

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAM GAME TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN MINAT
DAN HASIL BELAJAR STUDI PAI DI SMPN 1 WARU SIDOARJO**

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Ditulis Oleh :

Adam hidayatullah (D71218054)

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENGAJARAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adam Hidayatullah
NIM : D71218054
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Sunan Ampel Surabaya

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil pengambilan alihan tulis atau pikiran yang saya akui sebagai hasil karya atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 14 Mei 2022

Yang membuat
Pernyataan



Adam Hidayatullah

D71218054

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ditulis oleh:

Nama : Adam Hidayatullah

NIM : D71218054

Judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TIMES GAME TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR STUDI PAI DI SMPN 1 WARU SIDOARJO

Surabaya, 14 Mei 2022

Pembimbing I



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

Pembimbing II



Drs. Sutikno, M.Pd.I
NIP. 196808061994031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Adam Hidayatullah ini telah diperhatikan di depan Tim Penguji

Skripsi.

Surabaya, 14 Juni 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,




Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag. M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji 1,


Prof. H. AH Zakki Fu'ad, M.Ag

NIP. 197404242000031001

Penguji 2,


Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag

NIP. 196912121993031003

Penguji 3,


Dra. Ilun Muatifah, M.Pd

NIP. 196707061994032001

Penguji 4,


Drs. Sutikno, M.Pd.I

NIP. 196707061994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300

E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adam Hidayatullah
NIM : D71218054
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : adamhidayatullah703@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Juni 2022

Penulis


Adam Hidayatullah

ABSTRAK

Adam Hidayatullah, D71218054 Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing Dra. Ilun Muallifah, M.Pd dan Drs. Sutikno, M.Pd.I.

Dalam penelitian ini membahas tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo. Kajian penelitian ini dilatar belakangi oleh model pembelajaran yang monoton dan ditambah dengan adanya peristiwa covid-19 yang sedang berlangsung serta lamanya pembelajaran daring.

Penelitian ini memakai metode kuantitatif deskriptif yaitu observasi, wawancara, pemberian angket dan dokumentasi. Penelitian ini mendapatkan izin dari kepala sekolah bahwa untuk pengambilan data hanya dari kelas VIII A dan kelas VIII B dengan jumlah 64 siswa dikarenakan populasi kurang 100 maka peneliti menggunakan penelitan populasi. Peneliti menggunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, normalitas dan linieritas serta menggunakan skala likert, analisis regresi sederhana, R dan R square, uji F, uji T dan nilai rata-rata PTS dan PAS kelas VIII A dan kelas VIII B.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya implemenatasi yang model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dilakukan ketika setelah pemberian materi, kemudian digunakan metode cerdas cermat, tanya jawab, kuis berhadian dan sebagainya. Adapun minat belajar siswa yang ditunjukkan oleh siswa adalah para siswa ikut serta, merasa senang dan tidak bosan. adapun efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo dari hasil pengujian analisis dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) tergolong efektif.

Kata Kunci : Efektivitas, TGT (*Team Game Tournament*), Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Adam Hidayatullah, D71218054 The Effectiveness of the Cooperative Learning Model Type TGT (Teams Game Tournament) in Increasing Interest and Learning Outcomes in PAI Studies at SMPN 1 Waru Sidoarjo, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Ampel Surabaya, Advisor Dra. Ilun Mualifah, M.Pd and Drs. Sutikno, M.Pd.I.

This study discusses the effectiveness of the TGT (Team Game Tournament) type cooperative learning model in increasing interest in learning and learning outcomes in PAI studies at SMPN 1 Waru Sidoarjo. This research study is motivated by a monotonous learning model coupled with the ongoing COVID-19 event and the length of online learning.

This study uses descriptive quantitative methods, namely observation, interviews, giving questionnaires and documentation. This study obtained permission from the principal that for data collection only from class VIII A and class VIII B with a total of 64 students because the population was less than 100, the researchers used population research. The researcher uses the validity, reliability, normality and linearity tests and uses a Likert scale, simple regression analysis, R and R square, F test, T test and the average PTS and PAS values for class VIII A and class VIII B.

The results showed that the implementation of the TGT (Team Game Tournament) type of cooperative learning model was carried out after giving the material, then using the method of quizzes, questions and answers, quizzes with prizes and so on. The students' interest in learning shown by students is that students participate, feel happy and not bored. As for the effectiveness of the cooperative learning model in increasing interest and learning outcomes in PAI studies at SMPN 1 Waru Sidoarjo, from the analysis test results, it can be concluded that the TGT (Team Game Tournament) type of cooperative learning model is quite effective.

Keywords: Effectiveness, TGT (Team Game Tournament), Interest in Learning, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Penelitian Terdahulu.....	5
G. Batasan penelitian.....	7
H. Hipotesis Penelitian.....	7
I. Definisi Operasional	8
J. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Efektivitas Pembelajaran	13
1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran.....	13
2. Ukuran Efektivitas Pembelajaran.....	14
3. Indikator Efektivitas Pembelajaran	15
B. Pembelajaran Kooperatif	17

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	17
2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif.....	19
3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	20
4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif.....	21
5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif.....	22
C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) ...	23
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	23
2. Langkah – Langkah TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	25
3. Aturan Permainan.....	26
4. Sistem Perhitungan Poin Turnamen	26
5. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	27
D. Minat Belajar	28
1. Pengertian Minat Belajar.....	28
2. Macam-Macam dan Ciri-Ciri Minat.....	30
3. Indikator Minat Belajar	32
4. Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar	33
5. Cara Menemukan Minat Belajar	35
E. Hasil Belajar	36
1. Pengertian Belajar	36
2. Pengertian Hasil Belajar.....	36
3. Ciri-Ciri hasil Belajar	37
4. Penilaian Hasil Belajar	38
5. Tujuan Hasil Belajar.....	38
6. Cara Pengumpulan Hasil Belajar	39

7. Ranah hasil Belajar.....	40
8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	41
F. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).....	41
1. Pengertian Pembelajaran pendidikan Agama Islam.....	41
2. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI)	43
3. Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI).....	44
4. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI).....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	48
1. Pendekatan	48
2. Jenis Penelitian.....	48
B. Populasi	49
C. Sumber Data, Variabel dan Skala Pengukuran.....	49
1. Sumber Data	49
2. Variabel	49
3. Skala pengukuran	50
D. Metode Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian	50
1. Pengumpulan data	50
2. Instrumen penelitian	51
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	52
1. Teknik pengolahan data	52
2. Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	57
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	57
1. Sejarah Berdirinya SMPN 1 Waru	57
2. Profil SMPN 1 Waru	58

3. Visi dan Misi SMPN 1 Waru	59
4. Program-Program SMPN 1 Waru Sidoarjo.....	61
5. Struktur organisasi SMPN 1 Waru.....	64
6. Personalia SMPN 1 Waru	64
7. Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMPN 1 Waru.....	66
8. Keadaan Sarana dan Prasarana SMPN 1 Waru	69
B. Hasil Penelitian.....	69
C. Analisis Data.....	78
D. Analisis Hipotesis	84
E. Analisis nilai PTS dan nilai PAS	87
BAB V PEMBAHASAN	88
BAB VI PENUTUP	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran	94



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Variabel X	52
Tabel 3.2 Indikator Variabel Y	52
Tabel 3.3 Tingkat Reliabilitas	55
Tabel 4.1 Kegiatan Ekstrakurikuler.....	62
Tabel 4.2 Daftar Tenaga Pendidik	66
Tabel 4.3 Daftar Wali kelas dan Jumlah Siswa T.A 2021/2022	68
Tabel 4.4 Data Angket Minat Belajar Siswa Kelas VIII A.....	72
Tabel 4.5 Data Angket Minat Belajar Siswa kelas VIII B.....	73
Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Siswa Nilai PTS kelas VIII A.....	74
Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Siswa Nilai PAS kelas VIII A	75
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Siswa Nilai PTS kelas VIII B.....	76
Tabel 4.9 Data Hasil Belajar Siswa Nilai PTS kelas VIII A.....	77
Tabel 4.10 Analisis Descriptive Statistics.....	79
Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan Angket.....	80
Tabel 4.12 R. Tabel.....	81
Tabel 4.13 Collaboration.....	81
Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas Item-Item Variabel.....	82
Tabel 4.15 Hasil Uji Reliabilitas.....	83
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas	83
Tabel 4.17 Hasil Uji Linieritas	84
Tabel 4.18 R dan R Square	84
Tabel 4.19 Hasil Uji F.....	85
Tabel 4.20 Hasil Uji T.....	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 : Struktur Organisasi SMPN 1 Waru 64



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 ; Surat Izin Penelitian	99
Lampiran 2 : Dokumentasi.....	100
Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian	101



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah anugrah ilmu pengetahuan atau keahlian tertentu pada manusia, yang suatu saat bisa bermanfaat untuk manusia untuk meningkatkan serta mengembangkan bakat maupun kepribadian apa yang dimilikinya. Pendidikan membuat manusia berupaya untuk menghadapi segala pergantian yang berdampak oleh kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan merupakan peristiwa yang amat berarti bagi kehidupan manusia. Atas terwujudnya ilmu pengetahuan, manusia bisa terus meningkatkan rasa semangat dalam mempelajari apa yang masih belum diketahui oleh manusia sebelumnya. Ketika kita memperoleh ilmu, kita seharusnya menyalurkan kepada semua orang, supaya ilmu tersebut dapat bermanfaat untuk manusia lainnya. Karena ilmu pengetahuan tidak boleh disimpan secara individu melainkan untuk diturunkan kepada generasi selanjutnya dan ilmu tersebut akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Terdapat salah satu ayat yang berada di dalam Al-Qur'an yang menyuruh kita demi menuntut ilmu :

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dan segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang maha pemurah yang mengajar (Manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq: 1-5).

Ayat di atas bisa kita jadikan penguat bahwasannya ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi manusia. Allah Swt menyuruh manusia untuk membaca terlebih dahulu sebelum memerintahkan atau melakukan sesuatu pekerjaan.

Dalam melaksanakan suatu pekerjaan baik dari hal yang terkecil sampai melaksanakan suatu pekerjaan yang terbesar, manusia memerlukan sebuah ilmu pengetahuan.¹

UU sistem pendidikan nasional mengatakan sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Terkait perihal di atas, pendidikan membutuhkan adanya pembaruan secara bagus menjadi terus bagus, yang nantinya akan menciptakan generasi emas indonesia. Pendidikan juga sangatlah penting bagi terbentuknya status anak bangsa.

Proses pembelajaran yang menyenangkan akan meninggalkan kesan kepada peserta didik secara mendalam. Selain itu siswa akan mengikuti pembelajaran tersebut. Tetapi, sering kali seorang pengajar seringkali enggan untuk mengembangkan model pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang pengajar yang enggan mengembangkan model pembelajaran yaitu faktor yang beranggapan kurang efisien dan kurang efektif dalam proses pembelajaran dan ada juga faktor dari usia pengajar yang dapat membatasi kemampuan pengajar untuk melakukan proses pembelajaran.

Model pembelajaran PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo pada dasarnya masih menggunakan model pembelajaran yang kurang modern seperti model pembelajaran ceramah, Tanya jawab dan regu sederhana. yang menyebabkan kebanyakan peserta didik dibiarkan untuk memecahkan masalah secara individu. Ditambah peristiwa virus covid-19 yang sedang berlangsung, membuat siswa di

¹ Bukhari Umar, *Hadis Tarbawi*, (Jakarta: Amzah, 2021), Hal, 8.

² UU SIKDINAS RI No. 20 Th. 2003 bab II Pasal 3 (Jakarta: Sinar Grafika, 2006), Hal, 5.

SMPN 1 Waru Sidoarjo masuk secara bergantian. Dan lamanya pembelajaran daring menimbulkan perilaku peserta didik yang pasif bagi para siswa, dikarenakan minimnya interaksi siswa pada saat pembelajaran daring. Akibat dari perilaku pasif tersebut berdampak pada minat dan hasil belajar siswa di SMPN 1 Waru Sidoarjo.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dikembangkan cara melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif serta berkesan pada siswa. Cara melaksanakan pengkajian yang cocok ialah model pembelajaran kooperatif yang mana dapat mendorong para peserta didik untuk bekerjasama dalam menyelesaikan tugas regu serta dapat meningkatkan interaksi sosial yang telah memudar pada saat pembelajaran daring. sehingga akan menjadikan pembelajaran tidak monoton dan akan memberikan pengalaman yang berkesan bagi para peserta didik, lebih-lebih dapat memudahkan para siswa mendapatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan, peneliti termotivasi untuk membuat sebuah penelitian eksperimen yang berjudul “Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo”

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi pernyataan penelitian berlandaskan dari pemaparan di atas meliputi:

1. Model Pembelajaran yang monoton dan masih kurang inovatif
2. Peserta didik pasif dalam melaksanakan proses pembelajaran
3. Covid -19 yang masih terjadi sehingga peserta didik masih masuk dengan cara bergantian
4. Interaksi antar peserta didik masih kurang terjalin

C. Rumusan Masalah

Berlandsakan penentuan permasalahan di atas, maka bisa kita ambil gambaran permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo?
2. Bagaimana minat belajar siswa saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu manfaat teoritis, akademis dan mudah. Ada beberapa manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Kami berharap penelitian ini tidak hanya membagikan wawasan baru, tetapi juga bisa memberikan contoh yang inovatif, kreatif serta menarik bagi semua pembacanya. Sebagai pengetahuan tentang efektivitas pelatihan digunakan model pembelajaran kooperatif seperti tipe TGT (*Team Game Tournament*).

2. Manfaat Akademis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan model pembelajaran khusus, memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dari perspektif luas serta dapat digunakan sebagai tindakan balasan dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian diperlukan untuk mencapai tujuan secara mudah atau praktis terhadap segala aspek yang ada.

- a. Bagi peneliti, untuk mengetahui tingkat keefektifitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo.
- b. Bagi madrasah, untuk mengembangkan model pembelajaran PAI yang menambah minat siswa, sehingga bisa mencapai hasil belajar yang memuaskan.
- c. Bagi pengajar, agar bisa memperluas pengetahuan seorang pengajar nantinya bisa memaksimalkan ketrampilan peserta didik serta memudahkan dalam memberikan bahan ajar pada mata pelajaran PAI.
- d. Bagi siswa, mempermudah siswa untuk menelaah bahan ajar pada mata pelajaran PAI.

F. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang membahas model pembelajaran kooperatif pada penelitian terdahulu, akan tetapi penelitian yang dilakukan sekarang, berlainan atas penelitian yang sudah ada. Pada penelitian sekarang, peneliti menfokuskan kepada artikel terkhususkan tentang **“Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo”**

1. Skripsi karya Rabiatul Khairiah Prodi Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatra Utara Medan 2018 “*Pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas v MIN Medan Maimun T.A 2017/2018*”. Merupakan penelitian di MIN Medan Maimun. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MIN Medan Maimun dalam mata pelajaran IPS.
2. Skripsi karya Budi Asih Prodi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UN Yogyakarta tahun 2018 “*Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui teknik bermain guna meningkatkan minat dan hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMAN 1 Pundong*” Merupakan penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Pundong yang terletak di Daerah Istimewah Yogyakarta. Penelitian ini berfokus kepada bagaimana penerapan serta langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT guna menambah minat dan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Pundong studi Fisika.
3. Skripsi karya Diah Ambarsari Prodi PAI IAIN Metro tahun 1439 H / 2017 M “*Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe student teams achivemen divisions (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik kelas viii SMP N 1 Tumijajar kabupaten tulang bawang barat tahun pelajaran 2017 / 2018*” Merupakan penelitian yang dilaksanakan di SMP N 1 Tumijajar. Penelitian ini berfokus kepada bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *student teams achivemen divisions (STAD)* yang bertujuan untuk menambah hasil belajar siswa di SMP N 1 Tumijajar pada mata pelajaran PAI.

Perbedaan yang dibuat pengkaji adalah ingin mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo.

Berlandaskan pemaparan di atas bisa disimpulkan, bahwasannya investigasi ini adalah investigasi asli serta tidak ada pada investigasi yang sudah

ada. Diskusi pada investigasi berfokus pada seberapa efektif model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) tersebut.

G. Batasan penelitian

Batasan penelitian sebagai berikut karena perlu lebih memfokuskan pembahasan dalam tulisan ini dengan membatasi ruang lingkup masalah dan penelitian agar dapat membantu pemahaman dan menghindari kesalahpahaman. Ada beberapa batasan penelitian, yaitu :

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada studi PAI guna menambah minat dan hasil belajar di SMPN 1 Waru Sidoarjo.
2. Minat dan hasil belajar dapat diketahui dari hasil evaluasi pembelajaran PAI dan angket yang dibagikan kepada peserta didik SMPN 1 Waru Sidoarjo.
3. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo yang bermaksud dalam penelitian ini adalah berfokus terhadap efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan minat dan hasil belajar siswa, bisa dipantau saat kegiatan pembelajaran dan hasil angket yang dibagikan kepada siswa SMPN 1 Waru Sidoarjo.

H. Hipotesis Penelitian

Berlandaskan dari rumusan masalah di atas dan tujuan penelitian, bahwa rumusan hipotesis penelitian bisa dikemukakan dibawah ini :

1. Hipotesis kerja (H_a) merupakan hipotesis bahwa mempunyai efektivitas antara variabel X dengan variabel Y, bisa dimengerti bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami efektivitas dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo.
2. Hipotesis nihil (H_0), merupakan hipotesis bahwa tidak mempunyai efektivitas antara variable X dengan variable Y, bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak mengalami efektivitas dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo”.

I. Definisi Operasional

Supaya penelitian ini menghasilkan data yang sesuai pada tujuan penelitian ini, maka peneliti harus mendeskripsikan apa sebutan-sebutan yang ada. Adapun pengertian yang berhubungan dengan judul di atas sebagai berikut:

1. Efektivitas pembelajaran

Kata efektivitas sendiri bermula dari kata efektif, artinya mencapai hasil suatu arah yang diinginkan, efektivitas harus selaras dengan hasil yang diinginkan dengan hasil kenyataan. Titik efektivitas ini dapat kita lihat dari berbagai sudut pandang serta bisa dinilai dengan banyak cara.³

Kegiatan pembelajaran bisa dibilang efektif bilamana kegiatan pembelajaran berjalan dengan sukses serta baik yang mestinya mencapai dari tujuan belajar serta hasil belajar. Maka dari itu, demi mencapai keberhasilan atau efektivitas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang sukses dibutuhkan kontribusi dari seorang guru yang benar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagaikan halnya memilih metode, media yang akan dipakai, mengevaluasi siswa, penguasaan materi serta keterampilan dari seorang guru sangat dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan atau efektivitas. Namun untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut harus direncanakan secara matang yang dimulai dari pemilihan metode, tujuan, materi, ketrampilan seorang guru, keadaan siswa, akomodasi sekolah, keadaan serta waktu.⁴

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya efektivitas pembelajaran dapat dibilang efektif bilamana kegiatan pembelajaran sukses serta mencapai keberhasilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

³ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, 22.

⁴ A. Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), Hal, 49.

2. Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Menurut Saco disalah satu karya Rusman, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) siswa melakukan sebuah *game* bersama pemain-pemain lainnya agar mendapatkan poin untuk regu pemain sendiri-sendiri. *Game* bisa diarahkan oleh pengajar berupa kuis yang berisikan soal-soal yang selaras dengan bahan ajar pembelajaran. dalam memberikan soal nantinya bisa digantikan dengan soal yang berhubungan dengan regunya atau tanda pengenal regunya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) adalah model pembelajaran dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dan permainan berupa turnamen akademik yang dimainkan oleh para siswa untuk mendapatkan poin, yang nantinya poin tersebut dikumpulkan untuk kelompok-kelompok kecil tersebut sehingga salah satu kelompok-kelompok kecil mendapatkan poin tertinggi yang akan mendapatkan penghargaan serta hadiah yang akan diberikan oleh seorang guru.⁵

Game dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) bisa berbentuk soal yang dicatat dikartu. Misalnya, masing-masing siswa diberikan kartu yang sudah dikasih nomor sebelumnya serta ingin menjawab soal yang sama dengan kartu bernomor. Turnamen harus adil dalam soal-soal yang mereka ajukan dan tepat dengan derajat kemahiran peserta didik sehingga peserta didik dapat menyumbangkan poin kepada regunya. Untuk lebih jelasnya, soal yang sulit buat anak pintar dan soal yang mudah buat anak berkemahiran rendah. *Game* ini dirancang sebagai turnamen yang berfungsi sebagai bahan *review* materi dan bisa juga sebagai penilaian alternatif.

TGT (*Team Game Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang meletakkan siswi ke dalam sebuah regu belajar yang terdiri 3-5 peserta didik yang berbeda kemahiran, *gender*, suku dan ras. Pengajar memberikan bahan ajar dan peserta didik berkerja dalam regu mereka

⁵ Slavin, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), Hal, 13.

sendiri-sendiri. Dalam kerja regu, pengajar membagikan LKS kepada masing-masing peserta didik. Tugas-tugas ini dilakukan secara bersama-sama dengan pemain regunya. Jika ada pemain regunya yang masih belum memahami tugas yang dibagikan maka pemain regu yang lain berkewajiban untuk membagikan pemaparan, sebelum memberikan pertanyaan pada pengajar.⁶

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini bisa dimanfaatkan dikelas-kelas pendidikan agama Islam, IPA, IPS, mulai dari SD sampai perguruan Tinggi. TGT (*Team Game Tournament*) amat sesuai untuk mengajar dengan arah pembelajaran yang dirumuskan untuk satu jawaban benar.⁷

Dari beberapa penjelasan di atas bahawasannya pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) bisa dikatakan sebagai model pembelajaran karena bagi kerangka umum untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran serta ada banyak metode serta strategi yang terdapat di dalam model pembelajaran tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu cerdas cermat, tanya jawab dll. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan melakukan pembagian siswa kedalam kelompok-kelompok kecil tanpa memandang ras, suku, budaya, agama serta kemampuan masing-masing siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) bisa digunakan berbagai macam pelajaran serta jenjang pendidikan.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan gerka mental umum peserta didik yang dapat mengarahkan pada pembelajaran, menjamin kelangsungan dalam pembelajaran dan mengorientasi jalannya pembelajaran untuk menggapai tujuan.⁸ Ada dua jenis minat belajar yaitu minat yang terbentuk dari dalam

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), Hal, 224-225.

⁷ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), Hal, 240.

⁸ Kuntum Khoiro Ummah, Skripsi: "*Pengaruh Ujian Sistem CBT (Computer Based Test) Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMAN 10 Surabaya*", (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019), Hal, 14.

diri manusia sendiri yang disebut minat internal dan ada juga minat yang terbentuk dari luar diri manusia yang disebut minat eksternal.⁹

Dari penjelasan di atas bahwasannya minat belajar yaitu suatu perubahan tingkah laku siswa untuk mencapai tujuan atau keinginan siswa itu sendiri. Minat dibagi dua yaitu minat yang timbul dari siswa itu sendiri serta minat yang timbul dari dorongan luar.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah pernyataan yang dapat dikatakan tercapai atau tidaknya sebuah pembelajaran tersebut serta setiap pengajar memiliki pandangan yang berbeda-beda. Namun, dalam penyampaian materi alangkah baiknya kita berpegang kepada kurikulum yang aktif, bahwa pembelajaran dinyatakan berhasil apabila sudah mencapai tujuan.

Abdurrahman menuturkan bahwasannya: “Hasil belajar adalah hasil nyata yang disampaikan oleh siswa.¹⁰ Namun Nana Sudjana menuturkan bahwasannya hasil belajar merupakan “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku”.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya hasil belajar yaitu suatu pencapaian siswa setelah melaksanakan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar bisa dibilang sukses bilamana proses belajar mengajar tersebut berjalan sukses serta menggapai tujuan yang sudah ditetapkan.

J. Sistematika Pembahasan

Skripsi disusun sebagai berikut melalui pengkajian yang sistematis yang memberikan deskripsi atas topik bahasan untuk pemahaman yang lebih baik. Sistematika penulisan penelitian yaitu:

Bab pertama adalah pendahuluan, berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian

⁹ Rohmalina Wahan, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), Hal, 219.

¹⁰ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), Hal, 27.

terdahulu, batasan penelaitian, hipotesis penelitian, definisi operasional serta sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kajian teori, berisikan landasan teori, landasan teori ini akan membahas tiga hal yaitu: Pertama, membahas tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Kedua, membahas tentang minat dan hasil belajar siswa. Ketiga, membahas tentang bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Sidoarjo.

Bab ketiga adalah metode penelitian, yang berisikan macam penelitian, kedatangan peneliti, tempat penelitaian, jenis penelitian, sumber penelitian, cara mengumpulkan data, cara pengkajian data, pembuktian kebenaran data, dan tahapan penelitian.

Bab keempat adalah gambaran umum dari tempat penelitian SMPN 1 Waru Sidoarjo untuk objek penelitian yang memuat visi, misi, tujuan, bentuk organisasi, data siswa dan pengkajian data serta analisis data.

Bab lima adalah pembahasan dari hasil penelitian, yang berisikan penjelasan tentang hasil penelitian.

Bab enam adalah penutup, yang berisikan kesimpulan serta saran, yaitu deskripsi singkat tentang apa yang sudah ditemukan pada saat penelitian serta saran yang harus penulis sampaikan kepada semua pemangku kepentingan.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II KAJIAN TEORI

A. Efektivitas Pembelajaran

1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Kata efektivitas sendiri bermula dari kata efektif, artinya mencapai hasil suatu arah yang diinginkan, efektivitas harus selaras dengan hasil yang diinginkan dengan hasil kenyataan. Titik efektivitas ini bisa kita lihat dari segala sudut pandang serta bisa dinilai menggunakan banyak cara.¹¹

Kegiatan pembelajaran bisa dibilang efektif bilamana kegiatan pembelajaran berjalan dengan sukses serta baik yang mestinya mencapai dari tujuan belajar serta hasil belajar. Maka dari itu, demi mencapai keberhasilan atau efektivitas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang sukses dibutuhkan kontribusi dari seorang guru yang benar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagaikan halnya memilih metode, media yang akan dipakai, mengevaluasi siswa, penguasaan materi serta keterampilan dari seorang guru sangat dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan atau efektivitas. Namun untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut harus direncanakan secara matang yang dimulai dari pemilihan metode, tujuan, materi, ketrampilan seorang guru, keadaan siswa, akomodasi sekolah, keadaan serta waktu.¹²

Rancangan dari efektivitas adalah rancangan yang meliputi berbagai dimensi kehidupan yang maknanya efektivitas yang berbeda-beda namun sinkron pada dasar ilmu yang dipunyainya meskipun arah dari efektivitas merupakan tercapainya sebuah arah yang sudah ditetapkan. Kata efektivitas sendiri kerap disamakan dengan kata efisien namun memiliki makna yang berbeda. sesuatu yang diperbuat secara efisien belum tentu yang diperbuat tersebut akan efektif.

¹¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, 22.

¹² A. Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), Hal, 49.

Menurut beberapa ahli efektivitas dan efisien memiliki makna yang berbeda. salah satu para ahli yaitu Markus Z berpendapat bahwasannya efektivitas tertuju pada sebuah akibat atau berfokus pada akibat, pengaruh serta efek. Sedangkan efisien sendiri memiliki makna sesuai atau tepat guna untuk melaksanakan dengan tidak membuang waktu, tenaga serta biaya yang dikeluarkan.¹³

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya efektivitas lebih berfokus kepada akibat, pengaruh serta efeknya. Sedangkan, efisien menekankan bahwa apa yang dilaksanakan tepat guna atau sesuai dengan apa yang diinginkan dan yang paling penting tidak membuang waktu, tenaga serta biaya yang dikeluarkan.

2. Ukuran Efektivitas Pembelajaran

Hasil yang dihasilkan dari efektivitas bersifat tidak berwujud serta tidak mudah dalam mengukur efektivitas dalam bentuk satuan angka. Maka sering kali dalam pengukuran efektivitas mengalami kesulitan dikarenakan pencapaian hasil yang tidak bisa didapat secara langsung melainkan berjangka setelah apa yang dilaksanakan kegiatan pembelajaran berhasil, sehingga ukuran dari efektivitas dapat dinyatakan sebagai dasar pada mutu, bila mana mutu tersebut baik maka efektivitasnya juga baik pula. Adapun beberapa pendapat menurut para ahli yang salah satunya disampaikan oleh David Krech dkk yang dikutip dari buku karya Sudarwan D, menjelaskan ukuran efektivitas yaitu:

a. Jumlah hasil yang dapat dikeluarkan

Hasil bentuk nyata fisik dari sebuah kegiatan atau program yang mana hasilnya nanti bisa dibandingkan dengan pemasukan atau pengeluaran.

b. Tingkat kepuasan yang didapatkan

Ukuran efektivitas bisa ditinjau dari besaran banyaknya siswa memperoleh kepuasan dari beberapa kegiatan atau program yang dilaksanakan.

¹³ Markus Zahnd, *Perancangan Kota Secara Terpadu*, (Yogyakarta: Kanisius, 2006), Hal, 200.

c. Produk kreatif

Produk kreatif yang selaras dengan kondisi nyata mengakibatkan pertumbuhan pada kreativitas dan kemampuan siswa dalam melaksanakan kegiatan atau program.

d. Kesungguhan yang mau dicapai

Kesungguhan yang tinggi pada diri siswa dalam suatu kesungguhan, yang mana siswa tersebut memiliki rasa saling mempunyai sangat tinggi.¹⁴

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya ukuran efektivitas memiliki perbandingan antar masukan serta keluaran. Ukuran efektivitas juga harus mempunyai tingkat kepuasan siswa serta adanya hubungan antara efektivitas dengan kondisi nyata dan intensitas yang tinggi dari dalam siswa. Arti dari ukuran efektivitas adalah adanya rasa saling mempunyai yang sangat tinggi.

3. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dapat dibilang efektif bilamana bisa menggapai arah yang sudah ditetapkan. Arah pembelajaran memiliki perangkat pembelajaran yang sudah dirangkap. Adapun ciri-ciri dari efektivitas proses pembelajaran yaitu:

- a. Siswa dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)
- b. Siswa aktif pada saat kegiatan pembelajaran
- c. Siswa berhasil mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran
- d. Memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran.¹⁵

Selain itu ada beberapa indikator yang terdapat dalam efektivitas pembelajaran menurut Slavin, yaitu¹⁶:

¹⁴ Sudarwan Dani, *Motivasi Kepemimpinan dan Efektifitas Kelompok*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), Hal, 119.

¹⁵ Fransiska Saadi, Skripsi:, *Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Tepat Guna SDN 02 Toho*, (Pontianak, Universitas Tanjungpura, 2013), Hal, 7.

¹⁶ Eveline Siregar, *Teori belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), Hal, 12.

a. Mutu pengajaran

Mutu pengajaran adalah suatu penjelasan yang diberikan oleh seorang guru yang nantinya bisa diterima oleh siswa secara mudah. Mutu pembelajaran dapat dilihat darimana seorang guru tersebut dapat mengontrol kegiatan pembelajaran dengan baik.¹⁷ Mutu pengajaran bisa juga dipandang dari hasil belajar siswa, apabila siswa tersebut telah menggapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) maka siswa tersebut bisa dilihat selesai.

b. Tingkat pengajaran yang akurat

Tingkat pengajaran yang akurat adalah suatu kaidah yang dilakukan oleh guru untuk menimbang apakah bahan ajar yang disampaikan bisa diperoleh siswa secara baik atau tidaknya.¹⁸ Adapun tingkat pengajaran dapat bermakna bagi kesigapan siswa untuk mempelajari bahan ajar yang terkini. Adapun kesigapan siswa dalam memperoleh bahan ajar bisa dipandang berbagai arah yaitu:

- 1) Keadaan badan, emosional serta mental yang siap untuk menerima materi baru
- 2) Kebutuhan serta tujuan
- 3) Ketrampilan, ilmu yang segera didiskusikan

penelaah dapat dikatakan efektif bila siswa tersebut telah selesai untuk mendapat materi baru serta mengikutinya.

c. Insentif

Insentif adalah motivasi guru kepada siswanya, yang bermaksud untuk melihat sejauh mana para guru tersebut bisa menghidupkan jiwa para siswanya untuk memperoleh dan antusias ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar. menurut slemeto, seorang guru dapat memberikan sebuah motivasi kepada siswanya untuk diberi dorongan agar siswa berminat dalam melakukan kegiatan belajar .¹⁹ Adapun proses kegiatan belajar mengajar seorang guru membagi sesuatu pada siswanya yang

¹⁷ *Ibid.*, Hal, 13.

¹⁸ *Ibid.*, Hal, 14.

¹⁹ Fransiska Saadi, Skripsi:, *Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Tepat Guna SDN 02 Toho*”, (Pontianak, Universitas Tanjungpura, 2013), Hal, 8.

telah mencapai hasil serta membagikan proses belajar mengajar yang bagus bagi para siswa. Insentif bisa dibilang efektif bila mana guru tersebut telah memberikan motivasi dengan ikhlas pada siswanya untuk belajar.

d. Waktu

Kegiatan belajar mengajar dibilang efektif bila mana belajar mengajar bisa selesai dengan waktu yang sudah ditentukan. Selagi belajar mengajar para siswa dibagikan waktu untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan oleh seorang guru.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya belajar mengajar bisa dibilang efektif bila mana belajar mengajar sudah memenuhi indikator dari efektivitas, yaitu mutu pengajar, tingkat pengajar yang tepat, insentif serta waktu yang cukup. Sedangkan kegiatan pembelajaran belum dikatakan efektif apabila kegiatan pembelajaran tersebut belum memenuhi indikator dari efektivitas tersebut.

B. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut beberapa para ahli tentang pengertian pembelajaran kooperatif yaitu:

Menurut Aris Shoimin, pembelajaran kooperatif adalah sesuatu model pembelajaran yang mana para siswa mempunyai derajat ketrampilan yang berlainan yang dikumpulkan pada kelompok kecil. Para siswa saling gotong royong dan saling menolong untuk menangkap bahan ajar pelajaran serta membereskan pekerjaannya.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mana siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan melakukan kolaborasi serta secara heterogen.²⁰

Menurut rusman, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran, cara siswa dalam belajar mengajar dengan kelompok kecil beranggotakan 4 sampai 6 dengan kolaboratif serta berbentuk berbeda.

²⁰ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal, 15.

Dari beberapa pengertian di atas pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berbentuk grup kecil yang didalamnya berisikan 4 sampai 5 siswa yang silih bergotong royong serta dapat menangkap bahan ajar yang sudah disampaikan guru.²¹

Pembelajaran kooperatif mempunyai 6 fase dalam pembelajarannya, sebagai berikut:

- a. Fase pertama, memberikan arah serta motivasi kepada para siswa. Seorang guru memberikan arah dalam belajar mengajar untuk menggapai pada pelajaran serta dorongan siswa.
- b. Fase kedua, memberikan penjelasan. Seorang guru memberikan penjelasan pada siswa menggunakan cara mempraktikan dan bisa secara teks.
- c. Fase ketiga, mengelompokkan para siswa. Seorang guru memaparkan untuk membentuk kelompok kecil serta memahami materi pelajaran.
- d. Fase keempat, memandu kelompok kecil. Seorang guru memandu kelompok kecil dalam menuntaskan pekerjaan atau memahami materi.
- e. Fase kelima, penilaian. Seorang guru melaksanakan penilaian dengan cara penilaian yang sama pada arah belajar.
- f. Fase keenam, memberikan hadiah. Seorang guru memberikan hadiah kepada siswa ataupun kelompok yang menunjukkan upaya serta hasil belajar yang memuaskan.²²

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mana model ini mengelompokkan para siswa dari berkemampuan rendah hingga berkemampuan tinggi untuk digabungkan dalam kelompok kecil. Adapun beberapa fase yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif ini yaitu tujuan pembelajaran, memberikan informasi, pembentukan kelompok, membimbing kelompok, evaluasi dan yang terakhir memberikan sebuah hadiah bagi kelompok yang berprestasi.

²¹ Paryanto, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achivment Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), Hal, 21.

²² Ismail, *Media Pembelajaran (Model-model Pembelajaran)*, (Jakarta: Peningkatan Mutu SLTP, 2003), Hal, 22.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik dari pembelajaran kooperatif yaitu:

a. Pembelajaran dengan kelompok

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan berkelompok. Sedemikian kelompok tersebut sebagai daerah bagi menggapai arah. Maka dari itu, kelompok diinginkan cakap melakukan belajar serta saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

b. Didasarkan manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Rencana kegiatan, membuktikan pembelajaran kooperatif dilakukan sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah ditetapkan.
- 2) Organisasi, membuktikan pembelajaran kooperatif membutuhkan rencana yang sangat matang untuk proses pembelajaran menjadi efektif.
- 3) Kontrol, membuktikan bahwasannya pembelajaran kooperatif membutuhkan hasil yang baik yaitu dengan bentuk nontes ataupun tes.

c. Kemampuan bekerja sama

Berhasilnya pembelajaran kooperatif dapat ditemukan dari berhasilnya kelompok tersebut. Oleh sebab itu prinsip kerjasama harus dijalankan dengan baik. Bilamana tidak ada gotong royong yang bagus maka pembelajaran kooperatif tersebut tidak mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

d. Ahli gotong royong

Ahli gotong royong siswa dalam proses pembelajaran perlu minat dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa agar nantinya menggapai arah dari belajar mengajar yang telah ditetapkan.²³

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya karakteristik yang digunakan pembelajaran kooperatif ini yaitu pembelajaran secara

²³ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2006), Hal 244.

kelompok, manajemen kooperatif, kemampuan dalam bekerja sama, ketrampilan dalam bekerja sama.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Penerapan model pembelajaran kooperatif memerlukan gotong royong grub siswa belajar pada kegiatan belajar mengajar. pembelajaran kooperatif sendiri membuat para siswa belajar sikap saling tolong menolong antar siswa yang merupakan perilaku sosial siswa. Adapun arah dari pembelajaran kooperatif yaitu siswa bisa belajar dengan grub dengan temannya dan harus menghormati siswa lain dalam mengemukakan pendapat.

Pembelajaran kooperatif memiliki sedikitnya tiga tujuan pembelajaran yang telah dikumpulkan oleh para ahli yang bernama Ibrahim berserta kawan-kawannya yaitu:

a. Hasil belajar secara akademik

Para ahli mengemukakan pendapatnya bahwasannya model pembelajaran kooperatif sangat membantu dalam memahami materi sulit.

b. Penerimaan individu yang berbeda

penerimaan individu yang berbeda dari mulai ras, budaya, kelas sosial, kemampuan serta ketidakmampuan yang nantinya akan saling menghargai antar siswa..

c. Pengembangan ketrampilan sosial

Memberikan sebuah pembelajaran tentang ketrampilan dalam bekerjasama yang mana ketrampilan ini sangat penting dikarenakan banyak anak-anak usia remaja serta orang dewasa yang masih kurang memahami ketrampilan sosial.²⁴

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu mengajarkan siswa untuk berinteraksi sosial antar siswa, mengajarkan siswa tolong-menolong dalam hal pembelajaran, serta saling menghormati antar siswa yang nantinya dapat menumbuhkan

²⁴ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal, 27.

rasa persaudaraan antar siswa yang mana tidak memandang perbedaan yang ada. Adapun tujuan pembelajaran kooperatif yang disebutkan oleh Ibrahim serta kawan-kawannya yaitu hasil belajar secara akademik, penerimaan individu yang berbeda serta pengembangan ketrampilan sosial.

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut para ahli yang bernama David Johnson dan Roger dalam buku karya Rusman, lima bagian dasar pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

a. Prinsip ketergantungan positif

Ketuntasan pekerjaan sangat bergantung dari ikhtiar yang dilaksanakan para grub. Berhasilnya grub tersebut dari sendiri-sendiri siswa. Pada akhirnya siswa dapat merasa silih bergantung kepada antar siswa.

b. Tanggung jawab individual

Berhasilnya kelompok-kelompok tersebut sangat tergantung dari tugas dan tanggung jawab yang diembankan kepada anggota kelompok sehingga mau tidak mau harus dikerjakan serta diselesaikan.

c. Partisipasi dan komunikasi

Memberikan latihan kepada para siswa untuk aktif serta komunikatif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Interaksi tatap muka

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan interaksi sosial.

e. Evaluasi proses kelompok

Memberikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk mengevaluasi kerja sama kelompok serta kerja kelompok yang bertujuan untuk bekerja sama yang lebih efektif lagi.²⁵

²⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal, 212.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya prinsip-prinsip yang digunakan pada pembelajaran kooperatif adalah silih bergantung antar siswa, partisipasi, komunikasi, interaksi sosial antar siswa serta evaluasi.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki kekurangan dan kelebihan, sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Mengajarkan kepada para siswa agar tidak silih ketergantungan terhadap kehadiran seorang guru, akan tetapi bisa menambahkan rasa percaya yang tinggi serta pemikiran yang kritis, dan ada juga menerima berbagai informasi dari berbagai sumber yang ada serta silih gotong royong antar siswa.
- 2) Pembelajaran kooperatif bisa mengembangkan ketrampilan dalam mengemukakan pendapat yang nantinya dapat dibandingkan antar siswa.
- 3) Dapat membantu agar siswa merespon kepada siswa lainnya serta sadar akan segala perbedaan yang ada.
- 4) Menumbuhkan sikap tanggung jawab kepada para siswa agar disiplin belajar
- 5) Cara yang sangat efektif agar menambah kinerja dalam bidang akademis serta berkemampuan bermasyarakat siswa. tercantum dalam kepercayaan diri, hubungan interpersonal positif antar siswa, mengembangkan ketrampilan pada hal membagi waktu.
- 6) Bisa menumbuhkan rasa kepercayaan yang tinggi, sehingga para siswa bisa beraksi untuk memberantas kesulitan sendiri dengan pemberani akan membikin masalah baru dikarenakan keputusan yang diambil merupakan keputusan yang bertanggungjawab dari kelompok itu sendiri.
- 7) Menambah kemampuan siswa dalam memakai informasi serta belajar berangan-angan menjadi sesungguhnya.

8) Hubungan selagi berlangsung kegiatan belajar mengajar bisa menambahkan minat serta membagikan stimulus guna berfikir. Ini sangat berfaedah dalam selama pembelajaran berjarak jauh.

b. Kekurangan pembelajaran kooperatif

- 1) Siswa diibaratkan sudah mempunyai kelebihan dalam akademis, mereka merasakan hambatan pada siswa yang diibaratkan mempunyai kelebihan dalam akademis. Hal ini dapat berakibat terganggunya kerjasama grup.
- 2) Siswa silih belajar. Ini berbeda dengan belajar langsung dari guru yang berdampak pada cara belajar siswa yang semestinya mempelajari serta memahami akan mustahil tercapai.
- 3) Pembelajaran kooperatif sendiri terdapat penilaian yang didasari dari hasil kerja sama kelompok itu sendiri.
- 4) Menambah kerja sama dengan grup dengan berjangka panjang serta pembelajaran kooperatif ini mustahil dilakukan satu kali saja untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Keahlian siswa ada beberapa kegiatan pada kenyataannya yang bisa dilakukan tanpa adanya kerja sama atau secara individual.²⁶

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

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

Menurut Saco disalah satu buku Rusman, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) siswa melakukan sebuah *game* bersama pemain-pemain lainnya agar mendapatkan poin untuk regu pemain sendiri-sendiri. *Game* bisa diarahkan oleh pengajar berupa kuis yang berisikan soal-soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran. dalam memberikan soal nantinya bisa digantikan dengan soal yang berhubungan dengan regunya atau tanda pengenal regunya.

²⁶ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2006), Hal 249.

Game dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) bisa berbentuk soal yang ditulis pada kartu angka. Misalnya, setiap siswa diberikan kartu yang sudah dikasih nomor sebelumnya serta ingin menjawab soal yang sama dengan kartu bernomor. Turnamen harus adil dalam soal-soal yang mereka ajukan dan tepat dengan derajat kemahiran peserta didik sehingga peserta didik dapat menyumbangkan poin kepada regunya. Untuk lebih jelasnya, soal yang sulit buat anak pintar dan soal yang mudah buat anak berkemahiran rendah. Game ini dirancang sebagai turnamen yang berfungsi sebagai bahan *review* materi dan bisa juga sebagai penilaian alternatif.

TGT (*Team Game Tournament*) adalah model pembelajarann kooperatif yang meletakkan siswa dalam regu yang terdiri 4 sampai 5 peserta didik yang berbeda kemahiran, *gender*, suku dan ras. Pengajar memberikan bahan ajar dan peserta didik berkerja dalam regu mereka sendiri-sendiri. Dalam kerja regu, pengajar membagikan LKS kepada masing-masing peserta didik. Tugas-tugas ini dilakukan secara bersama-sama dengan pemain regunya. Jika ada pemain regunya yang masih belum memahami tugas yang dibagikan maka pemain regu yang lain berkewajiban untuk membagikan pemaparan, sebelum memberikan pertanyaan pada pengajar.²⁷

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini bisa dimanfaatkan dikelas-kelas pendidikan agama Islam, IPA, IPS, mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi. TGT (*Team Game Tournament*) amat sesuai untuk mengajar dengan arah pembelajaran yang dirumuskan untuk satu jawaban benar.²⁸

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamen*) ini yaitu para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Dalam pembagian kelompok kecil ini tidak memandang ras, agama, suku, budaya, yang mempunyai keahlian dibidang akademis dan rendah. Pada dasarnya model pembelajaran

²⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), Hal, 224-225.

²⁸ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), Hal, 240.

kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini mempunyai rumus yaitu hanya satu jawaban saja yang benar.

2. Langkah – Langkah TGT (*Team Game Tournament*)

Ada beberapa tahapan dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini yang terdiri 4 komponen yaitu:

a. Presentasi guru

Dalam komponen ini seorang guru harus menyiapkan bahan ajar.

b. Kelompok belajar

Komponen ini para siswa di bagi menjadi beberapa grup kecil dengan tidak membeda-bedakan suku, ras, budaya serta kemampuan siswa.

c. Pengenalan kelompok

Dalam komponen ini para siswa diharapkan pengenalan terhadap teman temannya agar nanti bisa saling bekerja sama.

d. Turnamen

Dalam komponen ini seorang guru mengarahkan aturan sebuah permainan.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini para siswa dibagi menjadi grup kecil dengan tidak membeda-bedakan suku, ras, budaya serta kemampuan siswa. Seorang guru membekali materi yang akan dipresentasikan kepada para siswa saling gotong royong dalam grup yang sudah dibentuk, dengan harapan agar dapat menguasai materi pembelajaran tersebut dengan baik. Pada tahap akhir para siswa dikenai sebuah soal yang selaras dengan bahan ajar pembelajaran tersebut dan pada tahap ini anggota kelompok tidak dapat saling membantu.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya langkah-langkah yang dipakai dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini yaitu presentasi guru, pembagian kelompok, pengenalan kelompok dan yang terakhir turnamen.

3. Aturan Permainan

Dalam permainan didalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang 1, kelompok penantang 2, dan seterusnya dengan sejumlah kelompok yang ada.

a. Kelompok pembaca

Pada kelompok pembaca ini mempunyai tugas yaitu diberi nomor kartu dan mencari soal kemudian dibacakan pertanyaannya dengan lantang serta memberi jawaban.

b. Kelompok penantang 1

Pada kelompok penantang 1 mempunyai tugas yaitu untuk memberikan balasan yang tidak sama dari pertanyaan yang sudah dibacakan oleh sebelumnya.

c. Kelompok penantang 2

Pada kelompok penantang 2 ini mempunyai tugas yaitu untuk membagikan balasan yang tidak sama dari apa yang sudah disampaikan oleh kelompok pembaca serta bertugas mengecek lembar jawaban.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya aturan yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini yaitu grup pembaca, grup penantang 1, grup penantang 2, serta grup penantang yang lainnya yang sesuai dengan kondisi kelasnya masing-masing.

4. Sistem Perhitungan Poin Turnamen

Dalam perhitungan poin para turnamen yaitu berdasarkan angka siswa yang dibedakan dengan angka rata-rata yang lampau siswa itu sendiri serta skor yang didapatkan didasari dari sampai mana para siswa dapat melebihi kemampuannya sendiri, pada skor siswa nantinya akan dijumlah dengan anggota kelompok tersebut digunakan angka grup serta grup yang

sesuai dengan ketetapannya akan mendapatkan penghargaan maupun lainnya.²⁹

Menurut salah satu ahli yaitu menurut Slavin dalam Rusman model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) memiliki 5 tahapan sebagai berikut:

- a. Pelayanan kelas
- b. Kelompok siswa
- c. Game
- d. Lomba
- e. Reward

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) adalah:

- a. Para siswa bekerja sama dengan grub kecil masing-masing.
- b. Permainan turnamen
- c. Penghargaan kelompok³⁰

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya sistem perhitungan poin yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini yaitu menggunakan perhitungan poin yang didasari dari mana siswa tersebut dapat melampaui prestasinya yang telah lampau. Poin ini digunakan untuk dikumpulkan sebagai poin kelompok, apabila poin dari kelompok tersebut melebihi kelompok yang lainnya, maka dapat dipastikan kelompok tersebut telah memenangkan turnamen serta layak untuk mendapatkan penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh seorang guru.

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

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) mempunyai beberapa kelebihan serta kekurangan yaitu:

²⁹ Trianto Ibnu Badar At-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), Hal, 132.

³⁰ Rusman, *Model –Model Pembelajaran: Mengembangkan Profeionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), Hal, 225.

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*)
 - 1) Belajar mengajar menjadi asik dengan adanya kartu bernomor
 - 2) Siswa akan lebih aktif karena menggunakan permainan yang menarik minat siswa.
 - 3) Dapat digunakan untuk menunjukkan prestasi yang dimiliki oleh siswa dengan baik.
 - 4) Dapat memacu aktif belajar para siswa.
 - 5) Dapat meningkatkan sikap sosial dan silih bergotong royong antar siswa.
 - 6) Bisa menciptakan sebuah persaingan secara sehat dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

- b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*)
 - 1) Memakan waktu cukup panjang dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).
 - 2) Dilakukan secara berkesinambungan.
 - 3) Materi kurang dapat dipahami oleh para siswa.³¹

D. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kehendak untuk memperhatikan serta mengeng sebuah program yang seseorang minati tersebut. Perhatian secara berkelanjutan dengan diiringi hati yang senang. Hal ini sangat tidak sama pada perhatian yang memiliki sifat tidak kekal. Sedemikian minat sendiri selalu diikuti oleh rasa senang dan dari perasaan senang sendiri menjadikan seseorang akan merasakan sebuah kepuasan. Minat yang besar dalam belajar akan membuat siswa dapat menguasai materi pembelajaran tersebut. Sebaliknya, siswa tidak memiliki minat yang besar dalam belajar maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya belajar,

³¹ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), Hal, 242.

dikarenakan siswa tersebut tidak mendapatkan kepuasan dalam belajar tersebut.³²

Bahan ajar yang baik dan yang dapat menarik siswa dalam minat untuk belajar maka akan lebih mudah di pelajari oleh siswa, dikarenakan minat siswa akan bertambah bila mana bahan ajar yang baik dan menarik tersebut telah diterapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Apabila mendapatkan siswa yang kurang berminat terhadap pembelajaran, maka bisa dijalankan supaya siswa memiliki minat besar. Menggunakan penjelasan sesuatu penarikan dalam kenyataan dan terpenting berkaitan dengan materi yang sudah dipahami.

Menambah minat adalah merupakan dasar yang dapat membantu siswa agar memahami bagaimana hubungan antara materi dengan dirinya sendiri yang diharapkan memiliki kerja sama yang bagus agar menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses ini siswa menunjukkan bagaimana pengetahuan telah masuk kedalam dirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Adapun siswa dapat menyadarinya belajar adalah alat menggapai arah apa yang dicita-citakannya, serta apabila siswa juga dapat melihat bagaimana kejadian maka dapat memberikan kemakmuran terhadap dirinya. Dan tidak dapat dipungkiri siswa tersebut kemungkinan besar akan memiliki minat tinggi untuk memperlajarnya.³³

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya minat belajar yaitu suatu perasaan senang yang timbul dari diri siswa tersebut adapun dari dorongan dari luar dapat menimbulkan kepuasan terhadapnya. Siswa yang memiliki minat yang besar maka siswa tersebut akan belajar dengan sebaik-baiknya begitupun sebaliknya, serta siswa yang memiliki minat yang besar akan sadar bahwasannya minat belajar dapat digunakan untuk mencapai tujuan, yang mana tujuan tersebut dapat memenuhi kebutuhan dari siswa tersebut.

³² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2023), Hal, 57.

³³ *Ibid.*, Hal, 180.

2. Macam-Macam dan Ciri-Ciri Minat

Ada beberapa macam-macam dan ciri-ciri minat yang sudah dijelaskan oleh para ahli, salah satu dari para ahli yaitu Kuder dalam Purwaningrum telah menjelaskan bahwasannya macam – macam minat dibagi menjadi 9 macam, yaitu:

a. Minat alam

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berkaitan pada alam, hewan dan tumbuhan.

b. Minat mekanik

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berkaitan pada perkakas mekanik.

c. Minat hitung

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berhubungan dengan hitung-menghitung.

d. Minat ilmu pengetahuan

Minat yang digunakan guna mendapatkan sebuah fakta yang modern serta memecahkan sebuah permasalahan.

e. Minat persuasive

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berkaitan pada kreativitas seseorang.

f. Minat leterer

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berkaitan pada penulisan atau bacaan.

g. Minat musik

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berhubungan dengan musik semisal menonton sebuah pagelaran musik.

h. Minat layanan sosial

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berkaitan pada kesosialan seseorang terhadap menolong seseorang yang sedang kesusahan.

i. Minat klerikal

Minat yang pekerjaannya yang tentunya berkaitan pada administratif.

Salah satu para ahli yaitu Elizabeth Harlock telah menyebutkan bahwasannya ciri-ciri dari minat ada 7 ciri, sebagai berikut:

a. Minat yang berkembang bersama pada bertumbuhnya mental dan badan dari orang tersebut.

Dalam minat ini semua akan berubah selama terjadinya proses pergantian mental dan badan ini.

b. Minat bergantung pada proses belajar mengajar

Persiapan siswa dalam belajar adalah lantaran menambah minat siswa dalam proses belajar.

c. Minat bergantung pada harapan belajar

Harapan siswa dalam belajar adalah salah satu aspek yang istimewa yang siswa dapatkan, dikarenakan tidak semua siswa akan mendapatkannya serta menikmatinya.

d. Perkembangan minat terbatas

Dalam perkembangan minat pastinya ada sebuah batasanya yaitu salah satunya adalah keadaan fisik yang sangat tidak memungkinkan.

e. Minat disebabkan dari kebiasaan

Kebiasaan sangatlah dapat menyebabkan dikarenakan bilamana kebiasaan mulai memudar maka minat akan memudar juga.

f. Minat bernilai sentimental

Pada minat ini berkaitan pada rasa yang mana seseorang memiliki sebuah objek bagai benda yang istimewa baginya dapat menimbulkan apa yang diminatinya.

g. Minat bernilai egosentris

Minat ini menimbulkan siswa yang memiliki rasa senang pada benda yang diinginkannya dapat menimbulkan ambisi yang luar biasa bagi memiliki sesuatu tersebut.³⁴

³⁴ A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), Hal. 61-62.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya macam-macam minat yaitu minat alam, mekanis, hitung, ilmu pengetahuan, persuasive, letere, musik, layanan sosial, klerikal, tumbuh bersama dengan fisik, proses pembelajaran, kesempatan belajar, minat terbatas, budaya, emosional serta egosentris.

3. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah indikator minat belajar merupakan rasa senang terhadap belajar dan yang paling penting mempunyai kesadaran yang nantinya dapat berpartisipasi dan memperhatikan dalam sebuah kegiatan belajar. Adapun menurut Slemeto indikator minat belajar adalah rasa senang, tertarik, menerima, ikut serta. Pada pemaparan pengertian di atas bisa kemukakan bahwasannya indikator minat belajar, sebagai berikut:

a. Rasa senang

Perasaan senang merupakan perasaan yang dimiliki oleh siswa pada mata pelajaran tertentu yang tidak memiliki rasa keterpaksaan dalam belajar. Contohnya adalah ikut serta pembelajaran dan merasa senang.

b. Ikut serta siswa

Ikut serta siswa yang mana dapat menimbulkan siswa akan senang serta mengalami ketertarikan untuk melaksanakan kegiatan belajar. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi antar kelompok atau siswa, aktif bertanya serta menjawab apa yang ditanyakan oleh seorang guru.

c. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan daya dorong siswa terhadap sesuatu seperti orang, benda, kegiatan bisa juga dengan pengalaman yang telah dirasakan oleh siswa tersebut terhadap proses belajar mengajar. Contohnya yaitu ikut serta belajar mengajar dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

d. Pandangan siswa

Perhatian serta minat adalah dua perkara yang bisa kita anggap serupa dengan penggunaannya, pandangan siswa yaitu fokus siswa

pada pelajaran. Siswa dapat memperhatikan incaran dengan sendirinya. Contohnya yaitu memperhatikan penjelasan oleh seorang guru serta mencatat apa disampaikan oleh seorang guru.³⁵

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya indikator dari minat belajar adalah ikut serta siswa, tertainya siswa, pandangan siswa, rasa senang siswa. Seorang guru dapat mengetahui bagaimana respon yang disampaikan oleh siswanya, apakah para siswa berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran disampaikannya atau tidak.

4. Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar

Minat sendiri timbul dari apa yang sudah dialami oleh siswa tersebut disamping itu juga terdapat keterkaitan berupa objek tertentu yang berhubungan pada keinginan siswa. Selaras pada kegiatan bagi menambah minat belajar, ada pendapat dari para ahli yaitu salah satunya adalah menurut Leater D. Croph bahwa seorang guru harus merencanakan pembelajaran dengan menimbang tingkat perpetaan perhatian siswa. Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar yaitu:

a. Menguasai materi atau bahan Ajar

Seorang guru yang baik dan berkompeten adalah guru harus memahami bahan ajar yang segera diberikan pada siswanya. Dikarenakan bila mana seorang guru tidak menguasai materi atau bahan ajar maka siswa yang jeli atau teliti dalam menerima sebuah materi pembelajaran akan dapat menjatuhkan martabat atau wibawa seorang guru.

b. Pemakaian metode

Pemakaian metode agar siswa bisa memahami materi pelajaran. Siswa dapat berminat dalam belajar. Penggunaan metode adalah unsur utama bagi para siswa untuk membuka pengetahuan serta pandangan yang luas terhadap ilmu pengetahuan, sebagai sarana prasarana dalam pengaplikasian ilmu pengetahuan secara terstruktur. Penggunaan

³⁵ Maria Theresia Hery, *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Dengan menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedianteraktif*, Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM), Vol.1, No.1, 2015.

metode pengajaran yang monoton akan mengakibatkan materi atau bahan ajar tidak tersampaikan dengan baik bahkan menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

c. Penampilan dalam mengajar

Penampilan merupakan faktor penting dalam kegiatan belajar, jika penampilan yang menarik serta menyenangkan maka akan memberikan wahana pesona bagi para siswa agar memahami bahan ajar pelajaran. Penampilan guru yang baik serta menarik akan menimbulkan serta membantu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar.

d. Kemauan belajar

Guru yang berpengalaman tidak membiarkan para siswa guna mempelajari apa yang tidak sesuai dengan kemampuannya dan tidak memakaskannya. Seorang guru yang baik dan berpengalaman juga memakai metode yang tidak baik dengannya serta tidak membangkitkan minat siswanya.

e. Mengevaluasi Pelajaran

Evaluasi pelajaran merupakan bagian pekerjaan dari seorang guru yang sangat penting yang mana evaluasi pelajaran ini berguna mendapatkan hasil dari kegiatan pembelajaran. Untuk pengevaluasian siswa dalam pelajaran merupakan bagian yang mana guna mendapatkan pemahaman mereka dalam menangkap bahan ajar yang sudah dijelaskan oleh seorang guru. Evaluasi seorang guru membicarakan mencapai mana arah dalam sebuah kegiatan belajar.³⁶

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya sebab-sebab timbulnya minat belajar yaitu menguasai materi, penggunaan metode yang tepat, penampilan saat mengajar, kesediaan untuk mengajar, mengevaluasi pembelajaran. sebab-sebab ini yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menimbulkan minat belajar terhadap siswanya.

³⁶ Slemeto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), Hal, 65.

5. Cara Menemukan Minat Belajar

Setiap siswa mempunyai minat masing-masing adapun minat tersebut bisa tumbuh serta hilang begitu saja, tergantung dari siswanya, bagaimana cara siswa dapat menumbuhkan serta menjaga minat yang ada dalam dirinya. Cara guna menemukan minat belajar tersebut yang dijelaskan oleh Harlock di dalam kutipan jurnal ilmiah karya Rizky M bahwasannya cara menemukan minat belajar yaitu:

a. Memperhatikan apa yang dilakukan siswa dari cara mereka bermain serta membeli sesuatu.

b. Pertanyaan

Apabila siswa menanyakan sesuatu secara terus-menerus maka dapat dipastikan siswa tersebut memiliki minat yang besar.

c. Pokok pembicaraan

Apabila siswa tersebut membicarakan suatu hal tertentu dengan teman sebayanya maupun dengan orang dewasa, maka memberitahukan bahwasannya siswa emmpunyai minat besar.

d. Membaca

Apabila siswa memiliki kebebasan dalam memilih buku yang disukainya untuk dibaca.

e. Menggambar spontan

Apabila siswa tersebut melukis apa yang disukainya apalagi dengan cara spontan atau tanpa dipikirkan maka mereka dapat menunjukkan tentang minat mereka yang diinginkannya.

f. Kegiatan

Apabila siswa mempunyai sebuah pertanyaan tentang apa yang siswa inginkan dan siswa dapat memilih apa yang diinginkan kebanyakan maka hal tersebut dapat menunjukkan minat mereka.

g. Laporan

Seorang guru harus mengetahui ciri-ciri minat siswa sebelum menemukan minat siswa tersebut. Pada intinya guru benar untuk memilah apa yang disukai siswanya.³⁷

³⁷ *Ibid.*, Hal, 74.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya cara menemukan minat belajar yaitu memperhatikan siswa, pertanyaan, pokok pembicaraan, membaca, menggambar spontan, kegiatan serta laporan. Perihal ini bisa dipakai guru untuk menemukan minat belajar siswa. Apabila seorang siswa tidak berminat maka seorang guru harus tau apa yang akan dilakukan untuk menimbulkan minat belajar terhadap siswanya.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah peralihan sikap dari pencapaian hubungan antara seseorang pada masyarakat serta perubahan tersebut bersifat nyata yang menjadikan hal tersebut dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut R. Gagne, belajar merupakan sebuah proses yang mana seseorang tersebut berubah dari segi tingkah lakunya yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut E.R, Hilgart, belajar merupakan sebuah perubahan kegiatan atau program yang bereaksi terhadap lingkungannya.

Menurut Burton, belajar adalah peralihan sikap seseorang dari adanya hubungan dari seseorang tersebut dengan seseorang lainnya serta ada juga perubahan tingkah laku dari seseorang tersebut terhadap lingkungannya.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya belajar yaitu sebuah kegiatan atau program yang dapat dilaksanakan seseorang dengan kesengajaan serta dalam kondisi sadar untuk mencapai tujuan, pemahaman serta pengetahuan yang baru.³⁸

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu keahlian siswa sudah melaksanakan proses pembelajaran. belajar adalah sebuah kegiatan yang dapat merubah tingkah laku seseorang yang sedang berupaya serius guna menggapai arah tertentu dan perubahan tingkah laku tersebut bersifat tetap. Suatu kegiatan

³⁸ M. Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ae-Ruzz Media, 2015), Hal, 1-3.

pembelajaran seorang guru seharusnya dapat menetapkan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang nantinya dapat mengetahui apakah hasil belajar tersebut sudah mencapai arah yang diharapkan, perihal ini bisa dipandang pada cara mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Menurut Sunal, evaluasi merupakan sebuah proses dimana terdapat informasi yang digunakan untuk menimbang seberapa tinggi tingkat keefektifan suatu kegiatan atau program tersebut sudah memadai keinginan dari siswa. evaluasi juga digunakan sebagai tindak lanjut untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penguasaan siswa terhadap pembelajaran.³⁹

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya hasil belajar yaitu peralihan sikap siswa demi mencapai kebutuhan siswa tersebut. Hasil belajar juga dapat diartikan untuk menimbang seberapa tinggi tingkat keefektifan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

3. Ciri-Ciri hasil Belajar

Suatu kegiatan pembelajaran dapat dikatakan baik atau sukses apabila mempunyai ciri-ciri hasil belajar, yaitu:

- a. Hasil belajar tersebut dapat bertahan lama serta dapat diperuntukkan dalam kehidupan siswa, hal ini bisa dipahami bahwasannya hasil dari kegiatan pembelajaran dapat dikatakan baik atau sukses, sedangkan hasil belajar tersebut tidak bertahan lama serta lekas hilang dari siswa maka dapat dipastikan bahwasannya hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut tidak efektif.
- b. Hasil belajar merupakan sebuah pengetahuan yang nyata dari siswa yang telah melaksanakan kegiatan pembelajaran. pengetahuan dari hasil kegiatan pembelajaran bagi setiap siswa seolah-olah menjadi bagian dari kepribadiannya, sehingga dapat mempengaruhi sudut pandangnya.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya ciri-ciri dari hasil belajar yaitu hasil belajar tersebut akan bertahan lama atau tidak serta hasil belajar merupakan hasil yang dari sebuah pengetahuan yang nyata yang

³⁹ A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), Hal, 5.

nantinya dapat menimbulkan atau mempengaruhi sudut pandang siswa tersebut.

4. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan bentuk dari perolehan kegiatan pembelajaran yang berupa informasi maupun kinerja dari siswa tersebut guna melihat para siswa bisa menggapai arah dari kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan. Disebut juga penilaian siswa sudah mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran dengan kriteria yang sudah ditetapkan.⁴⁰

Menurut salah satu ahli yaitu W. James P, berpendapat bahwasannya alasan seorang guru memberikan penilaian kepada siswanya yaitu:

- a. Menentukan kelebihan serta kekurangan
- b. Memantau kesuksesan
- c. Menentukan tingkat
- d. Menetapkan efektivitas dari kegiatan pembelajaran

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya penilaian hasil belajar yaitu pemberian nilai kepada siswa untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran, menentukan kelebihan serta kekurangan siswa, kemajuan siswa, tingkatan siswa, efektifitas kegiatan siswa. Dari penilaian ini seorang guru dapat memantau siswanya secara terperinci.

5. Tujuan Hasil Belajar

Ada beberapa tujuan dari hasil belajar yaitu:

- a. Diagnostik

Menetapkan dimana tempat kesusahan siswa yang berlaku di semua aspek.

- b. Pemilahan

Menetapkan kelulusan siswa sesudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

⁴⁰ Nana Sudjana, *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hal, 3.

c. Penempatan

Menentukan siswa dengan tingkat kemampuannya masing-masing serta potensi yang dimiliki seseorang, perihal ini dapat dilaksanakan *Post Test, Pree-Test* Serta teknik-teknik lainnya.⁴¹

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya tujuan hasil belajar yaitu diagnostik, seleksi, penempatan. Hal ini dapat mempermudah seorang guru untuk mengelompokkan para siswanya dari berkemampuan rendah serta berkemampuan tinggi.

6. Cara Pengumpulan Hasil Belajar

Ada beberapa cara dalam pengumpulan hasil belajar untuk membuktikan kemajuan siswa dalam belajar, yaitu:

a. Penilaian portofolio

Gabungan dari penilaian belajar selama satu periode yang dikemas secara sistematis atau terstruktur.

b. Penilaian aktivitas

Pengamatan guru pada keseharian siswa saat kegiatan pembelajaran.

c. Penilaian penugasan

Penilaian penugasan merupakan penilaian melalui proyek yang dilakukan terhadap suatu tugas yang dilaksanakan oleh siswa secara individual maupun berkelompok guna waktu yang sudah ditentukan.

d. Penilaian hasil kerja

Memberikan nilai kepada siswa yang telah menyelesaikan sebuah pekerjaan yang sudah ditetapkan oleh guru. Contohnya: menggambar, pahatan, teknologi ataupun yang lainnya.

e. Penilaian tes tulis

Pemberian nilai pada waktu tertentu seperti halnya PTS atau PAS dengan kondisi yang tertentu juga. Penilaian tes tulis tersebut berupa pilihan gan, uraian serta menjodohkan dan yang lainnya.⁴²

⁴¹ Evelin Siregar dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), Hal, 145.

⁴² Evelin Siregar dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), Hal. 144-146.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya cara pengumpulan hasil belajar adalah aktivitas, tugas, folio, hasil, tes tulis. Hal ini dapat mempermudah seorang guru memperoleh sampai seberapa pemahaman yang dapat siswa pahami dari materi yang sudah dijelaskan oleh seorang guru.

7. Ranah hasil Belajar

Adapun didalam sebuah sistem pendidikan nasional yang telah merumuskan sebuah tujuan dari sebuah pendidikan menjadi 3 ranah yaitu:

a. Ranah kognitif

Bagian dari keterkaitan dengan kemampuan dalam berfikir siswa, kemampuan siswa, pengenalan siswa, pemahaman siswa, penentuan serta penalaran siswa.

b. Ranah afektif

Bagian dari keterkaitan dengan emosi siswa, sikap siswa, perasaan siswa, penerimaan serta penolakan terhadap objek.

c. Ranah psikomotorik

Bagian dari keterkaitan pada keahlian siswa dalam melaksanakan suatu pekerjaan yang melibatkan anggota badan atau gerak fisik.

Dari ketiga ranah yang sudah di paparkan di atas, ranah kognitif menjadi salah satu ranah yang sangat banyak dinilai oleh para guru dikarenakan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.⁴³

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya ranah hasil belajar adalah psikomotorik, kognitif, afektif. Hal ini bisa digunakan untuk seorang guru untuk selalu konsisten dalam setiap kegiatan pembelajaran.

⁴³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses belajar mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), Hal, 22-23.

8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari lingkungan sekitar, yaitu:

a. Faktor dalam diri siswa

Faktor dalam diri siswa yang nantinya dapat berdampak kemampuannya dalam belajar. Contohnya: Minat belajar, kecerdasan, keadaan badan yang sehat jasmani serta rohani.

b. Faktor lingkungan

Faktor yang mempengaruhi dari luar siswa. Contohnya: keluarga, masyarakat serta lembaga-lembaga. Sesuatu dari contoh tersebut yang bersifat negatif maka akan berdampak kepada hasil belajar siswa.⁴⁴

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya faktor yang bisa berdampak pada hasil belajar adalah faktor dalam diri siswa dan faktor lingkungan. Faktor internal dapat dirasakan oleh setiap siswa yaitu minat belajar, kecerdasan, dll. Faktor eksternal dapat dilihat dari masyarakat, keluarga, dll

F. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Pengertian Pembelajaran pendidikan Agama Islam

Belajar merupakan kegiatan yang arah untuk mencapai ketiga ranah, yaitu ranah kognitif digunakan untuk mendapatkan pemahaman, kecerdasan dan pengetahuan siswa. Ranah afektif digunakan untuk mendapatkan sikap, perhatian serta karakteristik dari siswa, sedangkan ranah psikomotorik digunakan untuk mendapatkan ketrampilan fisik yang berkaitan dengan gerak tubuh siswa.⁴⁵

Secara bahasa, kata pendidikan berasal dari kata didik yang mempunyai arti melontarkan keahlian dari dalam seseorang. Didik merupakan bimbingan yang digunakan untuk mengeluarkan potensi atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa menuju kedewasaan. Adapun

⁴⁴ Dimiyati dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), Hal, 239-253.

⁴⁵ Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: CV. Pedoman Ilmu Jaya, 1995), Hal, 58-59.

kaitannya pendidikan dengan lembaga sekolah yang mana sekolah tersebut digunakan sebagai tempat untuk mendidik siswa secara resmi.⁴⁶

Menurut Ngalim Purwanto berpendapat bahwasannya edukasi merupakan upaya orang tua pada hubungan dengan buah hati dalam memandu kemajuan anak dalam hal kebugaran jasmani serta rohani.⁴⁷

Edukasi pada bahasa arab disebut dengan Tarbiyah asal dari kata *Rabba* yang mempunyai arti melatih dan sebagainya. Tercantum dalam sebuah ayat Al-Qur'an yaitu surat Al-Isra (17) ayat 24 yaitu:

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ أَرْحَمُهُمَا كَمَا
رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا

Artinya: dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua Telah mendidik Aku waktu kecil". (QS. Al-Isra: 24).

Tarbiyah diartikan guana perjalanan persiapan manusia dalam fase awal kehidupan yaitu pada masa bayi maupun kanak-kanak.⁴⁸

Menurut A. tafsir, edukasi merupakan pendampingan yang dibagikan kepada siswa supaya siswa tersebut dapat mengoptimalkan secara utuh yang mestinya menggunakan pendidikan agama Islam.⁴⁹

Menurut Zakiya Darajat, pendidikan Islam merupakan pembentukan seseorang yang berkepribadian muslim, sedangkan menurut Al-Syaibani, pendidikan Islam merupakan sebuah proses dimana dapat mengubah tingkah laku seseorang pada kepribadiannya, masyarakat serta lingkungan sekitarnya.⁵⁰

⁴⁶ Dwi Nugroho, *Mengenal Manusia dan pendidikan*, (Yogyakarta: Liberty, 1998), Hal, 1.

⁴⁷ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Karya, 1998), Hal, 3.

⁴⁸ Zuhairini, dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Malang: Biro Ilmiah Tarbiyah, IAIN Sunan Ampel, 1981), Hal, 25.

⁴⁹ A. Tafsir, *Ilmu pendidikan dalam Perspektif Islam*, (bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1994), Hal, 32.

⁵⁰ Omar M. Al-Syaibani, *Falsafah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bulan bintang, 1979), Hal, 11.

Departemen Agama Republik Indonesia menerbitkan pengertian dari PAI yaitu suatu upaya guna bersejua untuk mengamalkan, meyakini dan memahami pendidikan agama Islam dengan belajar mengajar. adapun pendidikan agama Islam juga digunakan guna menghargai PAI dalam berhubungan ukhuwah Islamiyah.⁵¹

Edukasi mempunyai peran sangat berat yaitu menyiapkan siswa guna menambah edukasi serta teknologi diinginkan para siswa juga menambah keyakinan serta kepatuhan kepada Allah Swt. Dalam hal ini penambahan keyakinan serta kepatuhan digunakan guna menjaga akibat buruk dari bertambahnya edukasi serta teknologi. Bentuk edukasi nasional adalah sebuah bagian keseluruhan edukasi yang silih berhubungan guna menggapai arah edukasi nasional dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar membuat manusia yang sempurna.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya pembelajaran pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang ditunjukan guna membuat manusia yang sempurna.

2. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menurut Yunus ruanglingkup dari PAI meliputi beberapa aspek adalah keserasian, keseimbangan serta keselarasan, sebagai berikut:

- a. Ikatan manusia kepada dirinya sendiri.
- b. Ikatan manusia kepada sesama manusia.
- c. Ikatan manusia kepada lingkungannya.
- d. Ikatan manusia kepada Allah SWT.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya ruang lingkup dari pendidikan agama Islam menyangkup tiga unsur adalah, akhlak, syariah dan aqidah. Ketiga unsur ditambahkan untuk bahan ajar pembelajaran yang bermacam-macam yang selaras pada keinginan dari institut yang terjalin.

⁵¹ Alisuf Sabri, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: CV. Pedoman Ilmu Jaya, 1999), Hal, 74.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya ruang lingkup PAI yaitu ikatan manusia kepada dirinya, sesama manusia, lingkungannya, serta Allah Swt. Hal ini yang bertujuan agar tidak menyimpang dari ajaran PAI.

3. Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI)

Program yang disediakan sekolah untuk mengembangkan siswa dalam suatu hal yang berkaitan dengan pendidikan, sosial budaya serta kesenian serta mengubah perilaku mereka supaya selaras pada arah edukasi.

Sistem pendidikan nasional merupakan alat rancangan untuk mengatur sistem pendidikan pada arah, materi, isi, metode yang akan dipakai dalam peraturan belajar mengajar yang mana kegiatan pembelajaran tersebut digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwasannya kurikulum PAI adalah perkakas guna menggapai suatu arah tertentu. Maka dari itu dibutuhkan kurikulum yang selaras.

Bahan ajar inti dari PAI yaitu:

a. Akhlak

Akhlak merupakan suatu bentuk dari amalan yang mengajarkan manusia bagaimana tatacara bergaul dengan sesama manusia lainnya.

b. Aqidah

Aqidah merupakan suatu keyakinan yang dipercayai oleh manusia terhadap keesaan Allah Swt.

c. Syariah

Syariah adalah hubungan amal jariyah guna menciptakan ikatan manusia kepada Allah Swt. Serta mengatur kehidupan manusia dalam mengatur pergaulan.

Tiga ajaran inti dari pendidikan agama Islam ini kemudian di jabarkan kedalam rukun Islam dan rukun iman. Ketiga jabaran ini menciptakan ilmu yang disebut dengan ilmu akhlak dll. Ilmu ini didasari dari hukum Islam adalah al-qur'an dll.

Tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP) secara psikologi, siswa telah mengalami perkembangan dari segi jiwa serta intelektualitas

yang beda dengan siswa Sekolah Dasar (SD). Kejiwaan serta intelektualitas yang menuju kematangan harus diisi dengan standart pendidikan agama Islam yang sesuai. Maka dari itu belajar mengajar PAI di tingkatan SMP dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- a. Akhlak
- b. Sejarah Islam
- c. Fiqh
- d. Tarikh
- e. Mu'amalah
- f. Syariah
- g. Al-Qur'an
- h. Keimanan.⁵²

Dari beberapa penjelasan di atas bahwasannya kurikulum PAI yaitu akhlak, aqidah, serta syariah. Ketiga kurikulum ini yang akan menciptakan manusia yang sempurna atau yang biasa kita sebut insan kamil.

4. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Penambahan amal yang mampu menciptakan siswa muslim sempurna atau yang biasa kita sebut sebagai insan kamil. Untuk mendapatkan insan kamil ini harus meliputi beberapa aspek adalah dari aspek psikomotorik, kognitif dan afektif.

Ada beberapa arah dari PAI menurut para ahli, yaitu:

- a. Zakiyah Darajat, dkk, pendidikan agama Islam dibagi menjadi 4 tujuan adalah arah operasional, arah akhir serta arah waktu tertentu. Arah keseluruhan dari edukasi agama Islam yaitu meliputi tingkah laku siswa, penampilan siswa serta kebiasaan siswa. Tujuan sementara dari pendidikan agama Islam yaitu proses pendidikan. Arah akhir dari PAI yaitu manusia sempurna atau yang biasa kita sebut insan kamil. Yang dimaksud PAI menurut Zakiyah Darajat adalah tujuan yang akan diraih oleh siswa ketika siswa telah melaksanakan rangkaian kegiatan yaitu

⁵² Departemen pendidikan dan kebudayaan, *Kurikulum Pendidikan Dasar, Garis-garis besar program pengajaran (GBPP)*, (Jakarta: Depdikbud, 1993), Hal, 3.

pendidikan formal yang nantinya siswa akan mendapatkan pengalaman yang sangat berharga di dalam hidupnya, namun rangkaian tersebut harus sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan.⁵³

- b. Al-Abrasyi mempunyai beberapa pendapat yang kongkrit, yaitu tujuan dari pendidikan agama Islam yaitu lima tujuan pokok, antara lain:
- 1) Sebagai persiapan untuk menghadapi kehidupan didunia maupun kehidupan di akhirat
 - 2) Sebagai pembentukan akhlak yang mulia
 - 3) Sebagai peningkatan jiwa bagi para siswa serta dapat memenuhi keinginan untuk menggali ilmu tanpa sekedar menggali ilmu saja.
 - 4) Sebagai persiapan untuk menjemput rezeki serta pemeliharaan dari segi pemanfaatannya. Perpaduan antara agama serta ilmu dapat menjadikan manusia menuju muslim yang sempurna.
 - 5) Sebagai sarana bagi para siswa untuk menjadikan pendidikan agama Islam sebagai profesi tertentu sehingga siswa akan mudah mendapatkan atau mencari rezeki.⁵⁴

Tujuan pendidikan agama Islam ialah membuat para siswa untuk mempunyai akhlak yang mulia serta beriman, yang bisa ditunjukkan dengan perilaku-perilaku yang terpuji dalam interaksi sesama manusia, bisa interaksi manusia kepada lingkungannya. Pendidikan agama Islam membantu siswa menjadikan siswa tersebut sebagai muslim yang sempurna atau yang biasa kita sebut sebagai insan kamil. Insan kamil yaitu muslim yang sempurna yang memiliki hubungan amal baik terhadap Allah Swt, kepada sesama manusia dan sekitarnya.

Arah dari PAI pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu:

- a. Meyakini Allah Swt, rukun Islam serta rukun iman.
- b. Beribadah selaras kepada tutunan syariat agama Islam.
- c. Bisa menaladi perilaku Rasulullah SAW.
- d. Bisa membaca, memhami serta menulis ayat-ayat al-qur'an.

⁵³ Zakiyah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), Hal, 18.

⁵⁴ *Ibid.*, Hal, 26.

e. Mengimplementasikan hukum muamalah agama Islam.⁵⁵

Dari beberapa penjealsan di atas bahwasannya tujuan inti dari pendidikan agama Islam yaitu menciptakan manusia yang sempurna.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁵⁵ DEPAG RI, *Kendali Mutu Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: DEPAG RI, 2003), Hal, 9.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Penelitian ini memakai kuantitatif dikarenakan memakai angka-angka, dimulai pada mengumpulkan data, mendeskripsikan data, dan menunjukkan hasil penelitian.⁵⁶ Serta dijabarkan berupa pernyataan konsep global, terjun langsung ke lokasi yang digunakan guna mencoba seberapa valid konsep global tersebut, sudah melewati proses validasi maka bisa ditarik kesimpulan. Kemudian bisa dijelaskan dengan deskripsi dikarenakan nantinya ditujukan guna pendeskripsian data yang sudah didapatkan serta digunakan untuk menjawab dari rumusan masalah.

2. Jenis Penelitian

a. Penelitian Kuantitatif Deskriptif

Penelitian yang dipakai guna mendeskripsikan berbagai variabel, bagaimana kejadian yang terjadi di lapangan dengan berbentuk pendeskripsian atau pernyataan. Penelitian kuantitatif deskriptif ini dapat diperoleh dari adanya sebuah proses wawancara, observasi, serta dokumentasi.⁵⁷ Jenis penelitian ini untuk mendeskripsikan dari hasil data primer serta data sekunder yaitu model pembelajaran, minat belajar serta hasil belajar siswa.

⁵⁶ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), Hal, 12.

⁵⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2005), Hal, 48-49.

B. Populasi

Populasi adalah digunakan guna menyampaikan halangan tertahap objek yang dikaji. Menurut Burhan Bungin keseluruhan sebuah bahan kajian, objek tersebut bisa berupa seseorang dll, yang nantinya dari objek ini bisa digunakan untuk bahan penelitian.⁵⁸ Populasi pada penelitian kali ini adalah kelas VIII A dan kelas VIII B yang berjumlah 64 siswa. Dikarenakan populasi belum mencapai 100 maka penelitian ini memakai penelitian populasi.

C. Sumber Data, Variabel dan Skala Pengukuran

1. Sumber Data

Sumber data yang dipakai pada penelitian kuantitatif ini berupa data sekunder dan primer.

a. Data Primer

Data didapatkan secara langsung yang berada di tempat penelitian.⁵⁹ Diambil dari data berupa nilai-nilai PTS dan PAS dari kelas VIII A dan VIII B pada studi PAI digunakan pada mengetahui model pembelajaran, minat belajar serta hasil belajar siswa.

b. Data Sekunder

Data yang didapatkan dari pihak kedua yang diinginkan.⁶⁰ Diambil dari data berupa buku, laporan, bahan bacaan, biografi sekolah, visi, misi, struktur keorganisasian sekolah, guru, dll.

2. Variabel

Variabel merupakan gambaran yang jelas dari penelitian ini, variable yang dipakai pada peneliti ini yaitu dengan menggunakan variabel terkait dan variabel bebas. yaitu:

⁵⁸ *Ibid.*, Hal, 100.

⁵⁹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta, Prenadamedia, 2005), Hal, 122.

⁶⁰ *Ibid.*, Hal, 122.

a. Variabel bebas

Variabel dapat mengakibatkan, variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamen*)

b. Variabel terikat

Variabel yang mendapatkan efek dari variabel bebas, variabel terikat yang dipakai dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar.

3. Skala pengukuran

Penelitian ini memakai skala likert guna mengukur perilaku, persepsi serta argumentasi dari manusia serta organisasi.⁶¹ pengukuran variabel dapat disampaikan sebagai indikator variabel yang berguna untuk landasan dalam menyusun butir-butir pertanyaan. Jawaban dari butir pertanyaan tersebut dapat berupa selalu, sering, kadang-kadang, tidak sama sekali.⁶² Pertanyaan dalam pengukuran skala likert ini menggunakan pilihan ganda. Skala likert ini digunakan untuk menentukan data primer yaitu minat belajar siswa.

Masing-masing butir instrumen dapat dikriteriakan dengan skor yaitu dengan skor terendah serta skor tertinggi antara 1 sampai 4.

a. Jawaban A = Skor 4

b. Jawaban B = Skor 3

c. Jawaban C = Skor 2

d. Jawaban D = Skor 1

D. Metode Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

1. Pengumpulan data

Data yang sudah didapatkan nantinya dapat dipakai guna mengukur hipotesis. Adapun pengumpulan data yang dipakai yaitu:

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (bandung: Alfabeta, 2017), hal, 134.

⁶² *Ibid.*, Hal, 135.

a. Metode angket

Metode pengumpulan data yang berupa instrumen tertulis yang dimaksudkan guna mendapatkan data berupa jawaban para peserta.⁶³ Dalam hal ini angket dipakai guna mencari data primer yaitu model pembelajaran serta minat belajar siswa.

b. Metode wawancara

Metode wawancara merupakan metode penelitian yang berupa percakapan antara dua orang, adalah peneliti berfungsi sebagai mengajukan pertanyaan dan objeknya berfungsi sebagai pemberi jawaban tersebut.⁶⁴ Dalam hal ini wawancara digunakan sebagai data primer yaitu implementasi model pembelajaran.

c. Metode dokumentasi

Metode dokumenter merupakan metode pengumpulan data yang dipakai untuk mendapatkan gambaran objek berupa laporan dll.⁶⁵ Dalam hal ini dokumenter untuk menemukan data primer yaitu nilai PTS dan nilai PAS siswa serta data sekunder yaitu biografi sekolah, visi, misi, organisasi, guru, dll.

2. Instrumen penelitian

Menurut Sugiyono, instrumen merupakan sebuah perkakas yang dapat dipakai untuk menimbang sebuah fenomena.⁶⁶ Instrumen yang digunakan yaitu angket.

a. Indikator penelitian

Hal-hal yang nantinya dipakai guna pedoman dari sebuah penelitian.⁶⁷ penelitian ini memakai indikator, yaitu:

⁶³ Koenjoroningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia, 1980), Hal, 173.

⁶⁴ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), Hal, 186.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal, 326.

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (bandung: Alfabeta, 2017), hal, 102.

⁶⁷ *Ibid.*, Hal, 103.

Tabel 3.1
Indikator Variabel X

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournamen) (X)	Penggunaan model pembelajaran tipe TGT	a. Penggunaan model pembelajaran tipe TGT	1,5	2
			b. Variasi model pembelajaran dalam tipe TGT	2,3,4	3

Tabel 3.2
Indikator Variabel Y

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Meningkatkan minat belajar (Y)	Sikap siswa kepada model pembelajaran tipe TGT	a. Ketertarikan siswa	7	1
			b. Perhatian siswa	6	1
		Manfaat penggunaan model pembelajaran tipe TGT	a. Keterlibatan siswa	8,9	2
			b. Perasaan senang siswa	10	1

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik pengolahan data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

a. *Editing*

Editing merupakan cara yang dipakai guna memeriksa kembali data yang sudah masuk kemudian disaring dari data tersebut yang relevan. *Editing* merupakan proses pengkoreksian terhadap dangket yang sudah diisi oleh responden, apakah jawaban tersebut sudah lengkap atau belum, jawaban tersebut sudah benar, serta angket yang digunakan telah rusak, maka angket tersebut kemudian disaring serta ditindaklanjuti pada tahap pengolahan data.

b. *Coding*

Coding merupakan mengubah angka menjadi simbol pada tiap data yang sama. Yang dimaksudkan disini yaitu angket yang diberikan identitas yang nantinya data tersebut bisa digunakan dalam pengolahan data lanjutan.

c. *Scoring*

Scoring merupakan pemberian angka kepada angket pada pertanyaan. Peneiti mencermati angket serta menjumlah skor dalam setiap pertanyaan untuk setiap variabel.

d. Tabulasi

Tabulasi merupakan menerbitkan data dalam tabel serta membereskan angka dan menjumlahnya.⁶⁸ Tabel yang nantinya dapat dimasukkan data hasil angket, serta sebagai persiapan analisis data.

2. Analisis Data

Dalam menganalisis sebuah data yang sudah dikumpulkan dari penelitian maka digunakan analisis data berupa analisis statistik memakai sebuah aplikasi yang bernama *SPSS*. Dari penyebaran angket tersebut, maka hasilnya dapat dikumpulkan ke dalam tabel dan dianalisis menggunakan analisis regresi untuk data primer yaitu minat belajar siswa. Adapun analisis data yang digunakan guna mendapatkan minat belajar siswa, yaitu:

⁶⁸ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta, Prenadamedia, 2005), Hal, 164.

a. Analisis pendahuluan

Tahapan ini merupakan tahapan di mana data-data yang sudah dikumpulkan akan diberikan sebuah skor atau angka-angka kuantitatif dengan kriteria tertentu, yaitu:

- 1) Jawaban A = Skor 4
- 2) Jawaban B = Skor 3
- 3) Jawaban C = Skor 2
- 4) Jawaban D = Skor 1

b. Uji Persyaratan Analisis

Setelah memberikan skor atau angka-angka kuantitatif maka data tersebut diuji dengan uji prasyarat yang mana uji prasyarat tersebut meliputi uji normalitas serta uji linieritas.

1) Uji Validitas

Uji Validitas dipakai guna mengukur valid tidaknya instrumen. Instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat menjelaskan ukuran oleh instrumen tersebut⁶⁹

Uji Signifikansi dilaksanakan menggunakan perbandingan nilai r hitung dan r tabel. Uji signifikansi koefisien korelasi pada nilai sig 0.05 yang mempunyai makna instrumen valid dan sebaliknya.

2) Uji Reliabilitas

Peneliti memakai cara *Cronbach Alpha* guna mengetes reliabilitas, alat ukur yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada minat belajar siswa. Pengambilan keputusan yaitu jika koefisien *Cronbach Alpha* > 0.70 maka pertanyaan atau variabel dapat dinyatakan reliabel dan sebaliknya. Perhitungan reliabilitas formulasi *Cronbach Alpha* ini dilaksanakan dengan menggunakan program SPSS.25. jika dijadikan tabel, yaitu:

⁶⁹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 25*. (Semarang, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), Hal, 51.

Tabel 3.3
Tingkat Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
< 0,9	Sangat Reliabel
0,7 – 0,9	Reliabel
0,4 – 0,7	Cukup Reliabel
0,2 – 0,4	Kurang Reliabel
< 0,2	Tidak Reliabel

3) Uji Normalitas

Statistik parametrik penyebaran data normal merupakan ketentuan mutlak. Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagaimana dinyatakan oleh Sahid Raharjo yang mana jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka data penelitiannya penyebaran normal dan sebaliknya.⁷⁰

4) Uji Linearitas

Uji linearitas bisa dilakukan dengan *test of linearity* di dalam sebuah aplikasi yang bernama *SPSS.25*. Pengambilan keputusan menurut sugiyono yang mana jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka bisa dinyatakan bahwasannya variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear dan sebaliknya.

c. Analisis Nilai Rata-Rata

Adapun analisis data yang dipakai guna mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa memakai rumus presentase menurut sudijono,⁷¹ yaitu:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

⁷⁰ Sahid Raharjo, *Cara melakukan Uji Normalitas Shapiro Wilk dengan SPSS*, (Jakarta: Salemba Empat, 2014). Hal, 137.

⁷¹ Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), Hal, 81.

Keterangan :

M_x = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor semua siswa

N = Jumlah seluruh siswa

d. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) H1 : Adanya efektivitas model pembelajaran koopertaif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) dalam meningkatkan Minat belajar siswa.
- 2) H2 : Adanya efektivitas model pembelajaran koopertaif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) dalam meningkatkan Hasil belajar siswa.

e. Analisis Regresi Sederhana

Analisis hipotesis merupakan perkakas yang dipakai guna mengetes hipotesis variabel X pada variabel Y, dengan memakai rumus regresi sederhana dengan menggunakan formulasi sebagai berikut⁷² :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

a = Konstanta regresi

bX = Nilai turunan atau peningkatan variabel bebas

⁷² Tulus Winarsunu, *Statistik Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2006), Hal, 185.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMPN 1 Waru

SMP Negeri 1 Waru, berdiri pada tahun 1980. Pada saat itu sekolah bertempat di ujung perbatasan sebelah utara kabupaten Sidoarjo dengan ujung sebelah selatan kota madya Surabaya merupakan satu-satunya sekolah lanjutan tingkat pertama negeri di kecamatan Waru berinisial SMP Negeri Waru yang awalnya hanya memiliki 3 kumpulan belajar dengan 144 siswa dan merupakan sekolah pecahan dari SMP Negeri Taman yang sudah ada terlebih dulu hingga kegiatan belajar mengajar guna angkatan I dilaksanakan di SMP Negeri Taman dan diasuh oleh jajaran guru SMP Negeri Taman.

Setahun setelahnya pada bulan Januari 1981 gedung SMP Negeri Waru yang bertempat di desa Kepuh Kiriman kecamatan Waru-Sidoarjo selesai dibangun dengan fasilitas 9 ruang belajar, 1 Laboratorium IPA, 1 ruang keterampilan, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang BK, 1 ruang perpustakaan, 2 kamar kecil siswa putra dan putri, 1 kamar kecil untuk kepala sekolah dan 1 kamar kecil untuk guru. Berbekal fasilitas tersebut maka proses pembelajaran sejak tahun 1981 mulai dilakukan di SMP Negeri Waru yang diasuh oleh kurang lebih 30 orang guru terdiri dari GTT (Guru Tidak Tetap) dan guru PNS. Dengan Kepala Sekolah pertama yakni Bapak Drs. H. Muhammad Chalil, BA.

Seiring berjalannya waktu dan semangat pengabdian yang tinggi dari para guru dan karyawan, maka saat ini SMP Negeri 1 Waru memiliki 30 Rombel dengan 82 orang personil guru dan karyawan serta alhamdulillah sejak tahun 2005 hingga saat ini SMP Negeri 1 Waru sudah diberi kepercayaan dari pemerintah menjadi Sekolah Standar Nasional (SSN). Sebagai salah satu Sekolah Standar Nasional (SSN) di kabupaten Sidoarjo pengelola SMP Negeri 1 Waru dituntut harus selalu kreatif dan inovatif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan kita khususnya di wilayah

kabupaten Sidoarjo. Guna itu SMP Negeri 1 Waru harus dikelola dengan baik agar sumber daya yang ada bisa dimanfaatkan dengan maksimal, efisien dan efektif. Pada tahun 2016 SMP Negeri 1 Waru menjadi Sekolah Adiwiyata Kabupaten yaitu sekolah yang peduli lingkungan. Berkat kerja sama yang bagus antara pendidik, tenaga pendidik, dan warga sekolah maka pada tahun 2019 berhasil menjadi sekolah Adiwiyata Propinsi Jawa timur, sekolah ramah anak, dan sekolah tangguh bencana.

Adapun Periode Kepala Madrasah yang pernah menjabat di SMPN 1 Waru Sidoarjo yaitu :

- 1) Bapak Drs. H. Muhammad Chalil,BA (Tahun 1980-1987)
- 2) Bapak Soejatmo Soerodiharjo (Tahun 1987-1992)
- 3) Bapak Drs. Soetomo (Tahun 1992-1995)
- 4) Bapak Supadi (Tahun 1995-2000)
- 5) Bapak Drs. B. Soeharto, M.Pd (Tahun 2000-2006)
- 6) Bapak Drs. Fathurrahman M,MM (Tahun 2006-2010)
- 7) Bapak Drs. H.M.S Manan (Tahun 2010-2018)
- 8) Bapak Drs. Sugeng Pamudji, M.Pd (Tahun 2018-2022)
- 9) Ibu Dra. Neny Arifah, M.Pd (Tahun 2022-2024)

2. Profil SMPN 1 Waru

SMP Negeri 1 Waru adalah salah satu sekolah yang turut berkontribusi dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Sekolah ini terletak di Jalan Kepuhkiriman, Waru, Ngeni, Kepuhkiriman, Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo dan merupakan sekolah menengah pertama dengan akreditasi A. SMPN 1 Waru memiliki visi “berwawasan global unggul dalam prestasi, peduli lingkungan, bersiaga melestarikan lingkungan, serta berupaya mencegah kerusakan dan mencegah pencemaran berdasarkan iman dan takwa”.

SMP Negeri 1 Waru juga mendapatkan penghargaan yakni sekolah sekolah adiwiyata atau yang disebut dengan sekolah kehijauan. Di sekolah ini terdapat *green house* sehingga sekolah ini terlihat asri dan nyaman. SMPN 1 Waru merupakan sekolah modern yang terus berkembang sesuai

dengan zamannya. Meskipun sekolah ini termasuk sekolah umum dan berlabelkan negeri yang menggunakan kurikulum 2013, akan tetapi pelajaran agama yang diberikan kepada peserta didiknya juga sudah memadai sesuai dengan kemendikbud. Secara fisik, citra yang ditampilkan adalah berwawasan global serta unggul pada prestasi baik akademik maupun non akademik.

SMPN 1 Waru juga memiliki tenaga pendidik yang lengkap didukung oleh tenaga kependidikan yang berkemampuan dalam meningkatkan kualitas academia sekolah dan mendukung adanya perkembangan zaman. Disamping sekolah ini berbasis umum negeri akan tetapi dapat mewujudkan kebiasaan agamis yakni dengan membiasakan sholat dhuhur, sholat dhuha, sholat jum'at berjama'ah serta pengimplementasian lainnya dari segi keIslaman dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan senyum, sapa, salam, salim, dan santun juga diterapkan di sekolah ini, karena sekolah ini menjunjung tinggi tentang adab, yang memiliki manfaat sangat besar.

3. Visi dan Misi SMPN 1 Waru

a. Visi dari SMPN 1 Waru

“Berwawasan global unggul dalam prestasi, peduli lingkungan, bersiaga melestarikan lingkungan, serta berupaya mencegah kerusakan dan mencegah pencemaran berdasarkan iman dan takwa”. Visi ini berorientasi berdasarkan dengan arah berjangka pendek, menengah, dan panjang. Visi ini mencerminkan profil dan cita-cita serta merupakan pedoman bagi setiap civitas akademika SMPN 1 Waru dalam tujuan satuan pendidikan. Adapun indikatornya yaitu :

- 1) Memiliki kualitas iman, taqwa, dan berakhlak mulia.
- 2) Memiliki kecerdasan, keterampilan yang prima baik akademis maupun non akademis.
- 3) Memiliki kedisiplinan dan ketertiban di segala bidang.
- 4) Menguasai teknologi informasi dan mampu mengembangkan bakat dan minat secara vokasional.

- 5) Memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
 - 6) Memiliki budaya terhadap kebersihan, kerindangan, keindahan, dan kesehatan.
 - 7) Memiliki sikap siaga untuk melestarikan lingkungan.
 - 8) Memiliki sikap siaga untuk menjaga lingkungan.
 - 9) Memiliki sikap siaga untuk mencegah pencemaran di lingkungan sekolah.
 - 10) Memiliki budaya senyum, sapa, salam, salim, dan santun (5S).
- b. Misi SMPN 1 Waru dalam mewujudkan visinya, yakni :
- 1) Mewujudkan peserta didik yang bertaqwa, disiplin, berkualitas, berkepribadian berorientasi global dan berakhlak mulia.
 - 2) Melaksanakan sistem pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM).
 - 3) Melaksanakan pembelajaran sesuai SOP (Standar Operasional Prosedur).
 - 4) Melaksanakan pembelajaran berbasis IT dengan mengembangkan bakat dan minat berdasarkan multi intelegensi yang dimiliki.
 - 5) Melaksanakan pembelajaran cinta lingkungan untuk mewujudkan warga sekolah yang peduli lingkungan.
 - 6) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup.
 - 7) Menumbuhkan budaya hidup bersih, sehat sehingga terwujud lingkungan sekolah yang sehat.
 - 8) Menumbuhkan sikap siaga menjaga kebersihan.
 - 9) Melaksanakan program cinta lingkungan.
 - 10) Menumbuhkan sikap siaga mencegah terjadinya pencemaran di lingkungan sekitar.
 - 11) Menumbuhkan sikap siaga mengatasi terjadinya pencemaran di lingkungan sekitar.
 - 12) Menumbuhkan budaya untuk saling senyum, sapa, salam, salim, dan santun (5S) terhadap semua warga sekolah.

4. Program-Program SMPN 1 Waru Sidoarjo

a. Program Akademik

Untuk mencapai sasaran mutu dalam bidang kurikulum pada program akademik. Maka sekolah menyusun program akademik dengan sebaik-baiknya guna fokus dalam mencapai tujuannya. Adapun program akademik SMPN 1 Waru, yakni :

1) Sistem Belajar

Setiap rombel kelas maksimal berjumlah 35 siswa dengan 1 orang wali kelas. Beberapa mata pelajaran yang diberikan peserta didik dengan guru sesuai dengan bidang studinya yakni PAI, PKN, BIndo, BIng, MTK, IPA, IPS, Olahraga, Seni Budaya, TIK, Bahasa Jawa, dan BTQ. Tidak hanya dalam kelas peserta didik belajar, akan tetapi peserta didik juga melakukan kunjungan ke perpustakaan sekolah setiap waktu guna mendapat pengetahuan atau bacaan tambahan diluar jam pembelajaran. Di sekolah SMPN 1 Waru juga menyediakan *digital library* (digilib) guna memudahkan peserta didik mengakses peminjaman buku.

2) Waktu Belajar

Sekolah berlangsung 6 hari dalam 1 pekan yaitu pada hari Senin hingga Sabtu. Waktu belajar kelas 7, 8, dan 9. Dari jam 07.00-15.00. Teralokasi 1 jam pelajaran.

3) Program Evaluasi

Sekolah memiliki program evaluasi yang ditujukan untuk peserta didik guna mengetahui kemampuan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Adapun program evaluasinya adalah PTS (Penilaian Tengah Semester), PAS (Penelitian Akhir Semester), US (Ujian Sekolah), PAT (Penilaian Akhir Tahun) dan AN (Asesmen Nasional).

4) Raport

Sekolah menggunakan e-raport yang dapat diakses melalui link yang diberikan wali kelasnya masing-masing.

b. Program Non Akademik

1) Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ini dilaksanakan secara terprogram dan terjadwal pada waktu 2 jam pelajaran. Berikut ekstrakurikuler dalam tabel :

Tabel 4.1
Kegiatan Ekstrakurikuler

No.	Jenis Ekstrakurikuler	Kegiatan PRLH (Perilaku Ramah Lingkungan Hidup)	Karakter
1	Pendidikan Kepramukaan	Membersihkan lingkungan sekolah.	a. Kepedulian b. Tanggung jawab
2	Paskibra	Penghematan energi	a. Kedisiplinan b. Kepedulian
3	Seni Tari	Penghematan energi	a. Kepemimpinan b. Bersih c. Sehat
4	Seni Musik	Penghematan energi	a. Kepemimpinan b. Bersih c. Sehat
5	Seni Karawitan	Penghematan energi	a. Kepemimpinan b. Bersih c. Sehat
6	Dance	Pemanfaatan sampah	a. Kedisiplinan b. Kepedulian
7	Bola Basket	Membersihkan lapangan basket	a. Disiplin b. Kepedulian
8	Karate	Pemeliharaan tanaman di sekitar sekolah	a. Kejujuran b. Kepedulian
9	Paduan Suara	Membersihkan area sekitar	a. Disiplin b. Kepedulian
10	Jurnalistik	Penghematan air	a. Kejujuran b. Kepedulian

11	Futsal	Membersihkan lapangan	a. Kejujuran b. Kepedulian
12	Seni Lukis	Pemanfaatan Sampah	a. Kejujuran b. Kepedulian
13	Teater	Penghematan energi	a. Kepemimpinan b. Bersih c. Sehat
14	Pagar Nusa	Membersihkan lingkungan sekitar	a. Disiplin b. Berani
15	PMR	Membersihkan area sekitar sekolah	a. Kepemimpina b. Bersih c. Sehat
16	Ekstra Matematika	Penghematan air	a. Kepedulian b. Tanggung jawab
17	Banjari	Membersihkan area sekitar masjid	a. <i>Religious</i> b. Kepedulian
18	Qiro'ah	Membersihkan area sekitar masjid	a. <i>Religious</i> b. Kepedulian
19	<i>English Fun Communication</i> (EFC)	Pemeliharaan tanaman disekitar sekolah	a. Kejujuran b. Kepedulian
20	Ekstra Sains (IPA)	Inovasi PRLH	a. Kreatif b. Kepedulian
21	Fotografi	Penghematan air	a. Kejujuran b. Kepedulian
22	Ekstra IPS	Penghematan energi	a. Kepedulian b. Sosial

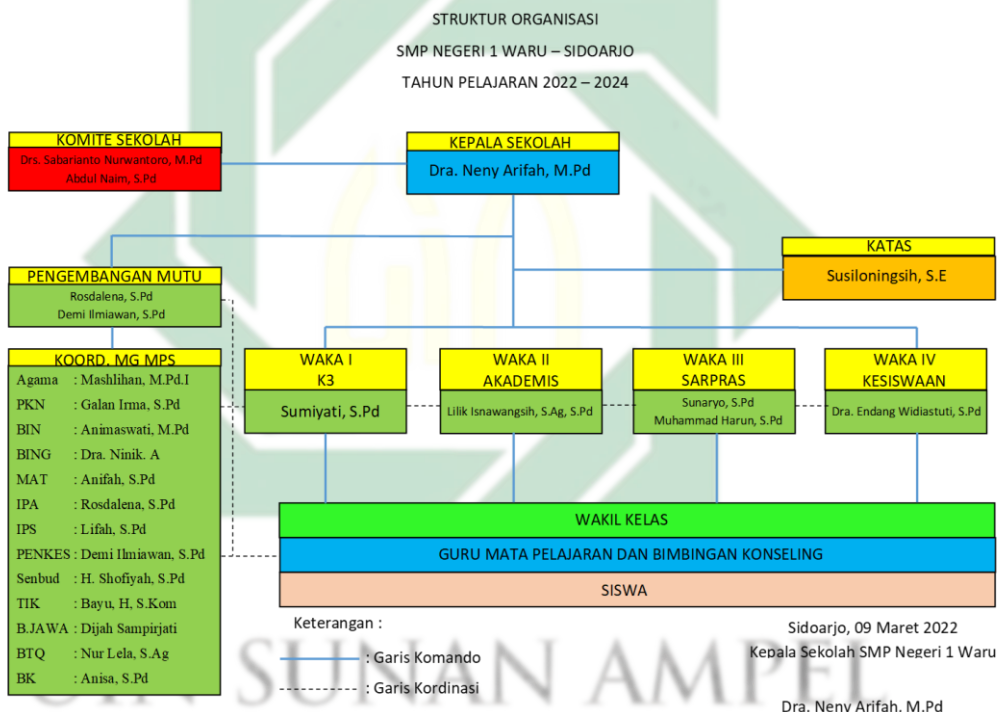
2) Kegiatan Pengembangan Diri Bersifat Rutin

Kegiatan ini tertata sifatnya rutin yang dilakukan pada waktu kegiatan belajar mengajar dengan waktu tertentu yang sudah terjadwal dan dibimbing oleh guru.

3) Kegiatan Pengembangan Diri Pilihan

Kegiatan ini terprogram dengan dibimbing oleh guru yang mempunyai kualifikasi yang didasari surat keputusan pemimpin.

5. Struktur organisasi SMPN 1 Waru



6. Personalia SMPN 1 Waru

a. Kepala Sekolah

Pendidik yang memiliki tanggung jawab dalam mengatur suatu sekolah. Kepala sekolah SMPN 1 Waru yakni Ibu Dra. Neny Arifah, M.Pd. berkewajiban mememanajemen sekolah, melaksanakan supervisi kpeada tenaga pendidik dan kependidikan, serta mengembangkan potensi dan mengolah ketatausahaan dan kebijakan program sekolah.

b. Komite Sekolah

Seorang yang bertugas dalam peningkatan mutu pelayanan di sekolah, selain itu juga memiliki tugas dalam pemberian pertimbangan dalam kebijakan yang akan diambil. Komite SMPN 1 Waru adalah Drs. H. Sabariyanto Nurwantoro, M.Pd.

c. Waka Kesiswaan

Mempunyai tugas dalam penyusunan program pembinaan siswa dan ekstrakurikuler serta dalam penegakkan disiplin dalam tata tertib sekolah. Waka kesiswaan dijabat oleh Dra. Endang Widiastuti, M.Pd.

d. Waka Kurikulum

Waka kurikulum di SMPN 1 Waru yakni Ibu Lilik Isna, S.Ag.M.Pd. Beliau mempunyai tugas dalam mengatur dan bertanggung jawab atas kurikulum yang diaplikasikan di sekolah.

e. Waka Sarana Prasarana

Bertugas dalam penyusunan segala kebutuhan yang berhubungan dengan sarana prasarana di sekolah. Bapak Sunaryo, S.Pd. menjabat sebagai waka sarana prasarana di SMPN 1 Waru.

f. Waka Humas

Yang menjabat sebagai waka humas adalah Ibu Sumiyati, S.Pd. Beliau bertugas dalam pengaturan dan penyelenggaraan di lingkungan sekolah baik dengan wali murid maupun warga sekolah.

g. Kepala Litbang

Guru yang mempunyai tugas dalam penyelenggaraan penelitian dan pengembangan yang diperlukan sekolah. Kepala litbang SMPN 1 Waru adalah Bapak M. Harun, S.Pd.

h. Kepala Tata Usaha

Pengelolaan segala keprluan administrasi diantaranya surat menyurat, kepegawaian, dan lainnya yang berhubungan dengan sekolah. Kepala TU SMPN 1 Waru adalah Dwi Susiloningsih, S.E.

7. Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMPN 1 Waru

a. Daftar tenaga pendidik yang ada di SMPN 1 Waru, sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Tenaga Pendidik

No	Nama	NIP	Gol.	TMT
1	Drs. Sugeng Pamudji, M.Pd	19630906 199703 1 001	IV/b	01-10-2018
2	Dra. Endang Widiastuti, M.Pd	19630905 198903 2 007	IV/c	01-04-2014
3	Any Maswati, S.Pd, M.Pd	19620810 198403 2 017	IV/b	01-10-2012
4	Pudji Rahasianita, S.Pd	19620324 198301 2 001	IV/b	01-04-2012
5	Dra. Anifah	19620815 198803 2 006	IV/b	01-04-2012
6	Wahyu Widarti, S.Pd, M.Pd	19611010 198303 2 022	IV/b	01-10-2012
7	Endah Sulistyowati, S.Pd, M.Pd	19611121 198202 2 003	IV/b	01-10-2012
8	Ida Amalia, S.Pd	19641217 198512 2 001	IV/b	01-10-2012
9	Jajuk Lismawati, S.Pd	19620521 198301 2 003	IV/b	01-04-2014
10	Sunaryo, S.Pd	19631010 198512 1 003	IV/b	01-04-2014
11	Dijah Sampirjati	19631009 198303 2 007	IV/b	01-10-2014
12	Dra. Dwi Wahyuni R. D	19630429 198703 2 006	IV/b	01-04-2012
13	Achmadi, S.Pd	19611213 198703 1 015	IV/b	01-04-2013
14	Yulitta Ernawati, S.Pd	19680523 198903 2 004	IV/b	01-10-2012
15	Nur Heruiskam H, S.Pd, M.Pd	19660508 198811 2 002	IV/b	01-04-2014
16	Sumiyati, S.Pd	19640421 198901 2 002	IV/b	01-10-2014
17	Shofiyah, SPd	19620324 198512 2 001	IV/a	01-04-2013
18	Lifa Nur Wijayanti, SE, M.Pd	19641217 199412 2 002	IV/a	01-04-2012
19	Mashlihan, M.Pd.I	19711222 1998702 1 001	IV/a	01-10-2010
20	Rosdalena Novriani, S.Pd, M.Pd	19701122 199802 2 003	IV/a	01-04-2013
21	Dra. Ninik Ambarwati	19660113 200012 2 001	III/d	01-04-2012
22	Lilik Isnawangsih, S.Ag, M.Pd	19760630 200801 2 015	III/d	01-10-2021
23	Anissa Parmawati, S.Pd	19830421 201001 1 029	III/c	01-10-2020
24	Muhammad Harun, S.Pd	19671014 200801 1 008	III/b	01-04-2012
25	Toto Lumaksono, SS,M.Pd	19790704 200801 1 011	III/b	01-04-2012
26	Demy Ilmiawan, S.Pd	19810515 200902 1 003	III/b	01-10-2015
27	Sundariasih, S.Pd	19620404 200604 2 002	III/b	01-04-2018
28	Bayu Haendrayana, S.Kom.	19730311 200801 1 014	III/b	01-10-2015
29	M. Jacob Syafi'i, S. Kom.	19730413 200801 1 015	III/b	01-10-2015

No	GURU GTT - HONDA	NIK		TMT
1	Hepiyanto, S.Hi, M.Hi	3578022205790000	-	01-08-2017
2	Vina Astarina, S.Pd	3515154205880001	-	01-07-2017
3	M. Avan Arif, S.Pd	3515140510920002	-	01-12-2017
4	Desi Kristanti, S.Pd	3578123007960001	-	01-09-2018
5	Rudi, S.Pd	3520066512940002	-	01-09-2018
6	Galant Irma Julandi, S.Pd	3314064707960002	-	17-07-2019

No	GURU GTT	NIK		TMT
1	Inmudjiati, S.Th	3515175103600001	-	01-04-2018
2	Iwan Fadhli, S.Pd	3328033010850001	-	01-02-2018
3	Nur Zubaidah, M.Pd	3515184203710004	-	03-07-2017
4	Nurlailah, S.Ag	3515184408890006	-	03-07-2017
5	M. Nadzir	3578252211700002	-	03-07-2017
6	Agung Prasetyo	3578252211700002	-	01-09-2019
7	Fahmidiah Caraka	3273261406980004	-	02-01-2021
8	Izzatul Badriyah, S.Pd	3515184106970003	-	05-01-2021
9	Siti Ulfi Kurotin Fadhilah, S.Pd	3515096606980002	-	01-07-2021
10	Firdha Rahmawati, S.Pd	3578035505980001	-	01-07-2021
11	Mohammad Ilham S, S.Pd	3529012906970004	-	01-07-2021
12	Muhammad Rizqi Rabbani, S.Pd	3578041007980012	-	01-07-2021
13	Risa Pratiwi, S.Pd	3578246307910002	-	01-07-2021
14	Enfrida Julia Rahma, S.Pd	3515187107980003	-	01-07-2021
15	Much. Abid Aladin, S.Pd	3518062202960004	-	01-07-2021
16	M. Abdulloh Sahal, S.Pd	1256232305980004	-	01-09-2021
17	Siti Rokayah, S.Pd	3515185606970004	-	01-09-2021

- b. Daftar Siswa SMPN 1 Waru akan penulis jabarkan dalam tabel dibawah ini:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 4.3

Daftar Wali Kelas dan Jumlah Siswa T.A 2021/2022

KELAS		NAMA WALI KELAS	L	P	JUMLAH
7	A	An Maswati, S.Pd, M.Pd	18	17	35
7	B	Inmudjiati, S.Th	17	18	35
7	C	Bayu Haendrayana, S.Kom	19	16	35
7	D	Dra. Ninik Ambarwati	20	15	35
7	E	Rudi, S.Pd	18	16	34
7	F	Hepiyanto, M.Hi	20	14	34
7	G	Risa Pratiwi, S.Pd	19	15	34
7	H	Desi K, S.Pd	19	15	34
7	I	Moh Harun, S.Pd	20	15	35
7	J	Dra. Anifah	19	15	34
JUMLAH			189	156	345

KELAS		NAMA WALI KELAS	L	P	JUMLAH
8	A	Rosdalena N, S.Pd, M.Pd	16	16	32
8	B	Nur Zudaidah, S.Th.I, M.Ag	16	16	32
8	C	Jajuk Lismawati, S.Pd	17	16	33
8	D	Siti Ulfi Kurotin, S.Pd	17	15	32
8	E	Izzatul Badriyah, S.Pd	17	15	32
8	F	Sumiyati, S.Pd	16	16	32
8	G	Ida Amalia, S.Pd	13	20	33
8	H	Nur Lailah, S.Pd	15	17	32
8	I	Nur Heruiskam H, S.Pd, M.Pd	13	19	32
8	J	Galant Irma Julandi, S.Pd	12	19	31
JUMLAH			152	169	321

KELAS		NAMA WALI KELAS	L	P	JUMLAH
9	A	Maslihan, M.Pd.I	15	17	32
9	B	Lifa Nur Wijayanti, SE, M.Pd	12	20	32
9	C	Annisa Parmawati, S.Pd	16	16	32
9	D	Demy Ilmiawan, S.Pd	16	16	32
9	E	Dra. Dwi Wahyuni RD	12	20	32
9	F	Vina Astarina, S.Pd	14	17	31
9	G	Yullita Ernawati, S.Pd	16	15	31
9	H	Toto Lumaksono, SS, M.Pd	15	15	30
9	I	Iwan Fadli, S.Pd	15	16	31
9	J	Dijah Sampirjati	15	16	31
JUMLAH			146	168	314

JUMLAH SISWA KESELURUHAN	7	345	980
	8	321	
	9	314	

8. Keadaan Sarana dan Prasarana SMPN 1 Waru

Kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di SMPN 1 Waru yakni sebagai berikut :

- a. Bangunan Gedung Unit : 3 Gedung
- b. Keadaan Bangunan : Permanen
- c. Lokasi : Strategis

B. Hasil Penelitian

Wawancara dilaksanakan pada tanggal 23 April 2022 terhadap 4 orang narasumber yaitu guru PAI yang dilakukan di SMPN 1 Waru. Narasumber yang berhasil diwawancarai secara kelompok dengan nama menggunakan inisial, yaitu MC, LI, MH, dan SN.

Data dari hasil wawancara tersebut dengan berdasarkan pertanyaan peneliti, yaitu:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo.

Menurut MC implementasi model pembelajaran tipe TGT (*Team Game Tournament*) dilakukan memakai tanya jawab dan cerdas cermat. Narasumber MC mengatakan bahwa:

“Saya selalu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan metode tanya jawab dan cerdas cermat saja”.
(23 April 2022)

Sejalan dengan pendapat MC narasumber LI mengungkapkan bahwasannya implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dilakukan memakai tanya jawab, cerdas cermat serta kuis hadiah. Narasumber LI mengatakan:

“Saya selalu menggunakan model ini dengan menggunakan metode seperti cerdas cermat, kuis hadiah, tanya jawab dan yang lainnya”.(23 April 2022)

Sejalan dengan pendapat MC dan LI mengungkapkan bahwasannya implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dilakukan memakai tanya jawab dan cerdas cermat. Narasumber MH mengatakan:

“Saya sering menggunakan metode tanya jawab dan cerdas cermat dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini”. (23 April 2022)

Berbeda dengan narasumber lainnya, menurut narasumber SN mengungkap bahwasannya untuk melakukan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) hanya menggunakan cerdas cermat yang dilakukan setelah pemberian materi atau bahan ajar. Narasumber SN mengatakan:

“saya biasanya cukup menggunakan metode cerdas cermat saja karena dapat menambah rasa semangat belajar para siswa”. (23 April 2022)

Berdasarkan hasil dari wawancara di atas, menunjukkan bahwasannya implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini selalu dilaksanakan dengan cara tanya jawab, cerdas cermat, kuis dan yang lainnya dan dilaksanakan setelah pemberian materi atau bahan ajar serta untuk menambah rasa semangat belajar para siswa.

2. Minat belajar siswa saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

Menurut MC cara siswa menunjukkan minatnya saat melakukan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu dengan cara ikut serta dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Narasumber MC mengatakan:

“cara siswa menunjukkannya yaaa... dengan ikut serta terhadap model pembelajaran TGT”. (23 April 2022)

Sejalan dengan pendapat MC narasumber MH melakukan bahwasannya cara siswa menunjukkan minat belajar saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu dengan mengikuti kegiatan tersebut, merasa senang, tidak bosan, bergembira dll. Narasumber MH mengatakan:

“Para siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, serta mereka merasakan kesenangan tersendiri dan mereka tidak bosan serta selalu gembira ketika saya menggunakan model pembelajaran ini”. (23 April 2013)

Sejalan dengan pendapat MC dan MH narasumber LI mengungkapkan bahwasannya mereka sangat senang mengikuti model pembelajaran ini karena mereka mendapatkan poin tertinggi maka akan saya berikan hadiah. Narasumber LI mengatakan:

“Mereka sangat senang dengan adanya model pembelajaran seperti ini, dan setiap kali mereka meraih poin tinggi maka akan saya kasih hadiah atau semacamnya. Itu yang membuat anak-anak semakin semangat dalam belajar”. (23 April 2022)

Sejalan dengan pendapat MC, MH dan LI narasumber SN mengungkapkan bahwasannya mereka senang sekali diadakannya model pembelajaran ini. Narasumber SN mengatakan:

“Anak-anak itu sangat senang dengan model pembelajaran ini mas, karena anak-anak merasa dirinya ikut serta terhadap permainan tanya jawab, cerdas cermat dan kuis tersebut mas”. (23 April 2022)

Berdasarkan dari wawancara di atas, bahwasannya cara siswa menunjukkan minat belajar saat menggunakan model pembelajaran ini adalah dengan ikut serta dalam melaksanakan proses pembelajaran, merasa senang, gembira, tidak bosan serta yang paling disenangi ketika para siswa mendapatkan sebuah hadiah dari gurunya ketika poin mereka meraih poin tertinggi.

3. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

Adapun data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan angket yang sudah disebar kepada siswa kelas VIII A dan VIII B, data yang didapat yaitu:

Tabel 4.4
Data Angket Minat Belajar Siswa Kelas VIII A

No	Nama	KELAS	X1	X2	X3	X4	X5	X TOTAL	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y TOTAL
1	AHMAD ARIHAIDAR	VIII A	2	2	2	2	2	10	2	3	2	2	2	11
2	AISYAH DEWI MULIAJATI	VIII A	2	2	3	2	3	12	2	2	2	2	1	9
3	Allyya Putri Nafiza	VIII A	4	3	4	4	4	19	4	3	4	4	4	19
4	ALMIRA JANITRA AMADEA	VIII A	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12
5	ANDHIKA WIDYATNA NUGRAHA	VIII A	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13
6	Arief Rizky Sugianto Putra	VIII A	3	2	2	2	3	12	2	2	3	2	3	12
7	Arva Nurya Saputra	VIII A	3	4	4	3	3	17	3	2	3	3	3	14
8	Arya Wiratama	VIII A	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	2	11
9	Azel Putra Zhafar Nikijuluw	VIII A	2	3	3	3	3	14	2	2	3	2	2	11
10	AZKA ALDIANSYAH PUTRA FADLILLAH	VIII A	4	4	4	4	4	20	3	3	4	4	4	18
11	AZZURA ZAHRA ICHA BUDIONO	VIII A	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	6
12	BIMA ADIFFA TASTAFIAN	VIII A	2	3	2	2	2	11	2	2	1	2	2	9
13	Darelli Zhabrian Putra Alta	VIII A	3	2	3	4	4	16	4	3	3	3	3	16
14	FATKUR ROHMAN	VIII A	1	2	1	2	1	7	2	2	2	2	2	10
15	Faza Fauzan Adhima	VIII A	4	3	3	4	4	18	3	4	3	3	4	17
16	FIRZA AULIA PUTRI	VIII A	4	3	3	3	3	16	3	2	2	3	2	12
17	INAYA AZ-ZAHRA NABILA RIANA	VIII A	1	2	1	3	2	9	2	2	2	3	3	12
18	KEYSA VIOLA SALSABILLA	VIII A	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	19
19	KHEISYA GADIS ANNAS SAHIRA	VIII A	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12
20	M. Gilang Hadi Putra Pratama	VIII A	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13
21	MATTA IZAZ AKBAR	VIII A	3	2	2	2	3	12	2	2	3	2	3	12
22	Mochammad Billy Raditya	VIII A	3	4	4	3	3	17	3	2	3	3	3	14
23	NADIRA RATNA DEWANTI	VIII A	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	2	11
24	Nailah Az Zahro	VIII A	2	3	3	3	3	14	2	2	3	2	2	11
25	NAJWA NUR MAULIDA RAHMANIYAH	VIII A	4	4	4	4	4	20	3	3	4	4	4	18
26	NASYWAA LUDYA ARUNA	VIII A	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	6
27	RAFINDRA RIFKY SYAHPUTRA	VIII A	2	3	2	2	2	11	2	2	1	2	2	9
28	Rastifa Rafsanjani Bakhtiar	VIII A	3	2	3	4	4	16	4	3	3	3	3	16
29	Rifky Arditya Wardana	VIII A	1	2	1	2	1	7	2	2	2	2	2	10
30	shahara indra wahyu hikaro	VIII A	4	3	3	4	4	18	3	4	3	3	4	17
31	SITI KEISYAH AZ ZAHRA	VIII A	4	3	3	3	3	16	3	2	2	3	2	12
32	TRIZKA RAHMA FEBRIANTI	VIII A	1	2	1	3	2	9	2	2	2	3	3	12

Tabel 4.5

Data Angket Minat Belajar kelas VIII B

No	Nama	KELAS	X1	X2	X3	X4	X5	X TOTAL	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y TOTAL
1	ABYAN NAUFAL ATHAILLAH SAPUTRA	VIII B	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	19
2	ACHMAD NUR SYAMSUDDIN NASHIH	VIII B	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12
3	ADILLAH RAJWA PRAMESTI	VIII B	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13
4	ALVY MATUS MASUFUFAH	VIII B	3	2	2	2	3	12	2	2	3	2	3	12
5	ANASTASYA ANANDA QUDRI	VIII B	3	4	4	3	3	17	3	2	3	3	3	14
6	BRYAN ADITYA ANGGA SAPUTRA	VIII B	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	2	11
7	CAYLA FELICIA AGUSTIN	VIII B	2	3	3	3	3	14	2	2	3	2	2	11
8	Dennys aditya putra santosa	VIII B	4	4	4	4	4	20	3	3	4	4	4	18
9	DEVI APRILYA PRAMITHA	VIII B	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	6
10	FATHIYA MECCA RAMADHANI	VIII B	2	3	2	2	2	11	2	2	1	2	2	9
11	FATIMAH PUTRI NUR AZIZHAH	VIII B	3	2	3	4	4	16	4	3	3	3	3	16
12	IMROATUN NISA	VIII B	1	2	1	2	1	7	2	2	2	2	2	10
13	KEVIN AHMAD JAIYUS	VIII B	4	3	3	4	4	18	3	4	3	3	4	17
14	KHALILA ESTU BUNGA SYAYYIDINA	VIII B	4	3	3	3	3	16	3	2	2	3	2	12
15	Iady Azalea nayara Fitria Renata A	VIII B	1	2	1	3	2	9	2	2	2	3	3	12
16	M. AERLANGGA	VIII B	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	19
17	MAULANA AR ROSYID	VIII B	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12
18	Meilinda Putri Anggraini	VIII B	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	2	13
19	Miko Haidar Ali Al Khalifi	VIII B	3	2	2	2	3	12	2	2	3	2	3	12
20	MOCH FAREL ANDIKA SAPUTRA PRATAMA	VIII B	3	4	4	3	3	17	3	2	3	3	3	14
21	MUHAMAD FAREL ISLAMI	VIII B	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	2	11
22	MUHAMAD ROBY KASVARA	VIII B	2	3	3	3	3	14	2	2	3	2	2	11
23	MUHAMMAD FAHMI	VIII B	4	4	4	4	4	20	3	3	4	4	4	18
24	MUHAMMAD FIRZHA FIRMANSYAH	VIII B	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	6
25	NABILA AULIA AZ-ZAHRAH	VIII B	2	3	2	2	2	11	2	2	1	2	2	9
26	NABILA AYU	VIII B	3	2	3	4	4	16	4	3	3	3	3	16
27	NADINE NAURA KEISHA LAILI NURJANNAH	VIII B	1	2	1	2	1	7	2	2	2	2	2	10
28	naufal fikri arrafi	VIII B	4	3	3	4	4	18	3	4	3	3	4	17
29	PINKNESIA RAHMA FITANSTYONO	VIII B	4	3	3	3	3	16	3	2	2	3	2	12
30	RAHMANUN SYAUQINA FAHLEVI	VIII B	1	2	1	3	2	9	2	2	2	3	3	12
31	RIFNANDA RIZKI MAULANA	VIII B	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	19
32	Ryan Sulthon Aulia Medynta	VIII B	3	2	3	4	4	16	4	3	3	3	3	16

Adapun data yang sudah dikumpulkan yaitu nilai PTS dan PAT siswa kelas VIII A dan VIII B guna mendapatkan hasil belajar siswa, data yang didapat, yaitu:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 4.6**Data Hasil Belajar Siswa Nilai PTS kelas VIII A**

No	Nama	Kelas	PTS
1	AHMAD ARI HAIDAR	VIII A	93
2	AISYAH DEWI MULIAJATI	VIII A	98
3	Alliyya Putri Nafiza	VIII A	93
4	ALMIRA JANITRA AMADEA	VIII A	93
5	ANDHIKA WIDYATNA NUGRAHA	VIII A	85
6	Arief Rizky Sugiarto Putra	VIII A	98
7	Arva Nurya Saputra	VIII A	95
8	Arya Wiratama	VIII A	95
9	Azel Putra Zhafar Nikijuluw	VIII A	93
10	AZKA ALDIANSYAH PUTRA FADLILLAH	VIII A	98
11	AZZURA ZAHRA ICHA BUDIONO	VIII A	98
12	BIMA ADIFTA TASTAFTIAN	VIII A	98
13	Darelli Zhabrian Putra Alta	VIII A	98
14	FATKUR ROHMAN	VIII A	98
15	Faza Fauzan Adhima	VIII A	95
16	FIRZA AULIA PUTRI	VIII A	98
17	INAYA AZ-ZAHRA NABILA RIANA	VIII A	95
18	KEYSA VIOLA SALSABILLA	VIII A	95
19	KHEISYA GADIS ANNAS SAFIRA	VIII A	98
20	M. Gilang Hadi Putra Pratama	VIII A	93
21	M.ATTA IZAZ AKBAR	VIII A	90
22	Mochammad Billy Raditya	VIII A	95
23	NADIRA RATNA DEWANTI	VIII A	98
24	Nailah Az Zahro	VIII A	95
25	NAJWA NUR MAULIDA RAHMANIYAH	VIII A	95
26	NASYWAA LUDYA ARUNA	VIII A	93
27	RAFINDRA RIFKY SYAHPUTRA	VIII A	93
28	Rastifa Rafsanjani Bakhtiar	VIII A	85
29	Rifky Arditya Wardana	VIII A	95
30	shahara indra wahyu hikaro	VIII A	95
31	SITI KEISYAH AZ ZAHRA	VIII A	93
32	TRIZKA RAHMA FEBRIANTI	VIII A	95
Jumlah			3029

Tabel 4.7**Data Hasil Belajar Siswa Nilai PAS kelas VIII A**

No	Nama	Kelas	PAS
1	AHMAD ARI HAIDAR	VIII A	96
2	AISYAH DEWI MULIAJATI	VIII A	99
3	Alliyya Putri Nafiza	VIII A	95
4	ALMIRA JANITRA AMADEA	VIII A	95
5	ANDHIKA WIDYATNA NUGRAHA	VIII A	88
6	Arief Rizky Sugiarto Putra	VIII A	100
7	Arva Nurya Saputra	VIII A	96
8	Arya Wiratama	VIII A	97
9	Azel Putra Zhafar Nikijuluw	VIII A	95
10	AZKA ALDIANSYAH PUTRA FADLILLAH	VIII A	99
11	AZZURA ZAHRA ICHA BUDIONO	VIII A	100
12	BIMA ADIFTA TASTAFTIAN	VIII A	99
13	Darelli Zhabrian Putra Alta	VIII A	98
14	FATKUR ROHMAN	VIII A	99
15	Faza Fauzan Adhima	VIII A	96
16	FIRZA AULIA PUTRI	VIII A	99
17	INAYA AZ-ZAHRA NABILA RIANA	VIII A	96
18	KEYSA VIOLA SALSABILLA	VIII A	97
19	KHEISYA GADIS ANNAS SAFIRA	VIII A	99
20	M. Gilang Hadi Putra Pratama	VIII A	94
21	M.ATTA IZAZ AKBAR	VIII A	91
22	Mochammad Billy Raditya	VIII A	97
23	NADIRA RATNA DEWANTI	VIII A	99
24	Nailah Az Zahro	VIII A	95
25	NAJWA NUR MAULIDA RAHMANIYAH	VIII A	97
26	NASYWAA LUDYA ARUNA	VIII A	94
27	RAFINDRA RIFKY SYAHPUTRA	VIII A	94
28	Rastifa Rafsanjani Bakhtiar	VIII A	90
29	Rifky Arditya Wardana	VIII A	96
30	shahara indra wahyu hikaro	VIII A	97
31	SITI KEISYAH AZ ZAHRA	VIII A	95
32	TRIZKA RAHMA FEBRIANTI	VIII A	96
Jumlah			3078

Tabel 4.8**Data Hasil Belajar Siswa Nilai PTS kelas VIII B**

No	Nama	Kelas	PTS
1	ABYAN NAUFAL ATHAILLAH SAPUTRA	VIII B	93
2	ACHMAD NUR SYAMSUDDIN NASHIH	VIII B	93
3	ADILLAH RAJWA PRAMESTI	VIII B	88
4	ALVY MATUS MASFUFAH	VIII B	85
5	ANASTASYA ANANDA QUDRI	VIII B	83
6	BRYAN ADITYA ANGGA SAPUTRA	VIII B	93
7	CAYLA FELICIA AGUSTIN	VIII B	90
8	Dennys aditya putra santosa	VIII B	85
9	DEVI APRILYA PRAMITHA	VIII B	80
10	FATHIYA MECCA RAMADHANI	VIII B	95
11	FATIMAH PUTRI NUR AZIZHAH	VIII B	83
12	IMROATUN NISA	VIII B	93
13	KEVIN AHMAD JAIYUS	VIII B	90
14	KHALILA ESTU BUNGA SYAYYIDINA	VIII B	93
15	lady Azalea nayara Fitria Renata A	VIII B	98
16	M. AERLANGGA	VIII B	93
17	MAULANA AR ROSYID	VIII B	85
18	Meilinda Putri Anggraini	VIII B	88
19	Miko Haidar Ali Al Khalifi	VIII B	95
20	MOCH FAREL ANDIKA SAPUTRA PRATAMA	VIII B	93
21	MUHAMAD FAREL ISLAMI	VIII B	93
22	MUHAMAD ROBY KASVARA	VIII B	90
23	MUHAMMAD FAHMI	VIII B	90
24	MUHAMMAD FIRZHA FIRMANSYAH	VIII B	95
25	NABILA AULIA AZ-ZAHRAH	VIII B	93
26	NABILA AYU	VIII B	95
27	NADINE NAURA KEISHA LAILI NURJANNAH	VIII B	95
28	naufal fikri arrafi	VIII B	90
29	PINKNESIA RAHMA FITANSTYONO	VIII B	93
30	RAIHAANUN SYAUQINA FAHLEVI	VIII B	88
31	RIFNANDA RIZKI MAULANA	VIII B	98
32	Ryan Sulthon Aulia Medynta	VIII B	88
Jumlah			2904

Tabel 4.9**Data Hasil Belajar Siswa Nilai PAS kelas VIII B**

No	Nama	Kelas	PAS
1	ABYAN NAUFAL ATHAILLAH SAPUTRA	VIII B	95
2	ACHMAD NUR SYAMSUDDIN NASHIH	VIII B	94
3	ADILLAH RAJWA PRAMESTI	VIII B	90
4	ALVY MATUS MASFUFAH	VIII B	88
5	ANASTASYA ANANDA QUDRI	VIII B	85
6	BRYAN ADITYA ANGGA SAPUTRA	VIII B	95
7	CAYLA FELICIA AGUSTIN	VIII B	92
8	Dennys aditya putra santosa	VIII B	86
9	DEVI APRILYA PRAMITHA	VIII B	83
10	FATHIYA MECCA RAMADHANI	VIII B	96
11	FATIMAH PUTRI NUR AZIZHAH	VIII B	86
12	IMROATUN NISA	VIII B	94
13	KEVIN AHMAD JAIYUS	VIII B	91
14	KHALILA ESTU BUNGA SYAYYIDINA	VIII B	95
15	lady Azalea nayara Fitria Renata A	VIII B	100
16	M. AERLANGGA	VIII B	95
17	MAULANA AR ROSYID	VIII B	89
18	Meilinda Putri Anggraini	VIII B	90
19	Miko Haidar Ali Al Khalifi	VIII B	97
20	MOCH FAREL ANDIKA SAPUTRA PRATAMA	VIII B	95
21	MUHAMAD FAREL ISLAMI	VIII B	93
22	MUHAMAD ROBY KASVARA	VIII B	93
23	MUHAMMAD FAHMI	VIII B	92
24	MUHAMMAD FIRZHA FIRMANSYAH	VIII B	97
25	NABILA AULIA AZ-ZAHRAH	VIII B	93
26	NABILA AYU	VIII B	98
27	NADINE NAURA KEISHA LAILI NURJANNAH	VIII B	96
28	naufal fikri arrafi	VIII B	93
29	PINKNESIA RAHMA FITANSTYONO	VIII B	96
30	RAIHAANUN SYAUQINA FAHLEVI	VIII B	91
31	RIFNANDA RIZKI MAULANA	VIII B	100
32	Ryan Sulthon Aulia Medynta	VIII B	90
Jumlah			2968

C. Analisis Data

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwasannya implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) di SMPN 1 Waru digunakan pada setiap hari atau lebih tepatnya selalu digunakan dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, adapun penggunaan yang berbeda-beda oleh masing-masing guru yaitu dengan menggunakan metode cerdas cermat, tanya jawab, kuis berhadiah serta yang lainnya.

2. Minat belajar saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwasannya cara siswa menunjukkan minat belajar saat memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu dengan mengikuti kegiatan apa yang diterapkan oleh guru tersebut, adapun para siswa sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut, dan anak-anak merasa senang ketika para guru memakai model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini serta menambah semangat para siswa dalam belajar dikarenakan para siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan poin yang nantinya poin tersebut digunakan untuk mendapatkan hadiah dari guru tersebut yang mengakibatkan para siswa bersemangat dan tidak merasa bosan

3. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

- a. Prasyarat Uji Analisis

Prasyarat yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas yang mana syarat ini digunakan untuk analisis regresi sederhana.

b. Analisis Deskriptif

Tabel 4.10
Analisis Descriptive Statistics

Descriptive Statistics									
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean		Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
						Statistic	Std. Error		
X1	64	3	1	4	167	2.61	.135	1.078	1.162
X2	64	3	1	4	173	2.70	.106	.849	.720
X3	64	3	1	4	168	2.63	.127	1.016	1.032
X4	64	3	1	4	184	2.88	.112	.900	.810
X5	64	3	1	4	177	2.77	.125	1.004	1.008
Y1	64	3	1	4	164	2.56	.104	.833	.694
Y2	64	3	1	4	155	2.42	.099	.793	.629
Y3	64	3	1	4	175	2.73	.098	.782	.611
Y4	64	3	1	4	163	2.55	.092	.733	.537
Y5	64	3	1	4	166	2.59	.113	.904	.816
Valid N (listwise)	64								

Analisis deskriptif ini untuk mendeskripsikan hasil penyebaran angket, yang mana dapat diketahui dengan adanya tabel di atas, hasil penelitian di atas menunjukkan bahwasannya setiap pertanyaan mendapatkan *range* sebesar 3 yang berarti menunjukkan sering. Adapun *skoring* yang digunakan dalam peneliti adalah:

SL/Selalu : Skor 4

SR/Sering : Skor 3

KK/Kadang-Kadang : Skor 2

TP/Tidak Pernah : Skor 1

c. Uji Validitas

Penguji validitas dilaksanakan guna memperoleh valid tidaknya instrumen. Uji validitas yang sudah dilaksanakan dalam penelitian ini dipaparkan pada sebuah tabel, yaitu:

Tabel 4.11
Daftar Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Simbol
1	Guru menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>) dalam mengajar	X1
2	Guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti cerdas cermat atau tanya jawab	X2
3	Setiap mengajar guru menggunakan model pembelajaran selain buku	X3
4	Dalam mengajar guru menggunakan model pembelajaran tanya jawab	X4
5	Guru menggunakan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran	X5
6	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	Y1
7	Saya merasa senang jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	Y2
8	Saya sulit memahami pelajaran setelah guru menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	Y3
9	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran PAI yang menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	Y4
10	Saya merasa tegang atau takut selama mengikuti kegiatan belajar PAI	Y5

Adapun R.Tabel yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 4.12

R.Tabel

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
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931

Hasil dari perhitungan menggunakan aplikasi SPSS.25.
Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.13
Collaboration

		Correlations											
		X1	X2	X3	X4	X5	TGT	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Minat Belajar
X1	Pearson Correlation	1	.669**	.821**	.652**	.823**	.910**	.778**	.716**	.610**	.636**	.682**	.801**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
X2	Pearson Correlation	.669**	1	.771**	.554**	.513**	.787**	.554**	.519**	.502**	.546**	.565**	.628**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
X3	Pearson Correlation	.821**	.771**	1	.677**	.815**	.931**	.741**	.594**	.712**	.663**	.558**	.761**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
X4	Pearson Correlation	.652**	.554**	.677**	1	.863**	.848**	.773**	.720**	.652**	.851**	.796**	.886**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
X5	Pearson Correlation	.823**	.513**	.815**	.863**	1	.919**	.767**	.705**	.688**	.759**	.768**	.862**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
TGT	Pearson Correlation	.910**	.787**	.931**	.848**	.919**	1	.824**	.741**	.721**	.783**	.764**	.896**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Y1	Pearson Correlation	.778**	.554**	.741**	.773**	.767**	.824**	1	.788**	.574**	.684**	.688**	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Y2	Pearson Correlation	.716**	.519**	.594**	.720**	.705**	.741**	.788**	1	.593**	.553**	.775**	.872**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Y3	Pearson Correlation	.610**	.502**	.712**	.652**	.688**	.721**	.574**	.593**	1	.535**	.654**	.783**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Y4	Pearson Correlation	.636**	.546**	.663**	.851**	.759**	.783**	.684**	.553**	.535**	1	.772**	.825**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Y5	Pearson Correlation	.682**	.565**	.558**	.796**	.768**	.764**	.688**	.775**	.654**	.772**	1	.915**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Minat Belajar	Pearson Correlation	.801**	.828**	.761**	.886**	.862**	.896**	.875**	.872**	.783**	.825**	.915**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64

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

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS.25, maka dapat dilihat dari *Pearson Correlation*, yang mana dapat dinyatakan sebagai r hitung. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka dapat dinyatakan valid dan sebaliknya.

Tabel 4.14
Hasil Uji Validitas Item-Item Variabel

No	Indikator	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	X1	0,801	0.2075	Valid
2	X2	0,628	0.2075	Valid
3	X3	0,761	0.2075	Valid
4	X4	0,886	0.2075	Valid
5	X5	0,862	0.2075	Valid
6	Y1	0,875	0.2075	Valid
7	Y2	0,872	0.2075	Valid
8	Y3	0,783	0.2075	Valid
9	Y4	0,825	0.2075	Valid
10	Y5	0,915	0.2075	Valid

Dari hasil pengujian validitas pada tabel di atas, instrumen yang berisikan 2 variabel ini ada 10 instrumen yang dikerjakan siswa kelas VIII A dan VIII B dan mendapatkan 64 siswa. Agar dapat memperoleh instrumen mana yang valid dan tidaknya, maka terlebih dahulu menggali r tabel. Rumus r tabel yaitu $df = N-2$ jadi $64-2 = 62$, jadi $r \text{ tabel} = 0.2075$. Dari hasil validitas tabel di atas, bisa ditinjau bahwasannya r hitung $>$ r tabel ada 10 instrumen yang dinyatakan valid dan 0 instrumen r hitung $<$ r tabel dinyatakan tidak valid. 10 instrumen ditetapkan valid berkat pada dasarnya r hitung $>$ dari r tabel, yang mana hasilnya lebih dari jumlah r tabel yaitu 0.2075.

d. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dipakai guna menentukan konsisten tidaknya suatu instrumen. Dasar pengambilan keputusan adalah *Cronbach Alpha* sebesar 0,70. Pertanyaan atau variabel yang dapat dinyatakan reliabel jika nilai pertanyaan atau variabel tersebut $>$ 0,70 dan sebaliknya.

Tabel 4.15

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.954	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas seperti tabel di atas, bahwasannya *Cronbach Alpha* sebesar $0,954 > 0,70$. Bisa dipahami bahwasannya pertanyaan pada angket dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya.

e. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam melakukan *Shapiro Wilk* dengan cara mengukur jika nilai yang dihasilkan $> 0,05$ maka distribusinya dibidang tidak normal dan sebaliknya. Hasilnya, yaitu:

Tabel 4.16

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TGT	.121	64	.022	.951	64	.013
Minat Belajar	.192	64	.000	.937	64	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Dapat disimpulkan dari data tabel di atas, bahwasannya signifikansi di kolom *Shapiro Wilk* menunjukkan angka 0,003 yang berarti $< 0,05$. Bisa dipahami bahwasannya dapat dinyatakan persebarannya normal.

f. Uji Linieritas

Uji linearitas yang bertujuan guna memperoleh variabel bebas dan variabel terikat memiliki ikatan linier dengan cara *test of linearity* yang mana test ini bisa digunakan dalam aplikasi SPSS.25. Untuk mencari tau nilai dari sig. Devination from linearity dari variabel X dan variabel Y. Jika nilai sig < 0,05 bisa dipastikan dua variabel tersebut linier dan sebaliknya. Hasilnya, yaitu::

Tabel 4.17

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * TGT	Between Groups	(Combined)	708.623	12	59.052	63.927	.000
		Linearity	606.129	1	606.129	656.163	.000
		Deviation from Linearity	102.495	11	9.318	10.087	.000
Within Groups			47.111	51	.924		
Total			755.734	63			

Berdasarkan dari hasil uji linieritas di atas bisa dipahami bahwasannya nilai sig. *Devination from linearity* adalah 0,000 signifikan, berarti hasil tersebut lebih besar dari keputusan yang di ambil yaitu < 0,05 dan hasil ini dapat dinyatakan bahwa kedua variabel ini mempunyai hubungan linier atau mempunyai hubungan.

D. Analisis Hipotesis

Analisis Regresi Sederhana bertujuan guna mengukur ada tidaknya suatu efektivitas, untuk memperoleh hal tersebut bisa diketahui dengan cara seperti berikut:

1. R dan R Square

Tabel 4.18

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.896 ^a	.802	.799	1.553

a. Predictors: (Constant), TGT

Dari hasil tabel di atas, bahwasannya nilai (R) sebesar 0,896. Sedangkan nilai koefisien determinasi (R Square) yaitu sebesar 0,802. maknanya efektivitas variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada variabel terikat adalah minat belajar adalah 80,2 %.

2. Uji F

Tabel 4.19

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	606.129	1	606.129	251.193	.000 ^b
	Residual	149.606	62	2.413		
	Total	755.734	63			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), TGT

Dari hasil tabel di atas, bahwasannya nilai F hitung yaitu 251.193 pada tingkat sig 0,000 < 0,05, maka variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada variabel terikat adalah minat belajar mengalami efektivitas.

3. Uji T

Uji T merupakan uji yang membandingkan t tabel pada t hitung. Variabel bebas dengan variabel terikat dapat dipastikan efektif jika t hitung > t tabel dan sebaliknya

Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai sig < 0,05 maka dapat dipastikan variabel bebas mengalami efektivitas pada variabel terikat dan sebaliknya. Hasilnya, sebagai berikut:

Tabel 4.20

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.017	.651		4.637	.000
	TGT	.725	.046	.896	15.849	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Dari hasil uji di atas, bisa digambar persamaan regresi yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 3,017 + 0,725 (X)$$

Berdasarkan pada tabel di atas, bahwasannya hasil konstanta (a) sebesar 3,017. sedangkan koefisien regresi X sebesar 0,725 yang memiliki makna tiap tambahan 1% nilai TGT (*Team Game Tournament*). Nilai minat belajar bertambah sebesar 0,725. Koefisien regresi bersifat positif bisa dinyatakan bahwa tujuan variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada variabel terikat yaitu minat belajar yaitu positif.

Nilai t_{tabel}

$$t_{tabel} = (a/2 : n - k - 1)$$

$$= (0,05 : 64 - 1 - 1)$$

$$= (0,025 : 62)$$

$$= 1,999$$

Berdasarkan pada tabel di atas, bahwasannya nilai sig diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, maka bisa dipahami variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada variabel terikat adalah minat belajar memiliki efektivitas. Sedangkan diketahui nilai t_{hitung} sebesar $15,849 > t_{tabel}$ sebesar 1,999. Bisa dipahami variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap variabel terikat yaitu minat belajar memiliki efektivitas.

E. Analisis nilai PTS dan nilai PAS

1. Nilai rata-rata PTS kelas VIII A dan kelas VIII B yaitu:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$Mx = \frac{5933}{64}$$

$$Mx = 92,70$$

Jadi Nilai rata-rata PTS kelas VIII A dan VIII B adalah 92,70

2. Nilai rata-rata PAS kelas VIII A dan kelas VIII B yaitu :

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$Mx = \frac{6047}{64}$$

$$Mx = 94,48$$

Jadi Nilai rata-rata PAS kelas VIII A dan VIII B adalah 94,48

Dari data di atas, bahwasannya dapat diperoleh beberapa nilai yaitu Nilai rata-rata PTS kelas VIII A dan kelas VIII B yaitu 92,70. Sedangkan, nilai rata-rata PAS kelas VIII A dan kelas VIII B yaitu 94,48. Pada nilai rata-rata PTS dan PAS yang didapatkan siswa kelas VIII A dan kelas VIII B menunjukkan kenaikan secara signifikan. Dari hasil ini dapat menunjukkan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini mengalami efektivitas terhadap hasil belajar siswa.

BAB V PEMBAHASAN

A. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), pada wawancara terhadap empat guru PAI di atas bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini selalu dilaksanakan ketika setelah menyampaikan materi atau bahan ajar dan dilakukan pada pembelajaran.

Berbagai macam metode yang dipakai para guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini yaitu memakai metode tanya jawab, cerdas cermat, kuis berhadiah, dan lain sebagainya.

Menurut Saco disalah satu buku Rusman, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) siswa melakukan sebuah *game* bersama pemain-pemain lainnya agar mendapatkan poin untuk regu pemain sendiri-sendiri. *Game* bisa diarahkan oleh pengajar berupa kuis yang berisikan soal-soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran. dalam memberikan soal nantinya bisa digantikan dengan soal yang berhubungan dengan regunya atau tanda pengenal regunya.

Game dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) bisa berbentuk soal yang ditulis pada kartu angka. Misalnya, setiap siswa diberikan kartu yang sudah dikasih nomor sebelumnya serta ingin menjawab soal yang sama dengan kartu bernomor. Turnamen harus adil dalam soal-soal yang mereka ajukan dan tepat dengan derajat kemahiran peserta didik sehingga peserta didik dapat menyumbangkan poin kepada regunya. Untuk lebih jelasnya, soal yang sulit buat anak pintar dan soal yang mudah buat anak berkemahiran rendah. *Game* ini dirancang sebagai turnamen yang berfungsi sebagai bahan *review* materi dan bisa juga sebagai penilaian alternatif.

TGT (*Team Game Tournament*) adalah model pembelajarann kooperatif yang meletakkan siswi ke dalam sebuah regu belajar yang terdiri 4 sampai 5

peserta didik yang berbeda kemahiran, *gender*, suku dan ras. Pengajar memberikan bahan ajar dan peserta didik berkerja dalam regu mereka sendiri-sendiri. Dalam kerja regu, pengajar membagikan LKS kepada masing-masing peserta didik. Tugas-tugas ini dilakukan secara bersama-sama dengan pemain regunya. Jika ada pemain regunya yang masih belum memahami tugas yang dibagikan maka pemain regu yang lain berkewajiban untuk membagikan pemaparan, sebelum memberikan pertanyaan pada pengajar.⁷³

Menurut peneliti, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) adalah model yang dilakukan dengan membagi kelompok kecil dan model pembelajaran ini dilaksanakan ketika setelah pemberian materi atau bahan ajar serta model pembelajaran ini memiliki beberapa metode yaitu cerdas cermat, tanya jawab, kuis dan yang lain sebagainya.

Dari hasil penjelesan di atas, bahwasannya hasil wawancara para guru sejalan dengan pendapat para ahli serta pendapat peneliti, yang mana model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini dilaksanakan setelah pemberian materi, metode memakai pada pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini yaitu cerdas cermat, tanya jawab, kuis berhadian dan lain sebagainya.

B. Minat Belajar Siswa Saat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

Minat belajar saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), dari hasil hasil wawancara kepada empat guru PAI di atas yaitu cara siswa menunjukkan minat belajar saat memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu dengan keikutsertaan para siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mereka tidak bosan. Serta bisa menambah rasa semangat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. adapun mereka antusias untuk mengumpulkan poin yang nantinya poin tersebut digunakan untuk mendapatkan hadiah dari guru tersebut yang mengakibatkan para siswa merasa bersemangat dan tidak merasa bosan.

⁷³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), Hal, 224-225.

Menurut Djamarah petunjuk minat belajar merupakan rasa senang terhadap belajar dan yang paling penting mempunyai kesadaran yang nantinya dapat berpartisipasi dan memperhatikan dalam sebuah kegiatan belajar. Menurut Slemeto petunjuk minat belajar adalah rasa senang, tertarik, menerima, dan keikutsertaan siswa. Pada pengertian di atas dapat kemukakan bahwasannya petunjuk minat belajar adalah rasa senang, keterlibatan siswa, tertarik dan memperhatikan siswa.⁷⁴

Menurut peneliti, bahwasannya cara menunjukkan siswa berminat atau tidaknya ketika menggunakan model pembelajaran yaitu dengan cara ikut serta dalam kegiatan tersebut serta antusias dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, adapun perasaan yang ditimbulkan oleh siswa yang menunjukkan siswa berminat yaitu perasaan senang dalam belajar dan merasa tidak bosan ketika belajar.

Dari hasil penjelasan di atas, bahwasannya hasil wawancara para guru sejalan dengan pendapat para ahli serta pendapat peneliti, yang mana siswa menunjukkan minat belajar saat memakai model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) yaitu dengan cara ikut serta atau antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini, adapun perasaan yang ditimbulkan oleh siswa yaitu siswa merasa senang dan tidak bosan ketika memakai model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini.

C. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo

Berdasarkan hasil penelitian di atas berisikan data deskripsi mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo yaitu sebagai berikut:

1. Minat Belajar

⁷⁴ Maria Theresia Hery, *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Dengan menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedianteraktif*, Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM), Vol.1, No.1, 2015.

Berdasarkan hasil pengujian di atas, bahwasannya *range* yang di dapatkan ketika setelah dilakukan penyebaran angket mendapatkan skor 3, yang memiliki arti sering, dimana dalam penelitian ini menunjukkan bahwa para guru terkhususkan guru PAI sering memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Adapun pengujian yang dilaksanakan guna memperoleh data yang tepat harus dilakukan beberapa pengujian yaitu pengujian validitas yang mana pada penelitian ini mendapatkan nilai r tabel adalah 0,2075, sedangkan nilai r hitung dari 10 instrumen mendapatkan nilai rata-rata $> r$ tabel, maka dipastikan bahwa 10 pertanyaan ini valid. Kemudian, pengujian reliabilitas yang mendapatkan nilai $0,954 > 0,70$, bisa dipastikan bahwa setiap pertanyaan dapat dinyatakan reliabel. Kemudian, pengujian normalitas yang mana pada penelitian ini mendapatkan nilai $sig < 0,05$, maka dapat dipastikan bahwa persebarannya normal. Kemudian, pengujian linieritas yang mana pada penelitian ini mendapatkan nilai $sig < 0,05$, maka bisa dinyatakan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan linear. Setelah dilakukan pengujian analisis regresi sederhana yang mana terdapat pengujian yaitu pengujian R dan R Square yang mana nilai hubungan (R) mendapatkan nilai 0,896 sedangkan nilai determinasi (R Square) mendapatkan nilai 0,802 yang artinya bahwa efektifitas variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap variabel terikat yaitu minat belajar adalah 80,2%. Kemudian, pengujian F yang mana pada penelitian ini mendapatkan nilai $sig < 0,05$ yang mengalami efektifitas. Kemudian, pengujian T yang mana mendapatkan hasil konstanta (a) sebesar 3,017 sedangkan koefisien regresi X adalah 0,725 artinya bahwa tiap tambahan 1% nilai TGT. Nilai minat belajar bertambah 0,725. Koefisien regresi bersifat positif bisa dinyatakan dari tujuan variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) kepada variabel terikat yaitu minat belajar yaitu plus. adapun nilai t tabel mendapatkan nilai 1,999 dan t hitung mendapatkan nilai $15,849 > 1,999$. Dan nilai $sig < 0,05$ artinya bahwa variabel bebas kepadan variabel terikat memiliki efektifitas.

2. Hasil belajar

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas, bahwasannya hasil belajar berisikan data-data yang dideskripsikan mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa, pada penelitian ini, peneliti mengambil dari nilai PTS dan PAS kelas VIII A dan kelas VIII B yang terkhususkan pada PAI yang mana pada PTS kelas VIII A dan kelas VIII B mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,70 dan nilai PAS kelas VIII A dan kelas VIII B memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,48. Dari hasil ini maka dapat dipastikan bahwasannya rata-rata nilai PTS dan PAS kelas VIII A dan kelas VIII B mengalami kenaikan secara signifikan dan menandakan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar serta tergolong efektif.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan melalui studi literatur, pengolahan data dan analisis data yang dilaksanakan peneliti menyampaikan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo selalu dilakukan setelah pemberian materi, metode yang dipakai dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu cerdas cermat, tanya jawab dan kuis berhadiah serta menggunakan kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan kepada siswa, yang nantinya diberikan poin dan poin ini akan digunakan dalam memperoleh hadiah bilamana kelompok tersebut meraih posisi paling atas diantara kelompok kecil lainnya.
2. Para siswa dalam menunjukkan minat belajar saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo yaitu dengan cara ikut serta atau antusias mengikuti kegiatan pembelajaran memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan adapun perasaan yang ditimbulkan oleh siswa yaitu siswa merasa senang sekaligus tidak bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini.
3. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa studi PAI di SMPN 1 Waru Sidoarjo tergolong “efektif” hal ini bisa dibuktikan dengan pengujian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya dengan pengujian analisis hipotesis yang mana mendapatkan nilai R sebesar 0,896 sedangkan nilai R Square mendapatkan nilai sebesar 0,802 yang mana nilai ini mengandung pengertian bahwa efektivitas

variabel bebas dan variabel terikat sebesar 80,2%. Sedangkan, dalam uji F mendapatkan nilai sig sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, dari hasil ini memiliki makna bahwa variabel bebas terhadap variabel terikat mengalami efektivitas. Sedangkan, uji T mendapatkan nilai sig sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang memiliki makna bahwa variabel bebas terhadap variabel terikat mengalami efektivitas adapun juga dalam peneliti ini dibuktikan dengan kenaikan secara signifikan antara nilai PTS dengan nilai PAS. Dalam peneliti ini mendapatkan data dari kelas VIII A dan kelas VIII B yang terkhususkan nilai mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI), yang mana mendapatkan nilai rata-rata PTS kelas VIII A dan kelas VIII B adalah sebesar 92,70 sedangkan nilai rata-rata PAS kelas VIII A dan kelas VIII B adalah sebesar 94,48. Maka dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar studi PAI di SMPN 1 Waru mengalami efektivitas atau tergolong efektif.

B. Saran

Dari hasil penelitian di atas, menyatakan bahwasannya model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini efektif guna menambah minat serta hasil belajar siswa, bisa digunakan kepada pihak-pihak yang bersangkutan, yaitu:

1. Bagi sekolah SMPN 1 Waru

Pertahankan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini agar siswa tetap berminat dalam ikut serta kegiatan belajar mengajar serta mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Bagi siswa

Diharapkan guna kerap mempraktikkan model pembelajaran ini dan berteman pada teman yang mempunyai kesukaan dalam belajar serta mempunyai kesamaan minat pelajaran.

3. Bagi peneliti

Guna selalu menambah ilmu tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan membaca referensi buku supaya dipahami apa berita yang terdapat di dalam buku mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini yang nantinya jika kemudian hari terdapat permasalahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan di masa depan bisa dipakai untuk sumber data guna penelitian selanjutnya dan dilaksanakan penelitian lanjut berdasarkan aspek yang lain seperti variabel yang tidak sama maupun siswa yang banyak dari pada sebelumnya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Bukhari Umar, 2021, Hadis Tarbawi, Jakarta, Amzah
- UU SIKDINAS RI No. 20 Th. 2003 bab II Pasal 3, 2006, Jakarta, Sinar Grafika
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, 22
- A, Sudirman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, 2004, Jakarta, Raja Grafindo Persada
- Slavin, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, 2013, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Rusman, Model-Model Pembelajaran, 2011, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Istarani, 58 Model Pembelajaran Inovatif, 2014, Medan: Media Persada
- Kuntum Khoiro Ummah, Skripsi: "Pengaruh Ujian Sistem CBT (Computer Based Test) Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMAN 10 Surabaya", 2019, Surabaya, UIN Sunan Ampel
- Rohmalina Wahan, Psikologi Belajar, 2016, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Mulyono Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar, 2012, Jakarta, Rineka Cipta
- Markus Zahnd, Perancangan Kota Secara Terpadu, 2006, Yogyakarta, Kanisius
- Sudarwan Dani, Motivasi Kepemimpinan dan Efektifitas Kelompok, 2012, Jakarta, Rineka Cipta
- Fransiska Saadi, Skripsi:, Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Tepat Guna SDN 02 Toho", 2013, Pontianak, Universitas Tanjungpura
- Eveline Siregar, Teori belajar dan Pembelajaran, 2010, Bogor, Ghalia Indonesia
- Isjoni, Cooperative Learning, 2009, Bandung, Alfabeta
- Paryanto, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achivment Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli, 2020, Malang, Ahlimedia Press
- Ismail, Media Pembelajaran (Model-model Pembelajaran), 2003, Jakarta, Peningkatan Mutu SLTP
- Wina Sanjaya, Strategi pembelajaran, 2006, Jakarta, Kencana
- Rusman, Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru, 2011, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada

- Rusman, Model-Model Pembelajaran, 2011, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Trianto Ibnu Badar At-Tabany, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, 2017, Jakarta, Prenadamedia Group
- Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya, 2013, Jakarta, Rineka Cipta
- A, Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, 2016, Jakarta, Kencana
- Maria Theresia Hery, Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Dengan menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedianteraktif, Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM), Vol.1, No.1, 2015.
- M. Fathurrohman, Model-Model Pembelajaran Inovatif, 2015, Yogyakarta, Ae-Ruzz Media
- Nana Sudjana, Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar, 2014, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Evelin Siregar dkk, Teori Belajar dan Pembelajaran, 2014, Bogor, Ghalia Indonesia
- Dimiyati dkk, Belajar dan Pembelajaran, 2010, Jakarta, PT. Rineka Cipta
- Alisuf Sabri, Psikologi Pendidikan, 1995, Jakarta, CV. Pedoman Ilmu Jaya
- Dwi Nugroho, Mengenal Manusia dan pendidikan, 1998, Yogyakarta, Liberty
- Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, 1998, Bandung, Remaja Karya
- Zuhairini, dkk, Metode Khusus Pendidikan Agama, 1981, Malang, Biro Ilmiah Tarbiyah, IAIN Sunan Ampel
- A, Tafsir, Ilmu pendidikan dalam Perspektif Islam, 1994, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Omar M. Al-Syaibani, Falsafah Pendidikan Islam, 1979, Jakarta, Bulan bintang
- Alisuf Sabri, Ilmu Pendidikan, 1999, Jakarta, CV. Pedoman Ilmu Jaya
- Departemen pendidikan dan kebudayaan, Kurikulum Pendidikan Dasar, Garis-garis besar program pengajaran (GBPP), 1993, Jakarta, Depdikbud
- Zakiyah Darajat, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, 2004, Jakarta, PT. Bumi Aksara
- DEPAG RI, Kendali Mutu Pendidikan Agama Islam, 2003, Jakarta. DEPAG RI

- Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian*, 2005, Jakarta, Rineka Cipta
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, 2005, Jakarta, Kencana
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2017, Bandung: Alfabeta
- Koenjoroningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, 1980, Jakarta, Gramedia
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2010, Bandung, Remaja Rosda Karya
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, 2015, Bandung, Alfabeta
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 25*, 2018, Semarang, Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Sahid Raharjo, *Cara melakukan Uji Normalitas Shapiro Wilk dengan SPSS*, 2014, Jakarta, Salemba Empat
- Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 2008, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Tulus Winarsunu, *Statistik Psikologi dan Pendidikan*, 2006, Malang, Universitas Muhammadiyah Malang



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A