00	1,009
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70,94	
		Upper Bound	75,06	
	5% Trimmed Mean		72,94	
	Median		73,00	
	Variance		32,581	
	Std. Deviation		5,708	
	Minimum		63	
	Maximum		84	
	Range		21	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		,246	,414
	Kurtosis		-,180	,809

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
x	,111	32	,200*	,972	32	,560
y	,149	32	,068	,945	32	,103

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 5 Uji Linieritas

Report

y x	Mean	N	Std. Deviation
52	73,00	1	.
57	70,00	2	7,071
58	68,00	1	.
59	64,00	1	.
60	66,50	4	4,041
61	74,00	1	.
63	72,00	1	.
64	72,50	2	2,121
65	72,50	2	,707
66	70,00	1	.
67	77,67	3	5,033
68	72,00	1	.
70	73,00	1	.
71	77,50	2	6,364
72	79,00	3	5,568
73	73,00	2	9,899
74	75,00	1	.
75	70,00	1	.
77	84,00	1	.
78	74,00	1	.
Total	73,00	32	5,708

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
y * x	Between Groups	(Combined)	654,833	19	34,465	1,164	,403
		Linearity	268,177	1	268,177	9,061	,011
		Deviation from Linearity	386,656	18	21,481	,726	,738
	Within Groups		355,167	12	29,597		
	Total		1010,000	31			

Lampiran 7 R Tabel

Distribusi Nilai r_{tabel}
Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 8 Data T tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89846	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34081	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 9 Surat Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

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

Nomor : 0772/In.28.1/J/TL.00/02/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Dr. Zuhairi, M.Pd
 di-

Tempat
 Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **AHMAD FUKHRONI RIZAL**
 NPM : 2101010003
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAM GAMES
 TURNAMEN (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
 PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS
 DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 25 Februari 2025
 Ketua Program Studi,

Muhammad Ali M. Pd.I.
 NIP 19760314 200710 1 003

Lampiran 10 Surat Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

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

Nomor : 3816/In.28/J/TL.01/08/2024
 Lampiran :-
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
 Kepala Sekolah SMP PLUS
 DARUNNAIM
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **AHMAD FUKHRONI RIZAL**
 NPM : 2101010003
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TGT
 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
 PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI
 SMP PLUS DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

untuk melakukan prasurvey di SMP PLUS DARUNNAIM, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 05 Agustus 2024
 Ketua Program Studi,



Muhammad Ali M.Pd.I.

NPM 2101010003

Lampiran 11 Balasan Surat Prasurvey



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) PLUS
DARUNNA'IM
 SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

Alamat: Jl. Pesantren Sidomukti 55 Kec. Sekampung Kab. Lampung Timur Kode Pos 34182

SURAT KETERANGAN IZIN PRASURVEY

Nomor : 014/SMP-PDN/1/2024

Assalamualaikum, Wr. Wb

Sehubungan dengan surat Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro pada tanggal 05 Agustus 2024 Nomor : 3816/In.28/J/TL.01/082024. Perihal izin prasurvey dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi, maka dengan ini kepala SMP Plus Darunnaim memberikan izin kepada nama dibawah ini :

Nama : AHMAD FUKHRONI RIZAL
 NPM : 2101010003
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Untuk melakukan prasurvey di SMP Plus Darunnaim dengan judul “ PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMET* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP PLUS DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR”

Demikian surat balasan ini kami berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Sekampung, 07 September 2024

Kepala Sekolah

Edy Riyanto, S.Pd.

Lampiran 12 Surat Izin Research

6/15/25, 4:20 PM

IZIN RESEARCH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

Nomor : B-1393/In.28/D.1/TL.00/05/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP PLUS DARUNNAIM
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1392/In.28/D.1/TL.01/05/2025, tanggal 06 Mei 2025 atas nama saudara:

Nama : **AHMAD FUKHRONI RIZAL**
 NPM : 2101010003
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP PLUS DARUNNAIM bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP PLUS DARUNNAIM, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 Mei 2025
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,

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

Lampiran 13 Balasan Surat Research



**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) PLUS
"DARUNNAIM"**
DESA SIDOMUKTI KEC. SEKAMPUNG KAB. LAMPUNG TIMUR
NO. Izin Operasional 420/1221.a/11.SK-03/2015

Alamat : Jl. Pesantren Desa Sidomukti 55 Kec. Sekampung Kab. Lampung Timur 34182 Hp. 0823 7285 6768

Nomor : 005/SMP-PDN/IV/2025
Lampiran : -
Perihal : Izin Research

Kepada Yth.
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan
Di
Tempat

Berdasarkan surat yang kami terima Nomor : B-1393/In.28/D.1/TL.00/05/2025 tentang izin Research, kami selaku pihak SMP Plus Darunnaim dan bertindak selaku Kepala Sekolah memberikan izin kepada :

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
NPM : 2101010003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam (PAI)
Dengan Judul : Pengaruh Model Pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Plus Darunnaim
Waktu Pelaksanaan : 10 Mei 2025 - Selesai

Demikian surat ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sekampung, 10 Mei 2025

Kepala SMP Plus Darunnaim


RIYAYANTO, S.Pd

Lampiran 14 Balasan Surat Research

6/15/25, 6:50 PM

SURAT TUGAS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

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

SURAT TUGAS

Nomor: B-1392/In.28/D.1/TL.01/05/2025

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

Nama : **AHMAD FUKHRONI RIZAL**
 NPM : 2101010003
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di SMP PLUS DARUNNAIM, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

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

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 06 Mei 2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



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



Mengetahui,
 Pejabat Setempat

EDRIYAYANTO, S.Pd

Lampiran 15 Surat Bebas prodi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA

No: B-~~D60~~/In.28.1/J/PP.00.9/02/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan bahwa:

Nama : Ahmad Furkoni Rizal

NPM : 2101010003

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah bebas pustaka Program Studi PAI, dan tidak ada pinjaman buku di perpustakaan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 19 Februari 2025
 Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
 NIP. 19780314 200710 1 0034

Lampiran 16 Bebas Pustaka



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id, pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-56/In.28/S/U.1/OT.01/02/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : AHMAD FUKHRONI RIZAL
NPM : 2101010003
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101010003

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 20 Februari 2025
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad. S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 17 Alat Pengumpul Data (APD)

ALAT PENGUMPUL DATA INSTRUMEN KUISIONER ANGKET

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Lengkapi data diri sesuai daftar yang sudah disediakan
2. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti dan berikan jawaban sesuai dengan apa yang terjadi didalam kelas
3. Pilih salah satu jawaban yang menurut anda paling tepat dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom.
4. Keterangan pilihan jawaban :
 Sangat setuju = SS : 4
 Setuju = S : 3
 Ragu = R : 2
 Tidak Setuju = TS : 1

B. DATA RESPONDEN

Nama :

Kelas :

C. ITEM-ITEM ANGKET PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARN TGT

No.	PERNYATAAN	JAWABAN RESPONDEN			
		SS	S	R	TS
1.	Berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai agar tujuan pembelajaran tercapai.				
2.	Guru menyampaikan materi dengan presentasi dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				
3.	Materi yang disampaikan oleh guru membuat saya tertarik untuk belajar dan memahami materi.				
4.	Guru menjelaskan cara membentuk kelompok belajar heterogen yang beranggotakan siswa dengan kemampuan berbeda-beda				
5.	Kelompok saya membantu memahami materi yang belum saya kuasai				

6.	Saya merasa kelompok saya mendapatkan bimbingan yang cukup dari guru selama bekerja sama dalam kelompok				
7.	Guru memberikan penjelasan bagaimana cara permainan yang akan dilakukan.				
8.	Belajar dengan permainan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.				
9.	Saya tertarik belajar mata pelajaran pendidikan agama islam yang dikerjakan dengan berkelompok.				
10.	Saya menyukai belajar secara berkelompok karena didalamnya tidak membedakan antara kecerdasan siswa.				
11.	Guru membimbing kelompok turnamen secara aktif selama permainan berlangsung.				
12.	Guru memantau setiap kelompok saat mengerjakan game untuk memastikan semua berjalan dengan baik.				
13.	Saya dapat bekerja sama dengan kelompok saat memahami materi.				
14.	Saya senang belajar mata pelajaran pendidikan agama islam dengan bermain games secara karena dapat menambah pengalaman belajar.				
15.	Guru memperhatikan hasil dari game turnamen sebagai bagian dari penilaian pembelajaran kami.				
16.	Belajar secara berkelompok membuat saya memahami materi dengan cepat				
17.	Belajar dengan bermain games secara kelompok, membuat hasil kerja kelompok menjadi lebih mudah.				
18.	Guru memberikan penghargaan kepada masing masing kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh setiap kelompok agar lebih bersemangat				
19.	Dengan penghargaan yang diberikan oleh guru membuat saya lebih bersemangat				
20.	Belajar secara berkelompok menjadikan saya lebih bersunggu sungguh dalam belajar				

**ALAT PENGUMPUL DATA
PEDOMAN DOKUMENTASI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

PETUNJUK PELAKSANAAN

No.	DATA DOKUMENTASI
1.	Sejarah singkat berdirinya SMP Plus Darunnaim
2.	Visi dan Misi SMP Plus Darunnaim
3.	Keadaan dan jumlah guru SMP Plus Darunnaim
4.	Keadaan dan jumlah siswa SMP Plus Darunnaim
5.	Sarana dan prasarana SMP Plus Darunnaim
6.	Struktur organisasi SMP Plus Darunnaim
7.	Data Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Islam Kelas VIII
8.	Letak geografis SMP Plus Darunnaim

Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 1962612 198903 1 006

Metro, 2 Mei 2025

Penulis


Ahmad Fukhroni Rizal
NPM. 2101010003

Lampiran 18 Nilai Hasil Belajar Siswa

Ulangan Harian (UH) Semester Genap SMP Plus Darunnaim								
No.	Nama	Jenis Kelamin	BAB 1	BAB 2	BAB 3	BAB 4	BAB 5	BAB 6
1.	ADITYA BAYU RASYID	L	55	68	60	63	70	73
2.	ALIFATUL KHOIRUNNISA	P	60	68	53	72	67	78
3.	ANDREAN LEO SAPUTRA	L	57	60	57	73	80	76
4.	ANISA ANATASYA	P	73	53	68	74	76	79
5.	ARRIKHNA ROIKH ATAL JANNAH	p	68	68	66	73	75	82
6.	CHANDRA WIJAYA KUSUMA	L	76	59	58	74	68	74
7.	DEDEK AGUS PRATAMA	L	60	70	70	73	78	76
8.	DEWI RAHAYU	P	61	60	61	70	70	73
9.	DWI SOFIANA	P	74	64	58	82	84	75
10.	DZIDAN BAHROINI	L	78	67	79	90	90	80
11.	FUAD FAIQ ANNASUKHA	L	63	67	73	70	80	75
12.	FUAD GHUFRON	L	63	64	67	72	84	73
13.	HALEN VERNANDO	L	67	65	67	73	78	70
14.	KENI NAWANG WULAN	P	63	63	66	73	75	70
15.	KHOIRUR RAMDAN	L	56	66	57	65	78	74
16.	LIA SAFITRI MATONDANG	P	65	57	54	75	75	76
17.	LUTHFI MAYSAROH	P	63	53	58	72	74	76
18.	M. M SETIA CHANDRA PALAPA	L	55	57	63	64	67	69
18.	MARATUL AZIZAH	P	63	65	64	74	76	80
20.	MAYANG ANGGUN SAPUTRI	p	75	58	67	83	87	80
21.	MUHAMAD IQBAL	L	63	64	56	71	73	83
22.	MUHAMMAD ABDUR ROFIQ	L	56	55	67	68	65	70
23..	M. ABIE REYYAN SYAHPUTRA	L	63	57	68	77	68	70
24.	MUHAMMAD SAIFUL ANAM	L	75	64	70	84	89	85
25.	MULIA PUTRI RACHMAWATI	p	68	57	68	75	87	87
26.	NAZILA ALFI SYAHLA AZAHRANI	p	70	53	66	63	85	89
27.	NESYA LESTARI	P	69	58	69	73	74	86
28.	NIKMATUL ISTIKOMAH	P	70	68	54	70	74	70
29..	NILAM SARTIKA PUTRI	P	73	70	69	80	75	75
30	RENDRA SAHPUTRA	L	66	67	70	84	77	75
31	RIDWAN SAPUTRA	L	67	67	59	70	86	76
32.	ZULKARNAIN MUHAMMAD	L	61	62	59	66	66	77

Lampiran 19 Daftar Nama Siswa

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	ADITYA BAYU RASYID	L
2.	ALIFATUL KHOIRUNNISA	P
3.	ANDREAN LEO SAPUTRA	L
4.	ANISA ANATASYA	P
5.	ARRIKHNA ROIKH ATAL JANNAH	P
6.	CHANDRA WIJAYA KUSUMA	L
7.	DEDEK AGUS PRATAMA	L
8.	DEWI RAHAYU	P
9.	DWI SOFIANA	P
10.	DZIDAN BAHROINI	L
11.	FUAD FAIQ ANNASUKHA	L
12.	FUAD GHUFRON	L
13.	HALEN VIRNANDO	L
14.	KENI NAWANG WULAN	P
15.	KHOIRUR RAMDAN	L
16.	LIA SAFITRI MATONDANG	P
17.	LUTHFI MAYSAROH	P
18.	M. M SETIA CHANDRA PALAPA	L
18.	MARATUL AZIZAH	P
20.	MAYANG ANGGUN SAPUTRI	P
21.	MUHAMAD IQBAL	L
22.	MUHAMMAD ABDUR ROFIQ	L
23..	M. ABIE REYYAN SYAHPUTRA	L
24.	MUHAMMAD SAIFUL ANAM	L
25.	MULIA PUTRI RACHMAWATI	P
26.	NAZILA ALFI SYAHLA AZAHRANI	P
27.	NESYA LESTARI	P
28.	NIKMATUL ISTIKOMAH	P
29..	NILAM SARTIKA PUTRI	P
30	RENDRA SAHPUTRA	L
31	RIDWAN SAPUTRA	L
32.	ZULKARNAIN MUHAMMAD	L

Lampiran 20 Outline Penelitian

OUTLINE PENELITIAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP PLUS DARUNNAIM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar
 - 3. Indikator Hasil Belajar

4. Tingkat keberhasilan Hasil Belajar.
- B. Model Pembelajaran Kooperatif
 1. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
 2. Langkah Langkah dalam Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
 3. Kelebihan dan Kekurangan Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- C. Keterkaitan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar.
- D. Kerangka Konseptual Penelitian
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rencana Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
 1. Variabel Terikat (Variabel Dependen)
 2. Variabel Bebas (Variabel Independen)
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling
 1. Populasi
 2. Sampel
 3. Teknik Sampling
- D. Teknik Pengumpulan Data
 1. Metode Kuisioner atau Angket
 2. Metode Dokumentasi
- E. Instrumen Penelitian
 1. Rancangan Kisi-Kisi Instrumen
 2. Pengujian Instrumen
- F. Teknis Analisa Data
 1. Tahap Pengujian Persyaratan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHAS

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 3. Pengajuan Hipotesis
- B. Pembahas

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN – LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Menyetujui
Dosen Pembimbing



Dr. Zuhairi, M.Pd
NIR. 196206121989031006

Sekampung, 3 Maret 2025
Peneliti



Ahmad Fakhroni Rizal
NPM. 2101010003

Lampiran 21 Dokumentasi Formulir Bimbingan Skripsi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Tringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ahmad Fuhroni Rizal
 NPM : 2101010003

Program Studi : PAI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 2/24	Skripsi Moto sma publisy / kala -dikenal pada keryg clmel -fukun apa = p de smh	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muharrad Ali, M.Pd.I
 NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Dr. Zuhairi M. Pd
 NIP. 19620612 198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47206; Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id; e-mail: tarbiyah.aini@metroain.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Ahmad Fuhroni Rizal
NPM : 2101010003

Program Studi : PAI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	22/11/20	proposal dapat di smek 22/11/20	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
NPM : 2101010003

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	29/4/21	Atu bab I & II Raj. sp. di alat pengumpul data P. 29/4/21	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

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

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
 NPM : 2101010003

Program Studi : PAI
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Sen 5/25	Acce pidi tayar pemerin mela Cepmza . p r 5/25	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
 NIP. 19620612 198903 1 006


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
NPM : 2101010003

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	16/25 6	Survei, penelitian Abstrak, Kata Pengantar Motto, Daftar Isi, Daftar Daftar Pustaka, Pedoman Kerangka 16/25 6	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620617 198903 1 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Ahmad Fukhroni Rizal
NPM : 2101010003

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	18/27 /6	Adl bab 18 dipnt di Alu Yin Skripsi di gndde 18/27 /6	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

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

Dosen Pembimbing

Dr. Zukairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Prasurvey



Dokumentasi Pembelajaran



Dokumentasi lokasi Penelitian



Penyebaran Angket



Pengisian Angket



Pengisian Angket

Lampiran 23 Dokumentasi Penggunaan Model Pembelajaran TGT



Lampiran 24 Dokumentasi survey dengan siswa kelas VIII



Lampiran 25 Dokumen Turnitin

Cek Turnitin

by Turnitin

Submission date: 18-Jun-2025 03:51AM (UTC+0300)
Submission ID: 2701096732
File name: SNlu0yyCH444y8ZOWS17.pdf (3.01M)
Word count: 13532
Character count: 90732



SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII SMP PLUS DARUNNAIM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

Oleh :
AHMAD FUKHRONI RIZAL
NPM.2101010003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARRBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 1446 H / 2025 M**

Cek Turnitin

ORIGINALITY REPORT

23%	23%	9%	14%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	11%
2	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	2%
3	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	Submitted to University of Wollongong Student Paper	1%
6	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
7	repo.stkippgri-bkl.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
9	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%

10	repository.uinjambi.ac.id	1 %
Internet Source		
11	digilib.uinsa.ac.id	1 %
Internet Source		
12	repository.uinsaizu.ac.id	1 %
Internet Source		

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ahmad Fukhroni Rizal lahir di sekampung, 07 November 2002, tinggal bersama orang tua di Desa Sidomukti Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan bapak Khabib dan ibu Isti Qomah. Penulis telah menyelesaikan jenjang pendidikan taman kanak-kanak di TK Tiasbinangun, Sidomukti, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah dasar (SD) di SDN 1 Sidomukti. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Plus Darunnaim, Sidomukti, dan melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 2 Sekampung, kemudian penulis melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam dari tahun 2021.

Selama masa studinya, penulis aktif dalam organisasi Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) dari mulai 2023 hingga 2024 pada divisi keagamaan dan 2024-2025 pada divisi wakil ketua DEMAS.