

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI IBB 2
SMA NEGERI 1 TINAMBUNG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

PUTRI ZAKRANI

NIM: 10156120150

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE



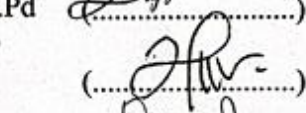
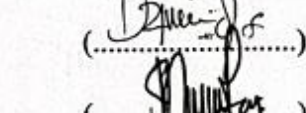
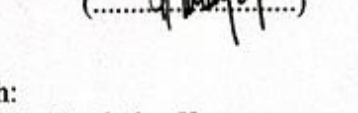
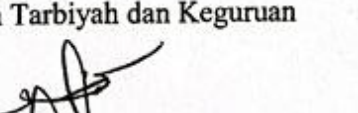
2024

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IBB 2 SMA Negeri 1 Tinambung” yang disusun oleh **PUTRI ZAKRANI, NIM: 10156120150**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Jumat, tanggal 19 Juli 2024 M, bertepatan 13 muharram 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 19 Juli 2024 M.


DEWAN PENGUJI

Ketua	:	Muhammad Saddang, S.Si.,M.Pd.	(..... )
Sekretaris	:	Muammar Zuhdi Arsalan, M.Pd.	(..... )
Munaqisy I	:	Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd	(..... )
Munaqisy II	:	Zuhdiah, S.Hum., M.Pd.	(..... )
Pembimbing I	:	Darwis, S.Si., M.Si.	(..... )
Pembimbing II	:	Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd	(..... )

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan




Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi saudara **PUTRI ZAKRANI, NIM: 10156120150**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Tinambung” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diujikan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses lebih lanjut.

Majene, 7 Juni 2025

Pembimbing I



Darwis, S.Si., M.Si

NIP:199101272019031017

Pembimbing II



Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd

NIP:199104242019032016

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini:

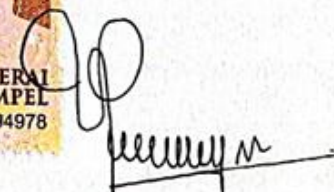
Nama : Putri Zakrani
NIM : 10156120150
Tempat, Tanggal lahir : Polewali, 14 juli 2001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Polewali
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Tinambung

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar bahwa hasil karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 7 Juni 2025

Penyusun




Putri Zakrani
NIM.10156120150

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat-Nya kepada kita semua makhluknya sehingga penulis menyelesaikan dengan baik tugas skripsi yang menjadi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi besar muhammda SAW yang telah membawa risalah keilahian yang telah mengarahkan kita ke alam penuh petunjuk dan hidayah. Tak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Zainuddin dan Kasmah selaku orang tua penulis yang selama ini berjuang demi tercapainya cita-cita penulis, yang senantiasa mendoakan yang terbaik, sehingga apa yang menjadi target bisa dicapai dalam waktu 4 tahun lamanya. Semoga kedua orang tua penulis selalu diberikan kesehatan dan umur yang berkah aamiin ya rabbal aalamiin.

Skripsi ini berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung”. Kelurahan Balanipa, Kabupaten Polewali Mandar. Skripsi merupakan sebuah hasil penelitian dari pemikiran dan usaha yang disusun oleh penulis untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada jurusan Tarbiyah dan Keguruan prodi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan berupa bimbingan, motivasi dan bantuan lainnya dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis akan haturkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Wasilah S.T., M.T. selaku ketua STAIN Majene sebagai sosok perempuan hebat yang sangat menginspirasi kami para mahasiswa khususnya bagi kaum perempuan untuk terus maju dan berkarya.

2. Bapak Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I. selaku ketua jurusan Tarbiyah dan Keguruan prodi PAI periode 2020-2025, senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan kepada kami terkhusus dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd. selaku ketua jurusan Tarbiyah dan Keguruan prodi PAI periode 2025-2030, senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan kepada kami terkhusus dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Darwis, S.Si., M.Si. selaku dosen pembimbing I (pertama) yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II (Kedua) yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji I (pertama) yang tidak hanya menguji penulis pada saat ujian berlangsung, akan tetapi senantiasa memberikan masukan-masukan, arahan-arahan kepada penulis demi perbaikan skripsi ini.
7. Ibu Zuhdia, S.Hum., M.Pd. selaku dosen penguji II (kedua) penulis dalam ujian Munaqasyah yang juga tidak hanya menguji penulis akan tetapi juga senantiasa memberikan masukan-masukan demi perbaikan skripsi ini.
8. Segenap Staf Administrasi Jurusan dan Keguruan STAIN Majene yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian segala kelengkapan administrasi yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.
9. Bapak Semmang, S.Pd., MH selaku Kepala SMA Negeri 1 Tinambung yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dan penelitian.
10. Bapak Mukhlis, S.Pd. selaku guru mata pelajaran PAI SMA Negeri 1 Tinambung yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
11. Peserta didik SMA Negeri 1 Tinambung yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Saudara-saudaraku beserta seluruh keluarga yang ikut serta memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas ini.

13. Sahabat serta teman-temanku yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, termasuk saudara-saudara seperjuangan angkatan 2020 prodi PAI, teman-teman seperjuangan dari jurusan lain yang senantiasa kebersamai penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya konstruktif demi perbaikan dan kesempurnaan penulisan dan penelitian.

Balanipa, 7 Juni 2025

Penyusun,

Putri Zakrani
NIM.10156120150

Daftar Isi

HALAMAN SAMBUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiii
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Hipotesis	7
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	12
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Model Pembelajaran <i>Tipe Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
B. Minat Belajar Peserta Didik	22
C. Kerangka Pikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	27
B. Pendekatan Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Metode Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian	29

F. Validasi dan Realibilitas Instrumen	31
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	34
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Tinambung	37
B. Hasil Penelitian	40
C. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik Pretest	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik Posttest	30
Tabel 3.3 Skor Jawaban Pernyataan Positif dan Negative Pada Skala Likert	31
Tabel 3.4 Validitas Instrumen	33
Tabel 3.5 Reliability Statistics	34
Tabel 3.6 Kriteria Analisis Deskriptif Minat Belajar Peserta Didik	35
Tabel 4.1 Saya Senang Pada Pembelajaran PAI	40
Tabel 4.2 Saya Selalu Berperan Aktif dalam Pembelajaran PAI	41
Tabel 4.3 Saya Tidak Tertarik dengan Pelajaran PAI	41
Tabel 4.4 Saya Selalu Mencatat Penjelasan Guru	41
Tabel 4.5 Saya Selalu Mengikuti Pembelajaran PAI di Kelas dengan Baik ...	42
Tabel 4.6 Saya Selalu Bertanya Kepada Guru Jika Ada Materi yang Belum Dipahami	42
Tabel 4.7 Saya Sering Izin Keluar Kelas Ketika Pembelajaran Berlangsung .	42
Tabel 4.8 Saya Selalu Mengerjakan Tugas PAI dengan Tepat Waktu	43
Tabel 4.9 Saya Senang Diskusi Pelajaran PAI dengan Teman	43
Tabel 4.10 Saya Selalu Fokus Mengikuti Pelajaran PAI Sampai Selesai	43
Tabel 4.11 Saya Belajar PAI Tanpa Ada Paksaan	44
Tabel 4.12 Saya Merasa Bosan dengan Pelajaran PAI	44
Tabel 4.13 Saya Selalu Berkonsentrasi dalam Mengikuti Palajaran PAI	44
Tabel 4.14 Pembelajaran PAI Sangat Menarik	45
Tabel 4.15 Saya Malas Membaca Buku PAI Karena Materinya Banyak	45
Tabel 4.16 Saya Tetap Memperhatikan Penjelasan Guru Walaupun Teman Menggangu	45
Tabel 4.17 Data Minat Peserta Didik Setiap Indikator Minat Belajar Peserta Didik	46
Tabel 4.18 Data Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournameent</i> (TGT).....	46

Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Pretest.....	47
Tabel 4.20 Saya Senang Pada Pembelajaran PAI	48
Tabel 4.21 Saya Selalu Mengikuti Pembelajaran PAI di Kelas dengan Baik..	49
Tabel 4.22 Saya Merasa Bosan dengan Pelajaran PAI	49
Tabel 4.23 Saya Selalu Bertanya Kepada Guru Jika Ada Materi yang belum Dipahami	49
Tabel 4.24 Saya Selalu Berperan Aktif dalam Pembelajaran PAI.....	50
Tabel 4.25 Saya Selalu Mencatat Penjelasan Guru.....	50
Tabel 4.26 Saya Malas Membaca Buku PAI Karena Materinya Banyak	50
Tabel 4.27 Saya Belajar PAI Tanpa Ada Paksaan	51
Tabel 4.28 Saya Selalu Fokus Mengikuti Pelajaran PAI Sampai Selesai.....	51
Tabel 4.29 Saya Senang Diskusi Pelajaran PAI dengan Teman	51
Tabel 4.30 Saya Selalu Mengerjakan Tugas PAI dengan Tepat Waktu	52
Tabel 4.31 Saya Tidak Tertarik dengan Pelajaran PAI.....	52
Tabel 4. 32 Saya Selalu Berkonsentrasi dalam Mengikuti Palajaran PAI	52
Tabel 4.33 Saya Tetap Memperhatikan Penjelasan Guru Walaupun Teman Mengganggu.....	53
Tabel 4.34 Saya Sering Izin Keluar Kelas Ketika Pembelajaran Berlangsung	53
Tabel 4.35 Pembelajaran PAI Sangat Menarik	53
Tabel 4.36 Data Minat Peserta Didik Setiap Indikator Minat Belajar Peserta Didik	54
Tabel 4.37 Data Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournameant (TGT)</i>	54
Tabel 4.38 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik <i>Posttets</i>	56
Tabel 4.39 Hasil Angket Indikator Minat Belajar Peserta Didik	56
Tabel 4.40 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.41 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis dengan <i>paired sampels T-test</i>	58

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	26
--------------------------------	----

PEDOMAN TRASLITERASI ARAB-LATIN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat dari tabel berikut:

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
سین	Syain	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es

ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Tha	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dza	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha	H	Ha
أ	Hamzah	’	Apostrof
ي	ya’	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda

(‘).

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أى	<i>fathah dan yā'</i>	AI	a dan i
أو	<i>fathah dan wau</i>	AU	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauला*

3. *Maddah*

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
--------------------------	-------------	------------------------	-------------

ا... ...ى	<i>Fathah dan alif atau ya'</i>	â	a dan garis di atas
ى	<i>Kasrah dan ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
ؤ	<i>Dhammah dan wau</i>	ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā'marbūtah*

Transliterasi *tā'marbūta* ada dua yaitu *ta'marbuta* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dhammah, yang transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta'marbuta* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [n].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْقَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid, dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu‘ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi i>.

Contoh:

عَلِيٌّ : *Alī* (bukan ‘*Aliyy* atau ‘*Aly*)

عَرَبِيٌّ : ‘*Arabī* (bukan ‘*Arabiyy* atau ‘*Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia di ikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrop hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari Alquran), sunnah, khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Fī Zilāl al-Qurān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudaf ilaih (frase nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ *dīnullāh* بِاللهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau system tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf capital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului

oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (AL-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK DP, CDK dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'ā linnāsi lallaḏī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḏān al-laḏī unzila fīh al-Qurā

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazāl

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

ABSTRAK

Nama : Putri Zakrani

NIM : 10156120150

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Implementasi Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Tinambung

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* SMA Negeri 1 Tinambung, jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IBB 2 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Teknik pengumpulan data menggunakan tes angket, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial yang ditempuh dengan uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sampels t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat minat belajar peserta didik pada hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,15 berada pada kategori rendah dan hasil nilai rata-rata untuk *posttest* adalah 79,9 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran tipe *teams games tournamaent (TGT)* pada pelajaran PAI kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan *paired sampels t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 dengan signifikansi $\alpha=0,05$ atau $0,00<0,05$, yang berarti ada peningkatan yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran tipe *teams games tournamaent (TGT)* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Tinambung

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, Minat belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu media atau dapat dikatakan sarana untuk membentuk generasi cerdas yang memiliki akhlak dan karakter yang baik. Adapun Tujuan serta harapan dalam mencapai ketentraman dan kesejahteraan seluruh penduduk yang ada dimuka bumi terkhususnya manusia itu tidak lepas dari yang namanya pendidikan. Pendidikan merupakan sesuatu yang sudah menjadi alat penggerak kebudayaan yang akan mendorong terjadinya hal-hal positif yang mengarah pada output pendidikan dengan melahirkan hal-hal inovatif, kreatif, dan mencetak generasi yang akan memberikan perubahan-perubahan yang jauh lebih baik dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya.¹

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan ruang dimana manusia akan diajarkan bagaimana cara beradab, untuk itu pendidikan salah satu kunci utama dalam mencapainya. Pendidikan juga menjadi tempat berlatih serta penyebab munculnya nilai-nilai kemanusiaan yang dapat diwariskan atau diteruskan. Salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai dalam pendidikan kepada generasi selanjutnya, yaitu perlu menciptakan pendidikan yang baik serta mampu melahirkan hal yang kreatif dan inovatif dalam mengikuti setiap perubahan yang ada seiring perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pendidikan perlu dipersiapkan dengan matang untuk mencapai serta memenuhi keinginan dan cita-cita. perlu dipersiapkan dengan matang untuk mencapai serta memenuhi keinginan dan cita-cita.

¹Bayumi, *Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi*, (Cet. 1; Yogyakarta: Deepublish, 2021), h. 1

Pendidikan adalah usaha sadar untuk membina, mendidik serta mengembangkan harkat dan martabat manusia seutuhnya, secara menyeluruh, menarik, menyenangkan serta mengembangkan.² Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan dalam memberikan hak kepada setiap manusia yang lain dengan memperlakukan sebagaimana manusia pada umumnya dengan kata lain memanusiakan manusia, dalam hal ini akan memberikan dampak yang akan muncul pada perubahan tingkah laku baik itu bentuknya pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Pendidikan adalah suatu elemen penting yang akan mempengaruhi perkembangan dan kemajuan bangsa. Era globalisasi saat ini secara garis besar mengalami banyak perubahan, dimana perubahan tersebut dituntut diberbagai aspek kehidupan manusia, salah satu perubahan tersebut yaitu pada lingkungan pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan keadaan serta mengejar cepatnya perubahan yang terjadi pada zaman modern sekarang ini. Hal ini lembaga pendidikan perlu mengupayakan tumbuh dan kembangnya pengetahuan terkhusus pada pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bermuara pada optimalisasi output pendidikan.

Pendidik perlu mengembangkan pengetahuan tentang berbagai kreativitas sebagai upaya memperbaharui proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pandangan yang positif tentang bagaimana menciptakan situasi pembelajaran yang diharapkan, karena pendidiklah yang terlibat secara langsung pada saat proses pembelajaran

Sebagaimana termaktub dalam undang-undang Republik Indonesia dengan Nomor 20 Tahun 2003 pada bab ke XI, pasal 40 ayat 2 yang berbunyi: Pendidik dan

²Muri Yusuf, *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, (Cet. I ; Jakarta: Kencana, 2015), h. 1.

tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.³

Berdasarkan pengertian tersebut, pendidik wajib menciptakan pembelajaran yang menarik, bukan hanya masuk dalam ruangan memberikan materi. Akan tetapi, berusaha membangkitkan semangat serta minat, keinginan dengan menciptakan berbagai perubahan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar peserta didik terinspirasi untuk menjadi individual yang selalu ingin belajar.

Belajar merupakan salah satu kebutuhan yang dimana juga berperan penting dalam kehidupan manusia khususnya, sebab belajar wajib bagi setiap manusia yang terlahir ke dunia. Hal ini disebabkan manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui apapun, hanya berbekal potensi jasmani dan Rohani. Oleh karena itu, manusia sangat dipengaruhi bagaimana ia belajar.

Sebagaimana firman Allah SWT. Dalam Q.S al-Mujadilah/58: 11 tentang belajar:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ حٰبِيْرٌ

Battuanna:

E inggannana to matappa', mua' dipauangngio pialoango'o Lalang di majlis (pe'oroang), jari pialoammo'o, Puang Allah Taala na mambeio amalonggangang. Anna mua' di pa'uangngio: Pikke'de'o, jari pikke'de'o, Puang Allah Taala tongang na mappamalinggao (mappamaraya) to matappa' diseemu anna to di bei paissangang sisaapa onro. Anna Puang Allah Taala Paissang di anu mupogau'.

Terjemahannya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.⁴

³Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), (Jakarta: Sinar Grafika, 2007), h.21

⁴Muh Idham Kholid Bodi, Q.S al-Mujadilah: 58, *koroang Mala'bi: Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar Dan Indonesia* (Cet.2 ; Polmas, 2002), h. 829-830

Kata kunci dari ayat tersebut adalah *walladziina uutul 'ilma* (yang diberi pengetahuan) yaitu orang-orang yang beriman yang menghiasi diri mereka dengan pengetahuan. Ini menandakan bahwa ayat di atas jelas membagi menjadi dua kaum beriman yang dimana kaum beriman yang pertama itu sekedar beriman serta beramal shaleh, dan adapun yang kedua kaum beriman, beramal shaleh serta memiliki pengetahuan. Berdasarkan pembagian tersebut, yang kedua ini menduduki derajat yang lebih tinggi, tidak hanya karena nilai ilmu yang dimilikinya, akan tetapi amal dalam pengajarannya. Keteladanan ilmu yang dimaksud dari ayat tersebut tidak hanya ilmu agama akan tetapi ilmu apapun yang bermanfaat.⁵

Salah satu sikap dan perilaku yang mencerminkan penerapan dari Q.S al-Mujadilah/58 :11 adalah menjalankan kewajiban guna memberikan hak-hak orang lain. Peneliti mengutip ayat tersebut karena berkaitan dengan kewajiban pendidik terhadap peserta didiknya. Adapun kewajiban pendidik terhadap peserta didiknya ialah memberikan pengajaran yang maksimal dan memberikan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran.

Pendidik mempunyai peran yang sangat penting dimana keberhasilan dalam proses belajar mengajar sebagian besar tergantung dari pendidik. Sehingga, pendidik diharuskan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi peserta didiknya. Di sisi lain juga begitu banyak permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dalam mensukseskan kegiatan belajar mengajar.

Hal ini seperti yang sudah dipahami, metode yang selama ini dipakai untuk mengerjakan materi pelajaran kepada peserta didik tidak lagi sesuai dengan perkembangan zaman. Metode ekspositori seperti ceramah yang bertahun-tahun digunakan telah kehilangan efektivitasnya. Walau metode ceramah memberikan keuntungan ganda dengan sekaligus mengajarkan kedisiplinan dan rasa hormat

⁵M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 79-80.

kepada pembicara utama di kelas, yaitu guru. Kenyataannya peserta didik menjadi cepat bosan dan materi justru tidak sampai kepada titik pemahaman yang mumpuni.⁶ Upaya dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pendidik adalah dengan memiliki kemampuan mengembangkan potensi yang dimiliki dengan menciptakan pembelajaran menarik seperti menerapkan berbagai model pembelajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Disamping itu pendidik juga perlu melakukan evaluasi untuk melakukan pembenahan dalam memperbaiki Langkah-langkah ataupun tahapan pengajaran, serta memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi ide-ide baru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah SMA Negeri 1 Tinambung dengan mewawancarai guru dan peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan guru dengan mengatakan ketika proses pembelajaran berlangsung masih ada ditemukan peserta didik yang sibuk melakukan kegiatan sendiri, sehingga peserta didik tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran, demikian juga pada saat peneliti wawancara kepada peserta didik yang mengatakan bahwa ketika proses pembelajaran guru masih menerapkan model pembelajaran yang monoton seperti ceramah. Bahkan sebagian besar peserta didik mengatakan bahwa mereka tidak terlalu tertarik dan tidak antusias di dalam kelas ketika proses pembelajaran.

Peneliti dapat menyimpulkan dari pernyataan di atas bahwa saat ini masih diterapkan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dari guru. Keterlibatan yang pasif ini mengakibatkan peserta didik kurang mendengarkan dalam menerima pembelajaran dan lebih tertarik melakukan kegiatan yang di luar dari kegiatan pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik tidak antusias dalam mengikuti

⁶Dina Alfianti, *Cara Kreatifku Mengajar*. (Esensi Penerbit Erlangga, 2016), h. 49.

proses pembelajaran. Dengan itu kurangnya minat belajar peserta didik menimbulkan dampak yang berujung kepada rendahnya hasil belajar. Adapun hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan adalah 71. Tetapi pada kenyataan, rata-rata nilai peserta didik masih dibawah KKM yang diambil dari nilai ulangan harian peserta didik.

Berdasarkan dari akar permasalahan yang telah diuraikan di atas, dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah SMA Negeri 1 Tinambung, dengan alternatif yang akan digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang baru disekolah yang belum pernah diterapkan sebelumnya. Salah satu model pembelajaran yang akan peneliti terapkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu model pembelajaran tipe "*Teams Games Tournament*". Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* merupakan peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok untuk saling membantu untuk memahami materi serta mempersiapkan masing-masing anggota kelompok untuk berkompetisi dalam permainan yang sudah ditentukan. Model pembelajaran mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam belajar yang akan melatih daya ingat peserta didik, kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok masing-masing. Sehingga diharapkan dapat memunculkan rasa ketertarikan atau minat peserta didik dalam pembelajaran.

Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* mempunyai 5 langkah-langkah yakni Penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*) atau Pertandingan (*Tournament*), dan Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*).

Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe ini yakni *Teams Games Tournament (TGT)* peserta didik diharapkan tidak hanya mengetahui teori- teori yang diberikan oleh guru saja, akan tetapi diharapkan juga untuk aktif selama proses

pembelajaran berlangsung, mengembangkan serta menggali potensi yang dimiliki untuk memahami materi, berlomba dalam permainan untuk saling menjadi yang terbaik tanpa saling bermusuhan, serta diharapkan dapat menerapkan atau mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari di sekolah untuk diterapkan dalam kehidupan mereka. Dengan adanya penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* ini, sangat diharapkan minat peserta didik dalam belajar dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat minat belajar Peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas XI IBB 2?
2. Bagaimana tingkat minat belajar Peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas XI IBB 2?
3. Apakah terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas XI IBB 2?

C. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah.⁷Sehubungan dengan ini peneliti merumuskan Hipotesis sebagai berikut.

Ha : Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung?

Ho : Tidak terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah menerapkan

⁷Yusuf, Muri, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Cet.1; Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), h. 130

model tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung

Adapun kriteria dalam menerima hipotesis yaitu :

- Jika nilai sig (2-tailed) < signifikan 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika nilai sig (2-tailed) > signifikan 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Pernyataan di atas maka peneliti mengajukan hipotesis “Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung.

D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* terdiri atas: Presentasi kelas, belajar dalam kelompok, tahap permainan, *tournament*, penghargaan kelompok. Permainan ini terdiri dari kuis atau serangkaian pertanyaan telah disiapkan oleh guru untuk menguji pengetahuan peserta didik yang mereka peroleh selama presentasi kelas dan pembelajaran kelompok. Permainan ini dijalankan diatas meja turnamen dan melibatkan tiga peserta didik yang mewakili tim mereka masing-masing. *Tournament* biasanya diadakan tiap akhir pekan atau setelah selesainya subbab pembelajaran. Setiap peserta didik akan ditempatkan di atas meja *tournament* bersama dengan peserta didik dari kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Dengan demikian, di setiap meja turnamen, akan terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan akademik serupa, meskipun mereka bersasal dari kelompok yang berbeda. Peserta didik kemudian mengikuti turnamen ini dengan arahan dari guru berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* yang dimaksudkan oleh peneliti yakni model yang diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang memiliki beberapa langkah-langkah yang akan peneliti lakukan yakni penyajian kelas, belajar dalam kelompok, games, tournament dan pemberian reward. Dalam model pembelajaran ini peserta didik dibagi beberapa kelompok dan didalam masing-masing kelompok tersebut terdiri dari 5 sampai dengan 6 peserta didik yang heterogen. Adapun model permainan ini yaitu berbentuk kuis yang dimana kuis tersebut berupa pertanyaan berhubungan dengan materi pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Jika semua kelompok sudah berdiskusi dengan teman kelompoknya, *games* dan pertandingan akan di mulai.

2. Minat belajar

Minat belajar yang di maksud dalam penelitian ini adalah minat belajar yang terdiri atas yakni perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan dari berbagai penelusuran serta referensi, peneliti menemukan judul penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian yang akan peneliti bahas. Oleh sebab itu, sebagai pertanggung jawaban ilmiah peneliti mengemukakan hasil atau karya penelitian yang berhubungan dengan upaya meningkatkan minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran. Berikut beberapa penelitian yang relevan yaitu:

1. Jurnal Sri handayani (2022) Institut KH. Abdul Chalim Pacet Mojokerto “Pengaruh Model *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. Adapun jurnal dalam penelitian ini yaitu meneliti tentang pengaruh penggunaan model tipe *teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *One Group Pre-test*

Pos-test dengan pendekatan kuantitatif. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan melihat angket *pre-test* dan *pos-test* dimana *pre-test* nilai 39,5 dan *Pos-test* dengan nilai 55. Adapun hasil dengan melakukan uji hipotesis yaitu sebesar 0,000, dengan taraf signifikan 0,05 ini menandakan bahwa terdapat pengaruh.⁸ Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada variabel independent (X) yaitu sama-sama meneliti tentang model tipe *Teams Games tournament* serta metode yang digunakan itu sama. Adapun perbedaannya yaitu terdapat pada variabel dependent (Y) dimana peneliti sebelumnya membahas tentang Motivasi belajar sedangkan peneliti akan membahas minat belajar, selain itu juga terdapat perbedaan pada lokasi atau subjek penelitian yang dimana peneliti sebelumnya melakukan penelitian di MI kelas IV The Noor, sedangkan peneliti akan melakukan penelitian di SMAN 1 Tinambung kelas XI IBB 2.

2. Jurnal Siti Hadijah Dkk (2022) dengan judul “Pengaruh Model *Make A Match* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn Kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2021/2022”. Adapun jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment design* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Adapun hasil dalam penelitian terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap minat belajar peserta didik tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dari hasil *pre-test* dan *pos-test* yang dimana terjadi peningkatan minat belajar sesudah treatment yaitu sebesar 3,48%. Sementara hasil uji *effect size* ditemukan hasil sebesar $0,781 > 0,6$.⁹ Persamaan

⁸Sri Handayani, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI THE NOOR*, (Institut Abdul Chalim Pacet Mojokerto, 2022)

⁹Siti Hadijah dkk, *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas IV SDN 26 Cakranegara*, (Universitas Mataram, 2022)

dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terdapat pada variabel dependent (Y) yaitu minat belajar dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan pembelajaran kooperatif namun terdapat perbedaannya pada tipe nya dimana peneliti sebelumnya menggunakan tipe *Make A match* sedangkan peneliti menerapkan tipe *Teams Games Tournament* Adapun perbedaannya yaitu terletak pada Variabel (X) yaitu model pembelajaran dimana penelitian sebelumnya menggunakan model *Make A Match* sedangkan peneliti akan menggunakan model tipe *Teams Games Tournament*, selain itu perbedaannya juga dapat dilihat dari pendekatan penelitian dimana sebelumnya menggunakan *Quasi Experiment design* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Sedangkan peneliti menggunakan pendekatan *Pre Experiment design* jenis *one group pre-test post-test design*.

3. Jurnal Danti Yuliansi Saadjad dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *TGT* Melalui Daring terhadap Hasil Belajar Siswa MTS Negeri 1 Luwuk”. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment design* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Hasil dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran tipe *teams Games tournament* terhadap hasil belajar, yang dimana dapat dilihat pada hasil belajar yang diperoleh dengan nilai $t_{hitung} = 5,763 > \text{nilai } t_{tabel} = 2,101$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model *TGT* melalui pembelajaran daring berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas VII MTS Negeri 1 Luwuk.¹⁰ Persamaan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti bahas yaitu terdapat pada variabel (X) yang dimana sama sama menggunakan model pembelajaran tipe *TGT*, sementara itu persamaannya juga dapat dilihat pada jenis penelitian yaitu kuantitatif.

¹⁰Siti Hadijah dkk, *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas IV SDN 26 Cakranegara*, (Universitas Mataram, 2022)

Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada Variabel (Y) yaitu Hasil belajar berbeda dengan peneliti yaitu Minat Belajar dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu pendekatan *Quasi Experiment design* dengan tipe *nonequivalent control group design* sedangkan peneliti menggunakan pendekatan *Pre Experiment design* jenis *one group pre-test post-test design*.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang sudah dikemukakan sebelumnya. Maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Mengetahui tingkat minat belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata Pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2.
- b. Mengetahui tingkat minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata Pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2.
- c. Mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata Pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan ilmiah : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para penyelenggara pendidikan, selain itu juga sebagai sumber bacaan dan referensi untuk mahasiswa Fakultas Tarbiyah khususnya untuk jurusan Pendidikan Agama Islam, juga dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya untuk bahan pegangan dalam meneliti

- b. Kegunaan praktis : Diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang berbagai macam metode atau strategi pembelajaran guna untuk memperbaiki kinerja pendidik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Disamping penelitian ini berguna untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana, peneliti berharap terkhususnya kepada pendidik yang sangat berperan penting agar berupaya terus memacu diri agar selalu meningkatkan kreativitasnya dalam mengajar untuk membantu peserta didik agar lebih baik dalam belajar serta meningkatkan situasi yang baik dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh pada saat belajar

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT)

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

Menurut Trianto model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan atau dapat dikatakan pola yang digunakan sebagai sumber acuan atau pedoman untuk merencanakan pembelajaran di dalam kelas atau biasa disebut pembelajaran tutorial. Adapun dalam model pembelajaran dapat mengacu dalam pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, seperti tujuan pengajaran, langkah-langkah pada kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu tata cara atau pola (teratur) yang dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang didalamnya memiliki strategi, teknik dan metode.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang memiliki gambaran tentang tata cara atau prosedur sistematis dalam pengorganisasian kegiatan atau pengalaman belajar untuk tercapainya tujuan belajar. Dengan kata lain, model pembelajaran sebuah rancangan dalam kegiatan belajar yang dapat membantu pelaksanaan KBM berjalan dengan baik, menarik, mudah di pahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.¹¹

Model pembelajaran *kooperatif* terdapat saling ketergantungan positif antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk meraih kesuksesan. Kegiatan belajar difokuskan pada peran aktif peserta didik, termasuk berpartisipasi dalam diskusi, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, memberikan dukungan satu sama lain, dan bersama-sama mengatasi masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif peserta didik lebih

¹¹Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Cet. 1; Yogyakarta Deepublish, 2020), h. 13

termotivasi, percaya diri serta mampu membangun hubungan interpersonal.¹²

Menurut Arends & Kilcher pembelajaran *kooperatif learning* merupakan model pembelajaran yang dicirikan oleh tugas kelompok, tujuan, dan struktur penghargaan dan membutuhkan peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi, debat, tutoring (saling belajar mengajar), dan kerja sama tim.¹³ Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *kooperatif* yang dilaksanakan secara berkelompok dimana kelompok tersebut terdiri 4 sampai 6 dibagi secara heterogen untuk saling membantu satu sama lainnya memahami materi pelajaran sebagai satu kelompok. Dalam kelompok disamping memiliki tanggung jawab kelompok juga terdapat tanggung jawab individu. Adapun tujuan dari pembuatan kelompok yaitu untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dalam kegiatan belajar.

Model pembelajaran *kooperatif* ada beberapa tipe yaitu Jigsaw, STAD (student team achievement division), TGT (*Teams Games Tournament*), GI (Group investigation), NHT (number head together), TPS (think pair share). Salah satu model pembelajaran yang peneliti pilih yaitu model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran *kooperatif* yang dimana model ini di kembangkan oleh Slavin dan ini merupakan model pembelajaran yang pertama dari Jhons Hopkins.¹⁴ Salvin menemukan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri dan sikap

¹²Ninik Sri Widayati, Hafis Muaddab, *Model-Model pembelajaran inovatif*, (Surabaya; CV. Garuda Mas Sejahtera, 2012), h.78

¹³Parwanti, *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam pembelajaran IPS SMP*, (Cet.1; Jawa barat, 2020), h. 34

¹⁴Alfi maghfiroh, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Bantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada muatan Pelajaran IPS di sekolah dasar Negeri 007 Pulau Lawas* (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2020), h. 13

penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.¹⁵ *Model Tipe Teams Games Tournament (TGT)* termasuk *kooperatif* yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis atau pertanyaan serta sistem skor. Peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim atau kelompok masing-masing dengan anggota kelompok yang lain dimana kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Model tipe *teams Games tournament (TGT)* ini semua peserta didik terlibat dalam kegiatan tanpa ada perbedaan status.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti mengambil kesimpulan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang dimana peserta didik melakukan diskusi kelompok dan didalam proses pembelajarannya terdapat games dan tournament. Penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* peserta didik akan lebih aktif pada saat proses pembelajaran, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan karena sambil bermain, mudah diaplikasikan, serta mampu mempengaruhi minat peserta didik.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran *kooperatif* sebagai berikut:¹⁶

a. Saling ketergantungan

Setiap kelompok mempunyai rasa bergantung positif, keberhasilan dari setiap kelompok bergantung pada individu yang ada di dalamnya. Oleh karena itu apabila peserta didik berhasil maka peserta didik pada kelompok tersebut akan berhasil begitu pun sebaliknya.

b. Interaksi tatap muka

Posisi peserta didik mereka diharuskan bertatap muka satu sama lain dan

¹⁵ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Cet. 1; Yogyakarta, Deepublish, 2020), h. 55

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Cet.1; Jakarta; Kencana, 2006), h.245.

berinteraksi secara langsung, saling berhadapan dan membantu untuk pencapaian belajar, serta berkontribusi dalam menyumbangkan ide untuk memecahkan masalah.

c. Tanggung jawab perseorangan

Setiap anggota kelompok mencapai pembelajaran. Setiap anggota dalam kelompok berhak memberikan kontribusi kepada kelompoknya serta memberikan bantuan dan dorongan terhadap peserta didik lainnya untuk menguasai materi atau bahan ajar.

d. Partisipasi dan komunikasi antar anggota

Keberhasilan dalam kelompok juga bergantung pada kesediaan anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka mengutarakan pendapat. Untuk mencapai dari keempat prinsip diatas diperlukan kekompakkan dari setiap anggota kelompok. Pembelajaran *kooperatif* ini setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk mengeluarkan ide bertukar argument dengan anggota lainnya. Dalam konteks ini dari beberapa kelompok yang dibagi pasti diantara kelompok tersebut mempunyai ketergantungan dengan anggotanya yang lain, bisa saja terdapat dalam kelompok anggota ada yang mempunyai tingkat pemahaman atau akademik tinggi dapat membantu anggotanya yang lain yang memiliki tingkat akademik rendah.

3. *Komponen-komponen dalam pelaksanaan model Pembelajaran Tipe*

Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang disusun oleh Slavin, terdiri dari 5 komponen yaitu presentasi kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*turnamen*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).¹⁷

¹⁷Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Cet. 1; Yogyakarta, Deepublish, 2020), h. 56

a. Presentasi kelas

Presentasi kelas ini guru menyampaikan materi terlebih dahulu seperti biasa yang dilakukan pada saat mengajar. Peserta didik harus memperhatikan dan betul-betul memahami materi yang disampaikan guru. Karena materi yang disampaikan tersebut akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan saat *games* dan *tournament* berlangsung karena skor akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam kelompok

Pembelajaran berkelompok, peserta didik dapat dikelompokkan dalam empat hingga enam orang anggota kelompok dengan mempertimbangkan keragaman prestasi akademik dan faktor lainnya. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk mendalami pemahaman materi bersama rekan-rekan sekelompok, serta mempersiapkan anggota kelompok agar dapat berkolaborasi secara efektif selama proses pembelajaran. Pada tahap ini, pentingnya peserta didik berdiskusi, bertukar ide, dan berdebat untuk memperkaya pemahaman.

c. Tahap permainan

Permainan ini terdiri dari kuis atau serangkaian pertanyaan telah disiapkan oleh guru untuk menguji pengetahuan peserta didik yang mereka peroleh selama presentasi kelas dan pembelajaran kelompok. Permainan ini dijalankan diatas meja turnamen dan melibatkan tiga peserta didik yang mewakili tim mereka masing-masing. Setiap permainan terdiri dari kumpulan pertanyaan yang tertera pada kartu bernomor, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengambil salah satu kartu bernomor dan mereka harus menjawab pertanyaan yang sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Selain itu, ada aturan yang memungkinkan peserta untuk menantang jawaban dari pemain lain.¹⁸

¹⁸Robert E. Slavin, *cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), h. 166

d. Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen biasanya diadakan tiap akhir pekan atau setelah selesainya subbab pembelajaran. Setiap peserta didik akan ditempatkan di atas meja *tournament* bersama dengan peserta didik dari kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Peserta didik kemudian mengikuti turnamen ini dengan arahan dari guru berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁹

e. Tahap Pemberian Penghargaan kelompok

Kelompok mendapatkan poin yang paling tinggi akan diberikan *rewards*. Dalam hal ini akan memicu setiap kelompok ingin menjadi pemenang dan akan lebih termotivasi dalam belajar.

4. Langkah-langkah penerapan model tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Adapun Langkah-langkah yang akan peneliti lakukan pada saat menerapkan model tipe *Teams Games Tournament* sebagai berikut ²⁰:

Peneliti menyiapkan : Kartu soal

a. Presentasi / Penyajian kelas

Peneliti akan memulai dengan menjelaskan materi terlebih dahulu. Selama presentasi di kelas, peserta didik perlu memberikan perhatian penuh dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena pemahaman yang baik akan membantu peserta didik dalam berkolaborasi secara efektif selama kegiatan kelompok dan dalam permainan. Karena skor dari permainan akan mempengaruhi skor kelompok secara keseluruhan.

¹⁹Fairuzabadi Arif Billah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Sd Muhammadiyah 12 Pamulang*, (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017), h. 25

²⁰Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Cet. 1; Yogyakarta, Deepublish, 2020), h. 57

b. Belajar kelompok

Setelah peneliti menyampaikan materi, peserta didik akan dibagi dalam beberapa kelompok. Dalam pembagian ini peneliti akan membagi peserta didik secara heterogen. Kemudian peserta didik akan bergabung dan belajar bersama dengan kelompoknya masing-masing. Dalam fase pembelajaran kelompok, peneliti akan melakukan pengawasan dan pemantauan terhadap proses pembelajaran kelompok. Selain itu, peneliti akan memberikan bimbingan dan arahan jika ada kelompok yang menghadapi kendala.

c. *Games*

Setelah peserta didik belajar kelompok, peneliti akan mengarahkan dan menjelaskan kepada peserta didik permainan yang akan dimainkan. Adapun permainan tersebut yaitu berupa kuis/pertanyaan sederhana yang bernomor dan peserta didik akan menjawab pertanyaan tersebut sesuai nomornya, ketika peserta didik mengambil nomor yang berisi pertanyaan tersebut itu akan dijawab. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan poin yang berupa skor.

d. *Tournament* (perlombaan)

Tournament ini di mana peserta didik akan mewakili masing-masing kelompok asal yang berbeda. Untuk memulai *Tournament* masing-masing peserta mengambil nomor undian. Peserta didik yang mendapatkan nomor terbesar sebagai pembaca 1, terbesar kedua sebagai penantang 1, terbesar ketiga sebagai penantang 2, terbesar keempat sebagai penantang 3. Apabila jumlah peserta didik dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai pembaca 2. Pembaca 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. penantang 1 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca 1 apabila menurut penantang 1 jawaban pembaca 1 salah. Penantang 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca 1 tadi apabila

jawaban pembaca 1 dan penantang 1 menurut penantang 2 salah. Penantang 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca 1 apabila jawaban pembaca 1, penantang 1, penantang 2 menurut penantang 3 salah. Pembaca 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam, yang tadinya menjadi penantang 1 sekarang menjadi pembaca 1, penantang 2 menjadi penantang 1, penantang 3 menjadi penantang 2, pembaca 2 menjadi penantang 3 dan pembaca 1 menjadi pembaca 2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

e. Penghargaan kelompok

Kelompok yang memperoleh poin tertinggi akan mendapatkan hadiah atau reward.

5. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

- a. Dengan model ini peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi
- b. Terciptanya kerja sama dan saling menghargai dan menerima pendapat sesama kelompok
- c. Seluruh Peserta didik terlibat dalam pembelajaran.
- d. Peserta didik berlatih dalam bersosialisasi dengan yang lain.
- e. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi.
- f. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Selain kelebihan terdapat juga kelemahan dari model ini, berikut kelemahannya :

- a. Bagi guru sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik.

- b. Guru harus mempersiapkan pembelajaran sebelum menerapkan model ini, seperti membuat soal pada saat tournament
- c. Waktu yang dibutuhkan lumayan lama

B. Minat Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu keinginan atas kemauan dengan disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja dan pada akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Minat juga dapat dilihat dari kecenderungan jiwa seseorang kepada sesuatu yang biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan sesuatu itu.²¹ Menurut Bernard minat timbul tidak semata mata secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar dan bekerja.²²

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan pemusatan perhatian yang dilakukan peserta didik tanpa paksaan terhadap proses pembelajaran karena adanya ketertarikan yang akan memberikan pengaruh positif pada keberhasilan belajar peserta didik. Ketika seseorang berminat dengan sesuatu maka dengan antusias akan memperhatikan kegiatan secara terus menerus dengan rasa senang atau gembira. Minat bukan hanya memberikan ekspresi senang, akan tetapi minat juga dapat dilihat dari sebuah pengimplementasian dengan mengikuti sebuah kegiatan serta ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

²¹Doni Juni Priansa, *Kinerja Dan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 10

²²Sardiman, AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Cet: 19 Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 76

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu: Perhatian, ketertarikan, perasaan senang dan keterlibatan peserta didik.²³ Senada dengan pendapat Slameto, untuk melihat minat belajar pada peserta didik, Lestari dan Yudhanegara memaparkan beberapa indikatornya yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar dan keterlibatan dalam belajar²⁴

- a. Perasaan senang, minat seseorang dapat dilihat dari pernyataan senang dan tidak senang atau suka dan tidak suka dengan sesuatu. Hal ini dapat berlaku bagi peserta didik, dimana peserta didik yang memiliki perasaan senang dan tanpa paksaan mengikuti pelajaran tertentu akan menimbulkan sikap positif dan akan menumbuhkan minat belajarnya.
- b. Ketertarikan untuk belajar dapat diartikan apabila seseorang memiliki minat terhadap suatu pelajaran. Dengan adanya ketertarikan untuk mempelajari mata pelajaran tertentu, peserta didik akan cenderung mengumpulkan dan mencari tahu lebih dalam informasi-informasi mengenai mata pelajaran tersebut.
- c. Perhatian, dalam hal ini yang dimaksud adalah perhatian dalam belajar dapat diartikan sebagai kegiatan memfokuskan diri dan berkonsentrasi terhadap pembelajaran baik itu berupa aktivitas maupun lainnya. Jadi, peserta didik yang menaruh minat pada mata Pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatiannya pada mata pelajaran tersebut.
- d. Keterlibatan dapat diartikan sebagai keaktifan, keikutsertaan atau partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik dengan minat belajar

²³Munawwaroh, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di Madrasah Tsanawiyah Swasta Tarbiyah Islamiyah Kota Jambi*, (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), h.11

²⁴Yuniar dkk, *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Matematika kelas Virtual di SMA*, (Tirtamath; Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika, 2021), h.80-94

yang tinggi terhadap mata pelajaran tertentu akan cenderung lebih aktif dikelas seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan berdiskusi bersama teman sebaya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan peserta didik.

3. Faktor- faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar tentunya tidak muncul secara tiba-tiba, terdapat Faktor- faktor yang bisa mempengaruhi minat belajar seseorang. Menurut Syah ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:²⁵

- a. Faktor Internal adalah faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek yakni:
 - 1) Aspek Fisiologis, kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh peserta didik, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran.
 - 2) Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik.
- b. Faktor eksternal peserta didik terdiri dari dua macam yaitu:
 - 1) Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.
 - 2) Lingkungan non sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat

²⁵Munawwaroh, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di Madrasah Tsanawiyah Swasta Tarbiyah Islamiyah Kota Jambi*, (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), h.12

belajar.

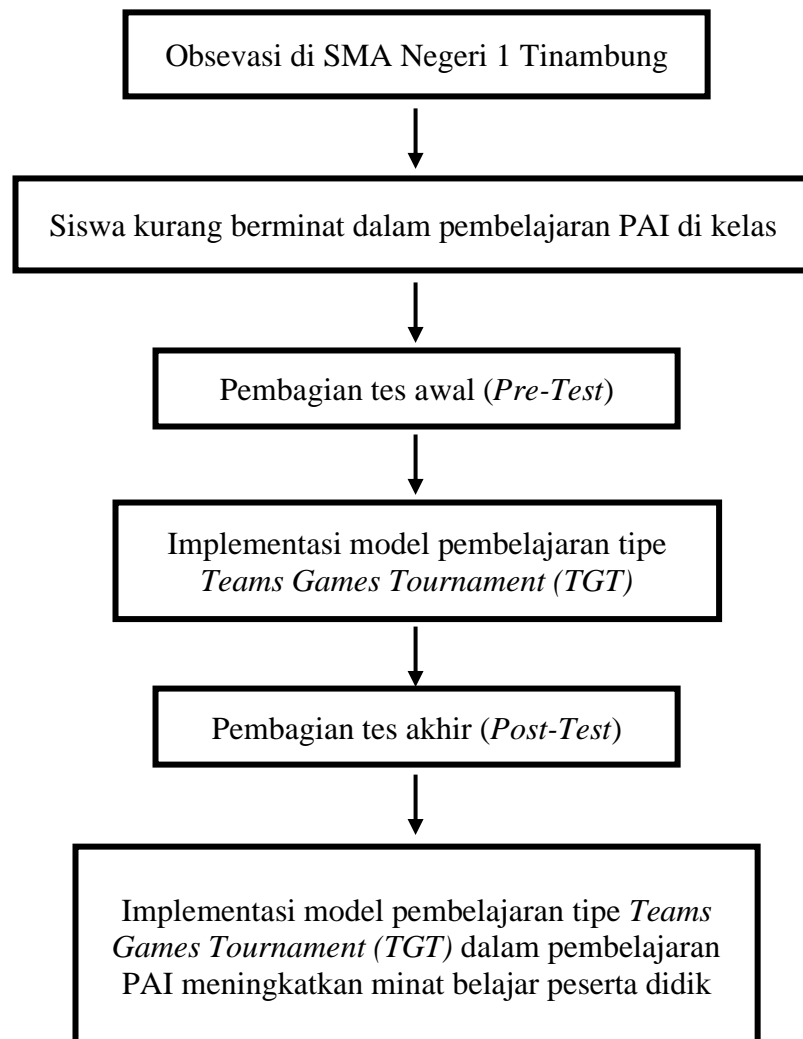
- c. Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Gournament (TGT)* yang dapat mengaktifkan aktivitas peserta didik, mendorong adanya persaingan sehat, merancang situasi belajar yang menyenangkan karena sambil bermain, mudah diaplikasikan, berlaku untuk semua mata pelajaran dan semua kelas, serta mampu mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.²⁶

C. Kerangka Pikir

Sebagai landasan atau pedoman berpikir dalam melakukan penelitian ini diperlukan adanya penentuan dari sudut mana masalah yang dianggap penting untuk diteliti dan kemudian digambarkan menjadi kerangka pikir sehingga memudahkan proses penelitian. Dalam proses belajar mengajar perlu digunakan sebuah model pembelajaran agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk itu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

²⁶ Zakiyatu Maulidina, Nuriman dan Fajar Surya Utama, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2020, h. 142



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Merujuk kepada masalah yang telah dibahas sebelumnya, jenis penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data dalam bentuk statistik yang mencakup angka atau nilai-nilai yang dapat diukur.²⁷

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilaksanakan. Penelitian dilaksanakan di sekolah yang merupakan naungan kementerian pendidikan. Lokasi penelitian ini yaitu bertempat di SMA Negeri 1 Tinambung, kecamatan Balanipa, kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan lebih khususnya tertuju pada penelitian *Pre-Experiment design* jenis *one group pre-test pos-test design*. Menurut sugiyono *Pre-Experimental design* yaitu suatu rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas untuk diberikan pra dan pasca uji. Jenis *one gruppretest and posttest design* dilakukan hanya satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau biasa disebut kelas control. Peneliti mengambil pendekatan ini untuk memberikan *pre test* untuk melihat atau mengetahui keadaan awal sebelum menerapkan model pembelajaran, setelah itu memberikan *post test* untuk mengetahui keadaan akhir peserta didik setelah melakukan *treatment* dengan menggunakan model

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Cet, XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016), h.7

pembelajaran *Teams Games Tournament*.²⁸ Berikut pola penelitian *Pre-Experiment design* jenis *one group pre-test post-test design*.

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : pengukuran minat belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan agama islam

X : *Treatment* atau perlakuan dimana dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan agama islam terhadap peserta didik.

O₂ : Pengukuran minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan agama islam .

C. Populasi dan sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Element populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang akan diteliti²⁹. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik SMAN 1 Tinambung kelas XI IBB 2 dengan jumlah 25 peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Total sampling adalah Teknik

²⁸Slamet Riyanto. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. (Cet.1,Slemen: Yogyakarta, 2020), h.12.

²⁹Sugiono, *metode penelitian kuantitatif*, (Cet 1, Bandung: Al-fabeta, 2018), h. 130

pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 peserta didik.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *Field research* (Penelitian Lapangan) adalah penelitian yang dilakukan di sekolah untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan permasalahan.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pernyataan tertulis kepada responden untuk mendapatkan jawaban dari mereka.³⁰ Penggunaan angket dianggap efisien dalam pengumpulan data jika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan tujuan yang diharapkan dari responden.³¹ Metode ini digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data mengenai tingkat minat belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. dengan cara memberi seperangkat pernyataan.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian yang bermutu dapat dilihat dari hasil penelitian, sedangkan minat hasil penelitian sangat tergantung pada instrument dan minat pengumpulan data. Menurut Sugiyono ada dua hal utama yang mempengaruhi minat hasil penelitian yaitu minat instrument penelitian dan minat pengumpulan data.³²

³⁰Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet 1, Bandung: Al-fabeta, 2018), h. 130

³¹Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Dan Karyawan Dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 192

³²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Cet, XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016), h.15

Terdapat beberapa instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Kisi-Kisi Instrumen Angket

Sebelum melakukan penyusunan angket, maka terlebih dahulu membuat konsep yang berupa kisi-kisi angket yang di susun dalam suatu tabel, kemudian dijabarkan dalam aspek dan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai dari aspek dan indikator yang akan dijadikan sebagai dasar penyusunan kisi-kisi angket. Angket diaplikasikan bertujuan untuk mendapatkan tentang minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Tinambung. Adapun kisi-kisi angket minat belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik Pretest

Indikator	No. Item		Jumlah
	Positif	Negatif	
Perasaan Senang	1,5,14	12	4
Ketertarikan	6,8,9	3	4
Perhatian	2,13,16	7	4
Keterlibatan	4,10,11	15	4

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik Posttest

Indikator	No. Item		Jumlah
	Positif	Negatif	
Perasaan Senang	1,2,16	3	4
Ketertarikan	4,10,11	12	4
Perhatian	5,13,14	15	4
Keterlibatan	6, 8, 9	7	4

Untuk mendapatkan data akurat, alat instrumen ini menggunakan Skala Likert. Skala likert ini ialah salah satu jenis skala yang dimanfaatkan untuk mengukur sikap.³³

Skala likert memakai dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negative. Penilaian untuk pernyataan positif yaitu 5 ,4, 3, 2, 1, sedangkan untuk

³³Asep Saipul Hamdi, Baharuddin, *Metode penelitian kuantitatif dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), h. 50

pernyataan negative yaitu 1,2,3,4, 5 dengan jawaban berupa sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju terdapat setiap pernyataan memuat sebagai berikut.

Tabel 3.3 Skor Jawaban Pernyataan Positif dan Negative Pada Skala Likert ³⁴

No	Pernyataan	Kategori				
		SS	S	KR	TS	STS
1	Pernyataan positif	5	4	3	2	1
2	Pernyataan negatif	1	2	3	4	5

Keterangan :

SS: Sangat setuju

S : Setuju

KR: Kurang setuju

TS : Tidak setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

F. Validasi dan Realibilitas Instrumen

Untuk mendapatkan hasil data yang akurat dibutuhkan alat pengumpul data yang dapat dipertanggung jawabkan dengan cara menguji coba kisi-kisi instrument yang diolah sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.³⁵ Sebuah Instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Untuk menguji kevalidan suatu data maka dilakukan uji validasi terhadap butir-butir angket /kuesioner. Tinggi rendahnya validitas suatu angket atau kuesioner dihitung dengan

³⁴Imam Gunawan, *Statistika Untuk Kependidikan Dasar*, (Yogyakarta: Ombak 2013), h. 20

³⁵Syofian Siregar, *Metode Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 46

menggunakan metode korelasi *Product Moment*, yaitu dengan menghitung korelasi antara skor item pertanyaan dengan skor total. Selanjutnya hasil uji coba di masukkan kedalam rumus korelasi product moment sebagai berikut:

Rumus:

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

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n = Jumlah responden

X = Skor variabel (jawaban responden)

Y = Skor total dari variabel (jawaban responden)

X^2 = Jumlah kuadrat Skor variabel

Y^2 = Jumlah kuadrat skor total

Kemudian hasil r_{hitung} dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5 %. Uji Validitas instrument pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Apabila didapatkan harga $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dapat dikatakan valid. Akan tetapi jika sebaliknya harga $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dikatakan instrument tidak valid.

Jika sebuah instrument dianggap valid, hal ini berarti bahwa instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Sebaliknya, jika instrument tidak valid, maka instrumen tersebut perlu diganti atau dihilangkan. Uji validitas instrumen dilakukan setelah mendapatkan data dari peserta didik dengan membagikan instrumen yang ingin digunakan dalam penelitian ini yang dilakukan sebanyak 3 kali.

Tabel 3.4 Validitas Instrumen

Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	keterangan
p1	.917**	0,396	Valid
p2	.760**	0,396	Valid
p3	.760**	0,396	Valid
p4	.896**	0,396	Valid
p5	.760**	0,396	Valid
p6	.760**	0,396	Valid
p7	.917**	0,396	Valid
p8	.896**	0,396	Valid
p9	.760**	0,396	Valid
p10	.760**	0,396	Valid
p11	.917**	0,396	Valid
p12	.896**	0,396	Valid
p13	.760**	0,396	Valid
p14	.760**	0,396	Valid
p15	.917**	0,396	Valid
p16	.917**	0,396	Valid

Hasil dari tabel validitas instrumen di atas, dapat dilihat bahwa pernyataan 1 sampai 16 nilai R_{hitung} berada diatas R_{tabel}. Maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut dikatan valid

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas digunakan untuk menentukan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila pengukuran dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama ³⁶. Uji reliabilitas instrumen dapat dilakukan baik secara eksternal maupun internal, dengan

³⁶Syofian Siregar, *Metode Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013), h.55

menganalisis konsistensi antar butir yang ada dalam instrumen melalui metode tertentu. Untuk menguji reliabilitas, metode yang umum digunakan adalah menggunakan koefisien Alpha Cronbach dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS Versi 22.

Instrumen dikatakan reliabel apabila $r > 0,60$. Sebaliknya instrumen dinyatakan tidak reliabel apabila $r < 0,60$.

Rumus uji reliabilitas:

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

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir pernyataan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Variants total ³⁷

Tabel 3.5 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.964	16

Berdasarkan data dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa nilai Alpha Cronbach yang diperoleh adalah 0,964. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6, yang berarti item dianggap reliabel atau memiliki realibilitas yang baik

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Penulis menggunakan metode analisis data yang diambil untuk mengetahui Peningkatan minat belajar peserta didik dengan model pembelajaran tipe *Teams*

³⁷Syofian Siregar, *Metode Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 58

games Tournament (TGT) pada mata pelajaran pendidikan agama islam adalah sebagai berikut:

1. *Analisis Statistik Deskriptif*

Data deskriptif dapat diinterpretasikan dengan tujuan untuk memberikan informasi dan gambaran secara umum maupun spesifik yang bertujuan untuk mendukung analisis statistik dan pengambilan kesimpulan.

Statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan skor nilai minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI yang didapat dari *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 22 dapat dilihat pada lampiran.

Menentukan kategori nilai yang diperoleh dari indikator dalam variabel, dari perhitungan deskriptif kemudian ditafsirkan ke dalam kalimat.

Tabel 3.6 Kriteria Analisis Deskriptif Minat Belajar Peserta Didik³⁸

No	Interval	Kriteria
1	80 - 100	Sangat tinggi
2	70 - 79	Tinggi
3	60 – 69	Sedang
4	50 – 59	Rendah
5	0 – 49	Sangat rendah

2. *Analisis statistik Inferensial*

a. *Uji Normalitas Data*

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas tersebut dilakukan terhadap hasil yang diperoleh dari angket *pre-test* dan *post test* yang peneliti bagikan kepada

³⁸Meilan Dani, *Pengaruh Respon Siswa pada Video Pembelajar Matematika Pada Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas VII SMPN 1 Palopo*, (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023). H 47

responden. Untuk uji normalitas data, digunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan rumus:

- 1) Jika sig lebih besar = 0,05 maka data berdistribusi normal berarti H_0 diterima H_1 ditolak.
- 2) Jika sig lebih kecil = 0,05 maka data distribusi tidak normal H_0 ditolak H_1 diterima.

Keterangan :

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Tingkat signifikan = 0,05

Bandingkan angka pada kolom Sig dengan = 0,05

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun dalam pengujian ini yaitu menggunakan Uji-t yaitu Uji-t berpasangan (*paired samples T-test*) yang dimana dibantu oleh aplikasi SPSS versi 22. Adapun dasar dalam penerimaan hipotesis yaitu menggunakan taraf signifikansi 5%, dikatakan signifikan atau hipotesis alternative terbukti jika nilai sig (2 tailed) < 0,05 artinya ada peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* atau sig (2-tailed) > 0,05 artinya tidak ada peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Tinambung

1. Profil SMA Negeri 1 Tinambung

SMA Negeri 1 Tinambung adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA di balanipa, kecamatan balanipa, kabupaten polewali mandar, sulawesi barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SMA Negeri 1 Tinambung dibawah naungan kementrian pendidikan.

SMA Negeri 1 Tinambung beralamat di balanipa, jalan poros majene. SMA Negeri 1 Tinambung berdiri pada tanggal 31 bulan Desember tahun 1981. Dengan jumlah guru sebanyak 58, peserta didik sebanyak 970 siswa.

2. Identitas sekolah

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Tinambung
NSS/NPSN	: 40600651
Status	: Negeri
Akreditasi	: B
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
Alamat Sekolah	: Jalan Poros Majene
Kelurahan	: Balanipa
Kabupaten	: Polewali Mandar
Provinsi	: Sulawesi Barat
Tanggal Berdiri	: 31 Desember 1981
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 0220/0/1981
Tanggal SK Pendirian	: 31 Desember 1981
Sk Izin Operasional	: B/100.3.3.1/3/2024
Tanggal SK Izin Operasional	: 16-02-2024

3. *Visi, Misi dan Tujuan Sekolah*

a. **Visi**

“Unggul dalam prestasi, beriman dan bertaqwa, berbudaya lokal yang berwawasan global”

Indikator:

1. Unggul manajemen organisasi sekolah.
2. Unggul dalam kualitas pelayanan pembelajaran dan penilaian.
3. Unggul dalam perolehan nilai Assesmen Nasioanal (ANBK)
4. Unggul prestasi akademik dan non akademik peserta didik.
5. Terwujudnya prinsip keteladanan dalam pengamalan ajaran Agama, pembinaan karakter, pengembangan budayadan peduli lingkungan.

b. **Misi**

Untuk mencapai VISI tersebut, SMA Negeri 1 Tinambung mengembangkan misi sebagai berikut:

1. Optimalisasi efektifitas pelaksanaan PBM melalui pendekatan manusiawi, budaya dan kasih sayang;
2. Optimalisasi pemenuhan sarana dan prasana sekolah
3. Optimalisasi etos dan kinerja Tenaga Pendidik dan Kependidikan secara profesional dan proporsional;
4. Optimalisasi pengembangan life-skill keterampilan seni, budaya dan olah raga melalui ekstrakurikuler;
5. Optimalisasi pelaksanaan penghayatan dan pengamalan nilai-nilai agama, budaya dan sosial;
6. Optimalisasi hubungan silaturahmi dikalangan guru dan siswa serta civitas akademika.

c. **Tujuan Sekolah**

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah

meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Secara lebih rinci tujuan SMA Negeri 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar Propinsi Sulawesi Barat adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan manajerial sumber daya manusia Kepala Sekolah dan Guru yang mengembang tugas tambahan organisasi.
2. Meningkatkan kemampuan teknis pengelola administrasi sekolah.
3. Melaksanakan kegiatan pengembangan kualitas kompetensi guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik.
4. Meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi informasi dalam melaksanakan tugas mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik.
5. Melaksanakan proses pembelajaran dan penilaian berkualitas dan bertanggung jawab.
6. Melaksanakan proses pengawasan dan pembinaan guru secara berkelanjutan dalam melaksanakan tugas mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik.
7. Mengidentifikasi potensi bakat dan minat yang dimiliki peserta didik dan memungkinkan dikembangkan secara optimal.
8. Membentuk organisasi pengembangan diri yang kuat sehingga mampu berprestasi optimal.
9. Membuat rencana pengembangan dan peningkatan kualitas sarana dan prasarana pendidikan di sekolah.
10. Melaksanakan proses pemeliharaan sarana dan prasarana dengan prinsip efisiensi dan efektifitas.
11. Meningkatkan kualitas mengamalkan nilai-nilai kemasyarakatan ajaran Agama, karakter kepribadian indonesia, terhadap segenap sumber daya organisasi untuk dapat menjadi teladan terhadap peserta didik.

12. Melaksanakan kegiatan pembinaan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Agama, karakter kepribadian indonesia, untuk dapat diterapkan dalam setiap aktivitas di sekolah.
13. Melaksanakan kegiatan pengembangan pelestarian Budaya Mandar.

B. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran tipe *teams games tournamaent (TGT)* dan mengetahui tingkat minat belajar peserta didik setelah menerapkan medel pembelajaran tersebut di kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Tinambung. Secara sederhana, hasil penelitian ini merupakan respons terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Penelitian ini juga menguatkan hipotesis atau jawaban sementara. Untuk mengetahui hasil penelitian tersebut maka peneliti menggunakan angket minat belajar peserta didik dengan skala likert. Adapun datanya dapat di deskripsikan sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi minat belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Tinambung

Data skor yang diperoleh berdasarkan penlitian penyebaran angket minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2 yang terdiri dari 25 orang responden dan dibuat dalam tabulasi. Jawaban angket diberi skor nilai untuk jawaban masing-masing peserta didik. Adapun tabulasi hasil kuesioner peserta didik SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Saya Senang Pada Pembelajaran PAI

		Frequen cy	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	20.0	20.0	20.0
	Kurang Setuju	16	64.0	64.0	84.0

	Setuju	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 5 atau 20% diantaranya menjawab tidak setuju, 16 peserta didik atau 64% menjawab kurang setuju dan 4 atau 16% peserta didik menjawab setuju.

Tabel 4.2 Saya Selalu Berperan Aktif dalam Pembelajaran PAI

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Kurang Setuju	16	64.0	64.0	76.0
	Setuju	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 3 atau 12% diantaranya menjawab tidak setuju, 16 peserta didik atau 64% menjawab kurang setuju dan 6 peserta didik atau 24% menjawab setuju.

Tabel 4.3 Saya Tidak Tertarik dengan Pelajaran PAI

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	Setuju	16	64.0	64.0	64.0
	Kurang Setuju	9	36.0	36.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa dari 25 peserta didik, 16 atau 64% diantaranya menjawab setuju dan 9 peserta didik atau 36% menjawab kurang setuju.

Tabel 4.4 Saya Selalu Mencatat Penjelasan Guru

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Kurang Setuju	15	60.0	60.0	72.0
	Setuju	7	28.0	28.0	100.0

	Total	25	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa dari 25 peserta didik, 3 atau 12% diantaranya menjawab tidak setuju, 15 peserta didik atau 60% menjawab kurang setuju dan 7 peserta didik atau 28% menjawab setuju.

Tabel 4.5 Saya Selalu Mengikuti Pembelajaran PAI di Kelas dengan Baik

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	9	36.0	36.0	36.0
	Kurang Setuju	14	56.0	56.0	92.0
	Setuju	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 2 atau 8% diantaranya menjawab setuju, 14 peserta didik atau 56% menjawab kurang setuju dan 9 peserta didik atau 36% menjawab tidak setuju.

Tabel 4.6 Saya Selalu Bertanya Kepada Guru Jika Ada Materi yang Belum Dipahami

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Kurang Setuju	17	68.0	68.0	76.0
	Setuju	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, 2 atau 8% diantaranya menjawab Tidak Setuju setuju, 17 peserta didik atau 68% menjawab kurang setuju dan 6 peserta didik atau 24% menjawab setuju.

Tabel 4.7 Saya Sering Izin Keluar Kelas Ketika Pembelajaran Berlangsung

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Setuju	16	64.0	64.0	64.0
	Kurang Setuju	9	36.0	36.0	100.0

	Total	25	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 16 peserta didik atau 64% diantaranya menjawab setuju, dan 9 peserta didik atau 36% menjawab kurang setuju.

Tabel 4.8 Saya Selalu Mengerjakan Tugas PAI dengan Tepat Waktu

		Frequen cy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	8	32.0	32.0	32.0
	Kurang Setuju	13	52.0	52.0	84.0
	Setuju	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 8 atau 32% diantaranya menjawab Tidak setuju, 13 peserta didik atau 52% menjawab kurang setuju dan 4 peserta didik atau 16% menjawab setuju.

Tabel 4.9 Saya Senang Diskusi Pelajaran PAI dengan Teman

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Kurang Setuju	15	60.0	60.0	72.0
	Setuju	7	28.0	28.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, 3 atau 12% diantaranya menjawab tidak setuju, 15 peserta didik atau 60% menjawab kurang setuju dan 7 peserta didik atau 28% menjawab setuju.

Tabel 4.10 Saya Selalu Fokus Mengikuti Pelajaran PAI Sampai Selesai

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	15	60.0	60.0	60.0
	Kurang Setuju	10	40.0	40.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, 15 atau 60% diantaranya menjawab tidak setuju dan 10 peserta didik atau 40% menjawab kurang setuju.

Tabel 4.11 Saya Belajar PAI Tanpa Ada Paksaan

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Kurang Setuju	17	68.0	68.0	76.0
	Setuju	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, 2 atau 8% diantaranya menjawab tidak setuju, 17 peserta didik atau 68% menjawab kurang setuju dan 6 peserta didik atau 24% menjawab setuju.

Tabel 4.12 Saya Merasa Bosan dengan Pelajaran PAI

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Kurang Setuju	21	84.0	84.0	96.0
	Tidak Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, 3 atau 12% diantaranya menjawab setuju, 21 peserta didik atau 84% menjawab kurang setuju dan 1 peserta didik atau 4% menjawab tidak setuju.

Tabel 4.13 Saya Selalu Berkonsentrasi dalam Mengikuti Palajaran PAI

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Kurang Setuju	14	56.0	56.0	68.0
	Setuju	8	32.0	32.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 3 atau 12% diantaranya menjawab tidak setuju, 14 peserta didik atau 56% menjawab kurang setuju dan 8 peserta didik atau 32% menjawab setuju.

Tabel 4.14 Pembelajaran PAI Sangat Menarik

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	8	32.0	32.0	32.0
	Kurang Setuju	11	44.0	44.0	76.0
	Setuju	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 8 atau 32% diantaranya menjawab tidak setuju, 11 peserta didik atau 44% menjawab kurang setuju dan 6 peserta didik atau 24% menjawab setuju.

Tabel 4.15 Saya Malas Membaca Buku PAI Karena Materinya Banyak

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Setuju	8	32.0	32.0	32.0
	Kurang Setuju	16	64.0	64.0	96.0
	Tidak Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 8 atau 32% diantaranya menjawab setuju, 16 peserta didik atau 64% menjawab kurang setuju dan 1 peserta didik atau 4% menjawab tidak setuju.

Tabel 4.16 Saya Tetap Memperhatikan Penjelasan Guru Walaupun Teman Mengganggu

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	11	44.0	44.0	44.0
	Kurang Setuju	14	56.0	56.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 11 atau 44% diantaranya menjawab tidak setuju, dan 14 peserta didik atau 56% menjawab kurang setuju.

Tabel 4.17 Data Minat Peserta Didik Setiap Indikator Minat Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Rata-Rata	Kategori
1	Perasaan Senang	57,6	Rendah
2	Ketertarikan	57,6	Rendah
3	Perhatian	56,2	Rendah
4	Keterlibatan	57,2	Rendah

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 25 responden yang terdiri atas 9 laki-laki dan 16 perempuan memperoleh skor rata-rata untuk indikator perasaan senang sebesar 57,6 dengan kategori rendah, skor rata-rata untuk indikator ketertarikan sebesar 57,6 dengan kategori rendah, skor rata-rata untuk indikator perhatian sebesar 56,2 dengan kategori rendah, dan skor rata-rata untuk indikator keterlibatan sebesar 57,2 dengan kategori rendah dengan perolehan rata rata keseluruhan indikator 57,15 berada pada kategori rendah yang artinya dari 25 responden yang terdiri atas 9 laki-laki dan 16 perempuan minat belajar peserta didik berada dalam kategori rendah untuk setiap indikator.

Tabel 4.18 Data Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournameant* (TGT)

No.	Nama	<i>Prettest</i>	Kategori
1	Farel	55	Rendah
2	Artikasaridepi	47.5	Sangat Rendah
3	Nurbiah	57.5	Rendah
4	Harianti	62.5	Sedang
5	Husna	51.25	Rendah
6	Peby Asmiranda	60	Rendah
7	Hasrianto	55	Rendah
8	Ahmad Syahril	58.75	Rendah

9	Farel Farizky Serdit	58.75	Rendah
10	Najwa	56.25	Rendah
11	Muhammad Ilham	62.5	Sedang
12	Muhammad Aji Dermawan	58.75	Rendah
13	Aco Fathir Muslim	61.25	Sedang
14	Rian Hidayat	62.5	Sedang
15	Nabila	58.75	Rendah
16	Musdalipa	53.75	Rendah
17	Lisma	58.75	Rendah
18	Nursaskia	48.75	Sangat Rendah
19	Muhammad Rizqullah	55	Rendah
20	Nur Hidayah Khairunnisa	56.25	Rendah
21	Alvito Ahmad Faqhi	55	Rendah
22	Sipa'ami	57.5	Rendah
23	Nasrianti	58.75	Rendah
24	Nur Salwa	61.25	Sedang
25	Nur Intan	57.5	Rendah
Rata-Rata (Mean)		57,15	Rendah

Berdasarkan tabel *pretest* di atas mengenai masing-masing pernyataan maka peserta didik memperoleh hasil minat belajar dengan rata-rata 57,15 berada pada kategori rendah. Selanjutnya untuk mengetahui frekuensi minat belajar peserta didik maka terlebih dahulu menentukan hasil jawaban nilai rata-rata untuk masing-masing peserta didik, selanjutnya menentukan kelas intervalnya.

Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Pretest

Kategori	Nilai	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	80-100	0	0
Tinggi	70-79	0	0
Sedang	60-69	6	24%

Rendah	50-59	17	68%
Sangat Rendah	0-49	2	8%

Berdasarkan tabel 4.19 di atas, hasil penyebaran angket minat pada 25 responden yang terdiri atas 9 laki-laki dan 16 perempuan menunjukkan bahwa 6 responden yang terdiri atas 3 laki-laki dan 3 perempuan atau 24% berada dalam kategori sedang, 17 responden yang terdiri atas 6 laki-laki dan 11 perempuan atau 68% berada dalam kategori rendah, 2 responden perempuan atau 8% berada dalam kategori sangat rendah dan tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori sangat tinggi, dan tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* pada pelajaran PAI, *pretest* minat belajar peserta didik berada dalam kategori rendah.

b. Deskripsi minat belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Tinambung

Skor data hasil penelitian minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2 pada mata pelajaran PAI yang melibatkan 25 responden, telah dianalisis dengan membuat tabulasi dan menghitung jumlah skor untuk setiap responden. Adapun tabulasi hasil angket peserta didik di SMA Negeri 1 Tinambung adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20 Saya Senang Pada Pembelajaran PAI

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Setuju	16	64.0	64.0	64.0
	Sangat Setuju	9	36.0	36.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa dari 25 peserta didik, 16 atau 64% diantaranya menjawab setuju dan 9 peserta didik atau 36% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.21 Saya Selalu Mengikuti Pembelajaran PAI di Kelas dengan Baik

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Setuju	20	80.0	80.0	80.0
	Sangat Setuju	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, 20 atau 80% diantaranya menjawab setuju dan 5 peserta didik atau 20% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.22 Saya Merasa Bosan dengan Pelajaran PAI

		Frequen cy	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
V al id	Kurang Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Tidak Setuju	19	76.0	76.0	88.0
	Sangat Tidak Setuju	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa dari 25 peserta didik, 3 atau 12% diantaranya menjawab kurang setuju, 19 peserta didik atau 76% menjawab tidak setuju dan 3 peserta didik atau 12% menjawab sangat tidak setuju.

Tabel 4.23 Saya Selalu Bertanya Kepada Guru Jika Ada Materi yang belum Dipahami

		Frequenc y	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Val id	Tidak Setuju	1	4.0	4.0	4.0
	Kurang Setuju	6	24.0	24.0	28.0
	Setuju	17	68.0	68.0	96.0
	Sangat Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 1 atau 4% diantaranya menjawab tidak setuju, 6 peserta didik atau 24% menjawab kurang setuju, 17 peserta didik atau 64% menjawab setuju dan 1 peserta didik atau 4% menjawab sangat setuju

Tabel 4.24 Saya Selalu Berperan Aktif dalam Pembelajaran PAI

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Kurang Setuju	12	48.0	48.0	48.0
	Setuju	12	48.0	48.0	96.0
	Sangat Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 12 atau 48% diantaranya menjawab kurang setuju, 12 peserta didik atau 48% menjawab setuju dan 1 peserta didik atau 4% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.25 Saya Selalu Mencatat Penjelasan Guru

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Kurang Setuju	4	16.0	16.0	16.0
	Setuju	17	68.0	68.0	84.0
	Sangat Setuju	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 3 atau 16% diantaranya menjawab kurang setuju, 17 peserta didik atau 68% menjawab setuju dan 4 peserta didik atau 16% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.26 Saya Malas Membaca Buku PAI Karena Materinya Banyak

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Kurang Setuju	9	36.0	36.0	36.0
	Tidak Setuju	15	60.0	60.0	96.0
	Sangat Tidak Setuju	1	4.0	4.0	100.0

	Total	25	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 9 atau 36% diantaranya menjawab kurang setuju, 15 peserta didik atau 60% menjawab tidak setuju dan 1 peserta didik atau 4% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.27 Saya Belajar PAI Tanpa Ada Paksaan

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Setuju	19	76.0	76.0	76.0
	Sangat Setuju	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 19 atau 76% diantaranya menjawab setuju dan 6 peserta didik atau 24% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.28 Saya Selalu Fokus Mengikuti Pelajaran PAI Sampai Selesai

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	18	72.0	72.0	80.0
	Sangat Setuju	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 2 atau 8% diantaranya menjawab kurang setuju, 18 peserta didik atau 72% menjawab setuju dan 5 peserta didik atau 20% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.29 Saya Senang Diskusi Pelajaran PAI dengan Teman

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Kurang Setuju	6	24.0	24.0	24.0
	Setuju	18	72.0	72.0	96.0
	Sangat Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 6 atau 24% diantaranya menjawab kurang setuju, 18 peserta didik atau 72% menjawab setuju dan 1 peserta didik atau 4% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.30 Saya Selalu Mengerjakan Tugas PAI dengan Tepat Waktu

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Validasi	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	20	80.0	80.0	88.0
	Sangat Setuju	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 2 atau 8% diantaranya menjawab kurang setuju, 20 peserta didik atau 80% menjawab setuju dan 3 peserta didik atau 12% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.31 Saya Tidak Tertarik dengan Pelajaran PAI

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Validasi	Kurang Setuju	7	28.0	28.0	28.0
	Tidak Setuju	15	60.0	60.0	88.0
	Sangat Tidak Setuju	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 7 atau 28% diantaranya menjawab kurang setuju, 15 peserta didik atau 60% menjawab tidak setuju dan 3 peserta didik atau 12% menjawab sangat tidak setuju.

Tabel 4.32 Saya Selalu Berkonsentrasi dalam Mengikuti Pelajaran PAI

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Validasi	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	19	76.0	76.0	84.0
	Sangat Setuju	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 2 atau 8% diantaranya menjawab kurang setuju, 19 peserta didik atau 76% menjawab setuju dan 4 peserta didik atau 16% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.33 Saya Tetap Memperhatikan Penjelasan Guru Walaupun Teman Mengganggu

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	21	84.0	84.0	92.0
	Sangat Setuju	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 2 atau 8% diantaranya menjawab kurang setuju, 21 peserta didik atau 84% menjawab setuju dan 2 peserta didik atau 8% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.34 Saya Sering Izin Keluar Kelas Ketika Pembelajaran Berlangsung

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid id	Setuju	1	4.0	4.0	4.0
	Kurang Setuju	6	24.0	24.0	28.0
	Tidak Setuju	13	52.0	52.0	80.0
	Sangat Tidak Setuju	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat kesimpulan bahwa dari 25 peserta didik, 1 atau 4% diantaranya menjawab setuju, 6 peserta didik atau 24% menjawab kurang setuju, 13 peserta didik atau 52% menjawab tidak setuju dan 5 peserta didik atau 20% menjawab sangat tidak setuju.

Tabel 4.35 Pembelajaran PAI Sangat Menarik

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	Setuju	15	60.0	60.0	60.0

id	Sangat Setuju	10	40.0	40.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 25 peserta didik, 15 atau 60% diantaranya menjawab setuju, dan 10 peserta didik atau 40% menjawab sangat setuju.

Tabel 4.36 Data Minat Peserta Didik Setiap Indikator Minat Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Rata-Rata	Kategori
1	Perasaan Senang	84,8	Sangat Tinggi
2	Ketertarikan	77	Tinggi
3	Perhatian	77,6	Tinggi
4	Keterlibatan	80,2	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 25 responden yang terdiri atas 9 laki-laki dan 16 perempuan diperoleh skor rata-rata untuk indikator perasaan senang sebesar 84,8 dengan kategori sangat tinggi, skor rata-rata untuk indikator ketertarikan sebesar 77 dengan kategori tinggi, skor rata-rata untuk indikator perhatian sebesar 77,6 dengan kategori tinggi, dan skor rata-rata untuk indikator keterlibatan sebesar 80,2 dengan kategori sangat tinggi dengan perolehan rata rata keseluruhan indikator 79,9 berada pada kategori tinggi yang artinya dari 25 responden yang terdiri atas 9 laki-laki dan 16 perempuan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* yang dimana sebelumnya berada pada kategori rendah, setelah penerapan mengalami peningkatan yang berada pada kategori tinggi.

Tabel 4.37 Data Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournameent (TGT)*

No.	Nama	Nilai Pretest	Kategori
1	Farel	82.5	Sangat Tinggi
2	Artikasaridepi	81.25	Sangat Tinggi
3	Nurbiah	86.25	Sangat Tinggi
4	Harianti	78.75	Tinggi

5	Husna	77.5	Tinggi
6	Peby Asmiranda	82.5	Sangat Tinggi
7	Hasrianto	81.25	Sangat Tinggi
8	Ahmad Syahril	82.5	Sangat Tinggi
9	Farel Farizky Serdit	88.75	Sangat Tinggi
10	Najwa	85	Sangat Tinggi
11	Muhammad Ilham	77.5	Tinggi
12	Muhammad Aji Dermawan	75	Tinggi
13	Aco Fathir Muslim	73.75	Tinggi
14	Rian Hidayat	78.75	Tinggi
15	Nabila	75	Tinggi
16	Musdalipa	85	Sangat Tinggi
17	Lisma	76.25	Tinggi
18	Nursaskia	77.5	Tinggi
19	Muhammad Rizqullah	80	Sangat Tinggi
20	Nur Hidayah Khairunnisa	80	Sangat Tinggi
21	Alvito Ahmad Faqhi	67.5	Sedang
22	Sipa'ami	77.5	Tinggi
23	Nasrianti	83.75	Sangat Tinggi
24	Nur Salwa	81.25	Sangat Tinggi
25	Nur Intan	82.5	Sangat Tinggi
Rata-Rata (Mean)		79,9	Tinggi

Berdasarkan tabel *posttest* di atas mengenai masing-masing pernyataan peserta didik memperoleh hasil minat belajar dengan rata-rata 79,9 berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan kelas interval maka dapat diketahui frekuensi minat belajar peserta didik. Adapun tabulasi data dapat dideskripsikan berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 4.38 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik
Posttets

Kategori	Nilai	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	80-100	14	56%
Tinggi	70-79	10	40%
Sedang	60-69	1	4%
Rendah	50-59	0	0
Sangat Rendah	0-49	0	0

Berdasarkan tabel di atas dengan penyebaran angket minat belajar kepada 25 responden yang terdiri atas 9 laki-laki dan 16 perempuan terdapat 1 responden laki-laki atau 4 % berada dalam kategori sedang, 10 responden yang terdiri atas 4 laki-laki dan 6 perempuan atau 40% berada dalam kategori tinggi, 14 responden yang terdiri atas 5 laki-laki dan 9 perempuan atau 56% berada dalam kategori sangat tinggi, dan tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori rendah dan sangat rendah.

c. Deskripsi indikator minat belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2

Skor data hasil penelitian minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2 pada mata pelajaran PAI yang melibatkan 25 responden dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.39 Hasil Angket Indikator Minat Belajar Peserta Didik

Indikator	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Skor	Kategori	skor	kategori
Perasaan senang	57,6	Rendah	84,8	Sangat Tinggi

Ketertarikan	57,6	Rendah	77	Tinggi
Perhatian	56,2	Rendah	77,6	Tinggi
Keterlibatan	57,2	Rendah	80,2	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.39 diatas diperoleh data kelas XI IBB 2 bahwasanya minat belajar peserta didik secara keseluruhan dapat dikatakan mengalami peningkatan. Setiap indikator memiliki perolehan rata-rata yang berbeda. Indikator pertama yaitu Perasaan Senang yang dimana kondisi awal yaitu sebesar 57,6 dengan kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 84,8 berada pada kategori sangat tinggi. Indikator ke 2 yaitu ketertarikan yang meningkat dari 57,6 berada pada kategori rendah meningkat menjadi 77 berada pada kategori tinggi. Indikator ke 3 yaitu perhatian yang meningkat dari 56,2 berada pada kategori rendah meningkat menjadi 77,6 berada pada kategori tinggi. Indikator ke 4 yaitu keterlibatan yang meningkat dari 57,2 berada pada kategori rendah meningkat menjadi 80,2 berada pada kategori sangat tinggi.

2. Analisis Inferensial

Sebelum memasuki tahap pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Uji prasyarat analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari sampel berdistribusi normal atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebarang data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS 22, dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika sig lebih besar = 0,05 maka data berdistribusi normal berarti H_0 diterima H_1 ditolak.
- Jika sig lebih kecil = 0,05 maka data distribusi tidak normal H_0 ditolak H_1 diterima.

Berikut adalah hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* peneliti

		ation	Mean	Interval of the Difference				
				Low er	Upp er			
P ai r 1	PreT est – Post Test	- 22.7 5000	6.12 372	1.224 74	- 25.27 775	- 20.22 225	- 18 .5 75	2 4 .000

Tabel 4. 41 di atas menunjukkan bahwa hasil Sig.(2-tailed) dari data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,00 dengan taraf signifikan 0,05 yang berarti $0,00 < 0,05$ maka berdasarkan pengambila keputusan maka H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Tinambung.

C. Pembahasan

Penelitian ini berlangsung di SMA Negeri 1 Tinambung, kabupaten polewali. Instrumen yang digunakan dalam peneliitian ini adalah angket dengan jumlah 16 pernyataan. Setelah angket diberikan kepada peserta didik, data kemudian diolah dan dianalisis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI lebih meningkat setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameaent (TGT)*. Rincian hasil penelitian akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Minat belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameaent (TGT)* pada pelajaran PAI

Penelitian ini dimulai dengan membagikan lembar angket (*pretest*) pada siswa untuk mengetahui kondisi awal dan tingkat kognitif sampel yang diteliti. Setelah melakukan serangkaian uji analisis deskriptif diketahui perolehan minat belajar peserta didik pada pelajaran PAI skor tertinggi sebesar 62,5, skor terendah 47,5 dan skor rata-rata sebesar 57,15.

Pada kategori perhitungan minat belajar kepada 25 responden menunjukkan bahwa 6 responden atau 24% berada dalam kategori sedang, 17 responden atau 68% berada dalam kategori rendah, 2 responden atau 4% berada dalam kategori sangat

rendah dan tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi. Dengan demikian *pretest* minat belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* pada pelajaran PAI berada pada kategori rendah.

2. Minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* pada pelajaran PAI

Setelah mengikuti serangkaian pembelajaran pada mata pelajaran PAI selama 4 kali pertemuan dengan mengimplementasikan RPP yang telah disusun. Selama 4 proses pembelajaran tersebut, terlihat bahwa peserta didik sangat memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan baik dan berpartisipasi aktif dengan memberikan serta merespon pertanyaan. Penggunaan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* menarik minat peserta didik, mengingat model pembelajaran ini baru diterapkan dan diperkenalkan khususnya dalam mata pelajaran PAI, hal ini terlihat dari pengakuan serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengujian analisis deskriptif dan inferensial minat belajar *posttest* peserta didik di SMA Negeri 1 Tinambung setelah mengisi angket sebanyak 16 pernyataan dihasilkan skor tertinggi 88,75, skor terendah 67,5, dan perolehan skor rata-rata sebesar 79,9.

Pada kategori perhitungan angket minat belajar kepada 25 responden maka terdapat 1 responden atau 4 % berada dalam kategori sedang, 10 responden atau 40% berada dalam kategori tinggi, 14 responden atau 56% berada dalam kategori sangat tinggi, dan tidak ada responden atau 0% berada dalam kategori rendah dan sangat rendah. Dengan demikian *posttest* minat belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* pada pelajaran PAI berada pada kategori tinggi.

3. Peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamaent (TGT)* pada pelajaran PAI

Berdasarkan hasil perolehan olahan data angket minat belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas XI IBB 2 bahwasanya minat belajar peserta didik secara

keseluruhan dapat dikatakan mengalami peningkatan yang cukup baik. Setiap indikator minat belajar yang peneliti tetapkan masing-masing memperoleh rata-rata yang berbeda dan mengalami peningkatan.

Indikator pertama yaitu Perasaan Senang yang dimana kondisi awal yaitu sebesar 57,6 dengan kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 84,8 yang berada pada kategori sangat tinggi, artinya setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* indikator perasaan senang pada peserta didik mengalami peningkatan yang baik ditandai dengan kepuasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dimana model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* tidak hanya berfokus pada pembelajan yang sedang dilaksanakan tetapi juga menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara menyertakan permainan yang melibatkan kerja sama tim dalam proses pembelajaran di kelas.

Indikator kedua yaitu ketertarikan yang meningkat dari 57,6 yang berada pada kategori rendah meningkat menjadi 77 yang berada pada kategori tinggi, yang dimana salah satu faktornya yaitu model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* memberikan berbagai kegiatan kerja sama kelompok dalam bermain dan berturnamen pada setiap pertemuannya sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dikelas dan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Indikator ketiga yaitu perhatian yang meningkat dari 56,2 yang berada pada kategori rendah meningkat menjadi 77,6 yang berada pada kategori tinggi, faktor yang mempengaruhi yaitu dalam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* peserta didik akan diarahkan untuk berdiskusi, bermain, dan berturnamen pada saat pembelajaran berlangsung dan model pembelajaran ini berfokus kepada peserta didik sehingga setiap kegiatan pembelajaran peserta didik akan dilibatkan secara langsung sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI di kelas tanpa memperhatikan hal lain pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Indikator keempat yaitu keterlibatan yang meningkat dari 57,2 yang berada

pada kategori rendah meningkat menjadi 80,2 yang berada pada kategori sangat tinggi, faktor yang mempengaruhi adalah pada saat penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* peserta didik akan diarahkan untuk berdiskusi, bermain, dan berturnamen pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dalam kegiatan ini semua peserta didik terlibat langsung sehingga peserta didik akan merasa bahwa dirinya juga adalah bagian dari pembelajaran tersebut sehingga. Untuk itu, peneliti dapat menyimpulkan dari uraian di atas bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI di kelas.

Setelah melakukan analisis minat belajar peserta didik menggunakan teknik analisis deskriptif, penelitian dilanjutkan dengan teknik inferensial. Uji inferensial yang digunakan adalah uji Paired Sample t-test dengan taraf signifikansi ditetapkan pada 0,05. Hasil uji normalitas pada pembelajaran PAI menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai untuk *pretest* sebesar 0,07 dan *posttest* sebesar 0,69, yang lebih tinggi daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa residual memiliki distribusi normal.

Langkah berikutnya adalah melakukan uji paired sample t-test menggunakan SPSS 22. Diperoleh bahwa signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan terhadap penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung kelas XI IBB 2.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 22 untuk sampel berpasangan di atas, diperoleh statistik hasil untuk kedua sampel, yaitu *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata minat belajar untuk *pretest* adalah 57,15 yang berada pada kategori rendah, sedangkan untuk *posttest* adalah 79,9 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian-penelitian

sebelumnya bahwa salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil diterapkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus Sholihah (2022) dengan judul “Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di Ma Ma’arif Balong Ponorogo” menunjukkan bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.³⁹ Penelitian tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan, dimana hasil angket setelah penerapan berada dalam kategori tinggi yang semula menunjukkan persentase sebesar 12% meningkat menjadi 34%, kategori sedang yang semula 46% meningkat menjadi 58%, dan kategori rendah yang semula 42% menurun menjadi 8%. Adapun yang membedakan pada penelitian ini adalah penelitian sebelumnya meneliti *Teams Games Tournament (TGT)* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan penelitian ini mencoba meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik selama 4 kali pertemuan, dan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini septianni (2019) dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa” dimana didalam penelitian ini juga menerapkan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar peserta didik yang terlihat pada angket minat belajar menunjukkan angka rata-rata sebesar 109 dari skor maksimumnya yaitu 131.⁴⁰ Artinya penerapan strategi pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

³⁹ Hidayatus Sholihah, *Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di Ma Ma’arif Balong Ponorogo* (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).

⁴⁰ Aini Septianni. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa*. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 2019.

memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian Siti Nur'aini, Lukman Hakim, Aldora Pratama (2022) dengan judul “Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa SD” juga menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.⁴¹ Hasil penelitian ini mengalami peningkatan yang dimana rata-rata perolehan pretest sebesar 52,609 meningkat menjadi 80,217. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik juga meningkat dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* karna dalam pelaksanaannya terdapat game tournamen.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan memperlihatkan bahwa peserta didik dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran seperti pada saat *games* dan *tournament* yang dimana kegiatan tersebut akan memberikan pengalaman dan aktifitas yang menyenangkan pada peserta didik sehingga memicu minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Bernard bahwa minat timbul tidak semata mata secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar dan bekerja.⁴²

Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik juga akan melakukan kerja sama kelompok, belajar bersama dan saling bertukar informasi dengan teman satu kelompoknya sehingga menumbuhkan sikap saling menghargai dan positif terhadap temannya yang lain, sesuai yang dikemukakan oleh Salvin menemukan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.⁴³

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa

⁴¹Siti Nur'aini, Lukman Hakim & Aldora Pratama, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa SD*, (Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 2022)

⁴²Sardiman, AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Cet: 19 Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 76

⁴³Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Cet. 1;Yogyakarta, Deepublish, 2020), h. 55

dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta dengan menerapkan model pembelajaran ini solidaritas dan sikap saling menghargai dengan peserta didik yang lainnya juga akan meningkat dan peserta didik menjadi lebih senang dan nyaman saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Minat belajar peserta didik pada pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung sebelum penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* berada dalam kategori rendah. Hal tersebut tergambarkan 6 reponden atau 24% berada dalam kategori Sedang, 17 responden atau 68% berada dalam kategori rendah, 2 responden atau 8% berada dalam kategori sangat rendah dan tidak ada responden atau 0% yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Dengan demikian *pretest* minat belajar peserta didik yaitu sebelum menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* pada mata pelajaran PAI berada dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 57,15.
2. Minat belajar peserta didik pada pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* berada dalam kategori tinggi. Hal tersebut tergambarkan 14 reponden atau 56% berada dalam kategori sangat tinggi, 10 responden atau 40% berada dalam kategori tinggi, 1 responden atau 4% berada dalam kategori sedang dan tidak ada responden atau 0% yang berada pada kategori sangat rendah, dan rendah. Dengan demikian *posttest* minat belajar peserta didik yaitu setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* pada mata pelajaran PAI berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 79,9.
3. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 22 untuk sampel berpasangan di atas, diperoleh statistik hasil untuk kedua sampel, yaitu *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata minat belajar untuk *pretest* adalah 57,15 yang berada pada kategori rendah, sedangkan untuk *posttest* adalah 79,9 berada pada kategori tinggi. Hasil uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS22 diperoleh nilai *P-Value* sebesar (0,00) yang lebih kecil dari nilai Alpha 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournameent (TGT)* berhasil dalam

meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tinambung

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, antar lain:

1. Bagi Sekolah

Memberikan data sebagai acuan untuk merancang program pembelajaran di sekolah dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik melalui model pembelajaran tipe *teams games tournamaent (TGT)*, sekaligus memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai tambahan sumber belajar

2. Bagi Guru

Memberikan informasi, wawasan, referensi, dan keterampilan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, dengan tujuan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

3. Bagi peserta didik

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan serta membantu mereka dalam memahami pelajaran yang dipelajari dengan efektif dan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, Dina. *Cara Kreatifku Mengajar*. Esensi Penerbit Erlangga, 2016.
- Baharuddin, Hamdi Asep Saipul, *Metode penelitian kuantitatif dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Bayumi, *Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi*, Cet.1.Yogyakarta: Deepublish, 2021
- Billah, Fairuzabadi Arif. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Sd Muhammadiyah 12 Pamulang*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017.
- Bodi, Muh. Idham Kholid. *Koroang Mala'bi al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, Cet.2. Polmas: Yayasan Menara Ilmu, 2002.
- Dani, Meilan Pangaruh Respon Siswa pada Video Pembelajaran Matematika Pada Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas VII SMPN 1 Palopo. Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023.
- Gunawan Imam, *Statistika untuk kependidikan dasar*. Yogyakarta: Ombak 2013.
- Hadijah, Siti dkk, *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Muatan Materi PPKN Kelas IV SDN 26. cakranegara*: Universitas Mataram, 2022.
- Handayani, Sri. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI THE NOOR*. Institut Abdul Chalim Pacet Mojokerto, 2022.
- Hasan Iqbal, *Pokok-pokok materi Statistik 1 (Statistik deskriptif)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017
- Hatmawan, Aglis Andhita, Riyanto Slamet. *metode Riset Penelitian kuantitatif Peneliti di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Maghfiroh, Alfi. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Bantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada muatan Pelajaran IPS di sekolah dasar Negeri 007 Pulau Lawas (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekan Baru, 2020*.
- Muaddab Hafis, Widayati Ninik Sri. *Model-Model pembelajaran inovatif*. Surabaya; CV. Garuda Mas Sejahtera, 2012.
- Muri, Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Cet.1. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014.
- Munawwaroh, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di Madrasah Tsanawiyah Swasta Tarbiyah Islamiyah Kota Jambi*,

- Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020.
- Nur'aini, Siti, dkk. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 2022.
- Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*, Cet.1. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Parwanti. *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam pembelajaran IPS SMP*. Cet.1; Jawa barat, 2020.
- Priansa, Doni Juni. *Kinerja Dan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung; alfabeta, 2011.
- Riyanto, Slamet. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. (Cet.1,Slemen: Yogyakarta, 2020.
- Saadjad, Danti Yuliarsi. *Pengaruh Model TGT Melalui Daring Terhadap Hasil belajar Siswa MTS Negeri 1 Luwuk*. Universitas Tompotika Luwuk, 2022.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet.1. Jakarta; Kencana, 2006.
- Saputra, Aini. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 2019.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Cet: 19. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Septianni, Aini. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 2019.
- Siregar, Syofian, *metode kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta: kencana, 2013
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002, vol 14.
- Sholihah, Hidayatus. Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di Ma Ma'arif Balong Ponorogo. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022.
- Slavin, Robert E. *cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2005.

- Sugiono, *metode penelitian kuantitatif*, Cet 1. Bandung: Al-fabeta, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ed. Rineka Cipta (Jakarta, 2016
- Supardi, *Statistik penelitian pendidikan perhitungan, penyajian, penjelasan, penafsiran dan penarikan kesimpulan*. Depok: Rajawali pers, 2017.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Jakarta: Sinar Grafika, 2007.
- Yuniar dkk., *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Matematika kelas Virtual di SMA*. Tirtamath; Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika, 2021
- Yusuf, Muri. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedi Informasi Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2015.

**L
A
M
P
I
R
A
N**



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Manunggal Nomor 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
 Website: dpmpstsp.polmankab.go.id Email: dpmpstsp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/0244/IPL/DPMPSTSP/2024

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan :
 - a. Surat permohonan sdr. PUTRI ZAKRANI
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B-0244/Kesbangpol/B.1/410.7/V/2024, Tgl. 06-05-2024

MEMBERIKAN IZIN

Kepada :

Nama	:	PUTRI ZAKRANI
NIM/NIDN/NIP/NPn	:	10156120150
Asal Perguruan Tinggi	:	STAIN MAJENE
Fakultas	:	-
Jurusan	:	TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat	:	POLEWALI KEC. POLEWALI KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Mei s/d Juni 2024 dengan Proposal berjudul **"IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMA NEGERI 1 TINAMBUNG"**

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar,
 Pada tanggal 7 Mei 2024
 Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu,



I NENGAH TRI SUMADANA, AP, M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda

NIP : 197605221994121001

Tembusan :

1. Unsur forkopin di tempat



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DAERAH
UPTD SMA NEGERI 1 TINAMBUNG**

Alamat : Jl. Poros Majene Balanipa, Kode Pos 91354
Email : adun@smantinambung.sch.id / smant1tinambung@gmail.com
Website : smantinambung.sch.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 2600/166/SMA/V/2024

Bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : **SEMMANG, S.Pd. MH**
Pangkat : Pembina Tk. I.
N I P : 196812311991031127
Jabatan : Kepala UPTD SMA Negeri 1 Tinambung

dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini ;

Nama : **PUTRI ZAKRANI**
NIM : 10156120150
Asal Perguruan Tinggi : STAIN Majene
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan – (S1)
Alamat : Polewali, Kec.Polewali Mandar

Telah melaksanakan tugas meneliti di wilayah Polewali Mandar dari bulan Mei 2024 s/d Juni 2024 Di UPTD SMA Negeri 1 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat dengan Judul: ***"IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TIPE GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMA NEGERI 1 TINAMBUNG"***.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan benar untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Balanipa, 27 Mei 2024

Kepala UPTD SMAN 1 Tinambung



SEMMANG, S.Pd. MH.
NIP. 196812311991031127

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Tinambung

Mata Pelajaran : PAI

Kelas/Semester : XI/Genap

Materi Pokok : Pembaru Islam

Alokasi Waktu : 4 minggu × 2 jam Pelajaran (1 jam Pelajaran : 45 menit)

A. Kompetensi Inti

KI.1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyajikan secara kreatif, produktif, kritis, kolaboratif, dan komunitatif dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.11 Menelaah Perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan periodisasi sejarah dan kemajuan islam pada periode klasik Mampu menjelaskan manfaat dari sejarah perkembangan islam pada pada periode klasik
4.13 mendiskripsikan perkembangan Islam pada masa kejayaan	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyebutkan beberapa tokoh islam pada masa pada periode klasik

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model TGT, siswa diharapkan dapat menjelaskan periodisasi sejarah dan kemajuan islam pada periode klasik

D. Materi Pembelajaran

BAB 10 PEMBARU ISLAM

A. Munculnya pembaru islam (1800-seterusnya)

Harun nasution membagi perodisasi sejarah kebudayaan islam menjadi 3 garis besar

- Periode abad pertengahan (650-1250 m) : menggambarkan kondisi kejayan dunia islam
- Periode abad pertengahan (1250-1800 m): menggambarkan mondisi kejayaan islam
- Periode abad midern(1800-seterusnya) menggambarkan kondisi kebangkitan dunia islam

Faktor islam mencapai kemajuan di abad klasik menurut muhaimin (2011):

- Umat islam melaksanakan ajaran al - qur'an yang memerintahkan supaya manusia banyak menggunakan akal.
- Umat islam melaksanakan ajaran rasulullah saw. Yang mendorong agar kaum muslimin tidak hanya menurut ilmu agama, tetapi juga mempelajari ilmu-ilmu lain yang bermanfaat bagi kehidupan
- Umat islam mengembangkan ilmu agama dengan berijtihad dan mengembangkan sains.
- Ulama yang berdiri sendiri. Pada ulama pada periode ini menolak tawaran penguasa untuk menjadi pegawainya

Ciri - ciri periode abad pertengahan dan keilmuan ulama semakin melemah:

- Ulama kurang beran lagi melakukan ijtihad.
- Para ulam menganggap bahwa penggunaan akal sebagaimana diajarkan al - qur'an sudah bukan zamannya.
- Ulama pada periode ini menerima saja karya-karya yang dihasilkan oleh ulama zaman abad klasik.
- Banyak ulama yang tidak lagi berdiri sendiri, tetap bergabung kepada penguasa.

- Para ulama pada periode ini hanya menurut/mengikuti pada ulama zaman klasik
- Ulama hanya sibuk pada ilmu agama saja, sehingga ilmu umum tidak berkembang dan justru cenderung lenyap
- Ilmu yang datang dari dunia barat ke dunia islam tidak dike alo lagi sebagai warisan umat islam di zaman sebelumnya.

Ciri-ciri periode abad pertengahan :

- Ulama-ulama mulai sadar produktivitas keilmuan do zaman abad pertengan menurun jauh dibandingkan dengan produktivitas keilmuan di abad klasik
- Umat islam mulai sadar akan dampak dari abad pertengahan
- Para ulama sadar atas derita kemunduran yang dialami umat islam dibandingkan dengan kemajuan eropa.
- Muncul para ulama dengan gagaan-gagasan yang bertujuan memajukan umat islam sehingga dunia islam dapat mengejar kemajuan barat.
- Para ulamaulai memikirkan gagasan ralatif menerima perubahan dan pengurangan
- Para ulama islam modern ini membawa pengaruh yang kuat.

B. Tokoh-tokoh pembaru islam pada masa modern

1. Pembaru dari india

a. Syah Waliyullah (1703-1762)

Lahir di delhi pada 21 february 1703. Memperoleh pendidikan dari orang tuanya yang dikenal " dan mengelola madrasah, yaitu Syeh Abd. Rahim dan menimba ilmu pada ulama-ulama di Mekkah dan Madinah selama setahun.

Pendapat Syah Waliyullah penyebab kemunduran dunia islam

- Terjadinya perubahan sistem pemerintahan islam dari sistem kekhalfaha menjadi sistem kerajaan
- Sistem demokrasi yang melekat dalam kekhalfahan diganti dengan sistem monarki absolut.
- Perpecahan dikalangan ummat islam merupakan akibat dari adanya perbedaan aliran-aliran yang muncul di dalamnya. Tiap-tiap aliran mengaku dirinya yang paling benar.
- Mencampuradukan ajaran islam dengan unsur-unsur ajaran lainnya. Sehingga ajaran islam yang murni menjadi kurang jelas.
- Perlunya penerjemah al-qur'an ke dalam bahasa asing

b. Sayyid Ahmad Khan (1817-1898 m)

Lahir pada tahun 1817. Memperoleh pendidikan tradisional dalam pengetahuan agama. Komunikasi Sayyid Ahmad Khan yang baik dengan pihak Inggris digunakannya sebagai strategi untuk kepentingan umat Islam di India.

Pemikiran Sayyid Ahmad Khan tentang membangun pembaruan Islam

- Kemunduran umat Islam disebabkan oleh umat Islam sendiri yang tidak mengikuti perkembangan sains dan teknologi produk Barat.
- Ilmu dan teknologi modern adalah akal dalam batas kekuatannya harus dihargai tinggi oleh umat Islam
- Islam adalah agama yang memiliki paham hukum alam buatan Tuhan. Antara hukum alam sebagai ciptaan Allah SWT. Dan Al-Qur'an sebagai firman Allah SWT. Pasti tidak terdapat pertentangan, akan tetapi keduanya sejalan
- Sumber ajaran Islam hanyalah Al-Qur'an dan hadits. Pendapat ulama masa lampau tidak mengikat bagi umat Islam. Di antara pendapat mereka ada yang kurang sesuai dengan zaman modern.
- Umat Islam harus didorong untuk memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan semangat berpikir, bukan sikap dan perilaku taklid (hanya mengikuti pendapat lain tanpa mengerti alasannya)
- Cara efektif untuk mengubah sikap mental umat Islam dari keterbelakangan adalah pendidikan. Oleh karena itu ia mendirikan sekolah yang akhirnya memiliki peranan penting dalam kebangkitan umat Islam di India. Sekolah tersebut diberi nama Muhammadan Anglo Oriental College (MAOC) yang terletak di Aligarh.

c. Muhammad Iqbal

Muhammad Iqbal adalah pengair dan filosof. Muhammad Iqbal berasal dari keluarga golongan menengah di Punjab, India. Pemikiran-pemikiran Muhammad Iqbal dalam pembaruan Islam

- Ijtihad mempunyai kedudukan penting dalam pembaruan Islam
- Umat Islam perlu mengembangkan sikap dinamis. Dalam syairnya, ia mendorong umat Islam untuk bergerak dan jangan tinggal diam.
- Kemunduran umat Islam disebabkan oleh kebakuan dan kebumtuan dalam berpikir.
- Hukum Islam tidak bersifat statis, tetapi dapat berkembang sesuai perkembangan zaman.
- Umat Islam harus menguasai sains dan teknologi yang dimiliki Barat.

- Perhatian berlebihan umat islam terhadap kehidupan yang bersifat zuhud telah menyebabkan kurangnya perhatian terhadap masalah-masalah keduniaan dan sosial kemasyarakatan.

2. Pembaru dari mesir

a. Muhammad Ali Pasya (1765-1849)

Muhammad Ali Pasya lahir di kawala, yunani tahun 1765. Sebagai seorang raja Muhammad Ali Pasya memprioritaskan bidang militer. Ide dan gagasannya yang dinilai inovatif pada zamannya adalah mendirikan sekolah-sekolah modern yang dikenal sebagai sekolah modern di mesir pada khususnya dan dunia islam pada umumnya. Ide dan tindakan yang ditempuh muhammad ali pasya ini menunjukkan adanya kemajuan pada zamannya. Beliau berani berbeda dengan merealisasikan pikiran strateginya untuk kemajuan umat islam.

b. Rifaah Baidawi Rafi Al-Tahtawi (1801-1873m)

Dikenal dengan sebutan Al- Tahtawi, beliau lahir pada tahun 1801 di Tahta, suatu kota yang terletak di Mesir bagian selatan.

Al- Tahtawi mulai belajar di universitas Al-Azhar kairo ketika berusia 16 tahun pada tahun 1822 dalam waktu lima tahun.

Pemikiran al-tahtawi tentang pembaruan islam:

- Ajaran islam bukan hanya mementingkan kesejahteraan hidul di akhirat belaka, tetapi juga hidup di dunia.
- Kekuasaan raja yang cenderung absolut harus dibatasi dengan syariat. Oleh karena itu, raja harus bermusyawarah dengan ulama dan kaum intelektual.
- Syariat harus diartikan sesuai dengan perkembangan modern.
- Para ulama harus mempelajari filsafat dan ilmu pengetahuan modern agar syariat dapat tegak di tengah kehidupan bermasyarakat modern.
- Pendidikan harus bersifat universal, misalnya wanita harus memperoleh pendidikan yang sama dengan kaum pria. Istri harus menjadi teman dalam kehidupan intelektual dan sosial.
- Umat islam harus dinamis dan meninggalkan sifat statistik

c. Jamaluddin Al-Afghani (1839-1897m)

Jamaluddin Al-Afghani lahir pada tahun 1839. Pada usia 22 tahun, ia telah menjadi pembantu bagi pangeran Dost Muhammad Khan di Afghanistan, dan tahun 1864 ia menjadi penasihat Sir Ali Khan. Beberapa tahun kemudian ia diangkat oleh Muhammad A'zam Khan menjadi perdana menteri.

Pemikiran jamaluddin al-afghani tentang pembaruan islam:

- Kemunduran umat islam tidak disebabkan karena islamnya. Kemunduran itu di sebabkan oleh berbagai faktor yang terdapat dala diri umat islam sendiri.
- Untuk mengembalikan kejayaan umat islam di masa lalu dan sekaligus menghadapi dunia modern, maka umat islam harus kembali kepada ajaran islam yang murni. Islam juga harus dipahami dengan akal serta kebebasan berpikir.
- Corak pemerintahan otokrasi an absolut harus diganti dengan pemerintahan demokratis. Kepala negara harus bermusyawarah dengan pemuka masyarakat yang berpengalaman.
- Tidak ada pemisahan antara agama dan politik. Rasa solidaritas antarumat islam harus dihidupkan kembali di dunia islam

d. Muhammad Abduh (1849-1905 M)

Muhammad Abdu lahir di daerah Mesir hilir pada tahun 1849. Studi Abduh di Al-Azhar selesai pada tahun 1877 dengan mendapat gelar Alim. Setelah itu, ia mulai mengajar, pertama di Al-Azhar, kemudian di Dar Al-Ulum dan di rumahnya sendiri. Ide-ide Muhammad Abduh yang membawa dampak positif bagi pengembangan pemikiran islam:

- Pintu ijtihad masih terbuka lebar bagi umat islam. Ijtihad merupakan dasar penting dalam menafsirkan kembali ajaran islam.
- Islam adalah ajaran rasional yang sejalan dengan akal. Dengan akal, maka ilmupengetahuan menjadi maju.
- Kekuasaan negara harus dibatasi oleh konstitusi yang dibuat oleh negara yang bersangkutan.

e. Muhammad Rasyid Rida (1865-1935 M)

Muhammad Rasyid Rida lahir pada tahun 1865 di Alqalamun. Muhammad Rasyid Rida mulai menjalankan ide-ide pembaruan ketika masih berada di Syria. Usaha-usaha itu mendapatkan tantangan dari pihak kerajaan Usmani.

Pemikiran muhammad rasyid rida tentang pembaru islam:

- Ditengah kegidupan umat islam harus ditumbuhkan sikap aktif dan dinamis.
- Umat islam harus meninggalkan sikap dan pemikiran kaum fatalis, jabariyah (yaitu kaum yang hanya pasrah pada keadaan).
- Akan dapat dipergunakan untuk menafsirkan ayat dan hadits tanpa meninggalkan prinsip umumnya.
- Umat islam harus menguasai sains dan teknologi untuk mencapai kemajuan.

- Kemunduruan umat islam disebabkan karena ada banyak unsur ajaran bukan islam yang sudah masuk terlalu jauh ke dalam ajaran islam, sehingga ajaran islam di tengah kehidupan umat islam tidak murni lagi.
3. Pembaru dari Turki
 - a. Sultan Mahmud II (1785- 1839)

Pembaru islam di Turki Usmani dipelopori oleh Sultan Mahmud II. Sultan Mahmud II lahir pada tahun 1785 dan diangkat menjadi sultan di tahun 1807 dalam usia kira-kira 22 tahun.

Pemikiran-pemikiran sultan mahmud ii tentang pembaru islam:

- Menerapkan sistem demokrasi dalam pemerintahannya.
- Menghapus pengultusan sultan yang dianggap suci oleh rakyatnya.
- Memasukan bidang "keilmuan umum" ke dalam kurikulum lembaga-lembaga pendidikan madrasah.
- Mendirikan sekolah maktebi ma'rif untuk mempersiapkan tenaga-tenaga administrasi dan mendirikan maktebj ulum'i debiyet untuk mempersiapkan tenaga-tenaga ahli penerjemah
- Mendirikan sekolah kedokteran, militer, dan teknik

B. Namik Kemal (1840-1888)

Namik Kemal dikenal sebagai pemikir terkemuka dari golongan intelegensia kerajaan Turki Usmani yang banyak menentang kekuasaan absolut sultan. Golongan intelegensia ini disebut dalam sejarah dengan nama utsmani muda (yeni usmanli ter-young ottoman)

Analisis namik kemal tentang sebab kemunduruan kerajaan utsmani dan alternatif solusinya:

- Kondisi ekonomi dan polotik kerajaan turki utsmani tidak beres. Solusi yang ditawarkan adalah perubahan sistem pemerintaha absolut menjadi pemerintahan konstitusional.
- Rakyat sebagai warga negara memiliki hak-hak politik yang harus dihormati dan dilindungi negara.
- Pemerintahan demokratis tidak bertentangan dengan ajaran islam, sebab negara yang dibentuk dan dipimpin oleh empat khali fah sepeninggal rasulullah saw. Sebenarnya memiliki corak demokrasi. Sistem baiat yang terdapat dalam pemerintahan para khalifah pada hakikatnya merupakan kesaulatan rakyat.
- Khalifah tidak boleh bersikap dan bertindak yang bertentangan dengan al-maslahat al-ammah

- Kepala negara dalam mengurus negara tidak boleh melanggar syariat. Syariat merupakan konstitusi yang harus dipatuhi oleh kepala negara.

C. Pengaruh gerakan pembaruan terhadap perkembangan islam di indonesia

buku h. A. Mukti ali menjelaskan ada 5 faktor yang mendorong munculnya gerakan pembaruan islam di indonesia:

1. Adanya kenyataan ajaran islam yang bercampur dengan kebiasaan yang bukan islam
2. Adanya lembaga-lembaga pendidikan islam yang kurang efisien.
3. Adanya kekuatan misi dari luar islam yang mempengaruhi gerak dakwah islam.
4. Adanya gejala dari golongan intelegensia tertentu yang merendahkan islam
5. Adanya kondisi politik, ekonomo, dan sosial indonesia yang buruk akibat penjajahan.

Melihat pada lima realitas tersebut, maka para ulama pembaru islam melakukan lima gerakan besar pembaruan:

1. Membersihkan islam di indonesia dari pengaruh dan kebiasaan yang bukan islam.
2. Mereformulasi doktrin islam dengan pandangan alam pikiran modern.
3. Mereformasi penafsiran-penafsiran terhadap ajaran dan kondisi pendidikan islam
4. Mempertahankan islam dari desakan-desakan dan pengaruh kekuatan luar islam
5. Melepaskan indonesia dari belenggu penjajahan.

Beberapa tokoh islam di indonesia yang sepaham dengan misi pembaruan melalui media majalah:

1. Syeikh Muhammad Tahir Jalaluddin asal Padang yang hijrah ke Singapura
2. Haji Abdullah Ahmad dan Haji Abdul Malik Karim Amrullah (HAMKA). Kedua tokoh ini dipandang penting sebab keduanya menjadi pelopor pembaruan islam di Minangkabau
3. K.H. Ahmad Dahlan, pendiri organisasi Muhammadiyah pada tanggal 18 november 1912 di yogyakarta
4. K.H. Hasyim Asy'ari, pendiri organisasi Nahdatul Ulama (NU) pada tanggal 31 januari 1926. Di jonbang jawa timur

E. Media Pembelajaran

Kartu Soal

F. Sumber Belajar

- Buku PAI kelas XI
- Internet

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 menit)**Orientasi:**

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengucapkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.

Apersepsi:

- Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran mengenai Munculnya Pembaharuan Islam.

Motivasi:

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi Munculnya Pembaharuan Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- Apabila materi ini dikerjakan dengan baik, sungguh-sungguh dan dikuasai dengan baik, maka siswa diharapkan dapat menjelaskan tentang materi: Munculnya Pembaharuan Islam (1800-seterusnya)

Menyampaikan tujuan pembelajaran

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan model pembelajaran Tipe TGT yang akan digunakan
- Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok

KEGIATAN INTI (75 menit)

SINTAKS	KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
Presentasi kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan	Peserta didik mendengarkan penjelasan	15 menit

	dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan memotivasi siswa dalam belajar	dan arahan dari guru terkait materi dan kompetensi yang harus dicapai	
Teams	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan mengarahkan siswa untuk duduk dengan teman kelompoknya	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan intruksi guru • Peserta didik duduk sesuai dengan teman kelompok yang sudah ditentukan 	20 menit
Games & Tournament	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan intruksi kepada peserta didik mengenai permainan yang akan dimainkan pada saat tournament • Guru mengarahkan perwakilan kelompok untuk maju ke depan kelas untuk melakukan tournament • Guru mengarahkan peserta didik untuk mengambil soal bernomor untuk dijawab • Guru mengarahkan peserta didik untuk memulai tournament 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan intruksi dari guru mengenai permainan yang dikakukan pada saat tournament • Peserta didik maju kedepan kelas • Peserta didik melaksanakan turnamen sesuai arahan guru 	35 menit
Rekondisi tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan guru terkait hasil belajar yang telah dicapai	5 menit
KEGIATAN PENUTUP (5 menit)			
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya • Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan arahan dari guru • Peserta didik membaca doa dan menjawab salam dari guru 	

2. Pertemuan Kedua (2 x 45 menit)			
KEGIATAN PENDAHULUAN (10 menit)			
Orientasi:			
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengucapkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 			
Apersepsi:			
<ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi /kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/kegiatan sebelumnya yaitu Munculnya Pembaharuan Islam (1800-seterusnya). • Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern. 			
Motivasi:			
<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern dalam kehidupan sehari-hari • Apabila materi ini dikerjakan dengan baik, sungguh-sungguh dan dikuasai dengan baik, maka siswa diharapkan dapat menjelaskan tentang materi: Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern 			
Menyampaikan tujuan pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 			
KEGIATAN INTI (75 menit)			
SINTAKS	KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
Presentasi kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, motifasi siswa dalam belajar	Peserta didik mendengarkan arahan dari guru terkait kompetensi yang harus dicapai	15 menit
Teams	Guru mengarahkan siswa untuk duduk dengan teman kelompoknya untuk melakukan diskusi kelompok	Siswa duduk sesuai dengan teman kelompok yang sudah ditentukan untuk melakukan diskusi kelompok	20 menit

Games & Tournament	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan peserta didik mengenai permainan yang akan dimainkan pada saat tournament Guru menyuruh peserta didik untuk tournament 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan guru mengenai apa yang dikakukan pada saat tournament Peserta didik melaksanakan tumamen 	35 menit
Rekondisi tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan guru terkait hasil belajar yang telah dicapai	5 menit
KEGIATAN PENUTUP (5 menit)			
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendengarkan arahan dari guru Peserta didik membaca doa dan menjawab salam dari guru 		

3. Pertemuan Ketiga (2 x 45 menit)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 menit)**Orientasi:**

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengucapkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.

Apersepsi:

- Mengaitkan materi /kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/kegiatan sebelumnya yaitu Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern.
- Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran tentang Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern.


Motivasi:			
<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern dalam kehidupan sehari-hari • Apabila materi ini dikerjakan dengan baik, sungguh-sungguh dan dikuasai dengan baik, maka siswa diharapkan dapat menjelaskan tentang materi: Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern 			
Menyampaikan tujuan pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 			
KEGIATAN INTI (75 menit)			
SINTAKS	KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
Presentasi kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar	Peserta didik mendengarkan arahan dari guru terkait kompetensi yang harus dicapai	15 menit
Teams	Guru mengarahkan siswa untuk duduk dengan teman kelompoknya untuk melakukan diskusi kelompok	Peserta didik duduk sesuai dengan teman kelompok yang sudah ditentukan untuk melakukan diskusi kelompok	20 menit
Games & Tournament	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan peserta didik mengenai permainan yang akan dimainkan pada saat tournament • Guru mengarahkan peserta didik untuk tournament 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan guru mengenai permainan yang dikakukan pada saat tournament • Peserta didik melaksanakan turnamen sesuai arahan guru 	35 menit
Rekondisi tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan guru terkait hasil belajar yang telah dicapai	5 menit
KEGIATAN PENUTUP (5 menit)			
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru menyampaikan materi pembelajaran 		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan arahan dari guru • Peserta didik membaca doa dan menjawab salam dari guru 	

selanjutnya	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam 	

4. Pertemuan Keempat (2 x 45 menit)			
KEGIATAN PENDAHULUAN (10 menit)			
Orientasi:			
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, mengucapkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 			
Apersepsi:			
<ul style="list-style-type: none"> Mengaitkan materi /kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/kegiatan sebelumnya yaitu Tokoh-Tokoh Pembaharuan Islam pada Masa Modern. Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran Pengaruh Gerakan Pembaharuan Terhadap Perkembangan Islam di Indonesia. 			
Motivasi:			
<ul style="list-style-type: none"> Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi Pengaruh Gerakan Pembaharuan Terhadap Perkembangan Islam di Indonesia dalam kehidupan sehari-hari Apabila materi ini dikerjakan dengan baik, sungguh-sungguh dan dikuasai dengan baik, maka siswa diharapkan dapat menjelaskan tentang materi: Pengaruh Gerakan Pembaharuan Terhadap Perkembangan Islam di Indonesia 			
Menyampaikan tujuan pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 			
KEGIATAN INTI			
SINTAKS	KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
Presentasi kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai,	Siswa mendengarkan arahan dari guru terkait kompetensi yang harus dicapai	15 menit

	motifasi siswa dalam belajar		
Teams	Guru mengarahkan siswa untuk duduk dengan teman kelompoknya untuk melakukan diskusi kelompok	Siswa duduk sesuai dengan teman kelompok yang sudah ditentukan untuk melakukan diskusi kelompok	20 menit
Games & Tournament	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan peserta didik mengenai permainan yang akan dimainkan pada saat tournament Guru mengarahkan peserta didik untuk tournament 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan guru mengenai permainan yang dikaukan pada saat tournament Peserta didik melaksanakan turnamen sesuai arahan guru 	35 menit
Rekondisi tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru terkait hasil belajar yang telah dicapai	5 menit
KEGIATAN PENUTUP (5 menit)			
<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam 		<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendengarkan arahan dari guru Peserta didik membaca doa dan menjawab salam dari guru 	

Mengetahui
Majene, 16 Juni 2024
Guru Pamong PAI


Muhlis, S.Pd.I
NIP.

Mahasiswa STAIN Majene

Putri Zakrani
NIM. 10156120150

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

PERTEMUAN I

Satuan pendidikan :

Mata pelajaran :

Kelas/semester :

Materi :

Nama kelompok :

1		4	
2		5	
3		6	

Kompetensi dasar:

3.11	Menelaah Perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan
4.13	mendiskripsikan perkembangan Islam pada masa kejayaan

Petunjuk kerja

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal
2. Tuliskan nama kelompok dan kelasnya pada lembar LKS yang telah disediakan
3. Periksa dan bacalah soal dengan saksama sebelum anda mengerjakannya
4. Jika menemui kesulitan dalam diskusi, silahkan bertanya kepada guru yang bersangkutan.
5. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan ke guru

SOAL

1. Sebutkan 3 periode besar Sejarah Kebudayaan Islam menurut Nasution (1985)

Jawaban:

2. Tuliskan pencapaian Islam pada abad klasik

Jawaban:

3. Tuliskan ciri-ciri abad pertengahan

Jawaban:

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

PERTEMUAN II

Satuan pendidikan :

Mata pelajaran :

Kelas/semester :

Materi :

Nama kelompok :

1		4	
2		5	
3		6	

Kompetensi dasar:

3.11	Menelaah Perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan
4.13	mendiskripsikan perkembangan Islam pada masa kejayaan

Petunjuk kerja

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal
2. Tuliskan nama kelompok dan kelasnya pada lembar LKS yang telah disediakan
3. Periksa dan bacalah soal dengan saksama sebelum anda mengerjakannya
4. Jika menemui kesulitan dalam diskusi, silahkan bertanya kepada guru yang bersangkutan.
5. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan ke guru

SOAL

1. Sebutkan nama-nama tokoh pembaru dari India dan tahun lahir dan wafatnya?

Jawaban:

2. Bagaimana pendapat Syah Waliyullah mengenai penyebab kemunduran Islam?

Jawaban:

3. Bagaimana pemikiran pembaruan Islam menurut Muhammad Iqbal?

Jawaban:

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

PERTEMUAN III

Satuan pendidikan :

Mata pelajaran :

Kelas/semester :

Materi :

Nama kelompok :

1		4	
2		5	
3		6	

Kompetensi dasar:

3.11	Menelaah Perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan
4.13	mendiskripsikan perkembangan Islam pada masa kejayaan

Petunjuk kerja

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal
2. Tuliskan nama kelompok dan kelasnya pada lembar LKS yang telah disediakan
3. Periksa dan bacalah soal dengan saksama sebelum anda mengerjakannya
4. Jika menemui kesulitan dalam diskusi, silahkan bertanya kepada guru yang bersangkutan.
5. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan ke guru

SOAL

1. Sebutkan nama tokoh-tokoh pembaru dari India dan Turki (tahun lahir dan wafatnya)?

Jawaban:

2. Bagaimana pemikiran pembaruan yang digagas oleh Jamaluddin Al-Afghani?

Jawaban:

3. Bagaimana analisis sebab kemunduran kerajaan Ustmani dan solusi yang dikemukakan oleh Namik Kemal?

Jawaban:

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

PERTEMUAN IV

Satuan pendidikan :

Mata pelajaran :

Kelas/semester :

Materi :

Nama kelompok :

1		4	
2		5	
3		6	

Kompetensi dasar:

3.11	Menelaah Perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan
4.13	mendiskripsikan perkembangan Islam pada masa kejayaan

Petunjuk kerja

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal
2. Tuliskan nama kelompok dan kelasnya pada lembar LKS yang telah disediakan
3. Periksa dan bacalah soal dengan saksama sebelum anda mengerjakannya
4. Jika menemui kesulitan dalam diskusi, silahkan bertanya kepada guru yang bersangkutan.
5. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan ke guru

SOAL

1. Sebutkan faktor yang mendorong munculnya gerakan pembaruan Islam di Indonesia?

Jawaban:

2. Tuliskan gerakan besar pembaruan Islam yang dilakukan para ulama di Indonesia?

Jawaban:

3. Sebutkan tokoh-tokoh yang berpengaruh pada pembaruan Islam di Asia Tenggara?

Jawaban:

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
(PRETEST)
Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI					
2	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI					
3	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI					
4	Saya selalu mencatat penjelasan guru					
5	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik					
6	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami					
7	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung					
8	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu					
9	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman					
10	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai					
11	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan					
12	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI					
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI					
14	Pembelajaran PAI sangat menarik					

15	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak					
16	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu					

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
(POSTTEST)
Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI					
2	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik					
3	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI					
4	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami					
5	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI					
6	Saya selalu mencatat penjelasan guru					
7	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak					
8	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan					
9	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai					
10	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman					
11	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu					
12	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI					
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI					
14	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru					

	walaupun teman mengganggu					
15	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung					
16	Pembelajaran PAI sangat menarik					

Nilai Uji Coba Instrumen

No	PERNYATAAN																Jumlah
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	
1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35
3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	48
5	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	56
6	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
7	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35
8	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
9	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	48
10	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
11	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35
12	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
13	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	48
14	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	56
15	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
16	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35
17	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
18	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	48
19	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
20	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35
21	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
22	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	48
23	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	56
24	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	40
25	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	35

Tabel r

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974

Uji Reliabilitas Instrumen dengan SPSS 22

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.964	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	39.24	37.107	.896	.960
soal2	40.20	42.667	.739	.963
soal3	40.20	42.667	.739	.963
soal4	39.00	40.417	.881	.960
soal5	40.20	42.667	.739	.963
soal6	40.20	42.667	.739	.963
soal7	39.24	37.107	.896	.960
soal8	39.00	40.417	.881	.960
soal9	40.20	42.667	.739	.963
soal10	40.20	42.667	.739	.963
soal11	39.24	37.107	.896	.960
soal12	39.00	40.417	.881	.960
soal13	40.20	42.667	.739	.963
soal14	40.20	42.667	.739	.963
soal15	39.24	37.107	.896	.960
soal16	39.24	37.107	.896	.960

Hasil Angket *Pretest*

no	nama	no. soal																jumlah	kali	bagi	hasil	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16					
1	Farel	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	44	100	80	55	R
2	Artikasari-depi	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	38	100	80	47.5	SR
3	Nurbiah	3	4	2	4	2	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	46	100	80	57.5	R
4	Harianti	4	2	2	4	3	4	2	4	4	2	3	4	3	3	3	3	50	100	80	62.5	R
5	Husna	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	41	100	80	51.3	R
6	Peby Asmiranda	4	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	48	100	80	60	R
7	Hasrianto	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	44	100	80	55	R
8	Ahmad Syahril	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	47	100	80	58.8	R
9	Farel Farizky Serdit	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	47	100	80	58.8	R
10	Najwa	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	45	100	80	56.3	R	
11	Muhammad Ilham	3	3	2	4	4	4	2	4	4	2	3	3	4	3	3	2	50	100	80	62.5	R
12	Muhammad Aji Dermawan	3	3	3	2	2	3	2	2	4	3	4	3	4	4	2	3	47	100	80	58.8	R
13	Aco Fathir Muslim	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	2	3	49	100	80	61.3	S
14	Rian Hidayat	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	50	100	80	62.5	S
15	Nabila	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	47	100	80	58.8	R
16	Musdalipa	3	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	43	100	80	53.8	R
17	Lisma	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47	100	80	58.8	R
18	Nursaskia	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	39	100	80	48.8	SR
19	Muhammad Rizqullah	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	44	100	80	55	R
20	Nur Hidayah Khairunnisa	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	2	45	100	80	56.3	R
21	Alvito Ahmad Faqhi	4	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3	2	44	100	80	55	S
22	Sipa'ami	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	2	46	100	80	57.5	R
23	Nasrianti	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	47	100	80	58.8	R
24	Nur Salwa	3	4	2	3	2	4	2	4	4	3	4	3	3	4	2	2	49	100	80	61.3	S
25	Nur Intan	2	3	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	46	100	80	57.5	R

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai angket siswa}}{\text{nilai maksimum angket}} \times 100$$

atau

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai angket siswa}}{80} \times 100$$

Hasil Angket *Posttest*

no	nama	no. soal															jumlah	kali	bagi	hasil	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
1	Farel	5	4	5	3	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	66	100	80	82.5	ST
2	Artikasari depi	4	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	65	100	80	81.25	ST
3	Nurbiah	5	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	3	69	100	80	86.25	ST
4	Harianti	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	63	100	80	78.75	T
5	Husna	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	62	100	80	77.5	T
6	Peby Asmiranda	5	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	66	100	80	82.5	ST
7	Hasrianto	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	65	100	80	81.25	ST
8	Ahmad Syahril	5	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	66	100	80	82.5	ST
9	Farel Farizky Serdit	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	5	3	5	5	2	71	100	80	88.75	ST
10	Najwa	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	68	100	80	85	ST
11	Muhammad Ilham	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	62	100	80	77.5	ST
12	Muhammad Aji Dermawan	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	60	100	80	75	ST
13	Aco Fathir Muslim	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	59	100	80	73.75	T
14	Rian Hidayat	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	63	100	80	78.75	T
15	Nabila	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	60	100	80	75	T
16	Musdalipa	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	68	100	80	85	ST
17	Lisma	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	61	100	80	76.25	T
18	Nursaskia	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	62	100	80	77.5	T
19	Muhammad Rizqullah	5	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	64	100	80	80	ST
20	Nur Hidayah Khairunnisa	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	64	100	80	80	ST
21	Alvito Ahmad Faqhi	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	54	100	80	67.5	S
22	Sipa'ami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	62	100	80	77.5	T
23	Nasrianti	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	67	100	80	83.75	ST
24	Nur Salwa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65	100	80	81.25	ST
25	Nur Intan	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	66	100	80	82.5	ST

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai angket siswa}}{\text{nilai maksimum angket}} \times 100$$

atau

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai angket siswa}}{80} \times 100$$

Hasil Analisis Dekriptif *Pretest* dengan SPSS 22

Statistics

		Saya senang pada pembelajaran PAI	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI	Saya selalu mencatat penjelasan guru	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik
N	Valid	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0

Statistics

		Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai
N	Valid	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0

Statistics

		Saya belajar PAI tanpa ada paksaan	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI	Pembelajaran PAI sangat menarik	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak
N	Valid	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0

Statistics

		Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu
N	Valid	25
	Missing	0

Frequency Table

Saya senang pada pembelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	20.0	20.0	20.0
	Kurang Setuju	16	64.0	64.0	84.0
	Setuju	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Kurang Setuju	16	64.0	64.0	76.0
	Setuju	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	16	64.0	64.0	64.0
Kurang Setuju	9	36.0	36.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu mencatat penjelasan guru

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
Kurang Setuju	15	60.0	60.0	72.0
Setuju	7	28.0	28.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	9	36.0	36.0	36.0
Kurang Setuju	14	56.0	56.0	92.0
Setuju	2	8.0	8.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	2	8.0	8.0	8.0
Kurang Setuju	17	68.0	68.0	76.0
Setuju	6	24.0	24.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	16	64.0	64.0	64.0
Kurang Setuju	9	36.0	36.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	8	32.0	32.0	32.0
Kurang Setuju	13	52.0	52.0	84.0
Setuju	4	16.0	16.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
Kurang Setuju	15	60.0	60.0	72.0
Setuju	7	28.0	28.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	15	60.0	60.0	60.0
Kurang Setuju	10	40.0	40.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya belajar PAI tanpa ada paksaan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	2	8.0	8.0	8.0
Kurang Setuju	17	68.0	68.0	76.0
Setuju	6	24.0	24.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	3	12.0	12.0	12.0
Kurang Setuju	21	84.0	84.0	96.0
Tidak Setuju	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	12.0	12.0	12.0
Kurang Setuju	14	56.0	56.0	68.0
Setuju	8	32.0	32.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Pembelajaran PAI sangat menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	8	32.0	32.0	32.0
Kurang Setuju	11	44.0	44.0	76.0
Setuju	6	24.0	24.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	8	32.0	32.0	32.0
Kurang Setuju	16	64.0	64.0	96.0
Tidak Setuju	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	11	44.0	44.0	44.0
Kurang Setuju	14	56.0	56.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Hasil Analisis Dekriptif *Posttest* dengan SPSS 22

Frequencies

Statistics

		Saya senang pada pembelajaran PAI	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI
N	Valid	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0

Statistics

		Saya selalu mencatat penjelasan guru	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman
N	Valid	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0

Statistics

		Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung
N	Valid	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0

Statistics

		Pembelajaran PAI sangat menarik
N	Valid	25
	Missing	0

Frequency Table

Saya senang pada pembelajaran PAI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	Setuju	16	64.0	64.0	64.0
	Sangat Setuju	9	36.0	36.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	20	80.0	80.0	80.0
	Sangat Setuju	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	12.0	12.0	12.0
	Tidak Setuju	19	76.0	76.0	88.0
	Sangat Tidak Setuju	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4.0	4.0	4.0
	Kurang Setuju	6	24.0	24.0	28.0
	Setuju	17	68.0	68.0	96.0
	Sangat Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	12	48.0	48.0	48.0
	Setuju	12	48.0	48.0	96.0
	Sangat Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu mencatat penjelasan guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	4	16.0	16.0	16.0
	Setuju	17	68.0	68.0	84.0
	Sangat Setuju	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	9	36.0	36.0	36.0
	Tidak Setuju	15	60.0	60.0	96.0
	Sangat Tidak Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya belajar PAI tanpa ada paksaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	19	76.0	76.0	76.0
	Sangat Setuju	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	18	72.0	72.0	80.0
	Sangat Setuju	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Kurang Setuju	6	24.0	24.0	24.0
	Setuju	18	72.0	72.0	96.0
	Sangat Setuju	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	20	80.0	80.0	88.0
	Sangat Setuju	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	7	28.0	28.0	28.0
	Tidak Setuju	15	60.0	60.0	88.0
	Sangat Tidak Setuju	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	19	76.0	76.0	84.0
	Sangat Setuju	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	2	8.0	8.0	8.0
	Setuju	21	84.0	84.0	92.0
	Sangat Setuju	2	8.0	8.0	100.0

Total	25	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	4.0	4.0	4.0
Kurang Setuju	6	24.0	24.0	28.0
Tidak Setuju	13	52.0	52.0	80.0
Sangat Tidak Setuju	5	20.0	20.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Pembelajaran PAI sangat menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	15	60.0	60.0	60.0
Sangat Setuju	10	40.0	40.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Uji Normalitas dengan SPSS 22

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Posttest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	57.15	.789	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.52	
		Upper Bound	58.78	
	5% Trimmed Mean	57.38		
	Median	57.50		
	Variance	15.563		
	Std. Deviation	3.945		
	Minimum	48		
	Maximum	63		
	Range	15		
	Interquartile Range	4		
	Skewness	-.835	.464	
	Kurtosis	.610	.902	
	Posttest	Mean	81.85	1.080
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	79.62	
		Upper Bound	84.08	
5% Trimmed Mean		81.89		
Median		81.25		
Variance		29.182		
Std. Deviation		5.402		
Minimum		68		
Maximum		95		
Range		28		
Interquartile Range		7		
Skewness		-.044	.464	
Kurtosis		1.839	.902	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.137	25	.200*	.926	25	.071
Posttest	.132	25	.200*	.954	25	.305

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

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Paireds Sampel T-Test dengan SPSS 22

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	57.1500	25	3.94493	.78899
	PostTest	79.9000	25	4.54892	.90978

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	25	-.035	.869

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-22.7500	6.12372	1.22474	-25.27775	-20.22225	-18.575	24	.000

Dokumentasi

Pembagian Kelompok



Persentase



Diskusi Kelompok



Games Turnamen





Pemberian Hadiah



Foto Bersama

Dokumentasi Lembar Tes Angket *Pretest*

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

(PRETEST)

Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Tinambung

A. Identitas Responden

Nama : Nabila
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : XI IPS 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI		✓			
2	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI			✓		
3	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI		✓			
4	Saya selalu mencatat penjelasan guru			✓		
5	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik		✓			
6	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami			✓		
7	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung			✓		
8	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu			✓		
9	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman			✓		
10	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai			✓		
11	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan		✓			
12	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI			✓		
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI			✓		
14	Pembelajaran PAI sangat menarik				✓	
15	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak		✓			
16	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu				✓	

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

(PRETEST)

**Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama : Rian Hidayat
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kelas : XI IPS 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI			✓		
2	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI			✓		
3	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI			✓		
4	Saya selalu mencatat penjelasan guru		✓			
5	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik			✓		
6	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami			✓		
7	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung			✓		
8	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu		✓			
9	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman			✓		
10	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai				✓	
11	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan			✓		
12	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI			✓		
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI			✓		
14	Pembelajaran PAI sangat menarik		✓			
15	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak			✓		
16	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu			✓		

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

(PRETEST)

**Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama : Husna
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : XI IBB 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI				✓	
2	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI		✓			
3	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI			✓		
4	Saya selalu mencatat penjelasan guru				✓	
5	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik				✓	
6	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami				✓	
7	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung		✓			
8	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu				✓	
9	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman				✓	
10	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai			✓		
11	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan		✓			
12	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI			✓		
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI				✓	
14	Pembelajaran PAI sangat menarik				✓	
15	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak			✓		
16	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu			✓		

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
(PRETEST)**

**Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama : Muhammad Itham
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kelas : XI 100 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI			✓		
2	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI			✓		
3	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI		✓			
4	Saya selalu mencatat penjelasan guru		✓			
5	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik		✓			
6	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami		✓			
7	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung		✓			
8	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu		✓			
9	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman		✓			
10	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai				✓	
11	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan			✓		
12	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI			✓		
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI		✓			
14	Pembelajaran PAI sangat menarik			✓		
15	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak			✓		
16	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu				✓	

Dokumentasi Lembar Tes Ancket *Posttest*

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK (POSTTEST)

**Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama : Husna
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : XI IBB 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI		✓			
2	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik		✓			
3	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI				✓	
4	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami		✓			
5	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI			✓		
6	Saya selalu mencatat penjelasan guru	✓				
7	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak			✓		
8	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan		✓			
9	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai		✓			
10	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman			✓		
11	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu		✓		✗	
12	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI				✓	
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI		✓			
14	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu		✓			
15	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung				✓	
16	Pembelajaran PAI sangat menarik	✓				

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
(POSTTEST)**

**Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama : Nablla
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : XI IPS 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI		✓			
2	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik		✓			
3	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI				✓	
4	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami			✓		
5	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI		✓			
6	Saya selalu mencatat penjelasan guru		✓			
7	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak				✓	
8	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan		✓			
9	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai		✓	✓		
10	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman		✓			
11	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu		✓			
12	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI				✓	
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI			✓		
14	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu			✓		
15	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung				✓	
16	Pembelajaran PAI sangat menarik		✓			

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
(POSTTEST)**

**Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama : Rian Hibayat
Jenis Kelamin : laki-laki
Kelas : XI IPS 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI	✓				
2	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik	✓				
3	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI			✓		
4	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami		✓			
5	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI		✓			
6	Saya selalu mencatat penjelasan guru		✓			
7	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak				✓	
8	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan		✓			
9	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai		✓			
10	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman		✓			
11	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu		✓			
12	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI			✓		
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI		✓			
14	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu		✓			
15	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung			✓		
16	Pembelajaran PAI sangat menarik		✓			

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
(POSTTEST)**

**Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam SMA Negeri 1 Tinambung**

A. Identitas Responden

Nama : *Muhammad Uhem*
Jenis Kelamin : *Laki - laki*
Kelas : *XI IBB 2*

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1) Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan baik
- 2) Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda pilih
- 3) Isilah dengan keadaan anda sebenarnya
- 4) Kerahasiaan jawaban anda dijamin tidak mempengaruhi nilai anda

C. Keterangan

- 1) Sangat Setuju (SS)
- 2) Setuju (S)
- 3) Kurang Setuju (KR)
- 4) Tidak Setuju (TS)
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang pada pembelajaran PAI		✓			
2	Saya selalu mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan baik		✓			
3	Saya merasa bosan dengan pelajaran PAI				✓	
4	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami		✓			
5	Saya selalu berperan aktif dalam pembelajaran PAI			✓		
6	Saya selalu mencatat penjelasan guru		✓			
7	Saya malas membaca buku PAI karena materinya banyak				✓	
8	Saya belajar PAI tanpa ada paksaan		✓			
9	Saya selalu fokus mengikuti pelajaran PAI sampai selesai		✓			
10	Saya senang diskusi pelajaran PAI dengan teman		✓			
11	Saya selalu mengerjakan tugas PAI dengan tepat waktu		✓			
12	Saya tidak tertarik dengan pelajaran PAI			✓		
13	Saya selalu berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI		✓			
14	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun teman mengganggu		✓			
15	Saya sering izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung				✓	
16	Pembelajaran PAI sangat menarik		✓			

RIWAYAT HIDUP



Putri Zakrani adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua ayah **Zainuddin** dan ibu **Kasmah** sebagai anak keenam dari delapan bersaudara. Penulis dilahirkan di Polewali pada tanggal 14 Juli 2001.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SD Inpres Malolo (lulus pada tahun 2013), SMP Budi Mulya Tasiu (lulus pada tahun 2016) dan melanjutkan SMAN 1 Kalukku (lulus pada tahun 2019) dan hingga akhirnya bisa melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene mengambil jurusan pendidikan agama Islam.

Dengan ketekunan dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan