

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*  
*TURNAMENT* DENGAN MEDIA VISME UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AL-QUR'AN DAN HADITS PADA  
SISWA KELAS III A MI NURUL HUDA BENGKULU**



**TESIS**

Diajukan Kepada Program Pasca Sarjana IAIN Bengkulu  
Untuk Memenuhi salah satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)

Oleh :

**ABDILLAH AGAM**  
**NIM. 1911540002**

**PROGRAM PASCA SARJANA  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul :

**“EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMENT  
DENGAN MEDIA VISME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL  
BELAJAR AL-QUR’AN DAN HADITS PADA SISWA KELAS III A MI NURUL  
HUDA BENGKULU”**

Penulis

Abdillah Agam  
NIM. 1911540002

Dipertahankan di depan Tim Penguji Seminar Hasil Penelitian Tesis Program Pascasarjana  
(S2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Kamis  
tanggal 24 Juni 2021

| NO | NAMA                                      | TANGGAL       | TANDA TANGAN |
|----|---|---------------|--------------|
| 1  | Dr. Husnul Bahri, M.Pd.<br>(Ketua)        | 25 - 6 - 2021 |              |
| 2  | Dr. Pasmah Candra, M.Pd.I<br>(Sekretaris) | 25 / 06 2021  |              |
| 3  | Dr. Zulkarnain S, M.Ag<br>(Anggota)       | 25 / 06 2021  |              |
| 4  | Dr. Buyung Surahman, M.Pd<br>(Anggota)    | 25 / 06 2021  |              |

Mengetahui,  
Rektor IAIN Bengkulu

Bengkulu, 25 Juni 2021  
Direktur PPs IAIN Bengkulu



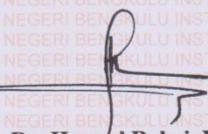
Prof. Dr. H. Sirajuddin M. M.Ag., M.H  
NIP. 196003071992021001

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag  
NIP. 19640531991031003

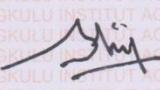
**PERSETUJUAN PEMBIMBING  
HASIL PERBAIKAN  
SETELAH UJIAN TESIS**

**PEMBIMBING I,**

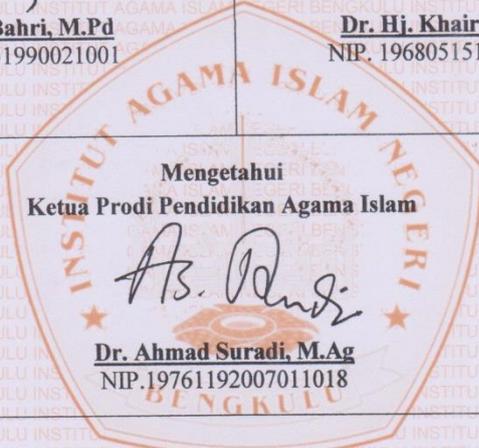
**PEMBIMBING II,**



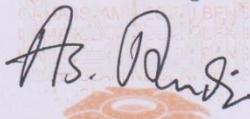
**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**  
NIP.196209051990021001



**Dr. Hj. Khairiah, M.Pd**  
NIP. 196805151997032004



**Mengetahui  
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam**



**Dr. Ahmad Suradi, M.Ag**  
NIP.19761192007011018

**Nama : Abdillah Agam**  
**NIM : 1911540002**  
**Tanggal Lahir : 28 September 1996**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN

TESIS YANG BERJUDUL ;

“EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*

*TURNAMENT* DENGAN MEDIA VISME UNTUK MENINGKATKAN

MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AL-QUR'AN DAN HADITS PADA

SISWA KELAS III A MI NURUL HUDA BENGKULU”

Disusun Oleh :

Nama : Abdillah Agam

Nim : 1911540002

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tanggal Ujian : 24 Juni 2021

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Bengkulu, 25 Juni 2021

Direktur PPs IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag

NIP. 19640531991031003

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag  
NIP : 196005251987031001  
Jabatan : Ketua Tim Deteksi Plagiasi Karya Ilmiah Tugas Akhir  
Mahasiswa Pascasarjana IAIN Bengkulu

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui aplikasi  
<https://www.turnitin.com/> Terhadap Tesis Mahasiswa di bawah ini:

Nama : Abdillah Agam  
NIM : 1911540002  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : **Efektivitas Metode Pembelajaran Team Games  
Turnament dengan Media Visme Untuk Meningkatkan  
Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur'an Dan Hadits Pada  
Siswa Kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu.**

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 19%  
Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan  
sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan  
dilakukan tinjau ulang kembali.

Bengkulu, 25 Juni 2021  
Mengetahui  
Ketua Verifikasi,



**Dr. H. Zulkarnain S, M. Ag**  
NIP: 196005251987031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

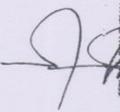
NAMA : Abdillah Agam  
NIM : 1911540002  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Tesis : Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Turnament* Dengan  
Media Visme Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar  
Al-Qur'an Dan Hadits Pada Siswa Kelas III A MI Nurul Huda  
Bengkulu

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Magister (M.Pd) dari Program Pascasarjana (S2) IAIN Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, 25 Juni 2021

  
  
METERAI  
TEMPEL  
146AJX149654284

Abdillah Agam  
NIM.1911540002

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ  
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿المجادلة : ١١﴾

“Hai Orang-Orang Yang Beriman. Apabila dikatakan kepada-mu, “Berilah Kelapangan di dalam Majelis-Majelis”, Maka Lapangkanlah, Niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan Apabila Dikatakan “Berdirilah Kamu” Maka Berdirilah Niscaya Allah Akan Meninggikan Orang-Orang Yang Beriman Diantaramu Dan Orang-Orang Yang Diberi Ilmu Pengetahuan Beberapa Drajat, Dan Allah Maha Mengetahui Yang Kamu Kerjakan”. (Q.S. Al-Mujadalah: 11)

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*  
*TURNAMENT* DENGAN MEDIA VISME UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AL-QUR'AN DAN HADITS PADA  
SISWA KELAS III A MI NURUL HUDA BENGKULU**

**ABSTRAK**

Penulis

Abdillah Agam

NIM. 1911540002

Email: [abdillahagam28@gmail.com](mailto:abdillahagam28@gmail.com)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif metode pembelajaran *team games turnament* dengan media visme dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits pada siswa kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode TGT dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar *pretest* sebesar 73,8 dan *posttest* sebesar 127,5. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* sebesar 64,62 dan *posttest* sebesar 92,22. Dari data tersebut terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar sesudah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari *N-gain score* untuk motivasi belajar pada kelas eksperimen dengan metode TGT adalah sebesar 81 atau 81% atau > 76 dan termasuk dalam kategori Efektif. Adapun berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dengan metode TGT adalah sebesar 78 atau 78% atau > 76 dan termasuk dalam kategori Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *teams game tournament* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

Kata kunci: Metode Team Games Turnamen, Motivasi dan Hasil Belajar

**THE EFFECTIVENESS OF TEAM GAMES TURNAMENT LEARNING  
METHODS WITH MEDIA VISME TO IMPROVE MOTIVATION AND  
LEARNING OUTCOMES OF AL-QUR'AN AND HADITS IN CLASS III A  
MI NURUL HUDA BENGKULU**

**ABSTRACT**

Author

Abdillah Agam

NIM. 1911540002

Email: [abdillahagam28@gmail.com](mailto:abdillahagam28@gmail.com)

The purpose of this study was to determine how effective the learning method of tournament games team with media visme in improving motivation and learning outcomes of Al-Qur'an and Hadits in class III A students of MI Nurul Huda Bengkulu. This type of research is experimental research and data collection using test and documentation. Based on the results of the study, there was an increase in student motivation and learning outcomes after using the TGT method in learning. This can be seen from the average value of the pretest learning motivation of 73.8 and the posttest of 127.5. While the average value of the pretest learning outcomes was 64.62 and the posttest was 92.22. From these data, there is a significant increase in motivation and learning outcomes after using the Teams games tournament method in learning. Based on the results of the calculation of the N-gain score, it shows that the average (mean) value of the N-gain score for learning motivation in the experimental class using the TGT method is 81 or 81% or > 76 and is included in the Effective category. As for the results of the calculation of the N-gain score, it shows that the average value of the N-gain score for learning outcomes in the experimental class using the TGT method is 78 or 78% or > 76 and is included in the Effective category. Thus it can be concluded that the use of the Teams Game Tournament method is effective in improving motivation and learning outcomes of Al-Qur'an and Hadith in class III A MI Nurul Huda Bengkulu City.

Keywords: Team Games Tournament Method, Motivation and Learning Outcomes

تأثير طريقة بطولة في دورة الألعاب الجماعية بوسيلة فيسم في دفاع وإنجاز تعليم  
درس القرآن والحديث لطلاب الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية نور الهوى  
بنكولوا

التجريد

المؤلف :

عبد الله أغام

نمرة دفتر القيدى : 1911540002

كان الغرض من هذه الدراسة هي لمعرفة تأثير طريقة بطولة في دورة الألعاب الجماعية بوسيلة فيسم في دفاع وإنجاز تعليم درس القرآن والحديث لطلاب الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية نور الهوى بنكولوا. هذا النوع من البحث هو بحث شبه تجريبي وجمع البيانات باستخدام الاختبار والتوثيق. بناءً على بحث، إرتفع نتيجة الطلاب في دفاع وإنجاز تعليم بعد استخدام طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية. يُظهر أن متوسط نتيجة لإمتحان التجريبي القبلى (pretest) لدفاع التعلم باستخدام طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية هو 8. 73 وإمتحان التجريبي البعدى (posttest) هو 5, 127 ونتيجة لإمتحان التجريبي القبلى (pretest) لإنجاز تعليم باستخدام طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية هو 62, 64 وإمتحان التجريبي البعدى (posttest) هو 22, 92. من هذه البيانات، هناك إرتفع كبير في دفاع وإنجاز التعلم بعد استخدام طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية في التعلم. بناءً على نتائج حساب  $N-gain score$ ، يُظهر أن متوسط نتيجة من  $N-gain score$  لدفاع التعلم في الفصل التجريبي باستخدام طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية هو 81 أو 81% أو  $>76$  وهي من درجة مأتّر. وأما نتائج حساب  $N-gain score$ ، يُظهر أن متوسط نتيجة من  $N-gain score$  لإنجاز التعليم في الفصل التجريبي باستخدام طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية هو 78 أو 78% أو  $>76$  وهي من درجة مأتّر. بناءً على بيانات البحث وجد الباحث أن طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية تؤثر في دفاع وإنجاز تعليم درس القرآن والحديث لطلاب الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية نور الهوى بنكولوا

الكلمات الرئيسية : طريقة البطولة في دورة الألعاب الجماعية، تحسين جودة التعلم

## KATA PENGANTAR

*Assallammu'alaikum wr. Wb*

Syukur Alhamdulillah Penulis Panjatkan Kehadiran Allah Swt Yang Telah Memberikan Kekuasaan Fisik Dan Mental Sehingga Penulis Dapat Menyelesaikan Penulisan Tesis Ini Yang Berjudul **Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Turnament* Dengan Media Visme Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur'an Dan Hadits Pada Siswa Kelas III A MI Nurul Huda Kota Bengkulu.** Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita nabi besar muhammad saw yang telah mengorbarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan ditengah dunia saat ini.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang telah terjadi pada diri penulis. Penulis menyadari bahwa tesis ini banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak akan penulis terima dengan lapang dada dan senag hati.

Kepada semua pihak yang telah sudi membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M., Ag., MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan izin, dan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu yang memberikan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M. Pd, Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan tesis ini.

4. Bapak Dr. Hj. Khairiah, M.Pd, Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis selama kuliah.
6. Bapak kepala perpustakaan Pascasarjana IAIN Bengkulu yang telah mengizinkan penulis meninjau dan mengopi beberapa jurnal dan buku.
7. Segenap rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan bantuan moral dan dukungan untuk menyelesaikan tesis ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis terima Allah SWT dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya. semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Aamiin

*Wassallammu'alaikum. Wr. Wb*

Bengkulu, 2021

Penulis

**Abdillah Agam**  
NIM. 1911540002

## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim, Alhamdulillah. Rasa syukur yang tak terhingga Ku ucapkan kepada-Mu Ya Allah SWT, perjuangan luar biasa telah Ku jalani sehingga karya ilmiah ini terselesaikan. Dengan mengharap Ridho-Mu Ya Allah SWT ku persembahkan tesis ini kepada:

1. Kedua orang tuaku yang tercinta dan tersayang, Ayahanda Kurniawan, S.Pd., M.M. dan Ibunda Eni Affah, S.Pd., M.M. yang paling kucintai dan kusayangi, yang telah tulus dan ikhlas membesarkan, mendidik, membimbing dan memotivasiku serta mengiringku dengan do'a restu untuk keberhasilanku.
2. Untuk partner hidupku Riana Septiani, M.Pd. yang telah memberi semangat dan motivasi untuk masa depanku.
3. Untuk yang tersayang adek-adekku Ita Mustainna, S.Pd dan Nurkholis Ramdhani yang telah memberi semangat dan motivasi untuk keberhasilanku.
4. Teman seperjuanganku semua Pascasarjana PAI A: Bambang Irawan, Agus Indra Kurniawan, Mutiara Dewi Lestari, Tri Rahayu, Muhammad Salamun Asngari dan masih banyak yang tidak dapat disebutakn satu persatu. Yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi, membantuku selama menempuh pendidikan.
5. SD Negeri 8 Kota Bengkulu dan TPQ Ar-Rahman Pagar Dewa yang telah memberikan bantuan motivasi dan do'a agar aku dapat meraih keberhasilanku.
6. Para pembimbingku yang sudah susah payah dalam membimbing tesis ini hingga selesai.
7. Agama, Nusa, Bangsa dan Almamaterku.

## DAFTAR ISI

|  |          |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL.....   | i        |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI.....  | ii       |
| PENGESAHAN PEMBIMBING.....   | iii      |
| PENGESAHAN.....  | iv       |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....                                       | v        |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....   | vi       |
| MOTTO.....   | vii      |
| ABSTRAK.....   | viii     |
| ABSTRACT.....  | ix       |
| TAJRID.....  | x        |
| KATA PENGANTAR.....  | xi       |
| PERSEMBAHAN.....   | xii      |
| DAFTAR ISI.....  | xiii     |
| DAFTAR TABEL.....  | xiv      |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xv       |
| DAFTAR LAMPIRAN.....   | xvi      |
| <br>   |          |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>                                     | <b>1</b> |
| A. Latar Belakang .....  | 1        |
| B. Identifikasi Masalah.....   | 5        |
| C. Batasan Masalah .....   | 6        |
| D. Rumusan Masalah.....  | 7        |
| E. Tujuan Penelitian .....   | 7        |
| F. Kegunaan Penelitian .....   | 7        |
| G. Sistematika Pembahasan.....                                       | 8        |
| <br>   |          |
| <b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>                                  | <b>9</b> |
| A. Efektivitas Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> ..... | 9        |

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> ..... | 9         |
| a. Definisi Metode <i>Team Games Tournament</i> .....     | 9         |
| b. Sejarah Metode <i>Team Games Tournament</i> .....      | 19        |
| c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>TGT</i> .. ..       | 24        |
| 2. Media Pembelajaran Visme .....                         | 25        |
| a. Pengertian Media Pembelajaran Visme... ..              | 25        |
| b. Kelebihan Media Pembelajaran Visme.....                | 28        |
| B. Motivasi Belajar.....                                  | 30        |
| 1. Definisi Motivasi.....                                 | 30        |
| 2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar.....                      | 33        |
| a. Motivasi Instrinsik.....                               | 33        |
| b. Motivasi Ekstrinsik.....                               | 37        |
| 3. Motivasi Guru.....                                     | 39        |
| 4. Motivasi Siswa.....                                    | 40        |
| C. Hasil Belajar .. ..                                    | 43        |
| 1. Definisi Hasil Belajar.....                            | 43        |
| D. Penelitian Yang Relevan.....                           | 47        |
| E. Kerangka Pikir.....                                    | 49        |
| F. Hipotesis Penelitian.....                              | 51        |
| <b>BAB III :METODE PENELITIAN.....</b>                    | <b>53</b> |
| A. Jenis Penelitian .....                                 | 53        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....                       | 54        |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian.....                    | 55        |
| D. Variabel Penelitian.....                               | 56        |
| E. Indikator.....   | 59        |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....                           | 64        |
| G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....                    | 65        |
| H. Teknik Analisa Data .....                              | 66        |
| <b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>      | <b>70</b> |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian.....                        | 70        |

|  |            |
|--|------------|
| B. Deskripsi Pelaksanaan <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)..... | 76         |
| C. Penyajian Hasil Penelitian.....                               | 95         |
| D. Pembahasan Penelitian.....                                    | 142        |
| <b>BAB V : PENUTUP.....</b>                                      | <b>147</b> |
| A. Kesimpulan.....   | 147        |
| B. Saran.....  | 148        |

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| <b>Tabel 3.1</b> Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....        | 54  |
| <b>Tabel 3.2</b> Jumlah Seluruh Siswa Kelas III di MI Nurul Huda Bengkulu..... | 55  |
| <b>Tabel 3.3</b> Indikator.....  | 59  |
| <b>Tabel 3.4</b> Skor Pernyataan Positif.....                                  | 62  |
| <b>Tabel 3.5</b> Skor Pernyataan Negatif.....                                  | 63  |
| <b>Tabel 3.6</b> Interval Skor Motivasi Belajar Siswa.....                     | 63  |
| <b>Tabel 3.7</b> Pembagian Skor Gain.....                                      | 68  |
| <b>Tabel 3.8</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                     | 69  |
| <b>Tabel 4.1</b> Jumlah Guru MI Nurul Huda Bengkulu.....                       | 74  |
| <b>Tabel 4.2</b> Jumlah Siswa MI Nurul Huda Bengkulu.....                      | 75  |
| <b>Tabel 4.3</b> Data Validasi Motivasi Belajar .....                          | 95  |
| <b>Tabel 4.4</b> Data Validasi Hasil Belajar.....                              | 97  |
| <b>Tabel 4.5</b> Tampilan Output Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar..... | 99  |
| <b>Tabel 4.6</b> Tampilan Output Uji Reliabilitas Angket Hasil Belajar.....    | 100 |
| <b>Tabel 4.7</b> Hasil Uji Normalitas.....                                     | 101 |
| <b>Tabel 4.8</b> Uji Homogenitas Motivasi Belajar .....                        | 102 |
| <b>Tabel 4.9</b> Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....                         | 103 |
| <b>Tabel 4.10</b> Uji Homogenitas Motivasi Belajar .....                       | 104 |
| <b>Tabel 4.11</b> Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....                        | 105 |
| <b>Tabel 4.12</b> Uji Homogenitas Hasil Belajar.....                           | 106 |
| <b>Tabel 4.13</b> Uji Homogenitas Hasil Belajar.....                           | 107 |
| <b>Tabel 4.14</b> Uji Homogenitas Hasil Belajar.....                           | 108 |

|  |     |
|--|-----|
| <b>Tabel 4.15</b> Uji Homogenitas Hasil Belajar.....   | 109 |
| <b>Tabel 4.16</b> Data Nilai UTS.....  | 110 |
| <b>Tabel 4.17</b> Data Nilai Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen.....                           | 112 |
| <b>Tabel 4.18</b> Data Nilai Motivasi Belajar kelompok kontrol.....                              | 113 |
| <b>Tabel 4.19</b> Data Nilai Hasil Belajar Kelompok Eksperimen.....                              | 115 |
| <b>Tabel 4.20</b> Data Nilai Hasil Belajar kelompok kontrol.....                                 | 116 |
| <b>Tabel 4.21</b> Analisis Data Motivasi Belajar.....  | 118 |
| <b>Tabel 4.22</b> Hasil Output Independent Samples Test.....                                     | 119 |
| <b>Tabel 4.23</b> Analisis data <i>Pretest</i> Kel. Eks dan <i>Posttest</i> Kel. Eks.....        | 120 |
| <b>Tabel 4.24</b> Hasil Output Paired Samples Test.....  | 121 |
| <b>Tabel 4.25</b> Analisis data <i>Pretest</i> Kel. Kontrol dan <i>Posttest</i> Kel. Konrol..... | 121 |
| <b>Tabel 4.26</b> Hasil Output Paired Samples Test.....  | 122 |
| <b>Tabel 4.27</b> Analisis data <i>Posttest</i> Kel. Eks dan <i>Posttest</i> Kel.Kontrol.....    | 123 |
| <b>Tabel 4.28</b> Hasil Output Independent Samples Test.....                                     | 124 |
| <b>Tabel 4.29</b> Analisis Data Motivasi Belajar.....  | 125 |
| <b>Tabel 4.30</b> Hasil Output Independent Samples Test.....                                     | 126 |
| <b>Tabel 4.31</b> Analisis data <i>Pretest</i> Kel. Eks dan <i>Posttest</i> Kel. Eks.....        | 127 |
| <b>Tabel 4.32</b> Hasil Output Paired Samples Test.....  | 128 |
| <b>Tabel 4.33</b> Analisis data <i>Pretest</i> Kel Kontrol dan <i>Posttest</i> Kel Kontrol.....  | 128 |
| <b>Tabel 4.34</b> Hasil Output Paired Samples Test.....  | 129 |
| <b>Tabel 4.35</b> Analisis data <i>Posttest</i> Kel Eks dan <i>Posttest</i> Kel Kontrol.....     | 130 |
| <b>Tabel 4.36</b> Hasil Output Independent Samples Test.....                                     | 131 |
| <b>Tabel 4.37</b> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Kel. Eksperimen.....  | 132 |
| <b>Tabel 4.38</b> Pembagian Skor Gain.....   | 133 |

|  |     |
|--|-----|
| <b>Tabel 4.39</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                                      | 134 |
| <b>Tabel 4.40</b> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Kelompok Kontrol..... | 134 |
| <b>Tabel 4.41</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                                      | 135 |
| <b>Tabel 4.42</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                                      | 136 |
| <b>Tabel 4.43</b> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kel. Eksperimen.....     | 137 |
| <b>Tabel 4.44</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                                      | 138 |
| <b>Tabel 4.45</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                                      | 138 |
| <b>Tabel 4.46</b> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelompok Kontrol.....    | 139 |
| <b>Tabel 4.47</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                                      | 140 |
| <b>Tabel 4.48</b> Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....                                      | 141 |

## **DAFTAR GAMBAR**

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Model Pembelajaran TGT..... | 50 |
| Gambar 2.2 Hipotesis Penelitian.....                     | 51 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan strategis untuk dibahas karena metode pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa sebagaimana Zain menyebutkan bahwa kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan.<sup>1</sup>

Metode pembelajaran menurut Djamarah yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.<sup>2</sup>

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sudjana, “metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan Sutikno menyatakan “metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai

---

<sup>1</sup>Mardiah Kalsum Nasution, *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Vol. 11, No. 1, 2017, h. 9

<sup>2</sup>Muhamad Afandi. Dkk. *Model & Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), h. 16

tujuan”.<sup>3</sup> Metode mengajar akan memberikan kontribusi kepada seorang guru dalam menyampaikan kegiatan belajar mengajar sehingga metode pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif, pendidik perlu menguasai berbagai keterampilan mengajar, agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode mengajar dalam pembelajaran akan memberikan kontribusi kepada seorang guru dalam mengorganisasi kegiatan belajar mengajar.<sup>4</sup>

Telah banyak diterapkan metode pembelajaran, namun hasil dan motivasi pembelajaran belum meningkat, sebagaimana hasil observasi di Kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu, masih ditemukan banyak guru hanya menggunakan satu metode pembelajaran saja dalam mengajarnya sehingga membuat suasana kelas menjadi membosankan. Salah satu contohnya guru hanya menggunakan metode ceramah saja mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Maka tidak heran jika muncul banyak keluhan menyangkut kualitas proses pembelajaran, dan menurunnya semangat belajar peserta didik sehingga berdampak pada nilai dan prestasi peserta didik itu sendiri.<sup>5</sup>

Dampak buruk yang dapat ditimbulkan dari metode pengajaran yang kurang efektif yaitu dengan menurunnya prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil ujian yang buruk atau kurang memuaskan. Hal ini dapat

---

<sup>3</sup>Dedy Yusuf Aditya, *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Sap Vol. 1 No. 2 Desember 2016, h. 167

<sup>4</sup>Miftakhurozaq, “*Implementasi Metode Hypnoteaching Dalam Pembelajaran PAI*”. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam Volume 06, Nomor 01, Juni 2018, h. 84

<sup>5</sup>Hasil Observasi Kelas Pada Hari Kamis, 4 Februari 2021, Pukul 09.00 Wib Di Kelas III MI Nurul Huda Bengkulu

dibuktikan dengan menurunnya nilai para siswa pada ujian akhir semester. Pada ujian akhir semester tahun ini, siswa Kelas III A pada materi Al-Qur'an dan Hadits mengalami penurunan nilai sebesar 1,04% dari ujian tahun lalu yang nilai rata-ratanya 78,14 menjadi 75,37. Sedangkan nilai rata-rata 75,37 masih belum memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di sekolah tersebut yaitu 76.00, dan terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata sehingga perlu pembelajaran yang intensif. Masih terlihat kurangnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran Al-Qur'an dan Hadits, hal ini terlihat pada saat bel berbunyi setelah keluar istirahat, masih banyak siswa yang terlambat masuk kelas. Pada proses belajar mengajar, banyak siswa yang mengobrol dan bermain selama pembelajaran berlangsung tanpa memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran, sehingga terjadi kekacauan pada saat menerima pengajaran dari guru.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka guru dituntut untuk melakukan inovasi dan kreasi dalam mengembangkan metode pembelajaran, diantaranya metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Untuk membantu penguasaan siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadits diperlukan penerapan metode-metode pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan menyenangkan. Metode-metode pembelajaran tersebut diantaranya model *Team Games Tournament* (TGT).

Metode *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas

seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.

Melalui *Team Games Turnament* (TGT), siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara. Hal ini didukung jurnal penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Emay Aenu Rohmah dan Wahyudin, yang hasilnya menunjukkan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa.<sup>6</sup>

Hasil penelitian Rabiatul Khairiah (2018) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN Medan maimun. Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yaitu peneliti menggunakan pembelajaran media visme, sedangkan penelitian terdahulu penggunaan media game online.

Media visme adalah *tool* presentasi *online* yang mudah digunakan untuk membuat bentuk konten visual. Visme merupakan *platform* tunggal,

---

<sup>6</sup>Emay Aenu Rohmah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa*, Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 8. No.2 Juli 2016, H. 126

dengan banyak *template*, buat membentuk infografis, presentasi, diagram, banner web, animasi, dan resume. Visme dilengkapi lebih dari 100 font, ribuan *vector assets* gratis, dan *graph tools*.

Penggunaan media pembelajaran melalui media visme mampu meningkatkan hasil belajar dikarenakan media visme bersifat multimedia yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video. Media Visme ini tidak hanya sekedar membuat *slide* presentasi, tapi juga bisa membuatnya menjadi lebih interaktif. Hal ini akan membuat presentasi menjadi menarik perhatian, dan mudah diingat.<sup>7</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan *research* atau penelitian tentang “Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* Dengan Media Visme Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur’an dan Hadits Pada Siswa Kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi guru
2. Kurangnya motivasi belajar siswa
3. Suasana kelas membosankan
4. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja

---

<sup>7</sup><https://Urbandigital.Id/Visme-Membuat-Presentasi-Infografis/> Diakses Pada Hari Senin Tanggal 30 November 2020 Pukul 10.35 Wib

5. Muncul banyak keluhan menyangkut kualitas proses pembelajaran
6. Belum memenuhi standar KKM
7. Hasil ujian buruk dan kurang memuaskan
8. Masih terdapat beberapa siswa memperoleh nilai dibawah rata-rata
9. Guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa maka perlu diterapkan metode pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT).

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari penyajian kelas, belajar dengan kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.
2. Motivasi belajar yang dibatasi pada minat, hasrat belajar, dan cita-cita.
3. Hasil belajar yang dibatasi pada nilai hasil belajar setelah diberi perlakuan atau posttest.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam tesis ini adalah :

Apakah Metode Pembelajaran *Team Games Tournamen* Dengan Media Visme Efektif dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Pada Siswa Kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan:

Untuk Mengetahui Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* Dengan Media Visme Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Pada Siswa Kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Seiring dengan tujuan di atas, maka penulis mengemukakan 2 macam manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini berguna sebagai bahan literasi bagi civitas akademika, yang mendalami kajian tentang metode pembelajaran *team games tournamen* dan sebagai bahan refrensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis, kegunaan penelitian ini adalah:
  - a. Penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai kontribusi pemikiran bagi setiap lembaga pendidikan Islam.

- b. Sebagai sumbangan pemikiran penulis kepada almamater, masyarakat, terutama kepada pendidik-pendidik bidang studi pendidikan Agama Islam sebagai informasi dalam rangka peningkatan mutu dan kualitas.

#### **G. Sitematika Pembahasan**

Penelitian ini terdiri atas lima bab yang disusun secara sistematis.

BAB I Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian teoritik, akan dipaparkan mengenai metode pembelajaran TGT yang meliputi pengertian metode pembelajaran, sejarah metode TGT, definisi metode TGT, indikator metode TGT, kelebihan dan kekurangan metode TGT.

Bab III Berisi tentang Metodologi Penelitian yang berisi tentang Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, Analisis data.

Bab IV Merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan yang menguraikan tentang efektifitas penerapan metode TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada bidang studi Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu.

Bab V Berisi penutup yang didalamnya meliputi kesimpulan, saran. Pada bagian akhir dari tesis ini akan disertakan daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*

#### 1. Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*

##### a. Definisi Metode *Team Games Tournament*

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Menurut kamus ilmiah populer efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.<sup>8</sup>

Lalu Metode secara etimologi atau bahasa berasal dari bahasa Yunani "*metodos*" yang terdiri dari dua suku kata "*metha*" yang berarti melalui atau melewati dan "*hodos*" yang berarti jalan atau cara. Metode adalah jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.<sup>9</sup>

Menurut arti bahasa "metode" ialah cara sistematis dan terpicik secara baik untuk mencapai tujuan. "Metode" dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis dipersiapkan untuk melakukan pekerjaan." Sedangkan menurut istilah, metode adalah cara atau jalan yang harus ditempuh / dilalui untuk

---

<sup>8</sup>Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No 01 (Februari 2012), h. 3.

<sup>9</sup>Kamsinah, *Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi Tentang Ragam Dan Implementasinya*, Lentera Pendidikan Vol. 11 No. 1 Juni 2008, h.102

mencapai tujuan. Dengan demikian dapat dipertegas bahwa metode ialah cara sistematis dan terpicik dengan baik untuk dilaksanakan dalam mencapai tujuan.<sup>10</sup>

Metode pembelajaran menurut Djamarah yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan'. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.<sup>11</sup>

Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis). "Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian".

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

---

<sup>10</sup>Samiudin, *Peran Metode Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Jurnal Studi Islam*, Volume 11, No 2 Desember 2016. H. 114

<sup>11</sup>Muhamad Afandi, Dkk. *Model & Metode Pembelajaran Di Sekolah*. (Semarang: Unissula Press, 2013). H. 16

Menurut Sudjana, “metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan Sutikno menyatakan “metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan. Berdasarkan definisi/pengertian metode pembelajaran yang dikemukakan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.<sup>12</sup>

Metode *Team Games Turnament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* didahului dengan

---

<sup>12</sup>Dedy Yusuf Aditya, Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Jurnal Sap Vol. 1 No. 2 Desember 2016, h.167

penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. *Team Games Tournament (TGT)* juga menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu di Tipe TGT, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya.<sup>13</sup>

Metode *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran secara baik. Menurut Jumanta Hamdayana metode *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

*Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan agar siswa lebih mudah dalam mereview dan menguasai materi pelajaran. Metode pembelajaran TGT mengutamakan penggunaan turnamen antar tim dengan menggunakan permainan-permainan akademik. Dalam turnamen setiap tim diwakili oleh salah satu anggota tim untuk bertanding dengan perwakilan tim lain. Perwakilan tim dipilih harus memiliki kemampuan akademik setara dengan perwakilan tim lain.

---

<sup>13</sup>Miftahul Chaira, "*Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Min Tungkob*" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2017). h.19

Permainan akademik yang digunakan dalam turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga siswa perwakilan tim yang berbeda.

Permainan yang dilakukan berupa pemberian pertanyaan-pertanyaan yang diberikan nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan. Teknis permainan yang dilakukan yaitu dengan dilakukan pengambilan kartu bernomor kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Didalam permainan setelah pemegang kartu menjawab pertanyaan, pemain lain diperbolehkan untuk menyampaikan pendapatnya apabila memiliki jawaban yang berbeda dengan pemegang nomor.

Permainan yang dilaksanakan merupakan suatu turnamen yang dapat dilakukan pada saat guru telah selesai menyampaikan materi didalam kelas dan masing-masing tim telah diberikan kesempatan untuk berlatih dengan menggunakan LKS. Pada turnamen pertama guru menetapkan perwakilan masing-masing tim yang harus bermain pada meja permainan. Guru memilih tiga siswa untuk ditempatkan pada meja permainan 1, tiga siswa untuk ditempatkan di meja permainan 2 dan seterusnya. Siswa dapat berpindah meja dengan bergantung pada kinerja mereka pada tournament. Misalnya pemenang pada setiap meja akan naik ke meja permainan yang lebih

tinggi sedangkan siswa dengan sekor kedua tetap dan siswa dengan sekor paling rendah turun ke meja lebih rendah. Dengan cara ini maka pada akhirnya siswa akan berapada pada tempat yang paling sesuai.

Bahan ajar yang digunakan proses pembelajaran TGT sama dengan proses pembelajaran menggunakan metode lainnya. TGT membutuhkan satu set kartu yang diberi nomor 1 sampai 30 untuk tiap tiga siswa didalam kelas yang terbesar. Sedangkan untuk menempatkan siswa kedalam tim-tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima siswa. Setelah siswa dibagi dalam kelompok maka siswa akan mempelajari materi secara kelompok kemudian dilakukan turnamen awal.<sup>14</sup> Menurut Robert E Slavin komponen utama metode pembelajaran TGT yaitu:

#### 1) Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik ketika kerja kelompok dan pada saat games karena skor games akan menentukan sekor kelompok.

#### 2) Kelompok (*Team*)

---

<sup>14</sup>Ratieh Widhiastuti, *Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar*, Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Vol. IX, No. 1, Juni 2014, h. 50

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut yaitu: a) membuat daftar ranking akademik siswa; b) membatasi jumlah maksimal anggota tim adalah 5 siswa; c) menomori siswa mulai dari yang paling atas; dan d) membuat tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama dan sejenisnya. Tujuan dari Tim Studi ini adalah membebaskan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan.

### 3) Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

#### 4) *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Pada permulaan periode turnamen, informasikan perihal penempatan-penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja-meja atau pindah ke meja-meja yang disiapkan sebagai meja-meja turnamen. Menugasi salah seorang siswa membantu membagi satu lembar permainan, satu lembar kunci jawaban, dan satu tumpuk kartu bernomor, dan satu lembar sekor permainan kepada tiap meja. Selanjutnya mulai permainan.

#### 5) *Rekognisi Kelompok*

Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu. Penghargaan kelompok sangat penting untuk memberikan pengertian kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok merupakan keberhasilan semua anggota kelompok, bukan semata-mata keberhasilan individu. Hal ini akan memotivasi siswa untuk

membantu teman satu kelompok dalam belajar demi keberhasilan kelompoknya.<sup>15</sup>

Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* menurut Triono adalah metode yang dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward dan John Hopkins merupakan metode yang menggantikan kuis dengan turnamen akademik, dimana para peserta didik akan memainkan *games* akademik tersebut dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Turnamen akademik tersebut dimainkan pada meja-meja turnamen. Dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang memiliki kemampuan akademik yang setara dan diakhir turnamen diberi penghargaan.<sup>16</sup>

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: Penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode TGT memungkinkan siswa dapat

---

<sup>15</sup>Yasa Sukanto Sukandar Madio, *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Antara Kelompok Siswa Yang Mendapatkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Student Teams Achievements Divisions (STAD)*, Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3, Nomor 2, Mei 2014, h. 124

<sup>16</sup>Fredi Arianto, “*Pengaruh Penerapan Tgt Dengan Media Hand Out Terhadap Prestasi Dan Aktifitas Belajar Fikih Peserta Didik Di Mi Nurul Huda,*” (Tesis S2 Fakultas Paascasarjana Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2014) h. 22

belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>17</sup>

Metode *teams games tournament* berdasarkan beberapa definisi diatas dapat penulis analisis bahwa metode TGT adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pendidik menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok pendidik memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada pendidik.

Metode *teams games tournament* ini juga sejalan dengan strategi *edutainment*, strategi ini sangat tepat jika digunakan untuk mengimbangi masa perkembangan anak. Menurut istilah, *edutainment* adalah proses pembelajaran yang memadukan antara pendidikan atau pembelajaran dengan hiburan dalam desain yang

---

<sup>17</sup>Sobandi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Fkip Unma, Vol.5, No. 2, Desember 2019, h.100

bagus sehingga membuahakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.

Strategi Pembelajaran *edutainment* dapat dilakukan dengan menyisipkan humor, permainan, bermain peran (*role play*), demonstrasi, multimedia dan sebagainya ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ceria dan menyenangkan yang membuat situasi pembelajaran anak dalam kondisi ceria, senang perlu diberikan pada peserta didik agar materi yang diberikan dapat mudah dikuasai.<sup>18</sup>

#### **b. Sejarah Metode *Team Games Tournament***

*Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan mengelompokkan peserta didik kedalam suatu kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu dengan yang lain dalam kelompok tersebut.<sup>19</sup>

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal pada siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. Menurut Sumarmi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk

---

<sup>18</sup>Husnul Bahri, *Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Nuansa, Vol. XII, No. 1, Juni 2019, h. 31

<sup>19</sup>Aryana, Idrus, Harjono, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Nht Dan Stad Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Biologi Siswa Sma Negeri 2 Gerung," Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa, Vol. 2, No. 2, (Juli 2016), h. 24

tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial yang bermuatan akademis.

Pembelajaran kooperatif metode TGT merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan games dan tournament yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan memudahkan siswa memahami pelajaran. Shoimin menjelaskan bahwa ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif model TGT, yaitu penyajian kelas, kelompok (teams), games, tournament, dan penghargaan kelompok.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.<sup>20</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* adalah metode pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang terdiri atas lima orang yang dilihat dari prestasi akademik, memiliki latar belakang yang berbeda yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama dan pembelajaran mengandung unsur permainan yang membuat siswa bersemangat dalam belajar.

---

<sup>20</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2013), h.203

Slavin mengemukakan bahwa terdapat lima komponen utama dalam *Team Games Tournament (TGT)* yaitu (1) presentasi kelas dilakukan pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru; (2) belajar tim berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya; (3) game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas; (4) turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas; (5) penghargaan tim diberikan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi berupa sertifikat atau hadiah.<sup>21</sup>

Model pembelajaran kooperatif menurut Suyatno adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok atau bekerja sama, saling membantu menemukan dan membangun pengetahuan yang baru.<sup>22</sup> Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>Suciyani Suaeb. Dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Tebak Gambar Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, Januari 2018, h. 145

<sup>22</sup>Dina Ramadhanti, *Penerapan Model Kooperatif Tipe Circ Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Lembah Gumanti Jurnal Gramatika*, Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V3. II. 2017. h. 30

<sup>23</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2016), h.202

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari konsep matematika yang sulit dengan bekerjasama dalam kelompoknya.<sup>24</sup>

Salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah tipe Teams Games Tournament (TGT). Dalam TGT, siswa melakukan games dan turnamen dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Turnamen disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pembelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dengan memberikan reward (penghargaan) di akhir pembelajaran, jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan yang positif. Ketergantungan inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung

---

<sup>24</sup>Emay Aenu Rohmah Dan Wahyudin. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa*. Jurnal Eduhumaniora: Vol. 8 No. 2, Juli 2016

jawab individu terhadap kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya. Sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya.

Dalam pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)* terdapat beberapa tahapan. Tahap pertama, yaitu penyajian materi. Pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran dan memotivasi siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Tahap kedua, kegiatan kelompok. Pada tahap ini siswa mengerjakan LKS secara berkelompok. Tahap ketiga, siswa melakukan games (permainan). Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan oleh guru. Tahap keempat, siswa melakukan turnamen. Pada tahap ini siswa akan bermain di dalam meja turnamen. Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Tahap kelima adalah pemberian reward (penghargaan). Pada tahap ini guru memberikan penghargaan kepada kelompok-kelompok yang memenuhi kriteria tertentu.<sup>25</sup>

Esensi pada pembelajaran metode TGT menurut Siti yaitu dalam pembelajaran metode TGT peserta didik bekerja sama dalam tim yang terdiri dari empat anggota untuk menguasai materi yang

---

<sup>25</sup>Emay Aenu Rohmah Dan Wahyudin. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa*. Jurnal Eduhumaniora: Vol. 8 No. 2, Juli 2016

mula-mula dipresentasikan oleh pendidik dan dilanjutkan turnamen kelompok. Inti dari pembelajaran ini adalah kerja sama kelompok dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.<sup>26</sup>

Sanjaya mengemukakan bahwa ada empat unsur penting dalam metode pembelajaran TGT, yaitu: (1) Adanya peserta kelompok, (2) Adanya aturan kelompok, (3) Adanya upaya belajar dari setiap kelompok, dan (4) Upaya tujuan yang akan dicapai.<sup>27</sup>

### c. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Team Games Tournament*

Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi peserta didik. Slavin melaporkan beberapa laporan riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar peserta didik yang secara implisit mengemukakan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode pembelajaran *teams games tournament* sebagai berikut: a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; b) Mengedapkan perbedaan terhadap perbedaan individu; c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam. d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar; e) Proses belajar mengajar

---

<sup>26</sup>Siti Nurzalbiah, Arnelis Jalil, Rini Asnawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika," Jurnal Fkip Mate-Matika, Universitas Lampung, (Desember 2010), h. 2

<sup>27</sup>Aryana, Idrus, Harjono, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Nht Dan Stad Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Biologi Siswa Sma Negeri 2 Gerung," Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa, Vol. 2, No. 2, (Juli 2016), h. 24

berlasung dari proses keaktifan dari siswa; f) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; g) Memotivasi peserta didik untuk belajar lebih tinggi; f) Hasil belajar siswa lebih baik; <sup>g)</sup> Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

- 2) Kekurangan dalam metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* berikut yakni: a) Membutuhkan waktu yang lama. b) Butuh sarana maupun prasarana yang mendukung. c) Bagi siswa yang lambat akan ketinggalan. d) Menimbulkan kekecewaan bagi siswa yang pandai.<sup>28</sup>

## 2. Media Pembelajaran Visme

### a. Pengertian Media Pembelajaran Visme

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat siswa mampu memperoleh

---

<sup>28</sup>Tri Ariani, Duwi Agustini. *Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak Terhadap Hasilbelajar Fisika*, Science and Physics Education Journal (SPEJ) Volume 1, No 2, Juni 2018, h. 70

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, buku, guru, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dari berbagai pengertian mengenai media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perangkat keras ataupun lunak yang didalamnya mempunyai maksud dan tujuan menyampaikan pesan kepada orang lain.

Visme adalah tool presentasi online yang mudah digunakan buat membentuk konten visual. Visme adalah platform tunggal, dengan banyak template, buat membentuk infografis, presentasi, diagram, banner web, animasi, dan resume. Visme dilengkapi lebih dari 100 font, ribuan vector assets gratis, dan graph tools. Kita dapat menshare secara online, embed ke website,

Program visme dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui media potensi indra peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan

meningkat. Salah satu aspek media yang dinggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video.

Media Visme ini tidak hanya sekedar membuat *slide* presentasi, tapi juga bisa membuatnya menjadi lebih interaktif. Hal ini akan membuat presentasi menjadi menarik perhatian, dan mudah diingat. Visme menawarkan berbagai hal mendasar sebagai permulaan. Memulai kerja dengan visme dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Kita bisa memilih apa yang akan kita kerjakan; presentasi, *infografis*, *banner*, atau sesuatu yang kita tentukan sendiri. Kemudian, di dalam masing-masing kategori itu terdapat berbagai pilihan *template*.

Setelah memilih salah satu, barulah aksi yang sebenarnya mulai. Kita akan dibawa ke *dashboard*, tempat proses penyuntingan gambar berada. Ada berbagai obyek yang bisa ditambahkan di bidang gambar. Mulai dari latar belakang, tulisan, bentuk geometris, foto, grafik/statistik, video, audio, atau bahasa pemrograman (*code*). Masing-masing juga memiliki tipe dan variasi.

Tidak hanya itu. Masing-masing obyek memiliki pengaturan sendiri. Kita bisa mengganti warna, mengatur ukuran, mengubah

posisi *layer*, membuat duplikat, dll. Untuk tulisan, ada berbagai pilihan *font*, pengaturan warna, ukuran, dll. Salah satu hal yang menyebabkan Visme menarik dalam membuat presentasi atau infografis adalah fitur menerapkan data ke gambar dengan mudah. Ada banyak pilihan tampilan grafik. Ada grafik batang, lingkaran (*pie chart*), tabel, peta, radial, dll. Tiap grafik memiliki fungsi dan input data tersendiri.

Untuk presentasi yang lebih interaktif, kita bisa memanfaatkan fitur animasi di Visme. Beberapa obyek, seperti *typewriter text*, menampilkan animasi sebagai hasilnya. Selain itu, kita juga bisa mengatur arah kemunculan obyek dan mengatur waktu animasi tiap obyek di *timeframe*.<sup>29</sup>

- b. Kelebihan Media Pembelajaran Visme yakni: 1) Memiliki Fitur-fitur yang sangat lengkap seperti infografis, visualisasi data, laporan, demo produk, dan resume; 2) Tampilan slide presentasi yang elegan;<sup>30</sup> 3) Fitur presentasi *offline* di mana kamu dapat mengunduh materi presentasi dalam bentuk image, PDF atau HTML; 4) Memiliki elemen animasi dan interaktif lainnya seperti *CTA button*, video, survey, kuis, dan lain-lain; 5) Dapat dibagikan melalui URL atau untuk melalui embed ke dalam situs;

---

<sup>29</sup><https://Urbandigital.Id/Visme-Membuat-Presentasi-Infografis/> Diakses Pada Hari Senin Tanggal 30 November 2020 Pukul 10.35 Wib

<sup>30</sup><https://haloedukasi.com/perangkat-lunak-presentasi> Diakses Pada Hari Senin Tanggal 1 Januari 2021 Pukul 21.00 Wib

5) Pengelolaan privasi; 6) Mengakses statistik gabungan dari tampilan proyek di satu tempat.<sup>31</sup>

Dengan demikian metode pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media visme dalam berbagai dimensi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan guru secara efektif, kreatif dan inovatif sebagaimana pendapat Deddy Yusuf yaitu metode pembelajaran adalah kontribusi kepada seorang guru dalam menyampaikan kegiatan belajar mengajar sehingga metode pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif.

Berdasarkan konsep diatas, maka dapat disimpulkan pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media visme adalah perilaku nyata yang dilakukan oleh guru dalam melakukan pelajaran terkait metode pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media visme dengan indicator 1) fitur yang lengkap 2) tampilan slide yang elegan 3) terdapat fitur presentasi yang bersifat offline 4) memiliki elemen animasi dan interaktif 5) dapat dibagikan melalui URL / embed di dalam situs 6) Privasi yang aman 7) akses statistic gabungan dari tampilan proyek di satu tempat.

## **B. Motivasi Belajar**

### 1. Definisi Motivasi

---

<sup>31</sup><https://www.ekrut.com/media/aplikasi-presentasi> diakses pada tanggal 28 Januari 2021 Pukul 21.00 WIB

Motivasi adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.<sup>32</sup> Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Surya (1997) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>33</sup>

Menurut Uno, motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Menurut Zahroh, motivasi belajar merupakan keinginan atau dorongan untuk belajar. Sedangkan menurut Priansa, motivasi belajar peserta didik merupakan pendorong yang akan menggambarkan sikap dan perilaku peserta didik dalam belajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang dapat membuat seseorang untuk dapat mencapai suatu tujuan dalam belajar.<sup>34</sup>

Motivasi belajar menurut Frederick J. Mc Donald dalam Nashar, “Adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang

---

<sup>32</sup>Amni Fauziah, dkk. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang*, Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), Vol. 4 No. 1 Tahun 2017. h. 50

<sup>33</sup>Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 76

<sup>34</sup>Syifa Aulia Hakim, Harlinda Syofyan. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas IV Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*, International Journal Of Elementary Education. Vol.1 (4) 2017. h. 250

ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.” Menurut Mc. Cellend dalam Nashar, “Motivasi belajar siswa adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.” Menurut Nashar, “Motivasi belajar dalam hal ini adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat menca tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.”

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar merupakan perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan citacita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Menurut Khodijah, motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar”.

Dimiyati dan Mudjiyono, mengemukakan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, yakni : 1) Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik. 2) Kemampuan siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. 3) Kondisi siswa. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani

mempengaruhi motivasi belajar. 4) Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat.

Didalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah, yaitu: memberi angka, hadiah, kompetensi, *Ego-Involvement*, memberi ulangan, memberitahu hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.<sup>35</sup>

Kesimpulannya motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

## 2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Secara umum, dalam hubungannya dengan belajar, para ahli sepakat mengklasifikasikan motivasi ke dalam dua jenis menurut timbulnya, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Muhibbin Syah mengatakan secara umum motivasi diklasifikasikan menjadi 2 jenis yaitu:

### c. Motivasi Instrinsik

---

<sup>35</sup>Amni Fauziah, Dkk. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang*, Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), Vol. 4 No. 1 Tahun 2017. h. 50

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>36</sup> Hamalik berpendapat bahwa “motivasi instrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri”. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dikatakan bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik sendiri atau dengan kata lain motivasi instrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar tetapi berasal dari diri peserta didik.

Peserta didik yang termotivasi secara instrinsik dapat terlihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya. “Motivasi instrinsik dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukan adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan itu sendiri”. Peserta didik yang memiliki motivasi instrinsik menunjukkan keterlibatan dan aktivitas yang tinggi dalam belajar.

Motivasi dalam diri merupakan keinginan dasar yang mendorong individu mencapai berbagai pemenuhan segala kebutuhan diri sendiri. Untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik, guru memanfaatkan dorongan keingintahuan peserta didik yang bersifat alamiah dengan jalan

---

<sup>36</sup>Widayat Prihartanta, *Teori-Teori Motivasi*, Jurnal Adabiya, Vol. 1 No. 83 Tahun 2015, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, h. 4

menyajikan materi yang cocok dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Usman, “motivasi instrinsik timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain tetapi atas kemauan sendiri”.

Pada dasarnya, peserta didik belajar didorong oleh keinginan sendiri maka peserta didik secara mandiri dapat menentukan tujuan yang dapat dicapainya dan aktivitas-aktivitasnya yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. seseorang mempunyai motivasi instrinsik karena didorong rasa ingin tahu, mencapai tujuan menambah pengetahuan. Dengan kata lain, motivasi instrinsik bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Motivasi instrinsik muncul dari kesadaran diri sendiri, bukan karena ingin mendapat pujian atau ganjaran.<sup>37</sup>

Dalam penelitian ini, yang menjadi indikator dari motivasi intrinsik peserta didik yaitu: 1) minat; 2) cita-cita; 3) ego-Involment; dan 4) tujuan yang diakui.

#### a. Minat

Muhibbin Syah, “minat adalah kecenderungan dan keingintahuan yang tinggi/keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Sedangkan Menurut Slameto, “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan

---

<sup>37</sup>Ayu Lestari Azis, *”Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar,”* (Tesis S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, 2017), h. 34

rasa senang”. Menurut Slameto, suatu minat yang dimiliki siswa dapat diekspresikan sebagai berikut: a) Suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal dari pada hal lainnya. b) Pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. c) Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu.

Djamarah, menyatakan “minat belajar adalah rasa suka atau ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta untuk menguasai pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan dalam mencari pengetahuan dan pengalaman tersebut. Minat belajar dimiliki siswa dapat dilihat dari berbagai macam hal. Dari penjelasan- penjelasan mengenai minat dapat diketahui bahwa minat belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat dari hal-hal berikut, meliputi: a) Rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap hal yang dipelajari. b) Keinginan siswa untuk melakukan belajar. c) Perhatian yang lebih besar pada hal yang dipelajari. d) Partisipasi siswa dan keaktifan dala kegiatan belajar.

#### b. Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang tersedia di dalam diri anak didik. Potensi itu harus ditumbuh suburkan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif sebagai pendukung utamanya. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk

berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari ‘dalam’ diri manusia yang bersangkutan.

c. *Ego-involment* atau cita-cita

Dari segiemansipasi kemandirian, keinginan, yang terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar. Dari segi pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau juga hukuman akan dapat keinginan menjadi kemauan dan kemudian kemauan menjadi cita-cita. “Motivasi Belajar” nampak pada keinginan anak sejak kecil misal keinginan belajar membaca, dari keinginan itu maka anak akan giat untuk belajar, bahkan kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam hidupnya.

d. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk belajar.

d. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya dorongan dan rangsangan dari luar.<sup>38</sup> Dorongan dari luar tersebut dapat berupa pujian, celaan, hadiah, hukuman dan teguran dari guru. Menurut Sardiman, motivasi ekstrinsik adalah “motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar”. Bagian yang terpenting dari motivasi ini bukanlah tujuan belajar untuk mengetahui sesuatu tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, sehingga mendapatkan hadiah.<sup>39</sup>

Motivasi instrinsik juga diperlukan dalam kegiatan belajar karena tidak semua siswa memiliki motivasi yang kuat dari dalam dirinya untuk belajar. Guru sangat berperan dalam rangka menumbuhkan motivasi ekstrinsik. Pemberian motivasi ekstrinsik harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karena jika peserta didik diberikan motivasi ekstrinsik secara berlebihan maka motivasi instrinsik yang sudah ada dalam diri siswa akan hilang. Motivasi ekstrinsik dapat membangkitkan motivasi instrinsik, sehingga motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam pembelajaran.

Dimiyanti mengemukakan bahwa “motivasi ekstrinsik dapat berubah menjadi motivasi instrinsik jika siswa menyadari pentingnya belajar”. Motivasi ekstrinsik juga sangat diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran karena adanya kemungkinan perubahan keadaan

---

<sup>38</sup>Widayat Prihartanta, *Teori-Teori Motivasi*, Jurnal Adabiya, Vol. 1 No. 83 Tahun 2015, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, h. 5

<sup>39</sup>Elly Manizar, *Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar*, Jurnal Tadrib Vol. 1, No. Desember 2015, h. 175

peserta didik dan juga faktor lain seperti kurang menariknya proses belajar mengajar bagi peserta didik. Motivasi ekstrinsik dan intrinsik harus saling menambah dan memperkuat sehingga individu dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Sudirman ada beberapa bentuk dan cara yang menumbuhkan motivasi yaitu dengan memberi angka, Hadiah, Saingan/Kompetisi, harga diri, menilai ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, tujuan yang diakui.

Dalam penelitian ini, yang menjadi indikator dari motivasi ekstrinsik peserta didik yaitu:

1) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/ cenderamata. Pemberian hadiah yang sederhana ini perlu digalakan karena relatif murah dan dirasakan cukup efektif untuk memotivasi anak didik dalam kompetisi belajar.

2) Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Pujian adalah bentuk dari reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Pujian harus diberikan secara merata kepada anak didik sebagai individu.

3) Hukuman

Hukuman akan menjadi alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. Pendekatan edukatif dimaksud di sini sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah.

#### 4) Persaingan dengan teman

Kompetisi atau persaingan yang dapat dijadikan sebagai alat belajar dapat persaingan antar individu maupun antar kelompok. Jika ini dikelola dengan baik maka dalam interaksi belajar akan kondusif.<sup>40</sup>

### 3. Motivasi Guru

Motivasi belajar mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar.

Guru yang berpengalaman cukup bijak di dalam memanfaatkan kebutuhan anak didik, dapat memancing semangat anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Oleh karena itu guru harus dapat menguasai prinsip-prinsip motivasi dalam belajar sehingga dapat mengetahui dan memahami keadaan-keadaan siswa pada saat membutuhkan motivasi dalam belajarnya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut: a) Cita-cita atau aspirasi siswa. b)

---

<sup>40</sup>Ayu Lestari Azis, "Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar," (Tesis S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, 2017), H. 34

Kemampuan siswa. c) Kondisi siswa. d) Kondisi lingkungan siswa  
e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. f) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Menurut Djamarah, ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut: a) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. b) Motivasi intrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar. c) Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman. d) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. e) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. f) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.<sup>41</sup>

#### 4. Motivasi Siswa

Dapat diketahui bahwa motivasi belajar ada dalam diri siswa, jadi apabila guru melakukan tindakan, perbuatan mengajar dengan baik dan mempunyai persiapan mengajar yang baik maka siswa akan lebih termotivasi belajar dengan baik pula. Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Jadi motivasi akan belajar pada siswa bisa berkembang naik atau turun itu semua banyak sekali faktor yang mempengaruhinya. Oleh karena itu merupakan salah satu tugas seorang guru untuk mengetahui cara-cara atau upaya-upaya yang dapat menumbuhkan kembali motivasi belajar pada siswa.

---

<sup>41</sup>Moh Ismail, Dkk. *Metode Penugasan Dalam Pembelajaran PAI*, Jurnal Edudeena. Vol. 1 No. 2 Juli 2017. h. 92

Secara umum guru wajib berupaya sekeras mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara khusus guru perlu melakukan berbagai upaya tertentu secara nyata untuk meningkatkan motivasi belajar siswanya. Adapun menurut Dimiyati dan Mudjiono “Upaya meningkatkan motivasi belajar antara lain: a) Optimalisasi penerapan prinsip belajar; b) Optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran; c) Optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa; d) Pengembangan cita-cita dan aspirasi belajar.”

Menurut Hamalik “Upaya meningkatkan motivasi belajar yaitu: a) Upaya menggerakkan motivasi; b) Upaya pemberian harapan; c) Upaya pemberian insentif; d) Upaya pengaturan tingkah laku siswa”.<sup>42</sup>

Motivasi belajar juga memiliki indikator keberhasilan, antara lain yaitu: a) adanya hasrat dan keinginan berhasil; b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, d) adanya penghargaan dalam belajar; e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; f) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik.<sup>43</sup>

Dalam bukunya Sardiman mengemukakan bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki beberapa ciri – ciri yaitu sebagai berikut: a) Tekun menghadapi tugas; b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa); c) Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah. d.

---

<sup>42</sup>Moh Ismail, Dkk. *Metode Penugasan Dalam Pembelajaran Pai*, Jurnal Edudeena. Vol. 1 No. 2 Juli 2017. h. 92

<sup>43</sup>Syifa Aulia Hakim, Harlinda Syofyan. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas IV Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*, International Journal Of Elementary Education. Vol.1 (4) 2017. h. 250

Lebih senang bekerja mandiri; e) Cepat bosan pada tugas – tugas yang rutin; f) Dapat mempertahankan pendapatnya; g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal – soal.<sup>44</sup>

Kesimpulannya ada 4 fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan serangkaian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan motivasi belajar merupakan kekuatan energi meliputi keinginan, kemauan, dorongan, daya perangsang dan semangat belajar yang berasal dari dalam dan luar diri atau kecenderungan untuk menggerakkan dan membangkitkan energi prima yang mereka miliki agar pembelajaran menjadi maksimal dan dapat tercapai secara efektif dan efisien dengan indikator sebagai berikut: Intrinsik (pengaruh dari dalam) dan ekstrinsik (pengaruh dari luar).

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>45</sup> Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat

---

<sup>44</sup>Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. h. 83

<sup>45</sup>Antomi Saregar, Dkk. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction) Dan Model Pembelajaran TAI (Team Assisted Individualy): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*, Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (Jpfk) Vol 3 No 1 Maret 2017, h.19

perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana yaitu hasil belajar adalah tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman.<sup>46</sup>

Fungsi penelitian hasil belajar peserta didik yang dilakukan guru, yakni: a) Menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu; b) Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik untuk memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program dan pengembangan kepribadian; c) Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik; d) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

---

<sup>46</sup>Ahmadiyanto, *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C Smp Negeri 1 Lampihong*, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 6, Nomor 2, Nopember 2016. h. 983

Tujuan penilaian hasil belajar peserta didik adalah: a) Mengecek kemajuan hasil belajar peserta didik; b) Mengecek ketercapaian kompetensi peserta didik; c) Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik.

Sedangkan Manfaat Penelitian yang dilakukan oleh guru, yakni: a) Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi setelah proses pembelajaran berlangsung; b) Memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi; c) Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik; d) Umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.

Salah satu cara untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dalam belajar dan menyusun rencana belajar selanjutnya maka dibutuhkan laporan evaluasi hasil belajar siswa yang dituliskan pada sebuah dokumen yaitu rapor. Nilai rapor ditulis berdasarkan hasil belajar siswa dalam satu semester dan ditulis pada akhir semester.

Menurut Pratiwi (2009) rapor berasal dari kata dasar report yang berarti laporan. Rapor merupakan laporan hasil dari suatu kegiatan yang disusun secara benar. Materi yang dilaporkan dalam hal ini adalah hasil ulangan harian, tugas harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester,

kepribadian, ekstrakurikuler beserta data yang diperlukan yang berkaitan dengan rapor.<sup>47</sup>

Di dalam rapor terdapat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berfungsi Sebagai acuan bagi pendidik dalam menilai kompetensi peserta didik. Hal ini sejalan dengan Permendiknas No. 20. Tahun 2007 menyatakan bahwa salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah “menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)”.<sup>48</sup>

Nilai rapor merupakan hasil kumpulan nilai mata pelajaran dimiliki setiap siswa yang berisi laporan nilai selama satu semester. Rapor diterima sebagai tolak ukur dan untuk mengetahui perkembangan terhadap prestasi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Melalui rapor wali kelas dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan siswa dalam kelas yang diampunya wali kelas dapat menentukan strategi dalam pengelolaan kelas yang menjadi tanggung jawabnya misalnya dengan menata strategis belajar untuk membantu siswa meningkatkan kompetensi siswa atau membantu mengatasi kesulitan belajar siswa yang lemah.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup>Muhammad Ramzi, *Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Nilai Rapor Dengan Menggunakan Kurikulum 2013 Di Smk Negeri 1 Cerme*, 2016. h. 8

<sup>48</sup><https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendiknas20-2007StandarPenilaian.pdf>, diakses pada tanggal 10 Februari 2021, pukul 17.00 WIB.

<sup>49</sup><http://eprints.umg.ac.id/900/3/13.%20BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 10 Februari 2021, pukul 20.00 WIB.

Selain dengan rapor, hasil belajar siswa dapat diketahui dengan pemberian *pre-test* dan *post-test*. Cara ini akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pemberian *pre-test* yang dilaksanakan akan meningkatkan frekuensi latihan terhadap pelajaran yang diberikan sehingga kesiapan siswa terhadap pelajaran dan tes akhir lebih baik. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* bisa dijadikan umpan balik yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan *pre-test* dan *post-test* juga berfungsi untuk melihat sejauh mana keefektifan pengajaran dan nantinya hasil *pre-test* akan dibandingkan dengan hasil *post-test* sehingga dapat diketahui apakah kegiatan belajar mengajar berhasil baik atau tidak dan diharapkan pemahaman siswa lebih baik terhadap materi yang diberikan dan memotivasi siswa untuk sungguh-sungguh dalam memperhatikan pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>50</sup>

Berdasarkan serangkaian pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perilaku yang di tunjukkan oleh siswa melalui pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan indikator nilai rapor yaitu nilai pengetahuan, keterampilan, *pre-test* dan *post-test*.

#### **D. Penelitian Yang Relevan**

---

<sup>50</sup>Ilham Effendy, *Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Hdw.Dev.100.2.A Pada Siswa Smk Negeri 2 Lubuk Basung*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro. h. 83

Sebagai acuan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa kajian pustaka sebagai landasan berfikir, pustaka yang peneliti gunakan adalah beberapa hasil penelitian jurnal. Beberapa kajian pustaka tersebut adalah :

*Pertama*, Dalam sebuah Tesis penelitian Ahmad Yasir Pohan, yang berjudul *"Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zakat Dan Hikmahnya Di Kelas X Mas Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kecamatan Padang Bolakkabupaten Padang Lawas Utara"*, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar Fiqih siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode Kooperatif Tipe TGT. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yaitu pada siklus I sebesar 65,80 dan pada siklus II sebesar 90,14. Perbedaannya dengan penelitian peneliti yaitu peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dan penelitian sebelumnya dengan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).<sup>51</sup>

*Kedua*, Penelitian Emay Aenu Rohmah dan Wahyudin, Jurnal ilmiah dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa*. Studi ini menggunakan kuasi eksperimen dengan desain penelitian *pretest posttest control group design*.

---

<sup>51</sup>Ahmad Yasir Pohan, *Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zakat Dan Hikmahnya Di Kelas X Mas Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kecamatan Padang Bolakkabupaten Padang Lawas Utara*. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2016. h. 3

Hasil ini memuat kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media game online dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa. Perbedaannya dengan penelitian peneliti yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran *visme*, dan pada penelitian sebelumnya menggunakan media *game online*.<sup>52</sup>

*Ketiga*, Dalam sebuah Jurnal penelitian Suciyani Suaeb, dkk. Jurnal Ilmiah dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. Hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas. Perbedaannya dengan penelitian peneliti yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran *visme*, dan pada penelitian sebelumnya menggunakan media tebak gambar.<sup>53</sup>

## **E. Kerangka Pikir**

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memiliki cakupan materi yang luas sesuai dengan

---

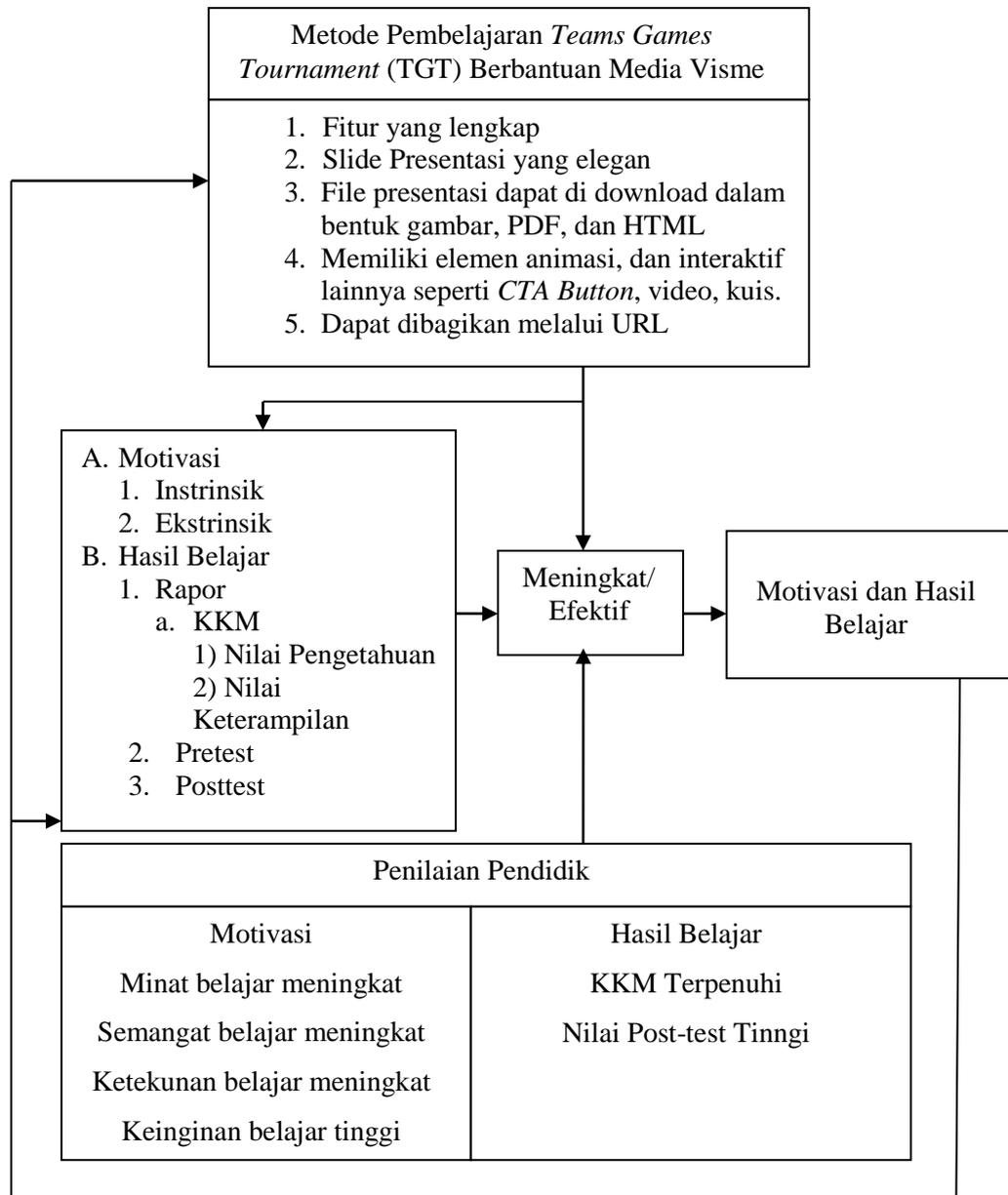
<sup>52</sup>Emay Aenu Rohmah dan Wahyudin, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa*, Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, Juli 2016, h. 3

<sup>53</sup>Suciyani Suaeb, dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar*, 2016, h.3

perkembangan zaman. Namun, siswa kurang tertarik dalam belajar Al-Qur'an dan Hadits karena belum adanya inovasi penggunaan model pembelajaran yang menarik untuk siswa. Belum adanya menggunakan model yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kurang mendapatkan tantangan untuk mengikuti pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi. Hal tersebut dapat berakibat pada hasil pembelajaran yang kurang optimal. Model dan media yang digunakan juga harus menarik dan bervariasi, agar pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Dengan menggunakan model-model inovatif diharapkan setiap pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits akan lebih menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *visme*.

Siswa yang berhasil dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *visme* akan tumbuh motivasi dalam dirinya untuk berprestasi. Hal ini membuat peneliti tertarik mengujikan pengaruh penggunaan *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *visme* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits antara dua kelas yang sebelumnya telah ditetapkan, yaitu kelas eksperimen menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *visme* dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran diskusi.

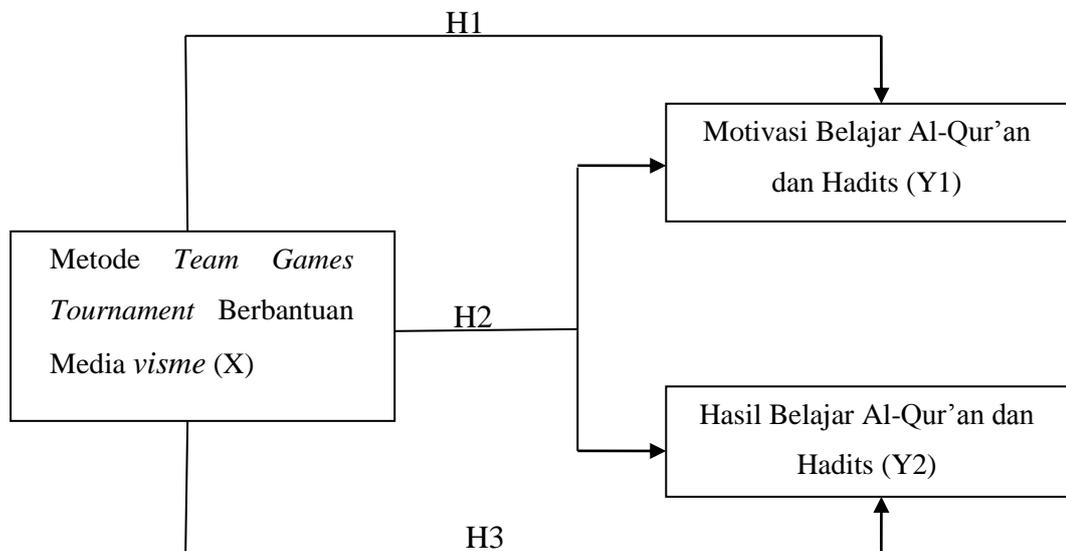
Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan ada bagan di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Visme*.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :



Gambar 2.2 Hipotesis Penelitian

Keterangan :

Ho1 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *visme* terhadap motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits siswa kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

Ha1 : Terdapat pengaruh penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *visme* terhadap motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits siswa kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

Ho2 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *visme* terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits siswa kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

Ha2 : Terdapat pengaruh penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *visme* terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits siswa kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

Ho3 : Tidak terdapat pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *visme* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits siswa kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

Ha3: Terdapat pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *visme* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits siswa kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian Ini Adalah Penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Experimental*), Yaitu Jenis Penelitian Dengan Desain Yang Mempunyai Kelompok Kontrol, Tetapi Tidak Dapat Berfungsi Sepenuhnya Untuk Mengontrol Variabel-Variabel Luar Yang Mempengaruhi Pelaksanaan Eksperimen.<sup>54</sup> Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika.<sup>55</sup>

Pada Penelitian Ini Peneliti Akan Memilih Tepat Dua Kelompok Yaitu Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Yang Bertujuan Untuk Mengetahui Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Turnament* Dengan Media Visme Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Pada Siswa Kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non-equivalent control group design. Desain ini tidak melibatkan penempatan subjek ke dalam kelompok secara random.<sup>56</sup> Dua kelompok yang ada diberi

---

<sup>54</sup>Sugiono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016), h.168

<sup>55</sup>Ismanto Setyabudi Dan Daryanto, *Panduan Praktis Penelitian Ilmiah*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Mada, 2015), h. 4

<sup>56</sup>Sugiono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016), h..170

pretest, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan posttest.

Rancangannya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel. 3.1**

***Desain Nonequivalent Control Group Design***

|                       | Pretest        | Perlakuan | Posttest       |
|-----------------------|----------------|-----------|----------------|
| Kelompok Eksperimen → | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
| Kelompok Kontrol →    | O <sub>3</sub> | -         | O <sub>4</sub> |

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pretest kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = Posttest kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = Pretest kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = Posttest kelompok kontrol

X = Perlakuan dengan menerapkan metode Team Games Tournament

- = Perlakuan dengan menerapkan metode Ceramah

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Huda Kota Bengkulu. Peneliti memilih melakukan penelitian disana karena melihat pola pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis yang memang masih perlu diperbaiki lagi dalam rangka pengembangan dan perbaikan untuk menuju pembelajaran yang lebih berkualitas. Penelitian ini dilaksanakan dari 4 Maret 2021 sampai dengan bulan 4 April 2021, dari surat penyerahan penelitian, penyebaran angket, pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>57</sup>

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa-siswi MI Nurul Huda Bengkulu kelas III tahun pelajaran 2021/2022. Berikut tabel jumlah siswa di kelas III MI Nurul Huda Bengkulu yang menjadi populasi dalam penelitian ini:

**Tabel : 3.2**

#### **Jumlah Seluruh Siswa Kelas III di MI Nurul Huda Bengkulu**

| <b>KELAS</b>  | <b>JUMLAH SISWA</b> |
|---------------|---------------------|
| III A         | 27                  |
| III B         | 28                  |
| III C         | 27                  |
| <b>JUMLAH</b> | <b>82</b>           |

Sumber data: Tata Usaha MI Nurul Huda Bengkulu

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasinya. Dalam menentukan partisipan penelitian, peneliti akan memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol dari 3 kelas yang ada pada MI Nurul Huda Bengkulu. Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas III

---

<sup>57</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), H 117

A sebagai kelas eksperimen sebanyak 27 siswa dan kelas III B sebagai kelas kontrol sebanyak 28 siswa.

Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B, untuk menyetarakan antara dua kelas tersebut, maka diambil dari tiap-tiap kelas tersebut untuk membentuk kelas eksperimen dengan nama Kelompok A dan kelas kontrol dengan nama Kelompok B. Pertimbangan ini dilihat dari beberapa alasan, yaitu:

1. Pembagian kelas tidak berdasarkan ranking.
2. Peserta didik di dalam kelas tersebut mendapat materi yang sama.
3. Peserta didik di dalam kelas tersebut diajar oleh guru yang sama
4. Peserta didik di dalam kelas tersebut menggunakan fasilitas yang sama

#### **D. Variabel Penelitian.**

##### 1. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah atribut yang mencerminkan bangunan pengertian dan memiliki nilai

##### a. Variabel Independen (X)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu.<sup>58</sup> Dalam penelitian ini yang dimaksud penelitian independen adalah Metode *Teams Games Tournament* (TGT).

---

<sup>58</sup>Martono dan Nanang, *Metode penelitian kuantitatif (analisis isi dan data sekunder)*. Edisi Utami Tri Pratiwi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014. h. 61

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen adalah variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini yang dimaksud variabel dependen adalah Motivasi dan Hasil belajar.

2. Variabel Penelitian Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu:

Variabel X : Metode *Teams Game Tournament* (TGT)

Variabel Y<sub>1</sub>: Motivasi Belajar Al-Qur'an dan Hadits

Variabel Y<sub>2</sub>: Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits

3. Definisi Operasional Variabel

Berikut ini adalah beberapa istilah yang didefinisikan secara operasional dengan tujuan agar memperoleh persamaan persepsi mengenai konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Metode *Teams Game Tournament* (TGT)

Metode *Teams Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran TGT didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. TGT juga menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu di Tipe TGT,

---

<sup>59</sup>Martono dan Nanang, *Metode penelitian kuantitatif (analisis isi dan data sekunder)*. Edisi Utami Tri Pratiwi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014. h. 61

dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya.

Indikator dari Metode *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu:

- a) Siswa merasa senang sehingga motivasi belajar tinggi;
- b) Keterlibatan siswa pada proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa lebih aktif;
- c) Ketertarikan siswa pada pelajaran meningkat sehingga nilai hasil belajar tinggi;
- d) Perhatian saat belajar meningkat dikarenakan metode yang digunakan menarik dan interaktif.

#### b. Motivasi Belajar Al-Quran dan Hadits

Motivasi adalah pemberian atau penimbulkan motif. Dapat pula di artikan sebagai hal atau keadaan yang menjadi motif. Soemanto (1987) secara umum mendefinsikan motivasi sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan.

Indikator motivasi belajar:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, seperti tidak lekas putus asa, tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai dan ulet dalam menghadapi kesulitan belajar;
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, minat dalam belajar;
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan;

- d) Adanya penghargaan belajar seperti hadiah, pujian, hukuman; e)  
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif;
- g) Dukungan Emosi (*Emotional Support*) dari orang tua dan guru.

#### c. Hasil Belajar Al-Quran dan Hadits

Hasil belajar Al-Quran dan Hadits yaitu kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar pada mata pelajaran Al-Quran dan Hadits berupa penambahan dan penguasaan pengetahuan, keterampilan serta sikap.

Hasil belajar siswa sudah dikatakan mengalami peningkatan jika hasil ujian atau tes siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan mencapai 76. Adapun KKM yang ditetapkan dalam pelajaran Al-Qur'an dan Hadits adalah 76.

#### E. Indikator

**Tabel : 3.3**  
**Indikator**

| No | Variabel                           | Indikator          | Item Pertanyaan  |
|----|------------------------------------|--------------------|--|
| 1  | <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) | 1. Perasaan senang | 1.1 Tidak ada keterpaksaan mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Team Games Tournaments</i> dengan media <i>visme</i><br>1.2 Pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Team Games Tournamens</i> melalui media <i>visme</i><br>1.3 Belajar Al-Qur'an dan Hadits dengan |

|  |                              |     |  |
|--|------------------------------|-----|--|
|  |                              |     | menggunakan metode pembelajaran <i>Team Games Tournaments</i> melalui media <i>visme</i> ini membuat saya lebih aktif saat belajar                                     |
|  | 2 Keterlibatan Peserta Didik | 2.1 | Saya bertanya kepada guru maupun teman apabila saya kurang paham tentang materi yang sedang dipelajari   |
|  |                              | 2.2 | Pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Team Games Tournaments</i> melalui media <i>visme</i> ini menumbuhkan semangat kerjasama berdiskusi dalam kelompok           |
|  |                              | 2.3 | Saya aktif bertanya maupun menanggapi saat berdiskusi dalam kelompok   |
|  |                              | 2.4 | Saya dapat menjawab pertanyaan ketika melaksanakan turnamen mewakili kelompok saya   |
|  |                              | 2.5 | Saya sulit menjawab pertanyaan ketika melaksanakan turnamen mewakili kelompok saya   |
|  | 3 Ketertarikan               | 3.1 | Saya menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran Al-Quran dan Hadits dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> dengan media <i>visme</i> |
|  |                              | 3.2 | Saya merasa tertantang dalam mempelajari surah At-Tin dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Team Games Tournaments</i> dengan media <i>visme</i>                   |
|  |                              | 3.3 | Media pembelajaran <i>visme</i> berupa slide presentasi yang elegan membuat saya lebih tertarik untuk belajar  |
|  | 4 Perhatian Saat Belajar     | 4.1 | Selama pembelajaran, saya memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh dan serius   |
|  |                              | 4.2 | Saya merasa lebih mudah saat memahami surah At-Tin dengan menggunakan pembelajaran <i>Team Games Tournaments</i> melalui media <i>visme</i>                            |
|  |                              | 4.3 | Ketika pembelajaran berlangsung, perhatian saya terpusat pada turnamen yang sedang dilaksanakan  |
|  |                              | 4.4 | Saya membuat catatan keterangan-   |

|          |                         |  |   |
|----------|-------------------------|--|---|
|          |                         |  | keterangan tambahan dalam catatan dengan bahasa sendiri untuk membantu saya dalam memahami materi   |
| <b>2</b> | <b>Motivasi Belajar</b> | 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil        | <p>1.1 Saya bertanya kepada guru tentang materi pelajaran Al-Qur'an dan Hadits yang sulit dimengerti</p> <p>1.2 Saya mengulas kembali pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di rumah</p> <p>1.3 Saya bertanya pada teman yang lebih mengerti tentang pelajaran Al-Qur'an dan Hadits jika ada yang belum saya pahami</p> <p>1.4 Saya banyak mendapatkan ilmu tentang Al-Qur'an dan Hadits di luar sekolah</p> |
|          |                         | 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar | <p>2.1 Saya sangat senang membaca ayat dan hadis nabi yang ada di buku Al-Qur'an dan Hadits</p> <p>2.2 Saya kurang bersemangat untuk membaca ayat-ayat Al-Qur'an yang ada di buku Al-Qur'an dan Hadits</p>  |
|          |                         | 3 Adanya harapan dan cita-cita masa depan      | 3.1 Saya belajar dengan bersungguh-sungguh pelajaran Al-Qur'an dan Hadits agar dapat mencapai cita-cita Ketekunan dalam belajar   |
|          |                         | 4. Adanya penghargaan belajar                  | <p>4.1 Orang tua saya memuji saya ketika mendapat nilai yang baik</p> <p>4.2 Orang tua saya menasihati saya ketika mendapat nilai yang rendah</p> <p>4.3 Guru membantu saya belajar ketika mendapat nilai rendah</p> <p>4.4 Guru saya memberi hukuman dengan pendekatan edukatif ketika saya mendapat nilai rendah</p>  |
|          |                         | 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar  | 5.1 Saya tertarik untuk mendalami lebih lanjut pelajaran Al-Qur'an dan Hadits karena tampilan slide presentasi yang menarik dan mudah dipahami  |
|          |                         | 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif     | 6.1 Suasana tempat belajar saya nyaman untuk belajar  |

|                    |                      |   |   |
|--------------------|----------------------|---|---|
|                    |                      | 7. Dukungan Emosi( <i>Emotional Support</i> ) | 7.1 Guru memuji saya ketika saya mendapat nilai yang tinggi<br>7.2 Orang tua saya memberi saya hadiah ketika mendapat nilai yang baik |
| <b>3</b>           | <b>Hasil Belajar</b> | 1. Test<br>2. Nilai Rapor                     |   |
| <b>Jumlah Soal</b> |                      |   | <b>30</b>   |

Pengukuran variabel dengan menggunakan pertanyaan berskala (*scaling question*). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.<sup>60</sup> Skala likert memiliki dua bentuk pernyataan yaitu positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1; sedangkan pertanyaan negatif di beri skor 1,2,3,4, dan 5.<sup>61</sup> Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor yang di tunjukkan tabel berikut.

**Tabel 3.4**

**Skor Pernyataan Positif**

| <b>No</b> | <b>Pernyataan Positif</b> | <b>Skor</b> |
|-----------|---------------------------|-------------|
| 1         | Sangat Setuju             | 5           |
| 2         | Setuju                    | 4           |
| 3         | Netral                    | 3           |
| 4         | Tidak Setuju              | 2           |
| 5         | Sangat Tidak Setuju       | 1           |

---

<sup>61</sup>Sofian Siregar, *Metode Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, PT Fajar Interpratama Mandiri. 2013. h. 25

**Tabel 3.5**  
**Skor Pernyataan Negatif**

| No | Pernyataan Negatif  | Skor |
|----|---------------------|------|
| 1  | Sangat Setuju       | 1    |
| 2  | Setuju              | 2    |
| 3  | Netral              | 3    |
| 4  | Tidak Setuju        | 4    |
| 5  | Sangat Tidak Setuju | 5    |

Dari 30 item pertanyaan (valid) dalam instrument, kemudian dicari interval kelas dengan rumus sebagai berikut:

$$C = \frac{X_n - X_1}{k}$$

c = Panjang interval kelas

$x_n$  = Nilai Tertinggi

$x_1$  = Nilai Terendah

k = Banyaknya kelas, dalam penelitian sebanyak 3 (Tinggi, Sedang, dan Rendah)

Dengan demikian maka interval skor untuk menentukan masing-masing kategori motivasi hasil belajar siswa kelas III MI Nurul Huda Kota Bengkulu seperti pada table berikut.

**Tabel : 3.6**  
**Interval Skor Motivasi Belajar Siswa**

| Rentang Skor | Kategori |
|--------------|----------|
| 113-140      | Tinggi   |
| 85-112       | Sedang   |
| 56-84        | Rendah   |

## F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Tes.

Menurut Ary, Tes adalah satu set stimuli yang diberikan kepada subjek atau objek yang hendak diteliti, sedangkan menurut Kerlinger, Tes adalah prosedur sistematis dimana individual yang di tes direpresentasikan dengan satu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan kedalaman angka.<sup>62</sup>

Untuk tes hasil belajar kognitif data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen tes awal (pretest) dan instrumen tes hasil belajar peserta didik (post test). Penyusunan instrumen penelitian ini sesuai dengan silabus kurikulum yang digunakan sekolah MI Nurul Huda Bengkulu dan disusun oleh peneliti sendiri.

### 2. Metode angket

Untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan angket motivasi belajar. Angket motivasi belajar peserta didik digunakan untuk mengetahui seberapa besar peserta didik termotivasi dalam kegiatan belajar dengan model pembelajaran yang digunakan. Angket motivasi ini diberikan kepada peserta didik sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan model yang digunakan.

---

<sup>62</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya*. (Cet. Xiv Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 2014), h. 138.

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1). Uji validitas

Untuk menentukan valid atau tidaknya penulis menggunakan rumus pearson product moment sebagai berikut:

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

Keterangan

$r_{xy}$  : Koefisien validitas

$N$  : Banyaknya subjek

$X$  : Nilai pembanding

$Y$  : Nilai dari instrument yang akan dicari validitasnya

### 2). Uji reabilitas

Reabilitas ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reabilitas penelitian ini dilakukan dengan rumus *Alpha Crombach*, yaitu salah satu metode mencari reabilitas interval yang menganalisis realibilitas interval yang menganalisis reabilitas alat ukur dari satu kali pengukuran. Penghitungan realibilitas instrument dilakukan dibantu computer dengan aplikasi program SPSS versi 16.0, adapun rumus *Alpha Crombach* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrument (total tes)

$k$  = jumlah butir pertanyaan yang sah

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  = varian skor total

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian dengan menggunakan metode pengolahan data menurut sifat kuantitatif sebuah data. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis deskriptif, untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode TGT dalam belajar PAI, dan hasil pelaksanaan tanpa menggunakan metode TGT.

### 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t dengan data sama. Namun sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk keperluan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians.

#### a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel independen maupun variabel dependen mempunyai distribusi normal atau atau tidak. Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas sampel bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu bervariasi homogen atau tidak.<sup>63</sup>

c. Uji t

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah Independent Sample T Test. Independent Sample T Test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent.

Teknik statistik (uji t) adalah cara untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar PAI antara siswa yang belajar menerapkan metode TGT dengan siswa yang belajar tidak menerapkan metode TGT di kelas III MI Nurul Huda Bengkulu.

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis data tes hasil belajar PAI akhlak siswa dianalisis dengan menggunakan uji independent sampel t-test. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Dua kelompok sampel yang tidak berhubungan dalam hal ini adalah siswa kelas III B sebagai kelas kontrol dan kelas III A sebagai kelas eksperimen.

---

<sup>63</sup>Yoga Puspa Sari, *Perbandingan Prestasi Belajar Menggunakan Dan Yang Tidak Menggunakan Media Peta Di Sman 1 Pekalongan*, 2013. h. 7

Uji statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh metode TGT terhadap hasil siswa. Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) < alpha 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ ) > alpha 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

d. Uji Gain

Gain adalah selisih nilai *posttest* dan *pretest*, Untuk menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. N-gain (*normalized gain*) digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran.

Untuk mengetahui N-gain digunakan rumus sebagai berikut:<sup>64</sup>

$$g = \frac{S_{postest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

g = gain yang dinormalisasi (N-gain) dari kedua model  
 Smaks = skor maksimum dari tes awal dan tes akhir  
 Spre = skor tes awal  
 Spost = skor tes akhir

**Tabel: 3.7**  
**Pembagian Skor Gain**

| Nilai N Gain    | Kategori |
|-----------------|----------|
| $g > 0,7$       | Tinggi   |
| $0,3 < g < 0,7$ | Sedang   |
| $g < 0,3$       | Rendah   |

Sumber: Melzer dalam syahfitri, 2008:33

<sup>64</sup>Nismalasari, dkk. Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. Jurnal EduSains Volume 4 Nomor 2; 2016, h. 83

Atau

**Tabel 3.8**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| <b>Presentase (%)</b> | <b>Tafsiran</b> |
|-----------------------|-----------------|
| <40                   | Tidak Efektif   |
| 40-55                 | Kurang Efektif  |
| 56-75                 | Cukup Efektif   |
| >76                   | Efektif         |

Sumber: Hake, R.R 1999

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Singkat MI Nurul Huda Kota Bengkulu**

##### **1. Sejarah Berdirinya MI Nurul Huda Kota Bengkulu**

Berdirinya yayasan pendidikan Islam dan Dakwah Nurul Huda Bengkulu, berawal dari usaha menyelamatkan penyelenggaraan pendidikan yang diselenggarakan oleh Badan Pengurus Madrasah Nurul Huda di Kelurahan Jembatan Kecil Kotamadya Bengkulu, yang menyelenggarakan Pendidikan setingkat Sekolah Dasar (SD) yaitu Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Bengkulu.

Madrasah Nurul Huda didirikan Sejak tahun 1942, oleh tokoh-tokoh masyarakat jembatan kecil dengan lokal belajar sebanyak tiga lokal, luas 90 m<sup>2</sup> berada diatas tanah wahaf dari salah seorang warga bernama ANIDA almarhumah, seluas ± 500 m<sup>2</sup>.

Pada tahun 1982 salah seorang anak dari almarhumah ingin memiliki tanah tersebut dengan mengugat tanah tersebut melalui Pengadilan Negeri Bengkulu, dan seterusnya ke Pengadilan Tinggi Bengkulu dan berakhir ke Mahkamah Agung RI. dan berakhir dengan Mahkamah Agung RI memenangkan Gugatannya, dan pada tanggal 28 Oktober 1996 oleh Pengadilan Negeri Bengkulu gedung tersebut dieksekusi/dibongkar dan tanah lokasinya tersebut diserahkan ke penggugat. Sejak saat tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda tidak mempunyai tempat belajar lagi, dan murid sebanyak 236 orang

berserta guru sebanyak 19 orang hampir saja berhenti kegiatan belajar mengajarnya. Sambil mencari jalan keluar untuk mengatasi tempat belajar untuk sementara di gedung M.T.s.N I Bengkulu yang mendapat izin selama 8 bulan yaitu samapi berakhir tahun ajaran 1995/1996.

Dengan kemampuan terbatas dan waktu yang sangat singkat, akhirnya Kepala Sekolah KH. Yakin Sabri HS dapat memindahkan tempat belajar mengajar ke sebuah rumah penduduk yang kemudian direnovasi menjadi ruang kelas sebanyak 4 ruang, yang berlokasi di Jalan Danau I Kelurahan Panorama Kotamadya Bengkulu. dan sejak dibukanya tahun ajaran baru 1996/1997 maka segala kegiatan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Bengkulu berada ditempat tersebut dengan waktu belajar Pagi dan sore hari.

Karena Badan Pengurus Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda sudah tidak aktif lagi, untuk menjamin kelangsungan penyelenggaraan Pendidikan yang ada, maka pada bulan Oktober 1996,

1. Didirikan YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM NURUL HUDA.dengan Akte Notasi Hj. Mas Ayu Fatimah SH, No. 33 Tahun 1996.
2. Pada tahun 2011 dengan akte notaris Neti Harini SH nama Yayasan berubah menjadi yayasan pembina madrasah Nurul Huda Bengkulu. No. 11 Tahun 2011.

3. Nama yayasan berubah dengan wawasan yang luas, yaitu yayasan pendidikan Islam dan dakwah Nurul Huda Kota Bengkulu. dengan Akte Notaris Hj. Rizfitriani alamsyah, SH. No. 117 Tahun 2012.

Dengan segala keterbatasan yang ada pada YAYASAN, Alhamdulillah perkembangan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda terus membaik, dan kegiatan YAYASAN bertambah dengan mendirikan TAMAN PENDIDIKAN AL-QU'AN (TPQ) Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) serta merintis penyelenggaraan Majelis Ta'lim Nurul Huda. dengan Jamaah masyarakat sekitar. Pada tahun 2014, selang beberapa bulan wafatnya pendiri yayasan almarhum KH. Yakin Sabri, HS, Alhamdulillah telah terbangun masjid yang diberi nama Masjid Nurul Qur'an yang berlokasi di komplek yayasan. Selanjutnya pada tahun 2015, atas inisiatif pendiri yayasan sekaligus pembina yayasan Hj. Husnaini telah terbangun Raudhatul Athfal Misbahul Khair yang insya Allah beroperasi Tahun Ajaran 2015/2016. Adapun yang pernah menjadi kepala sekolah di MI Nurul Huda Kota Bengkulu sebagai berikut:

- |                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| a) Yakin Sabri, HS | d) Drs. Tarmizi, M.Td     |
| b) Fatmawati, S.Pd | e) Ramlan Hattasomi, S.Pd |
| c) Karmila, M.Pd   | f) Susanti, M.Td          |

## 2. Visi dan Misi

Setiap organisasi atau instansi dalam melaksanakan aktifitasnya selalu tertumpu pada garis-garis besar kebijakan yang telah ditetapkan. Salah satu garis-garis besar yang dijadikan acuan dalam setiap usaha

yang dilakukan adalah visi dan misi yang diemban oleh organisasi atau instansi tersebut sebagai halnya dengan MI Nurul Huda Kota Bengkulu di dalam aktifitasnya juga melakukan landasan visi dan misi yang akan dicapai. Adapun visi dan misi MI Nurul Huda Kota Bengkulu adalah:

a. Visi

“Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Pembinaan Adab, Aqidah dan Ibadah Sekaligus Sebagai Pusat Pengembangan Dirasat Islamiah Sains dan Teknologi yang Berasaskan pada Nilai-nilai Keislaman dan Keindonesiaan”.

b. Misi

Untuk mencapai visi tersebut, MI Nurul Huda Kota Bengkulu mengembangkan misi MI Nurul Huda Kota Bengkulu sebagai berikut:

1. Melaksanakan Pendidikan dengan Sistem Terpadu dan Model dalam Kurikulum Pendidikan Nasional dan Pendidikan Diniyah.
2. Terciptanya Insan Yang Beradab, Berilmu, Beriman serta Berakhlakul Karimah Yang Cerdas, Kreatif dan Inofatif.
3. Melahirkan Generasi Muda Muslim Unggul Penerus dalam Mewujudkan Cita-Cita Kemerdekaan Bangsa dan Nilai-nilai luhur Agama .

### 3. Keadaan Guru dan Siswa

a. Guru

Pada tahun pelajaran 2021/2022 jumlah guru MI Nurul Huda Kota Bengkulu sebanyak 31 guru tetap yayasan, dilihat dari jenjang

pendidikannya, keadaan guru MI Nurul Huda Kota Bengkulu menunjukkan bahwa terdapat 27 guru berpendidikan S-1 dan 4 guru berpendidikan S-2. Dari 31 guru yang ada tersebut hampir semua guru mengajar mata pelajaran sesuai disiplin ilmunya (sesuai dengan kualifikasi akademiknya) sehingga dikategorikan memiliki kompetensi profesional.

**Tabel 4.1**

**Jumlah Guru MI Nurul Huda Bengkulu**

| <b>KEPEGAWAIAN</b> | <b>LAKI-LAKI</b> | <b>PEREMPUAN</b> | <b>JUMLAH</b> |
|--------------------|------------------|------------------|---------------|
| Guru PNS           | -                | -                | -             |
| Guru Non-PNS       | 6                | 25               | 31            |
| TU PNS             | -                | -                | -             |
| TU Non-PNS         | 1                | 2                | 3             |
| Staff Yayasan      | -                | 1                | 1             |
| <b>JUMLAH</b>      | <b>7</b>         | <b>28</b>        | <b>35</b>     |

**b. Siswa**

Mayoritas peserta didik MI Nurul Huda adalah penduduk Kota Bengkulu, jumlah murid secara keseluruhan adalah 457 orang yang dibagi dalam VI lokal belajar. Untuk Lebih Jelasnya Jumlah Siswa MI Nurul Huda Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2****Jumlah Siswa MI Nurul Huda Bengkulu**

| <b>KELAS</b>  | <b>ROMBEL</b> | <b>LAKI-LAKI</b> | <b>PEREMPUAN</b> | <b>JUMLAH</b> |
|---------------|---------------|------------------|------------------|---------------|
| I             | 5             | 68               | 50               | 108           |
| II            | 3             | 54               | 34               | 88            |
| III           | 3             | 43               | 40               | 83            |
| IV            | 2             | 30               | 26               | 56            |
| V             | 2             | 28               | 28               | 56            |
| VI            | 3             | 27               | 29               | 56            |
| <b>JUMLAH</b> | <b>17</b>     | <b>250</b>       | <b>207</b>       | <b>457</b>    |

**4. Pendidikan Yang Dilaksanakan**

Pendidikan yang dilaksanakn di MI Nurul Huda Kota Bengkulu sudah sangat memadai sebagai pendukung proses kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan Ekstrakurikuler.

**5. Kondisi Sarana dan Prasarana**

Kondisi sarana dan prasarana yang ada di MI Nurul Huda Kota Bengkulu sudah sangat memadai sebagai pendukung proses kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan Ekstrakurikuler.

**6. Kurikulum MI Nurul Huda Kota Bengkulu**

Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di MI Nurul Huda Kota Bengkulu menggunakan kurikulum K13 dan kurikulum yayasan.

## **B. Deskripsi Pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT)**

### **1. Pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Kelompok Eksperimen**

#### **a) Pertemuan/ Sesi I**

Hari/ Tanggal : Senin, 08 Maret 2021

Pukul : 08.00 – 09.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas III A

#### **1) Pra Pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT)**

Kegiatan pra Pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT) dilaksanakan pada hari Senin, 8 Maret 2021. Peneliti merupakan guru dari mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadist tersebut sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pra penelitian. Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar, peneliti merasa bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Pada saat guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa hanya terdiam, dan sebagian kecil saja siswa yang aktif. Siswa akan menjawab pertanyaan jika ditunjuk oleh guru. Pada saat guru tidak ada dikelas suasana dikelas menjadi gaduh, sehingga nilai ujian tengah semester kurang bagus dan hanya sedikit siswa yang mencapai nilai KKM. Namun sebagai bahan perbandingan, peneliti pada kegiatan pra penelitian ini menggunakan metode ceramah seperti biasanya. Materi yang diajarkan adalah Surah At-Tin. Setelah guru (peneliti)

menjelaskan materi dengan panjang dan lebar kemudian peneliti membuka sesi tanya jawab kepada siswa, setelah materi yang disampaikan dirasa cukup, maka guru memberikan berupa post test berupa soal pilihan ganda kepada siswa.

Setelah memberikan materi pembelajaran dan post test kepada siswa, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa kelas III mengenai alur model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan dilaksanakan pada pembelajaran selanjutnya. Lalu peneliti mengumumkan kelompok-kelompok yang telah dibentuk oleh peneliti.

Jumlah siswa kelas III A yaitu 27 orang. Kemudian dari jumlah 27 orang tersebut peneliti membentuk 4 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 6-7 orang siswa kemampuan akademik yang berbeda-beda.

Setelah kelompok diumumkan, seluruh siswa setuju atas pembagian kelompok tersebut atau dengan kata lain tidak ada siswa yang berkomentar atas kelompok tersebut. Penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran di MI Nurul Huda Bengkulu.

## **2) Pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT)**

Pertemuan pertama diawali bertemu dengan kepala sekolah untuk meminta izin melakukan *Teams Game Tournament* (TGT) di MI Nurul Huda Bengkulu. Lalu merumuskan dan menyusun perencanaan tindakan dengan tujuan agar pelaksanaan tindakan

berjalan dengan baik dan lancar. Perencanaan tersebut meliputi perencanaan pembelajaran, perencanaan tindakan, perencanaan observasi dan refleksi.

b. Perencanaan pembelajaran

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan berdasarkan silabus dan standar isi. Pembuatan RPP bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan terarah dan terkendali, selain itu peneliti juga menyiapkan LKS.

c. Perencanaan Pelaksanaan tindakan

Dalam perencanaan pelaksanaan tindakan ini peneliti menyiapkan, menyusun dan merencanakan materi yang akan disampaikan, menyiapkan kartu permainan dan lembar penilaian hasil TGT. Hal ini dikarenakan, sebelum mahasiswa melakukan diskusi kelompok serta mempresentasikan hasilnya, guru terlebih dahulu akan menjelaskan garis-garis dari materi yang dibahas pada diskusi kelompok tersebut. Materi yang akan diajarkan pada pertemuan pertama ialah yang berkaitan dengan membaca surah At-Tin.

d. Perencanaan observasi

Perencanaan observasi yang dilakukan meliputi persiapan instrument yang digunakan untuk memperoleh data maupun gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Teams*

*Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas III MI Nurul Huda Bengkulu. Instrument yang digunakan berupa daftar lembar observasi, wawancara dan catatan kegiatan yang terjadi dikelas dan kemudian isusun dalam bentuk catatan lapangan. Selain itu juga peneliti menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Perencanaan refleksi

Perencanaan refleksi bertujuan untuk mengevaluasi hasil pada setiap pertemuan pembelajaran. Refleksi dilaksanakan dengan menganalisis tindakan yang telah dilakukan dan mengevaluasinya. berkoordinasi dengan guru yang mengajar disekolah dan dosen pembimbing dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, lalu menetapkan jadwal untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT).

Lalu pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis dengan metode *Teams Game Tournament* (TGT), sebagai berikut.

1. Presentasi kelas oleh guru

Pada pertemuan pertama, materi yang diajarkan adalah mengenai membaca surah at-tin. Pelaksanaan tindakan dilakukan diruang kelas III A.

Proses pembelajaran diawali dengan salam dan dilanjutkan dengan doa. Setelah siswa siap untuk menerima pelajaran, lalu guru menanyakan kabar siswa yang dilanjutkan dengan apersepsi. Guru mencoba menarik perhatian siswa dengan memberikan stimulus berupa pertanyaan mengenai pembelajaran minggu lalu. Guru kemudian menyampaikan materi yang akan diajarkan. Siswa tampak antusias memperhatikan pelajaran.

Pada awal penyampaian guru mencontohkan cara membaca surah at-tin dengan makhorijul huruf dan panjang pendek yang sesuai dengan kaidah tajwid. Setelah dicontohkan oleh guru siswa mengikuti bacaan yang telah diajarkan. Guru memperhatikan bacaan siswa secara acak. Guru menjelaskan arti dari surah at-tin, asbabun nuzul surah at-tin dan makna yang terkandung didalamnya.

## 2. Belajar Kelompok

Setelah memberikan pembelajaran yang singkat kepada siswa, guru langsung memandu siswa untuk melakukan diskusi secara berkelompok. Setelah semua berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, guru mempresentasikan materi yang akan dipelajari. selanjutnya guru membagikan LKS 1, setiap kelompok mendapat 2 LKS untuk dikerjakan. Siswa mengerjakan LKS dengan bersungguh-sungguh.

Lalu peneliti mengamati kelompok 2 yang agak gaduh dikarenakan saling tunjuk untuk mengerjakan LKS, peneliti mendatangi mereka dan mengarahkan bahwasannya mereka harus bekerja sama dalam mengerjakan LKS tersebut.

Kemudian pada kelompok 3 semua anggota aktif dalam diskusi kelompok, setiap siswa saling bekerja sama dan saling bertukar pikiran satu sama lain. Dalam kelompok 4 terdapat siswa yang sudah aktif dalam berdiskusi, namun masih terdapat beberapa siswa yang masih bersantai-santai dan hanya melihat temannya dalam mengerjakan LKS.

### 3. Turnamen

Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. Turnamen diikuti oleh 27 siswa. dipertemuan sebelumnya guru meminta siswa untuk mempersiapkan diri agar dapat mengerjakan soal turnamen dengan baik, guru menjelaskan bahwa setiap siswa akan mewakili kelompok mereka masing-masing. Guru meminta siswa untuk berkumpul sesuai grup yang telah dibagikan sebelumnya.

Guru mengkondisikan siswa dan mengatur tempat duduk siswa. setelah semua siswa berada pada kelompoknya, guru memotivasi siswa agar melaksanakan permainan atau turnamen dengan serius. Guru akan memberikan penghargaan untuk kelompok yang memenuhi kriteria yaitu *super team*. Poin

turnamen setiap siswa akan digabungkan dalam kelompoknya masing-masing.

Selanjutnya guru mengajak siswa untuk memulai turnamen. Turnamen dilaksanakan dalam bentuk permainan yang berupa kartu soal. Lebih lanjut guru menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu. Peraturan permainannya adalah permainan cepat tepat. Guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul sesuai kelompoknya.

Kemudian guru menyusun 4 buah meja yang disusun berderet, yaitu meja pembaca soal, meja turnamen 1, meja turnamen 2, dan meja turnamen 3. Kemudian guru membagi kartu soal dan pertanyaan. Masing-masing kartu soal dan pertanyaan dibagi untuk empat kelompok dan diletakkan diatas keempat meja turnamen. Kemudian guru menjelaskan kembali bahwa setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan.

Jika siswa yang mendapat kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok yang lain dapat merebut pertanyaan tersebut. Kelompok yang dapat menjawab dengan benar berhak mendapatkan satu kartu sementara yang jawabannya belum benar atau salah tidak berhak mendapatkan kartu, maka dengan kata lain berarti perwakilan dari kelompok tersebut tidak memperoleh poin.

#### 4. Penghargaan kelompok

Berdasarkan dari hasil turnamen pada sesi kedua ini, maka kita dapat ketahui hasilnya sebagai berikut.

| Kelompok | Poin Turnamen Ke- II | Penghargaan       |
|----------|----------------------|-------------------|
| 1        | 40                   | <i>Great Team</i> |
| 2        | 20                   | <i>Good Team</i>  |
| 3        | 30                   | <i>Good Team</i>  |
| 4        | 60                   | <i>Super Team</i> |

Berdasarkan perolehan poin turnamen di sesi kedua, maka kita dapat mengetahui terdapat satu team yang mendapat penghargaan *super team* dengan poin total 60 atau >45 ialah kelompok empat, sedangkan kelompok satu mendapatkan penghargaan *great team*, dan kelompok dua dan tiga mendapatkan penghargaan *good team*.

Penghargaan yang diberikan berupa perlengkapan belajar, seperti buku tulis, pena, pensil, penghapus dan lain sebagainya. Dengan penghargaan ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.

**b. Pertemuan/ Sesi II**

Hari/ Tanggal : Selasa, 09 Maret 2021

Pukul : 08.00 – 09.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas III A

**1) Pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT)**

## a) Presentasi kelas oleh guru

Guru harus memotivasi siswa agar aktif dalam belajar kelompok dan lebih menekankan agar siswa berani untuk mengungkapkan pendapat atau bertanya. Dan untuk meningkatkan kerja sama antar anggota, pada pertemuan selanjutnya siswa diberikan permasalahan yang memungkinkan siswa melakukan aktifitas seperti memahami kandungan surah at-tin ayat 1-4.

## b) Belajar Kelompok

Pada belajar kelompok dipertemuan kedua ini, guru melihat ada dua kelompok yang belum berkumpul dan sibuk mengobrol bersama temannya, kemudian guru menginstruksikan kepada para siswa untuk berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing, dan guru meminta agar siswa memanfaatkan waktu sebaik-baiknya untuk belajar.

Guru membagikan LKS 2 dan menyampaikan kepada siswa untuk mengeluarkan buku paket serta buku tulisnya dikarenakan buku tersebut sangat membantu untuk mencari jawaban dari LKS yang telah diberikan oleh guru dan dapat mencatat poin-poin

penting dibuku tulis tersebut, namun terdapat beberapa siswa yang lupa untuk membawa buku paketnya sehingga mereka harus memakai buku LKS secara bersama-sama.

Diskusipun berjalan dengan baik dan guru memberitahukan bahwa setelah berdiskusi, setiap perwakilan kelompok wajib mempresentasikan hasil diskusinya kepada teman sekelasnya. Diskusi pada kelompok 1 dan 2 berjalan dengan lancar, masing-masing dari mereka berbagi tugas dalam mengerjakan LKS.

Dikelompok 3 dan 4 terlihat beberapa siswa yang masih mengobrol dan kurang fokus untuk mengerjakan LKS, guru pun menegur dan memberikan arahan serta motivasi agar diskusi berjalan dengan baik.

Setelah dua puluh menit berdiskusi, guru menyampaikan bahwa waktu diskusi sudah berakhir dan saatnya setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

#### c) Turnamen

Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. turnamen ini diikuti oleh 27 siswa. dipertemuan sebelumnya guru meminta siswa untuk mengulangi pelajaran dirumah, sehingga para siswa mampu menjawab soal turnamen sebelum turnamen dimulai.

Pada sesi kedua ini, guru masih disibukkan dengan membantu siswa berkumpul pada kelompoknya masing-masing.

Setelah itu guru memotivasi siswa untuk melaksanakan permainan atau game dengan bersungguh-sungguh dan semangat. Dan guru akan memberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok yang telah memenuhi kriteria yaitu super team.

Kemudian guru menyusun 4 buah meja yang disusun berderet, yaitu meja pembaca soal, meja turnamen 1, meja turnamen 2, dan meja turnamen 3. Kemudian guru membagi kartu soal dan pertanyaan. Masing-masing kartu soal dan pertanyaan dibagi untuk empat kelompok dan diletakkan diatas keempat meja turnamen. Kemudian guru menjelaskan kembali bahwa setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan.

Jika siswa yang mendapat kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok yang lain dapat merebut pertanyaan tersebut. Kelompok yang dapat menjawab dengan benar berhak mendapatkan satu kartu sementara yang jawabannya belum benar atau salah tidak berhak mendapatkan kartu, maka dengan kata lain berarti perwakilan dari kelompok tersebut tidak memperoleh poin.

d) Penghargaan kelompok

Berdasarkan dari hasil turnamen pada sesi kedua ini, maka kita dapat ketahui hasilnya sebagai berikut.

| Kelompok | Poin Turnamen<br>Ke- II | Penghargaan       |
|----------|-------------------------|-------------------|
| 1        | 60                      | <i>Super Team</i> |
| 2        | 20                      | <i>Good Team</i>  |
| 3        | 40                      | <i>Great Team</i> |
| 4        | 40                      | <i>Great Team</i> |

Berdasarkan perolehan poin turnamen di sesi kedua, maka kita dapat mengetahui terdapat satu team yang mendapat penghargaan *super team* dengan poin total 60 atau >45 ialah kelompok satu, sedangkan kelompok kedua mendapatkan penghargaan *good team*, dan kelompok tiga dan empat mendapatkan penghargaan *great team*.

Penghargaan yang diberikan sama seperti sesi pertama, berupa perlengkapan belajar, seperti buku tulis, pena, pensil, penghapus dan lain sebagainya. Dengan penghargaan ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.

**b. Pertemuan/ Sesi III**

Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Maret 2021

Pukul : 08.00 – 09.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas III A

**2) Pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT)****a) Presentasi kelas oleh guru**

Pertemuan pada sesi ketiga dilaksanakan pada hari rabu, 10 Maret 2021. Seperti biasanya guru memberi salam dan menanyakan kabar kepada para siswa, dilanjutkan dengan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Guru menyampaikan menyiapkan Laptop dan LCD untuk menyampaikan materi. Gurupun menyampaikan tentang Isi Kandungan surah At-Tin ayat kelima sampai delapan melalui media visme.

Sebelum masuk ke materi yang baru ini, guru terlebih dahulu menanyakan kepada siswa mengenai materi kemarin, dan ternyata sebagian siswa masih mengingat materi yang telah dipelajari kemarin dan guru langsung mengapresiasinya dengan memberikan pujian.

Setelah peneliti menganggap materi kemarin sudah dipahami dengan baik oleh semua siswa, maka guru menghubungkannya dengan materi yang baru yaitu tentang Isi Kandungan surah At-Tin ayat kelima sampai delapan. Gurupun menjelaskan dengan menggunakan media visme dengan padat dan jelas, hingga dipahami oleh siswa.

b) Belajar Kelompok

Pada belajar kelompok dipertemuan kedua ini, guru menginstruksikan kepada para siswa untuk berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing, dan guru meminta agar siswa memanfaatkan waktu sebaik-baiknya untuk belajar.

Guru membagikan LKS 3 dan mengecek buku paket serta buku tulisnya dikarenakan buku tersebut sangat membantu untuk mencari jawaban dari LKS yang telah diberikan oleh guru dan dapat mencatat poin-poin penting dibuku tulis tersebut, dan alhamdulillah semua siswa membawa peralatan belajarnya dengan lengkap.

Guru menginstruksikan agar diskusi dimulai. Siswapun berdiskusi dengan semangat dan guru memberitahukan bahwa setelah berdiskusi, setiap perwakilan kelompok wajib mempresentasikan hasil diskusinya kepada teman sekelasnya. Diskusi pada semua kelompokpun berjalan dengan lancar, masing-masing dari mereka berbagi tugas dalam mengerjakan LKS.

Dikelompok pertama masih terlihat beberapa siswa yang masih mengobrol dan kurang fokus untuk mengerjakan LKS, guru pun menegur dan memberikan arahan serta motivasi agar diskusi berjalan dengan baik.

Setelah dua puluh menit berdiskusi, guru menyampaikan bahwa waktu diskusi sudah berakhir dan saatnya setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

c) Turnamen

Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar. turnamen ini diikuti oleh 27 siswa. dipertemuan ini guru memberitahukan kepada siswa agar langsung berkumpul dikelompoknya masing-masing

Setelah semua siswa sudah rapi dikelompoknya, guru memotivasi siswa untuk melaksanakan permainan atau game dengan bersungguh-sungguh dan semangat. Dan guru akan memberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok yang telah memenuhi kriteria yaitu super team maupun peserta yang mendapat poin tertinggi.

Kemudian guru membagi kartu soal dan pertanyaan. Masing-masing kartu soal dan pertanyaan dibagi untuk empat kelompok dan diletakkan diatas keempat meja turnamen. Kemudian guru menjelaskan kembali bahwa setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan.

Jika siswa yang mendapat kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok yang lain dapat merebut pertanyaan tersebut. Kelompok yang dapat menjawab dengan benar berhak mendapatkan satu kartu

sementara yang jawabannya belum benar atau salah tidak berhak mendapatkan kartu, maka dengan kata lain berarti perwakilan dari kelompok tersebut tidak memperoleh poin.

d) Penghargaan kelompok

Berdasarkan dari hasil turnamen pada sesi kedua ini, maka kita dapat ketahui hasilnya sebagai berikut.

| Kelompok | Poin Turnamen<br>Ke- II | Penghargaan       |
|----------|-------------------------|-------------------|
| 1        | 60                      | <i>Super Team</i> |
| 2        | 50                      | <i>Super Team</i> |
| 3        | 30                      | <i>Good Team</i>  |
| 4        | 40                      | <i>Great Team</i> |

Berdasarkan perolehan poin turnamen di sesi kedua, maka kita dapat mengetahui terdapat dua team yang mendapat penghargaan *super team* dengan poin total 50 dan 60 atau >45 ialah kelompok satu dan dua, sedangkan kelompok ketiga mendapatkan penghargaan *good team*, dan kelompok empat mendapatkan penghargaan *great team*.

Penghargaan yang diberikan sama seperti sesi sebelumnya, berupa perlengkapan belajar, seperti buku tulis, pena, pensil, penghapus dan lain sebagainya. Dengan penghargaan ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.

## **Pelaksanaan Metode Ceramah**

### **1. Pelaksanaan Metode Ceramah Pada Kelompok Kontrol**

#### **a) Pertemuan/ Sesi I**

Hari/ Tanggal : Senin, 15 Maret 2021

Pukul : 09.00 – 10.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas III B

Pertemuan pertamakali dengan kelompok kontrol diawali dengan peneliti memberi salam dan memperkenalkan diri dengan para siswa. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan serta kesediaan para anggota untuk mengikuti pelajaran Al-Qur'an dan Hadits dengan metode ceramah.

Pada penelitian ini, peneliti juga berperan dalam pemberian materi kepada siswa dan penelitian ini juga melibatkan seorang patner yang berperan sebagai observer yang menilai berjalannya proses pembelajaran dikelas.

Selanjutnya peneliti memberikan materi surah At-Tin beserta arti dan asbabun nuzul surah tersebut. Lalu para siswa memperhatikan dan menulis pokok-pokok dari materi disampaikan tersebut.

#### **b) Pertemuan/ Sesi II**

Hari/ Tanggal : Selasa, 16 Maret 2021

Pukul : 09.00 – 10.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas III B

Pertemuan kedua dengan kelompok control diawali dengan peneliti memberi salam. Selanjutnya menanyakan pelajaran minggu lalu, Selanjutnya peneliti memberikan materi makna kandungan surah at-tin ayat 1-4 dan menuliskan judul materi tersebut di papan tulis.

Selanjutnya guru menjelaskan pengertian makna kandungan surah at-tin ayat 1-4. Lalu para siswa memperhatikan dan menulis pokok-pokok dari materi disampaikan tersebut. Lalu peneliti memeriksa tulisan para siswa.

Selanjutnya peneliti membuka cermin pertanyaan bagi siswa yang belum memahami materi yang telah di ajarkan, setelah sesi pertanyaan peneliti menguji para siswa dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Lalu peneliti mengakhiri pertemuan kedua ini dengan doa serta salam.

### **c) Pertemuan/ Sesi III**

Hari/ Tanggal : Rabu, 17 Maret 2021

Pukul : 09.00 – 10.00 WIB

Tempat : Kelas III B

Pertemuan ketiga dengan kelompok kontrol diawali dengan peneliti memberi salam. Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran minggu lalu, Selanjutnya peneliti memberikan materi makna kandungan surah at-tin ayat 5 - 8 dan menuliskan judul materi tersebut di papan tulis.

Selanjutnya menjelaskan makna kandungan surah at-tin ayat 5 - 8. Lalu para siswa memperhatikan dan menulis pokok-pokok dari materi disampaikan tersebut. Lalu peneliti memeriksa tulisan para siswa.

Selanjutnya peneliti membuka cermin pertanyaan bagi siswa yang belum memahami materi yang telah di ajarkan, setelah sesi pertanyaan peneliti menguji para siswa dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Lalu peneliti mengakhiri pertemuan ketiga ini dengan motivasi, doa serta salam.

## C. Penyajian Data Hasil Penelitian

### 1. Analisis Uji Kualitas Data

#### a. Hasil Uji Validitas

Analisis Uji Instrumen yang dilakukan menggunakan instrument kuesioner. Desain ini akan mengadakan pengukuran dari variabel dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas untuk mendeteksi sejauh mana kinerja kuesioner dalam mengukur apa yang ingin diukur lalu uji reliabilitas untuk menunjukkan bahwa kuesioner tersebut konsistensi apabila digunakan untuk mengukur gejala yang sama. Tujuan kedua uji ini adalah untuk meyakinkan baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang benar-benar valid.

Adapun dasar pengambilan keputusan suatu item *valid* atau tidak *valid*, dapat diketahui dengan cara menjumlah skor butir dan skor total, bila hasil penjumlahan tersebut diatas 0,381 maka disimpulkan bahwa butir instrument tersebut valid dan sebaliknya jika korelasi r dibawah 0,381 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrument tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

#### 1) Uji Validitas Motivasi Belajar

**Tabel 4.3**  
**Data Validasi Motivasi Belajar**

| Item<br>Pertanyaan | r-hitung | r tabel (taraf<br>signifikan 5%) | Ket   |
|--------------------|----------|----------------------------------|-------|
| Nomor 1            | 0,538    | 0,381                            | Valid |
| Nomor 2            | 0,608    | 0,381                            | Valid |
| Nomor 3            | 0,437    | 0,381                            | Valid |

|          |       |       |             |
|----------|-------|-------|-------------|
| Nomor 4  | 0,465 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 5  | 0,743 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 6  | 0,506 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 7  | 0,424 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 8  | 0,716 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 9  | 0,502 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 10 | 0,542 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 11 | 0,557 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 12 | 0,400 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 13 | 0,402 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 14 | 0,227 | 0,381 | Tidak Valid |
| Nomor 15 | 0,391 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 16 | 0,607 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 17 | 0,413 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 18 | 0,708 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 19 | 0,719 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 20 | 0,525 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 21 | 0,405 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 22 | 0,442 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 23 | 0,725 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 24 | 0,104 | 0,381 | Tidak Valid |
| Nomor 25 | 0,507 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 26 | 0,391 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 27 | 0,430 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 28 | 0,453 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 29 | 0,529 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 30 | 0,404 | 0,381 | Valid       |

Berdasarkan tabel diatas, maka diambil item angket yang valid saja sementara yang tidak valid tidak digunakan pada instrumen penelitian ini.

Dan dari tabel tersebut diketahui bahwa ada 2 item pertanyaan dengan nilai  $r$ -hitung  $<$   $r$ -tabel yaitu pertanyaan nomor 14 dan 24 maka 2 item pertanyaan tersebut dikatakan Tidak Valid sedangkan 28 item pertanyaan yang lain diperoleh nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel maka 28 item Pertanyaan tersebut dikatakan Valid.

## 2) Uji Validitas Hasil Belajar

**Tabel 4.4**  
**Data Validasi Hasil Belajar**

| <b>Item Pertanyaan</b> | <b>r-hitung</b> | <b>r-tabel</b> | <b>Keterangan</b> |
|------------------------|-----------------|----------------|-------------------|
| Nomor 1                | 0,410           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 2                | 0,427           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 3                | 0,042           | 0,381          | Tidak Valid       |
| Nomor 4                | 0,616           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 5                | 0,132           | 0,381          | Tidak Valid       |
| Nomor 6                | 0,177           | 0,381          | Tidak Valid       |
| Nomor 7                | 0,441           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 8                | 0,394           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 9                | 0,658           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 10               | 0,548           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 11               | 0,441           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 12               | 0,422           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 13               | 0,621           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 14               | 0,633           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 15               | 0,475           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 16               | 0,411           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 17               | 0,684           | 0,381          | Valid             |
| Nomor 18               | 0,527           | 0,381          | Valid             |

|          |       |       |             |
|----------|-------|-------|-------------|
| Nomor 19 | 0,586 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 20 | 0,638 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 21 | 0,212 | 0,381 | Tidak Valid |
| Nomor 22 | 0,546 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 23 | 0,504 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 24 | 0,121 | 0,381 | Valid       |
| Nomor 25 | 0,592 | 0,381 | Tidak Valid |

Berdasarkan tabel diatas, maka diambil item angket yang valid saja sementara yang tidak valid tidak digunakan pada instrumen penelitian ini. Dan dari tabel tersebut diketahui bahwa ada 5 item pertanyaan dengan nilai  $r$ -hitung  $< r$ -tabel yaitu pertanyaan nomor 3, 5, 6, 21 dan 24 maka 5 item pertanyaan tersebut dikatakan Tidak Valid sedangkan 20 item pertanyaan yang lain diperoleh nilai  $r$ -hitung  $> r$ -tabel maka 20 item Pertanyaan tersebut dikatakan Valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan akurasi, ketepatan dan konsistensi kuesioner dalam mengukur variabel.<sup>65</sup> Uji ini untuk mengetahui konsistensi alat ukur sehingga alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Dalam uji ini peneliti menggunakan koefisien korelasi alpha (Cronbach's Alpha) menggunakan SPSS 23.0. Uji signifikansi dilakukan pada taraf signifikan

---

<sup>65</sup>Henry Latan dan Selva Temalagi, *Analisis Multivariate Menggunakan Program IMB SPSS 16.0*, (Bandung: Alfabeta,2003), h.46

0.05. artinya instrumen dikatakan variabel reliabel jika nilai  $\alpha >$  dari  $r$  kritis *product moment*.

#### 1) Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

**Tabel 4.5**

**Tampilan Output Uji Reliabilitas Angket  
Motivasi Belajar**

Reliability

**Case Processing Summary**

|       |                       | N  | %     |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid                 | 27 | 100.0 |
|       | Excluded <sup>a</sup> | 0  | .0    |
|       | Total                 | 27 | 100.0 |

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

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .891             | 28         |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reliabilitas Motivasi Belajar dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,891. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,891 > 0,6$  maka semua item pernyataan Motivasi Belajar dikatakan reliabel.<sup>66</sup>

#### 2) Uji Reliabilitas Hasil Belajar

<sup>66</sup> V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press 2014), h. 193

**Tabel 4.6**  
**Tampilan Output Uji Reliabilitas Angket**  
**Hasil Belajar**

Reliability  
Scale: ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

|       |                       | N  | %     |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid                 | 27 | 100.0 |
|       | Excluded <sup>a</sup> | 0  | .0    |
|       | Total                 | 27 | 100.0 |

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

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .869             | 20         |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reliabilitas Hasil Belajar dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,869. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,869 > 0,6$  maka semua item pernyataan Hasil Belajar dikatakan reliabel.

## 2. Uji Asumsi Dasar

### a. Uji Normalitas

#### 1) Uji Normalitas Motivasi Belajar

Metode yang digunakan menguji normalitas adalah dengan menggunakan Uji Kolmogrov-Smirnov. Jika nilai signifikansi dari hasil Uji Kolmogrov-Smirnov (K-S)  $> 0,05$ , maka asumsi normalitas terpenuhi, hasil ditunjukkan sebagai tabel berikut.

**Tabel 4.7**

## Hasil Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

|                                  |                             | Motivasi<br>Belajar Kelas<br>Eksperimen<br>(Pretest) | Motivasi<br>Belajar Kelas<br>Eksperimen<br>(Posttest) | Hasil Belajar<br>Kelas Kontrol<br>(Pretest) | Hasil<br>Belajar<br>Kelas<br>Kontrol<br>(Posttest) |
|----------------------------------|-----------------------------|--|---|---|--|
|                                  |                             | 27   | 27  | 28  | 28   |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean                        | 73.89  | 127.56  | 64.71                                       | 116.14   |
|                                  | Std.<br>Deviation           | 8.078  | 7.308   | 6.975                                       | 9.579  |
|                                  | Most Extreme<br>Differences |  |   |   |  |
|                                  | Absolute                    | .109   | .105  | .151  | .126   |
|                                  | Positive                    | .092   | .076  | .151  | .090   |
|                                  | Negative                    | -.109  | -.105   | -.106                                       | -.126  |
| Test Statistic                   |                             | .109   | .105  | .151  | .126   |
| Asymp. Sig. (2-tailed)           |                             | .200 <sup>c,d</sup>                                  | .200 <sup>c,d</sup>                                   | .099 <sup>c</sup>                           | .200 <sup>c,d</sup>                                |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Tabel diatas menggambarkan hasil uji normalitas motivasi belajar kelas eksperimen (*pretest*), motivasi belajar kelas eksperimen (*posttest*), hasil belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan hasil belajar kelas kontrol (*Posttest*) dengan menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov*. Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai p (Sig.) untuk motivasi belajar kelas eksperimen (*pretest*) sebesar 0,200, nilai p (Sig.) untuk motivasi belajar kelas eksperimen (*posttest*) sebesar 0,200, nilai p (Sig.) untuk hasil belajar kelas kontrol (*pretest*) sebesar 0,099 dan nilai p (Sig.) untuk hasil belajar kelas kontrol (*posttest*) sebesar 0,200. Karena semua nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data motivasi belajar kelas eksperimen (*pretest*),

motivasi belajar kelas eksperimen (*posttest*), hasil belajar kelas kontrol (*pretest*) dan hasil belajar kelas kontrol (*posttest*) dikatakan berdistribusi Normal.

#### D. Uji Homogenitas

##### 1. Uji Homogenitas Motivasi Belajar

- a) Uji Homogenitas Motivasi Belajar Data Motivasi Belajar Pretest Kelompok Eksperimen dan Pretest Kelompok Kontrol.

**Tabel 4.8**

**Uji Homogenitas Motivasi Belajar Data Pretest Kelompok  
Eksperimen dan Pretest Kelompok Kontrol**

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Motivasi                        | Based on Mean                        | .746             | 1   | 53     | .392 |
| Pre Eks                         | Based on Median                      | .738             | 1   | 53     | .394 |
| Pre Kon                         | Based on Median and with adjusted df | .738             | 1   | 52.991 | .394 |
|                                 | Based on trimmed mean                | .776             | 1   | 53     | .382 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk motivasi belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan Motivasi belajar kelas kontrol (*Pretest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 0,746 dan F-tabel sebesar 4,02 dengan nilai p sebesar 0,392. Karena nilai F-hitung < F-tabel atau nilai p > 0,05 maka data motivasi belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan motivasi belajar kelas kontrol dikatakan sama atau homogen.

- b) Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Pretest Kelompok Eksperimen dan Posttest Kelompok Eksperimen.

**Tabel 4.9**  
**Uji Homogenitas Motivasi Belajar Data Pre test Kelompok**  
**Eksperiment dan Post test Kelompok Eksperimen**

|                  |   | Test of Homogeneity of Variance |     |        |      |
|------------------|---|---------------------------------|-----|--------|------|
|                  |   | Levene Statistic                | df1 | df2    | Sig. |
| Motivasi Pre Eks | Based on Mean                           | .443                            | 1   | 52     | .508 |
| Post Eks         | Based on Median                         | .379                            | 1   | 52     | .541 |
|                  | Based on Median and<br>with adjusted df | .379                            | 1   | 51.501 | .541 |
|                  | Based on trimmed mean                   | .416                            | 1   | 52     | .522 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk motivasi belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan Motivasi belajar kelas eksperimen (*Posttest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 0,443 dan F-tabel sebesar 4,03 dengan nilai p sebesar 0,508. Karena nilai F-hitung < F-tabel atau nilai  $p > 0,05$  maka data motivasi belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan motivasi belajar kelas kontrol dikatakan sama atau homogen.

- c) Uji Homogenitas Motivasi Belajar Data *Pretest* Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol

**Tabel 4.10**

**Uji Homogenitas Motivasi Belajar Data *Pretest*  
Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

|                      |                                      | Test of Homogeneity of Variance |     |        |      |
|----------------------|--------------------------------------|---------------------------------|-----|--------|------|
|                      |                                      | Levene Statistic                | df1 | df2    | Sig. |
| Motivasi Pre Kontrol | Based on Mean                        | 1.088                           | 1   | 54     | .302 |
| Post Kontrol         | Based on Median                      | 1.078                           | 1   | 54     | .304 |
|                      | Based on Median and with adjusted df | 1.078                           | 1   | 48.998 | .304 |
|                      | Based on trimmed mean                | 1.051                           | 1   | 54     | .310 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk motivasi belajar kelas kontrol (*Pretest*) dan Motivasi belajar kelas kontrol (*Posttest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 1,008 dan F-tabel sebesar 4,02 dengan nilai p sebesar 0,302. Karena nilai F-hitung < F-tabel atau nilai p > 0,05 maka data motivasi belajar kelas kontrol (*Pretest*) dan motivasi belajar kelas kontrol (*Posttest*) dikatakan sama atau homogen.

- d) Uji Homogenitas Motivasi Belajar Data Post test Kelompok Eksperimen dan Post test Kelompok Kontrol.

**Tabel 4.11**

### Uji Homogenitas Motivasi Belajar Data Post test Kelompok Eksperimen dan Post test Kelompok Kontrol.

|                                   |   | Test of Homogeneity of Variance |     |            |      |
|-----------------------------------|---|---------------------------------|-----|------------|------|
|                                   |   | Levene Statistic                | df1 | df2        | Sig. |
| Motivasi Post Eks Post<br>Kontrol | Based on Mean                           | .776                            | 1   | 53         | .382 |
|                                   | Based on Median                         | .695                            | 1   | 53         | .408 |
|                                   | Based on Median and with<br>adjusted df | .695                            | 1   | 45.2<br>76 | .409 |
|                                   | Based on trimmed mean                   | .697                            | 1   | 53         | .408 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk motivasi belajar kelas eksperimen (*Posttest*) dan Motivasi belajar kelas kontrol (*Posttest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 0,776 dan F-tabel sebesar 4,02 dengan nilai p sebesar 0,382. Karena nilai F-hitung < F-tabel atau nilai  $p > 0,05$  maka data motivasi belajar kelas eksperimen (*Posttest*) dan motivasi belajar kelas kontrol (*Posttest*) dikatakan sama atau homogen.

#### b. Uji Homogenitas Hasil Belajar

- a) Uji Homogenitas Hasil Belajar Data Motivasi Belajar Pretest Kelompok Eksperimen dan Pretest Kelompok Kontrol.

Tabel 4.12

**Uji Homogenitas Hasil Belajar Data Pretest Kelompok  
Eksperimen dan Pretest Kelompok Control**

| Test of Homogeneity of Variance |   |                  |     |        |      |
|---------------------------------|---|------------------|-----|--------|------|
|                                 |   | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Motivasi Pre<br>Test            | Based on Mean                           | .045             | 1   | 53     | .833 |
|                                 | Based on Median                         | .035             | 1   | 53     | .851 |
|                                 | Based on Median and with<br>adjusted df | .035             | 1   | 50.591 | .851 |
|                                 | Based on trimmed mean                   | .040             | 1   | 53     | .842 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk hasil belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan hasil belajar kelas kontrol (*Pretest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 0,045 dan F-tabel sebesar 4,02 dengan nilai p sebesar 0,833. Karena nilai  $F\text{-hitung} < F\text{-tabel}$  atau nilai  $p > 0,05$  maka data Hasil Belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan hasil belajar kelas kontrol dikatakan sama atau homogen.

- b) Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Pre test Kelompok Eksperiment dan Post test Kelompok Eksperimen.

**Tabel 4.13**

**Uji Homogenitas Hasil Belajar Data Pre test Kelompok Eksperiment dan Post test Kelompok Eksperimen**

| Test of Homogeneity of Variance |   |                  |     |        |      |
|---------------------------------|---|------------------|-----|--------|------|
|                                 |   | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Motivasi                        | Based on Mean                           | 13.426           | 1   | 52     | .001 |
| Pre Test                        | Based on Median                         | 11.844           | 1   | 52     | .001 |
|                                 | Based on Median and<br>with adjusted df | 11.844           | 1   | 43.064 | .001 |
|                                 | Based on trimmed mean                   | 13.180           | 1   | 52     | .001 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk hasil belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan hasil belajar kelas eksperiment (*Posttest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 13,426 dan F-tabel sebesar 4,03 dengan nilai p sebesar 0,001. Karena nilai  $F\text{-hitung} > F\text{-tabel}$  atau nilai  $p < 0,05$  maka data hasil belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan hasil belajar kelas eksperiment (*Posttest*) dikatakan tidak homogen.

c) Uji Homogenitas Hasil Belajar Data *Pretest* Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol

**Tabel 4.14**  
**Uji Homogenitas Hasil Belajar Data *Pretest***  
**Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

|          |                                      | Test of Homogeneity of Variance |     |        |      |
|----------|--------------------------------------|---------------------------------|-----|--------|------|
|          |                                      | Levene Statistic                | df1 | df2    | Sig. |
| Motivasi | Based on Mean                        | 8.712                           | 1   | 54     | .005 |
| Pre Test | Based on Median                      | 8.807                           | 1   | 54     | .004 |
|          | Based on Median and with adjusted df | 8.807                           | 1   | 38.830 | .005 |
|          | Based on trimmed mean                | 8.514                           | 1   | 54     | .005 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji homogenitas untuk hasil belajar kelas kontrol (*Pretest*) dan hasil belajar kelas kontrol (*Posttest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 8,712 dan F-tabel sebesar 4,02 dengan nilai p sebesar 0,005. Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai  $p < 0,05$  maka data hasil belajar kelas eksperimen (*Pretest*) dan hasil belajar kelas eksperiment (*Posttest*) dikatakan tidak homogen.

- d) Uji Homogenitas Hasil Belajar Data Post test Kelompok Eksperimen dan Post test Kelompok Kontrol.

**Tabel 4.15**

**Uji Homogenitas Hasil Belajar Data Post test Kelompok Eksperimen dan Post test Kelompok Kontrol.**

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Motivasi                        | Based on Mean                        | .105             | 1   | 53     | .748 |
| Pre Test                        | Based on Median                      | .129             | 1   | 53     | .721 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | .129             | 1   | 52.981 | .721 |
|                                 | Based on trimmed mean                | .095             | 1   | 53     | .759 |

Tabel diatas menggambarkan hasil uji Homogenitas untuk Hasil Belajar Kelas Eksperimen (*Posttest*) dan Hasil Belajar Kelas Kontrol (*Posttest*) dengan menggunakan Uji Levene Test diperoleh nilai F-hitung sebesar 0,105 dan F-tabel sebesar 4,02 dengan nilai p sebesar 0,748. Karena nilai  $F\text{-hitung} < F\text{-tabel}$  atau nilai  $p > 0,05$  maka data Hasil Belajar Kelas Eksperimen (*Posttest*) dan Hasil Belajar Kelas Kontrol (*Posttest*) dikatakan sama atau homogen.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Analisis Data Nilai Ujian Tengah Semester

Berikut Nilai Rapor Ujian Tengah Semester Siswa Kelas III A Tahun 2020 dan Tahun 2021 setelah menerapkan metode *Teams Game Tournament* (TGT). Data dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.16**  
**Data Nilai UTS**

| NO | NAMA KELOMPOK A<br>EKSPERIMENT | UTS  |      |
|----|--------------------------------|------|------|
|    |                                | 2020 | 2021 |
| 1  | Ade Karunia Pratama            | 80   | 95   |
| 2  | Aisyah Mardhiyah               | 65   | 100  |
| 3  | Aisyah Putri Islami            | 75   | 100  |
| 4  | Akbar Pratama Bakti            | 65   | 100  |
| 5  | Anugerah Pratama               | 80   | 76   |
| 6  | Barani Fajar Arwindo           | 75   | 85   |
| 7  | Berlian Heryanti Putri         | 80   | 95   |
| 8  | Cesilia Izzaura                | 75   | 100  |
| 9  | Cetta Ghaniya Khalisha         | 75   | 95   |
| 10 | Fakhirah Kayyisa Rahmillah     | 70   | 95   |
| 11 | Fathin Arka Sadewa             | 75   | 95   |
| 12 | Hafiz Ahmad                    | 65   | 95   |
| 13 | Kayyis Ilmi Saffah             | 80   | 90   |
| 14 | Keisya Anindya                 | 77   | 95   |
| 15 | Mahdiyah Nur Sholekhah         | 70   | 95   |
| 16 | Muhammad Adnan                 | 82   | 100  |

|           |                              |       |       |
|-----------|------------------------------|-------|-------|
| 17        | Muhammad Fadel Tiansyah      | 67    | 100   |
| 18        | Muhammad Sulaiman Dalimunthe | 75    | 80    |
| 19        | Nur Azka Zukhruf             | 70    | 100   |
| 20        | Putri Ayu Elvanov            | 85    | 75    |
| 21        | Quinnezha Enjolia Nandami    | 75    | 100   |
| 22        | Refan Soleh Ramadhan         | 82    | 100   |
| 23        | Rizna Meila Putri            | 80    | 100   |
| 24        | Subhaan Putra Ali            | 67    | 100   |
| 25        | Vikri Aryana                 | 75    | 95    |
| 26        | Yochira Tanaka               | 85    | 95    |
| 27        | Yui Farah Adlia Ramadhani    | 75    | 90    |
| Jumlah    |                              | 2035  | 2546  |
| Rata-rata |                              | 75.37 | 94.29 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada tahun 2020 sebesar 75,37 dan pada tahun 2021 sebesar 94,29. Dari data tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan selisih 18,29 setelah menerapkan metode *Teams Game Tournament* (TGT).

#### b. Analisis Data Motivasi Belajar

Berikut Nilai Motivasi Belajar Pretest dan Posttest kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT).

**Tabel 4.17**  
**Data Nilai Motivasi Belajar dari *Pretest dan Posttest***  
**Kelompok Eksperimen**

| NO | NAMA KELOMPOK A<br>EKSPERIMENT | Pre Test | Post Test |
|----|--------------------------------|----------|-----------|
| 1  | Ade Karunia Pratama            | 84       | 120       |
| 2  | Aisyah Mardhiyah               | 65       | 127       |
| 3  | Aisyah Putri Islami            | 74       | 138       |
| 4  | Akbar Pratama Bakti            | 63       | 125       |
| 5  | Anugerah Pratama               | 80       | 138       |
| 6  | Barani Fajar Arwindo           | 75       | 133       |
| 7  | Berlian Heryanti Putri         | 79       | 122       |
| 8  | Cesilia Izzaura                | 83       | 113       |
| 9  | Cetta Ghaniya Khalisha         | 65       | 115       |
| 10 | Fakhirah Kayyisa Rahmillah     | 88       | 136       |
| 11 | Fathin Arka Sadewa             | 75       | 130       |
| 12 | Hafiz Ahmad                    | 58       | 133       |
| 13 | Kayyis Ilmi Saffah             | 80       | 125       |
| 14 | Keisya Anindya                 | 77       | 130       |
| 15 | Mahdiyah Nur Sholekhah         | 70       | 118       |
| 16 | Muhammad Adnan                 | 81       | 122       |
| 17 | Muhammad Fadel Tiansyah        | 67       | 127       |
| 18 | Muhammad Sulaiman Dalimunthe   | 59       | 136       |
| 19 | Nur Azka Zukhruf               | 70       | 131       |
| 20 | Putri Ayu Elvanov              | 68       | 123       |

|           |                            |       |        |
|-----------|----------------------------|-------|--------|
| 21        | Quinnezhha Enjolia Nandami | 73    | 135    |
| 22        | Refan Soleh Ramadhan       | 82    | 125    |
| 23        | Rizna Meila Putri          | 78    | 137    |
| 24        | Subhaan Putra Ali          | 67    | 134    |
| 25        | Vikri Aryana               | 84    | 129    |
| 26        | Yochira Tanaka             | 80    | 126    |
| 27        | Yui Farah Adlia Ramadhani  | 70    | 116    |
| Jumlah    |                            | 1995  | 3444   |
| Rata-rata |                            | 73.88 | 127.55 |

Berikut Nilai Motivasi Belajar Pretest dan Posttest kelompok kontrol dengan menggunakan Metode Ceramah

**Tabel 4.18**  
**Data Nilai Motivasi Belajar dari *Pretest dan Post test***  
**kelompok kontrol**

| NO | NAMA KELOMPOK A<br>EKSPERIMENT    | Pre<br>Test | Post<br>Test |
|----|-----------------------------------|-------------|--------------|
| 1  | Adji Halim Muaddab                | 79          | 115          |
| 2  | Ahmad RaykaRaditya                | 58          | 118          |
| 3  | Aisha MughnyShaliha               | 70          | 101          |
| 4  | Ardiansyah Andro Anugerah Pratama | 59          | 98           |
| 5  | Atiq Zahra                        | 66          | 116          |
| 6  | Auliatul Hasana                   | 62          | 125          |
| 7  | Cahaya Putri Tsalisa              | 72          | 114          |
| 8  | Dapa Marhendi Saputra             | 57          | 103          |
| 9  | Fadhil Amirullah Dzaky            | 62          | 109          |
| 10 | Fadillah Maulana                  | 73          | 128          |

|           |                            |       |        |
|-----------|----------------------------|-------|--------|
| 11        | Fazia Deka Fatihatunnisa   | 72    | 123    |
| 12        | Fella Anjelita             | 65    | 117    |
| 13        | Kenzie Faeyza Alkausar     | 56    | 110    |
| 14        | Keysha Aliyah Rahman       | 58    | 122    |
| 15        | Kurrotul A'yuni            | 63    | 113    |
| 16        | Muhammad Amirul Adli       | 66    | 126    |
| 17        | Muhammad Fikri Nugroho     | 60    | 114    |
| 18        | Muhammad Khairi Hibatullah | 78    | 109    |
| 19        | Muhammad Raihan Alfariz    | 62    | 90     |
| 20        | Naeva Anindia              | 57    | 116    |
| 21        | Nilna Sofia Aslita         | 64    | 124    |
| 22        | Quratul Nabila Atiqah      | 75    | 129    |
| 23        | Reyhan Fadillah            | 62    | 122    |
| 24        | Safira Putri               | 57    | 125    |
| 25        | Syafika Najwa              | 73    | 117    |
| 26        | Takeshi Maryandi           | 70    | 122    |
| 27        | Tiery Hendry               | 59    | 119    |
| 28        | ZhieVaraAprillia           | 57    | 127    |
| Jumlah    |                            | 1812  | 3252   |
| Rata-rata |                            | 64.71 | 116.14 |

Berikut Nilai Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT)

**Tabel 4.19**  
**Data Nilai Hasil Belajar dari *Pretest* dan *Posttest***  
**Kelompok Eksperimen**

| NO | NAMA KELOMPOK A<br>EKSPERIMENT | Pre Test | Post Test |
|----|--------------------------------|----------|-----------|
| 1  | Ade Karunia Pratama            | 50       | 85        |
| 2  | Aisyah Mardhiyah               | 80       | 100       |
| 3  | Aisyah Putri Islami            | 70       | 95        |
| 4  | Akbar Pratama Bakti            | 50       | 90        |
| 5  | Anugerah Pratama               | 60       | 85        |
| 6  | Barani Fajar Arwindo           | 65       | 90        |
| 7  | Berlian Heryanti Putri         | 75       | 85        |
| 8  | Cesilia Izzaura                | 85       | 100       |
| 9  | Cetta Ghaniya Khalisha         | 65       | 95        |
| 10 | Fakhirah Kayyisa Rahmillah     | 75       | 100       |
| 11 | Fathin Arka Sadewa             | 70       | 100       |
| 12 | Hafiz Ahmad                    | 40       | 85        |
| 13 | Kayyis Ilmi Saffah             | 80       | 90        |
| 14 | Keisya Anindya                 | 80       | 100       |
| 15 | Mahdiyah Nur Sholekhah         | 60       | 85        |
| 16 | Muhammad Adnan                 | 75       | 100       |
| 17 | Muhammad Fadel Tiansyah        | 70       | 90        |
| 18 | Muhammad Sulaiman Dalimunthe   | 50       | 95        |
| 19 | Nur Azka Zukhruf               | 70       | 95        |
| 20 | Putri Ayu Elvanov              | 50       | 100       |

|           |                            |       |       |
|-----------|----------------------------|-------|-------|
| 21        | Quinnezhha Enjolia Nandami | 60    | 95    |
| 22        | Refan Soleh Ramadhan       | 50    | 85    |
| 23        | Rizna Meila Putri          | 75    | 90    |
| 24        | Subhaan Putra Ali          | 60    | 80    |
| 25        | Vikri Aryana               | 70    | 90    |
| 26        | Yochira Tanaka             | 50    | 95    |
| 27        | Yui Farah Adlia Ramadhani  | 60    | 90    |
| Jumlah    |                            | 1745  | 2490  |
| Rata-rata |                            | 64.62 | 92.22 |

Berikut Nilai Hasil Belajar Pretest dan Posttest kelompok kontrol dengan menggunakan Metode Ceramah

**Tabel 4.20**  
**Data Hasil Belajar dari *Pretest dan Post test***  
**kelompok kontrol**

| NO | NAMA KELOMPOK A<br>EKSPERIMENT    | Pre Test | Post Test |
|----|-----------------------------------|----------|-----------|
| 1  | Adji Halim Muaddab                | 75       | 90        |
| 2  | Ahmad RaykaRaditya                | 50       | 85        |
| 3  | Aisha MughnyShaliha               | 60       | 90        |
| 4  | Ardiansyah Andro Anugerah Pratama | 75       | 90        |
| 5  | Atiq Zahra                        | 65       | 80        |
| 6  | Auliatul Hasana                   | 75       | 95        |
| 7  | Cahaya Putri Tsalisa              | 70       | 85        |
| 8  | Dapa Marhendi Saputra             | 55       | 80        |
| 9  | Fadhil Amirullah Dzaky            | 60       | 100       |
| 10 | Fadillah Maulana                  | 75       | 95        |

|           |                            |       |       |
|-----------|----------------------------|-------|-------|
| 11        | Fazia Deka Fatihatunnisa   | 75    | 90    |
| 12        | Fella Anjelita             | 50    | 95    |
| 13        | Kenzie Faeyza Alkausar     | 50    | 80    |
| 14        | Keysha Aliyah Rahman       | 50    | 80    |
| 15        | Kurrotul A'yuni            | 60    | 95    |
| 16        | Muhammad Amirul Adli       | 65    | 85    |
| 17        | Muhammad Fikri Nugroho     | 50    | 85    |
| 18        | Muhammad Khairi Hibatullah | 75    | 95    |
| 19        | Muhammad Raihan Alfariz    | 60    | 90    |
| 20        | Naeva Anindia              | 70    | 90    |
| 21        | Nilna Sofia Aslita         | 60    | 85    |
| 22        | Quratul Nabila Atiqah      | 70    | 95    |
| 23        | Reyhan Fadillah            | 65    | 85    |
| 24        | Safira Putri               | 50    | 90    |
| 25        | Syafika Najwa              | 70    | 85    |
| 26        | Takeshi Maryandi           | 20    | 100   |
| 27        | Tiery Hendry               | 70    | 90    |
| 28        | ZhieVaraAprillia           | 50    | 80    |
| Jumlah    |                            | 1720  | 2485  |
| Rata-rata |                            | 61.42 | 88.75 |

1) Pretest Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Pretest Kelompok Kontrol

**Tabel 4.21**

**Analisis Data Motivasi Belajar *Pretest* Kelompok Eksperimen dan *Pretest* Kelompok Kontrol**

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pre_Test_Eks           | 27 | 58      | 88      | 73.89 | 8.078          |
| Pre_Test_Kon           | 28 | 56      | 79      | 64.71 | 6.975          |
| Valid N (listwise)     | 27 |         |         |       |                |

Dari hasil perhitungan terhadap data motivasi belajar *pretest* kelompok eksperimen dan motivasi belajar *pretest* kelompok kontrol diperoleh *mean* dari motivasi belajar *pretest* kelompok eksperimen sebesar 73,89 sedangkan *mean* dari motivasi belajar *pretest* kelompok kontrol sebesar 64,71. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan antara motivasi belajar *pretest* kelompok eksperimen dan motivasi belajar *pretest* pada kelompok kontrol.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Independent Sample T-test guna mengetahui apakah secara statistik ada persamaan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT) pada kelompok eksperimen. Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik parametrik yaitu data berdistribusi normal, homogen dan jumlah subjek yang terpenuhi.

Alasan selanjutnya adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari dua kelompok yang saling independen atau terpisah namun memiliki karakteristik yang sama dan kemudian dibandingkan.

**Tabel 4.22**  
**Hasil Output Independent Samples Test**

|                 |                             | Independent Samples Test                |      |                              |        |                 |                 |                       |   |        |
|-----------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
|                 |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |        |
|                 |                             | F                                       | Sig. | T                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
|                 |                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper  |
| Pretest Eks Kon | Equal Variances assumed     | .746                                    | .392 | 4.513                        | 53     | .000            | 9.175           | 2.033                 | 5.097                                     | 13.252 |
|                 | Equal variances not assumed |   |      | 4.501                        | 51.294 | .000            | 9.175           | 2.038                 | 5.083                                     | 13.266 |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara *pretest* pada kelompok eksperimen dan *pretest* pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT).

- 2) Analisis data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Post test Kelompok Eksperimen

**Tabel 4.23**  
**Analisis data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan**  
**Post test Kelompok Eksperimen**

| Paired Samples Statistics |          |        |    |                |                 |
|---------------------------|----------|--------|----|----------------|-----------------|
|                           |          | Mean   | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1                    | Pretest  | 73.89  | 27 | 8.078          | 1.555           |
|                           | Posttest | 127.56 | 27 | 7.308          | 1.406           |

Dari hasil perhitungan terhadap data motivasi belajar *pretest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok eksperimen diperoleh *mean* dari *pretest* kelompok eksperimen sebesar 73,89 sedangkan *mean* dari motivasi belajar *posttest* kelompok eksperimen sebesar 127,56. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan antara motivasi belajar *pretest* kelompok eksperimen dan *posttest* pada kelompok eksperimen.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Paired sample T-test guna mengetahui apakah secara statistik ada perbedaan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT). pada kelompok eksperimen. Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik parametrik yaitu data berdistribusi normal dan jumlah subjek yang terpenuhi. Alasan selanjutnya

adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari satu kelompok yang sama, kemudian dibandingkan.

**Tabel 4.24**  
**Hasil Output Paired Samples Test**

|        |                    | Paired Differences |                |                 |   |          | t        | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|----------|----|-----------------|
|        |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          |          |    |                 |
|        |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper    |          |    |                 |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -53.667-           | 11.201         | 2.156           | -58.098-                                  | -49.236- | -24.896- | 26 | .000            |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) yang berarti ada perbedaan antara *pretest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits setelah diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT).

- 3) Analisis data Motivasi Belajar *Pretest* Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol.

**Tabel 4.25**  
**Analisis data *Pretest* Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

|        |          | Paired Samples Statistics |    |                |                 |
|--------|----------|---------------------------|----|----------------|-----------------|
|        |          | Mean                      | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pretest  | 64.71                     | 28 | 6.975          | 1.318           |
|        | Posttest | 116.14                    | 28 | 9.579          | 1.810           |

Dari hasil perhitungan terhadap data *pretest* kelompok kontrol dan *posttest* kelompok kontrol diperoleh *mean* dari *pretest* kelompok kontrol sebesar 64,71 sedangkan *mean* dari *pretest* kelompok kontrol sebesar 116,14. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Paired sample T-test guna mengetahui apakah secara statistik ada perbedaan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT). pada kelompok eksperimen. Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik parametrik yaitu data berdistribusi normal dan jumlah subjek yang terpenuhi. Alasan selanjutnya adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari satu kelompok yang sama, kemudian dibandingkan.

**Tabel 4.26**  
**Hasil Output Paired Samples Test**

|      |          | Paired Differences |                |                 |   |         |        |    |                 |
|------|----------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
|      |          | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|      |          |                    |                |                 | Lower                                     | Upper   |        |    |                 |
| Pair | Pretest  |                    |                |                 |   |         |        |    |                 |
| 1    | -        | -51.429            | 11.127         | 2.103           | -55.743                                   | -47.114 | 24.457 | 27 | .000            |
|      | Posttest |                    |                |                 |   |         |        |    |                 |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) yang berarti ada perbedaan antara motivasi belajar *pretest* kelompok kontrol dan *posttest* kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada

motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT).

- 4) Analisis data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok kontrol.

**Tabel 4.27**  
**Analisis data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan**  
***Posttest* Kelompok Kontrol**

| Group Statistics |          |    |        |                |                 |
|------------------|----------|----|--------|----------------|-----------------|
|                  | Model    | N  | Mean   | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Post Eks         | Post Eks | 27 | 127.56 | 7.308          | 1.406           |
| Kon              | Post Kon | 28 | 116.14 | 9.579          | 1.810           |

Dari hasil perhitungan terhadap data motivasi belajar *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol diperoleh *mean* dari *posttest* kelompok eksperimen sebesar 127,56 sedangkan *mean* dari *posttest* kelompok kontrol sebesar 116,14. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan antara *Posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok kontrol setelah mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelompok.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Independent sample T-test guna mengetahui apakah secara statistik ada perbedaan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT). pada kelompok eksperimen, Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik parametrik yaitu data berdistribusi normal, homogen dan jumlah subjek yang terpenuhi. Alasan selanjutnya adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari dua kelompok yang saling independen atau terpisah namun memiliki karakteristik yang sama dan kemudian dibandingkan.

Tabel 4.28

## Hasil Output Independent Samples Test

| Independent Samples Test    |   |      |                              |        |                 |                 |                       |   |        |
|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
|                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |        |
|                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
|                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper  |
| Post Eks Kon                | .776                                    | .382 | 4.954                        | 53     | .000            | 11.413          | 2.304                 | 6.792                                     | 16.033 |
| Equal variances assumed     |   |      | 4.978                        | 50.374 | .000            | 11.413          | 2.292                 | 6.809                                     | 16.016 |
| Equal variances not assumed |   |      |                              |        |                 |                 |                       |   |        |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara motivasi belajar *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT).

c. **Analisis Data Hasil Belajar**

- 1) Pretest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Pretest Kelompok Kontrol

**Tabel 4.29**  
**Analisis Data Motivasi Belajar *Pretest* Kelompok Eksperimen dan *Pretest* Kelompok Kontrol**

| Group Statistics |         |    |       |                |                 |
|------------------|---------|----|-------|----------------|-----------------|
|                  | Model   | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pre Eks Kon      | pre eks | 27 | 64.63 | 11.923         | 2.295           |
|                  | pre kon | 28 | 61.43 | 12.462         | 2.355           |

Dari hasil perhitungan terhadap data hasil belajar *pretest* kelompok eksperimen dan hasil belajar *pretest* kelompok kontrol diperoleh *mean* dari motivasi belajar *pretest* kelompok eksperimen sebesar 64,63 sedangkan *mean* dari hasil belajar *pretest* kelompok kontrol sebesar 61,43. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* kelompok eksperimen dan hasil belajar *pretest* pada kelompok kontrol yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai tingkat hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits yang setara.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Independent Sample T-test guna mengetahui apakah secara statistik ada persamaan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT) pada kelompok eksperimen. Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik

parametrik yaitu data berdistribusi normal, homogen dan jumlah subjek yang terpenuhi. Alasan selanjutnya adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari dua kelompok yang saling independen atau terpisah namun memiliki karakteristik yang sama dan kemudian dibandingkan.

**Tabel 4.30**

**Hasil Output Independent Samples Test**

|             |                             | Independent Samples Test                |      |                              |        |                 |                 |                       |   |       |
|-------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
|             |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |       |
|             |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |       |
|             |                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper |
| Pre Eks Kon | Equal variances assumed     | .045                                    | .833 | .973                         | 53     | .335            | 3.201           | 3.291                 | -3.399                                    | 9.802 |
|             | Equal variances not assumed |   |      | .974                         | 52.997 | .335            | 3.201           | 3.288                 | -3.394                                    | 9.796 |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,335 ( $>0,05$ ) yang berarti tidak ada perbedaan antara hasil belajar *pretest* pada kelompok eksperimen dan hasil belajar *pretest* pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pada hasil belajar Al-Qur'an dan

Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT).

- 2) Analisis Data Hasil Belajar *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Post test Kelompok Eksperimen

**Tabel 4.31**  
**Analisis data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan**  
**Post test Kelompok Eksperimen**

| Paired Samples Statistics |          |       |    |                |                 |
|---------------------------|----------|-------|----|----------------|-----------------|
|                           |          | Mean  | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1                    | Pre Eks  | 64.63 | 27 | 11.923         | 2.295           |
|                           | Post Eks | 92.22 | 27 | 6.097          | 1.173           |

Dari hasil perhitungan terhadap data hasil belajar *pretest* kelompok eksperimen dan hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen diperoleh *mean* dari *pretest* kelompok eksperimen sebesar 64,63 sedangkan *mean* dari hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen sebesar 92,22. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan antara hasil belajar *pretest* kelompok eksperimen dan hasil belajar *posttest* pada kelompok eksperimen.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Paired sample T-test guna mengetahui apakah secara statistik ada perbedaan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT). pada kelompok eksperimen. Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik parametrik yaitu data berdistribusi normal dan jumlah subjek yang terpenuhi. Alasan

selanjutnya adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari satu kelompok yang sama, kemudian dibandingkan.

**Tabel 4.32**  
**Hasil Output Paired Samples Test**

|        |            | Paired Differences |                |                 |   |          |        |    |                 |
|--------|------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|--------|----|-----------------|
|        |            | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|        |            |                    |                |                 | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1 | Pre Eks    | -                  |                |                 |   |          | -      |    |                 |
|        | - Post Eks | 27.593             | 10.775         | 2.074           | -31.855-                                  | -23.330- | 13.307 | 26 | .000            |
|        | Eks        | -                  |                |                 |   |          | -      |    |                 |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara *pretest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits setelah diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT).

- 3) Analisis Data Hasil Belajar *Pretest* Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol.

**Tabel 4.33**  
**Analisis data *Pretest* Kelompok Kontrol dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

|        |           | Paired Samples Statistics |    |                |                 |
|--------|-----------|---------------------------|----|----------------|-----------------|
|        |           | Mean                      | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pre Test  | 61.43                     | 28 | 12.462         | 2.355           |
|        | Post Test | 88.75                     | 28 | 6.028          | 1.139           |

Dari hasil perhitungan terhadap data hasil belajar *pretest* kelompok kontrol dan hasil belajar *posttest* kelompok kontrol diperoleh *mean* dari *pretest* kelompok kontrol sebesar 61,43 sedangkan *mean* dari *pretest* kelompok kontrol sebesar 88,75. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan antara hasil belajar *pretest* kelompok kontrol dan hasil belajar *posttest* pada kelompok kontrol.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Paired sample T-test guna mengetahui apakah secara statistik ada perbedaan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT). pada kelompok eksperimen. Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik parametrik yaitu data berdistribusi normal dan jumlah subjek yang terpenuhi. Alasan selanjutnya adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari satu kelompok yang sama, kemudian dibandingkan.

**Tabel 4.34**  
**Hasil Output Paired Samples Test**

|           |                            | Paired Differences |                   |                    |   |          | t        | df | Sig.<br>(2-<br>tailed) |
|-----------|----------------------------|--------------------|-------------------|--------------------|---|----------|----------|----|------------------------|
|           |                            | Mean               | Std.<br>Deviation | Std. Error<br>Mean | 95% Confidence<br>Interval of the<br>Difference |          |          |    |                        |
|           |                            |                    |                   |                    | Lower   | Upper    |          |    |                        |
| Pair<br>1 | Pre Test<br>- Post<br>Test | -27.321-           | 13.505            | 2.552              | -32.558-  | -22.085- | -10.705- | 27 | .000                   |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara hasil belajar *pretest* kelompok kontrol dan *posttest* kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT)..

- 4) Analisis data hasil belajar *Posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok kontrol.

**Tabel 4.35**  
**Analisis data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan**  
***Posttest* Kelompok Kontrol**

| Group Statistics |          |    |       |                |                 |
|------------------|----------|----|-------|----------------|-----------------|
|                  | Model    | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Post             | Post Eks | 27 | 92.22 | 6.097          | 1.173           |
| Eks              | Post Kon | 28 | 88.75 | 6.028          | 1.139           |
| Kon              |          |    |       |                |                 |

Dari hasil perhitungan terhadap data hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen dan hasil belajar *posttest* kelompok kontrol diperoleh *mean* dari *posttest* kelompok eksperimen sebesar 92,22 sedangkan *mean* dari *posttest* kelompok kontrol sebesar 88,75. Dari perolehan *mean* maka dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen dan hasil belajar *posttest* kelompok kontrol setelah mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelompok.

Hasil hipotesis kemudian dianalisis dengan menggunakan uji komparasi Independent sample T-test guna mengetahui apakah secara

statistik ada perbedaan pada hasil belajar belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan Metode *Teams Game Tournament* (TGT). pada kelompok eksperimen, Uji ini dipilih karena data memenuhi persyaratan perhitungan statistik parametrik yaitu data berdistribusi normal, homogen dan jumlah subjek yang terpenuhi. Alasan selanjutnya adalah data yang dimiliki merupakan dua data yang berasal dari dua kelompok yang saling independen atau terpisah namun memiliki karakteristik yang sama dan kemudian dibandingkan.

Tabel 4.36

### Hasil Output Independent Samples Test

|              |                             | Independent Samples Test                |      |                              |        |                 |                 |                       |   |       |
|--------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
|              |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |   |       |
|              |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |       |
|              |                             |   |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper |
| Post Eks Kon | Equal variances assumed     | .105                                    | .748 | 2.123                        | 53     | .038            | 3.472           | 1.635                 | .192                                      | 6.752 |
|              | Equal variances not assumed |   |      | 2.123                        | 52.876 | .038            | 3.472           | 1.636                 | .192                                      | 6.753 |

Hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi 0,038 ( $>0,05$ ) yang berarti tidak ada perbedaan antara hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan Metode *Teams Game Tournament* (TGT).

#### 4. Uji *N-Gain*

Uji *N-gain* score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata nilai pretest dan posttest.

##### c. Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

**Tabel 4.37**

**Data *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen**

| No | Kelas Eksperimen |           |          |         |        |          |
|----|------------------|-----------|----------|---------|--------|----------|
|    | Pre Test         | Post Test | Post-Pre | 140-Pre | N Gain | Kategori |
| 1  | 84               | 120       | 36       | 56      | 0.64   | Sedang   |
| 2  | 65               | 127       | 62       | 75      | 0.83   | Tinggi   |
| 3  | 74               | 138       | 64       | 66      | 0.97   | Tinggi   |
| 4  | 63               | 125       | 62       | 77      | 0.81   | Tinggi   |
| 5  | 80               | 138       | 58       | 60      | 0.97   | Tinggi   |
| 6  | 75               | 133       | 58       | 65      | 0.89   | Tinggi   |
| 7  | 79               | 122       | 43       | 61      | 0.70   | Tinggi   |
| 8  | 83               | 113       | 30       | 57      | 0.53   | Sedang   |
| 9  | 65               | 115       | 50       | 75      | 0.67   | Sedang   |
| 10 | 88               | 136       | 48       | 52      | 0.92   | Tinggi   |
| 11 | 75               | 130       | 55       | 65      | 0.85   | Tinggi   |
| 12 | 58               | 133       | 75       | 82      | 0.91   | Tinggi   |
| 13 | 80               | 125       | 45       | 60      | 0.75   | Tinggi   |
| 14 | 77               | 130       | 53       | 63      | 0.84   | Tinggi   |
| 15 | 70               | 118       | 48       | 70      | 0.69   | Sedang   |
| 16 | 81               | 122       | 41       | 59      | 0.69   | Sedang   |
| 17 | 67               | 127       | 60       | 73      | 0.82   | Tinggi   |
| 18 | 59               | 136       | 77       | 81      | 0.95   | Tinggi   |
| 19 | 70               | 131       | 61       | 70      | 0.87   | Tinggi   |
| 20 | 68               | 123       | 55       | 72      | 0.76   | Tinggi   |

|                  |    |     |    |    |             |               |
|------------------|----|-----|----|----|-------------|---------------|
| 21               | 73 | 135 | 62 | 67 | 0.93        | Tinggi        |
| 22               | 82 | 125 | 43 | 58 | 0.74        | Tinggi        |
| 23               | 78 | 137 | 59 | 62 | 0.95        | Tinggi        |
| 24               | 67 | 134 | 67 | 73 | 0.92        | Tinggi        |
| 25               | 84 | 129 | 45 | 56 | 0.80        | Tinggi        |
| 26               | 80 | 126 | 46 | 60 | 0.77        | Tinggi        |
| 27               | 70 | 116 | 46 | 70 | 0.66        | Sedang        |
| <b>Rata-rata</b> |    |     |    |    | <b>0.81</b> | <b>Tinggi</b> |

Peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dilihat dengan melakukan perhitungan skor gain. Berikut rangkuman perhitungan skor gain pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.38**

**Pembagian Skor Gain**

| No.    | Nilai N Gain    | Kategori | Jumlah Siswa | Presentase (%) |
|--------|-----------------|----------|--------------|----------------|
| 1      | $g > 0,7$       | Tinggi   | 21           | 77,8           |
| 2      | $0,3 < g < 0,7$ | Sedang   | 6            | 22,2           |
| 3      | $g < 0,3$       | Rendah   | -            | -              |
| Jumlah |                 |          | 27           | 100            |

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa terdapat 21 siswa dengan presentase 77,8% dengan kategori Tinggi dalam motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits. Sedangkan 6 siswa dengan presentase 22,2% dengan kategori Sedang dalam motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits.

**Tabel 4.39****Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| Presentase (%) | Tafsiran       |
|----------------|----------------|
| <40            | Tidak Efektif  |
| 40-55          | Kurang Efektif |
| 56-75          | Cukup Efektif  |
| >76            | Efektif        |

Sumber: Hake,R.R 1999

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk motivasi belajar pada kelas eksperimen (*Metode Teams Games Tournament*) adalah sebesar 81 atau 81% atau > 76 dan termasuk dalam ketegori Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teams game tournament efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

**d. Motivasi Belajar Kelompok Kontrol****Tabel 4.40****Data Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Kelompok Kontrol**

| No | Kelas Kontrol |           |          |         |        |          |
|----|---------------|-----------|----------|---------|--------|----------|
|    | Pre Test      | Post Test | Post-Pre | 140-Pre | N Gain | Kategori |
| 1  | 79            | 115       | 36       | 61      | 0.59   | Sedang   |
| 2  | 58            | 118       | 60       | 82      | 0.73   | Tinggi   |
| 3  | 70            | 101       | 31       | 70      | 0.44   | Sedang   |
| 4  | 59            | 98        | 39       | 81      | 0.48   | Sedang   |
| 5  | 66            | 116       | 50       | 74      | 0.68   | Sedang   |
| 6  | 62            | 125       | 63       | 78      | 0.81   | Tinggi   |
| 7  | 72            | 114       | 42       | 68      | 0.62   | Sedang   |
| 8  | 57            | 103       | 46       | 83      | 0.55   | Sedang   |
| 9  | 62            | 109       | 47       | 78      | 0.60   | Sedang   |
| 10 | 73            | 128       | 55       | 67      | 0.82   | Tinggi   |

|                  |    |     |    |    |             |               |
|------------------|----|-----|----|----|-------------|---------------|
| 11               | 72 | 123 | 51 | 68 | 0.75        | Tinggi        |
| 12               | 65 | 117 | 52 | 75 | 0.69        | Sedang        |
| 13               | 56 | 110 | 54 | 84 | 0.64        | Sedang        |
| 14               | 58 | 122 | 64 | 82 | 0.78        | Tinggi        |
| 15               | 63 | 113 | 50 | 77 | 0.65        | Sedang        |
| 16               | 66 | 126 | 60 | 74 | 0.81        | Tinggi        |
| 17               | 60 | 114 | 54 | 80 | 0.68        | Sedang        |
| 18               | 78 | 109 | 31 | 62 | 0.50        | Sedang        |
| 19               | 62 | 90  | 28 | 78 | 0.36        | Sedang        |
| 20               | 57 | 116 | 59 | 83 | 0.71        | Tinggi        |
| 21               | 64 | 124 | 60 | 76 | 0.79        | Tinggi        |
| 22               | 75 | 129 | 54 | 65 | 0.83        | Tinggi        |
| 23               | 62 | 122 | 60 | 78 | 0.77        | Tinggi        |
| 24               | 57 | 125 | 68 | 83 | 0.82        | Tinggi        |
| 25               | 73 | 117 | 44 | 67 | 0.66        | Sedang        |
| 26               | 70 | 122 | 52 | 70 | 0.74        | Tinggi        |
| 27               | 59 | 119 | 60 | 81 | 0.74        | Tinggi        |
| 28               | 57 | 127 | 70 | 83 | 0.84        | Tinggi        |
| <b>Rata-rata</b> |    |     |    |    | <b>0.68</b> | <b>Sedang</b> |

Peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan metode ceramah dapat dilihat dengan melakukan perhitungan skor gain. Berikut rangkuman perhitungan skor gain pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.41**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| No     | Nilai N Gain    | Kategori | Jumlah Siswa | Presentase (%) |
|--------|-----------------|----------|--------------|----------------|
| 1      | $g > 0,7$       | Tinggi   | 14           | 50             |
| 2      | $0,3 < g < 0,7$ | Sedang   | 14           | 50             |
| 3      | $g < 0,3$       | Rendah   | -            | -              |
| Jumlah |                 |          | 28           | 100            |

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa terdapat 14 siswa dengan presentase 50% dengan kategori Tinggi dalam motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits. Sedangkan 14 siswa dengan presentase 50% dengan kategori Sedang dalam motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits.

**Tabel 4.42**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| Presentase (%) | Tafsiran       |
|----------------|----------------|
| <40            | Tidak Efektif  |
| 40-55          | Kurang Efektif |
| 56-75          | Cukup Efektif  |
| >76            | Efektif        |

Sumber: Hake,R.R 1999

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk motivasi belajar pada kelas kontrol (*Metode Ceramah*) adalah sebesar 68 atau 68% atau berada diantara 56 - 75 dan termasuk dalam ketegori Cukup Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Kota bengkulu.

## e. Hasil Belajar Kelompok Eksperiment

Tabel 4.43

Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperiment

| No               | Kelas Eksperiment |           |          |         |             |               |
|------------------|-------------------|-----------|----------|---------|-------------|---------------|
|                  | Pre Test          | Post Test | Post-Pre | 100-Pre | N Gain      | Kategori      |
| 1                | 50                | 85        | 35       | 50      | 0.70        | Tinggi        |
| 2                | 80                | 100       | 20       | 20      | 1.00        | Tinggi        |
| 3                | 70                | 95        | 25       | 30      | 0.83        | Tinggi        |
| 4                | 50                | 90        | 40       | 50      | 0.80        | Tinggi        |
| 5                | 60                | 85        | 25       | 40      | 0.63        | Sedang        |
| 6                | 65                | 90        | 25       | 35      | 0.71        | Tinggi        |
| 7                | 75                | 85        | 10       | 25      | 0.40        | Sedang        |
| 8                | 85                | 100       | 15       | 15      | 1.00        | Tinggi        |
| 9                | 65                | 95        | 30       | 35      | 0.86        | Tinggi        |
| 10               | 75                | 100       | 25       | 25      | 1.00        | Tinggi        |
| 11               | 70                | 100       | 30       | 30      | 1.00        | Tinggi        |
| 12               | 40                | 85        | 45       | 60      | 0.75        | Tinggi        |
| 13               | 80                | 90        | 10       | 20      | 0.50        | Sedang        |
| 14               | 80                | 100       | 20       | 20      | 1.00        | Tinggi        |
| 15               | 60                | 85        | 25       | 40      | 0.63        | Sedang        |
| 16               | 75                | 100       | 25       | 25      | 1.00        | Tinggi        |
| 17               | 70                | 90        | 20       | 30      | 0.67        | Sedang        |
| 18               | 50                | 95        | 45       | 50      | 0.90        | Tinggi        |
| 19               | 70                | 95        | 25       | 30      | 0.83        | Tinggi        |
| 20               | 50                | 100       | 50       | 50      | 1.00        | Tinggi        |
| 21               | 60                | 95        | 35       | 40      | 0.88        | Tinggi        |
| 22               | 50                | 85        | 35       | 50      | 0.70        | Tinggi        |
| 23               | 75                | 90        | 15       | 25      | 0.60        | Sedang        |
| 24               | 60                | 80        | 20       | 40      | 0.50        | Sedang        |
| 25               | 70                | 90        | 20       | 30      | 0.67        | Sedang        |
| 26               | 50                | 95        | 45       | 50      | 0.90        | Tinggi        |
| 27               | 60                | 90        | 30       | 40      | 0.75        | Tinggi        |
| <b>Rata-rata</b> |                   |           |          |         | <b>0.78</b> | <b>Tinggi</b> |

Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dilihat dengan melakukan perhitungan skor gain. Berikut rangkuman perhitungan skor gain pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.44**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| No     | Nilai N Gain    | Kategori | Jumlah Siswa | Presentase (%) |
|--------|-----------------|----------|--------------|----------------|
| 1      | $g > 0,7$       | Tinggi   | 19           | 70,3           |
| 2      | $0,3 < g < 0,7$ | Sedang   | 8            | 29,7           |
| 3      | $g < 0,3$       | Rendah   | -            | -              |
| Jumlah |                 |          | 27           | 100            |

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa terdapat 19 siswa dengan presentase 70,3% dengan kategori Tinggi dalam hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits. Sedangkan 8 siswa dengan presentase 29,7% dengan kategori Sedang dalam hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits.

**Tabel 4.45**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| Presentase (%) | Tafsiran       |
|----------------|----------------|
| <40            | Tidak Efektif  |
| 40-55          | Kurang Efektif |
| 56-75          | Cukup Efektif  |
| >76            | Efektif        |

Sumber: Hake,R.R 1999

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk motivasi belajar pada kelas eksperimen (*Metode Teams Games Tournament*) adalah sebesar 78 atau 78% atau  $> 76$  dan termasuk dalam ketegori Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teams game tournament efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

**f. Hasil Belajar Kelompok Kontrol**

**Tabel 4.46**

**Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelompok Kontrol**

| No | Kelas Kontrol |           |          |         |        |          |
|----|---------------|-----------|----------|---------|--------|----------|
|    | Pre Test      | Post Test | Post-Pre | 100-Pre | N Gain | Kategori |
| 1  | 75            | 90        | 15       | 25      | 0.60   | Sedang   |
| 2  | 50            | 85        | 35       | 50      | 0.70   | Tinggi   |
| 3  | 60            | 90        | 30       | 40      | 0.75   | Tinggi   |
| 4  | 75            | 90        | 15       | 25      | 0.60   | Sedang   |
| 5  | 65            | 80        | 15       | 35      | 0.43   | Sedang   |
| 6  | 75            | 95        | 20       | 25      | 0.80   | Tinggi   |
| 7  | 70            | 85        | 15       | 30      | 0.50   | Sedang   |
| 8  | 55            | 80        | 25       | 45      | 0.56   | Sedang   |
| 9  | 60            | 100       | 40       | 40      | 1.00   | Tinggi   |
| 10 | 75            | 95        | 20       | 25      | 0.80   | Tinggi   |
| 11 | 75            | 90        | 15       | 25      | 0.60   | Sedang   |
| 12 | 50            | 95        | 45       | 50      | 0.90   | Tinggi   |
| 13 | 50            | 80        | 30       | 50      | 0.60   | Sedang   |
| 14 | 50            | 80        | 30       | 50      | 0.60   | Sedang   |
| 15 | 60            | 95        | 35       | 40      | 0.88   | Tinggi   |
| 16 | 65            | 85        | 20       | 35      | 0.57   | Sedang   |
| 17 | 50            | 85        | 35       | 50      | 0.70   | Tinggi   |
| 18 | 75            | 95        | 20       | 25      | 0.80   | Tinggi   |
| 19 | 60            | 90        | 30       | 40      | 0.75   | Tinggi   |
| 20 | 70            | 90        | 20       | 30      | 0.67   | Sedang   |
| 21 | 60            | 85        | 25       | 40      | 0.63   | Sedang   |
| 22 | 70            | 95        | 25       | 30      | 0.83   | Tinggi   |

|                  |    |     |    |    |             |               |
|------------------|----|-----|----|----|-------------|---------------|
| 23               | 65 | 85  | 20 | 35 | 0.57        | Sedang        |
| 24               | 50 | 90  | 40 | 50 | 0.80        | Tinggi        |
| 25               | 70 | 85  | 15 | 30 | 0.50        | Sedang        |
| 26               | 20 | 100 | 80 | 80 | 1.00        | Tinggi        |
| 27               | 70 | 90  | 20 | 30 | 0.67        | Sedang        |
| 28               | 50 | 80  | 30 | 50 | 0.60        | Sedang        |
| <b>Rata-rata</b> |    |     |    |    | <b>0.69</b> | <b>Sedang</b> |

Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode ceramah dapat dilihat dengan melakukan perhitungan skor gain. Berikut rangkuman perhitungan skor gain pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.47**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| No     | Nilai N Gain    | Kategori | Jumlah Siswa | Presentase (%) |
|--------|-----------------|----------|--------------|----------------|
| 1      | $g > 0,7$       | Tinggi   | 13           | 46,5           |
| 2      | $0,3 < g < 0,7$ | Sedang   | 15           | 53,5           |
| 3      | $g < 0,3$       | Rendah   | -            | -              |
| Jumlah |                 |          | 27           | 100            |

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa dengan presentase 46,5% dengan kategori Tinggi dalam hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits. Sedangkan 15 siswa dengan presentase 53,5% dengan kategori Sedang dalam motivasi belajar Al-Qur'an dan Hadits.

**Tabel 4.48**  
**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

| Presentase (%) | Tafsiran       |
|----------------|----------------|
| <40            | Tidak Efektif  |
| 40-55          | Kurang Efektif |
| 56-75          | Cukup Efektif  |
| >76            | Efektif        |

Sumber: Hake,R.R 1999

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk motivasi belajar pada kelas kontrol (*Metode Ceramah*) adalah sebesar 69 atau 69% atau berada diantara 56 - 75 dan termasuk dalam ketegori Cukup Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

## C. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1) Efektivitas Motivasi dan Hasil Belajar

Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,8 dan *posttest* sebesar 127,5. Dari data tersebut terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar sesudah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran.

Berdasarkan Uji hipotesis dalam perhitungan *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,038 ( $>0,05$ ) yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol.

Hal ini dikarenakan metode ceramah juga memiliki beberapa kelebihan meskipun begitu *teams game tournament* mempunyai nilai rata-rata (*mean*) yang lebih unggul yaitu 92,22 dengan selisih 3,47 jika dibandingkan nilai rata-rata (*mean*) dari metode ceramah 88,75.

Selanjutnya terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,62 dan *posttest* sebesar 92,22. Dari data tersebut terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *teams games tournament* dalam

pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis kelas III A di MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

Berdasarkan Uji hipotesis dalam perhitungan *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) yang berarti ada perbedaan antara hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadis antara kelompok eksperimen setelah diberikan metode *teams game tournament* dan kelompok kontrol setelah diberikan metode ceramah.

Berdasarkan analisis diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *teams game tournament* dan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Hal yang menyebabkan metode *teams game tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah, dikarenakan metode *teams game tournament* dapat membawa siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Walaupun diberikan materi dan waktu yang sama, namun didalam metode *teams game tournament* siswa diberikan waktu untuk berdiskusi bersama kelompoknya, dan mengemukakan pendapat atau argumennya terhadap suatu pertanyaan atau pendapat dimana siswa harus aktif dan berani dalam mengungkapkan pendapatnya kepada teman sekelasnya. Sedangkan metode ceramah, siswa hanya bertindak pasif atau hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Para pengembang metode pembelajaran kooperatif telah menunjukkan bahwasannya metode kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa dikarenakan metode ini merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut.<sup>67</sup>

Pernyataan diatas senada dengan laporan riset Slavin tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar peserta didik yang secara implisit mengemukakan bahwa kelebihan metode pembelajaran *teams games tournament* sebagai berikut: a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; b) Mengedapankan perbedaan terhadap perbedaan inividu; c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; d) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar; e) Proses belajar mengajar berlangsung dari proses keaktifan dari siswa; f) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisi dengan orang lain; g) Memotivasi peserta didik untuk belajar lebih tinggi. f) Hasil belajar siswa lebih baik; g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> Emay Aenu Rohmah Dan Wahyudin. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa*. Jurnal Eduhumaniora: Vol. 8 No. 2, Juli 2016

<sup>68</sup>Tri Ariani, Duwi Agustini. *Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak Terhadap*

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari *N-gain score* untuk motivasi belajar pada kelas eksperimen (*Metode Teams Games Tournament*) adalah sebesar 81 atau 81% atau  $> 76$  dan termasuk dalam kategori Efektif. Adapun berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk hasil belajar pada kelas eksperimen (*Metode Teams Games Tournament*) adalah sebesar 78 atau 78% atau  $> 76$  dan termasuk dalam kategori Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teams game tournament efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

Hasil riset diatas senada dengan teori Jumanta hamdayana yang mana metode *Team Games Turnament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan cara melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang mana dikembangkan agar siswa lebih mudah dalam mereview dan menguasai materi pelajaran.<sup>69</sup>

Metode *teams games tournament* ini juga sejalan dengan strategi *edutainment*, strategi ini sangat tepat jika digunakan untuk mengimbangi masa perkembangan anak. Menurut istilah, *edutainment* adalah proses

---

*Hasilbelajar Fisika*, Science and Physics Education Journal (SPEJ) Volume 1, No 2, Juni 2018, h. 70

<sup>69</sup> Ratieh Widhiastuti, *Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar*, Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Vol. IX, No. 1, Juni 2014, h. 50

pembelajaran yang memadukan antara pendidikan atau pembelajaran dengan hiburan dalam desain yang bagus sehingga membuahkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.

Strategi Pembelajaran *edutainment* dapat dilakukan dengan menyisipkan humor, permainan, bermain peran (*role play*), demonstrasi, multimedia dan sebagainya ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ceria dan menyenangkan yang membuat situasi pembelajaran anak dalam kondisi ceria, senang perlu diberikan pada peserta didik agar materi yang diberikan dapat mudah dikuasai.<sup>70</sup>

## BAB V

---

<sup>70</sup>Husnul Bahri, *Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Nuansa, Vol. XII, No. 1, Juni 2019, h. 31

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,8 dan *posttest* sebesar 127,5. Dari data tersebut terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar sesudah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran.

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,62 dan *posttest* sebesar 92,22. Dari data tersebut terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *teams games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis kelas III A di MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari *N-gain score* untuk motivasi belajar pada kelas

eksperimen (*Metode Teams Games Tournament*) adalah sebesar 81 atau 81% atau  $> 76$  dan termasuk dalam kategori Efektif. Adapun berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk hasil belajar pada kelas eksperimen (*Metode Teams Games Tournament*) adalah sebesar 78 atau 78% atau  $> 76$  dan termasuk dalam kategori Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teams game tournament efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits di kelas III A MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

## **B. Saran**

1. Disarankan kepada guru Pendidikan Agama Islam di MI Nurul Huda Kota Bengkulu dalam pembelajaran Al-Quran dan Hadis agar menerapkan Metode *Teams Games Tournament* pada pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat memfasilitasi diterapkannya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga guru mampu menerapkan metode sesuai kondisi siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya
3. Diharapkan agar peneliti dapat mengembangkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media yang lebih terbaharukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, Dedy Yusuf. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Sap Vol. 1 No. 2 Desember 2016
- Afandi. Muhamad, dkk. *Model & Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013)
- Ahmadiyanto, *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C Smp Negeri 1 Lampihong*, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 6, Nomor 2, Nopember 2016
- Ariani, Tri. Duwi Agustini. *Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak Terhadap Hasilbelajar Fisika*, Science and Physics Education Journal (SPEJ) Volume 1, No 2, Juni 2018
- Arianto, Fredi. “*Pengaruh Penerapan Tgt Dengan Media Hand Out Terhadap Prestasi Dan Aktifitas Belajar Fikih Peserta Didik Di Mi Nurul Huda*,” (Tesis S2 Fakultas Paascasarjana Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2014)
- Aryana, Idrus Harjono, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Nht Dan Stad Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Biologi Siswa Sma Negeri 2 Gerung*,” Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa, Vol. 2, No. 2, Juli 2016
- Aulia Hakim, Syifa. Harlinda Syofyan. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*, International Journal Of Elementary Education. Vol.1 (4). 2017
- Bahri, Husnul. *Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Nuansa, Vol. XII, No. 1, Juni 2019
- Chaira, Miftahul. “*Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Min Tungkob*” Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2017
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*
- Effendy, Ilham. *Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Hdw.Dev.100.2.A Pada Siswa Smk Negeri 2 Lubuk Basung*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro. 2016

- Fauziah, Amni. dkk. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang*, Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), Vol. 4 No. 1 Tahun 2017
- Ismail, Moh. Dkk. *Metode Penugasan Dalam Pembelajaran Pai*, Jurnal Edudeena. Vol. 1 No. 2 Juli 2017
- Kamsinah, *Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi Tentang Ragam Dan Implementasinya*, Lentera Pendidikan Vol. 11 No. 1 Juni 2008
- Latan Henky dan Selva Temalagi, *Analisis Multivariate Menggunakan Program IMB SPSS 16.0*, Bandung: Alfabeta, 2003
- Lestari Azis, Ayu. "Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar," (Tesis S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, 2017)
- Manizar, Elly. *Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar*, Jurnal Tadrib Vol. 1, No. Desember 2015
- Martono dan Nanang, *Metode penelitian kuantitatif (analisis isi dan data sekunder)*. Edisi Utami Tri Pratiwi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014
- Miftakhurozaq, *Implementasi Metode Hypnoteaching Dalam Pembelajaran PAI*. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam Volume 06, Nomor 01, Juni 2018
- Nasution, Mardiah Kalsum. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Vol. 11, No. 1, 2017
- Nismalasari, dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis*. Jurnal EduSains Volume 4 Nomor 2; 2016
- Nurzalbiah, Siti. Arnelis Jalil, Rini Asnawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika," Jurnal Fkip Mate-Matika, Universitas Lampung, Desember 2010
- Prihartanta, Widayat. *Teori-Teori Motivasi*, Jurnal Adabiya, Vol. 1 No. 83, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2015
- Puspa Sari, Yoga. *Perbandingan Prestasi Belajar Menggunakan Dan Yang Tidak Menggunakan Media Peta Di Sman 1 Pekalongan*, 2013

- Ramadhanti, Dina. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Circ Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Lembah Gumanti Jurnal Gramatika*, Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V3. II. 2017
- Ramzi, Muhammad. *Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Nilai Rapor Dengan Menggunakan Kurikulum 2013 Di SMK Negeri 1 Cerme*, 2016
- Rohmah, Emay Aenu. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa*, Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 8. No.2 Juli 2016
- Rosalina Iga, *Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan*. Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No 01, Februari 2012
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2016
- Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017
- Samiudin, *Peran Metode Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Jurnal Studi Islam*, Volume 11, No 2 Desember 2016
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2006
- Saregar, Antomi. Dkk. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction) Dan Model Pembelajaran TAI (Team Assisted Individualy): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*, Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (Jpfk) Vol 3 No 1 Maret 2017
- Setyabudi, Ismanto. Daryanto, *Panduan Praktis Penelitian Ilmiah*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Madia, 2015
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2013)
- Sobandi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Fkip Unma, Vol.5 No. 2, Desember 2019
- Suaeb, Suciyani. dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament*

(Tgt) *Berbantuan Media Tebak Gambar Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, Januari 2018

Sugiono, Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016)

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010)

Sujarweni, V. Wiratna. *SPSS untuk penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press 2014)

Sukanto Sukandar Madio, Yasa. *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Antara Kelompok Siswa Yang Mendapatkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Student Teams Achievements Divisions (STAD)*, Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3, Nomor 2, Mei 2014

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya*. (Cet. XIV Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 2014)

Widhiastuti, Ratieh. *Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar*, Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Vol. IX, No. 1, Juni 2014

Yasir Pohan, Ahmad. *Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zakat Dan Hikmahnya Di Kelas X Mas Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kecamatan Padang Bolakkabupaten Padang Lawas Utara*. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2016

<https://Urbandigital.Id/Visme-Membuat-Presentasi-Infografis/> Diakses Pada Hari Senin Tanggal 30 November 2020 Pukul 10.35 WIB

<https://haloedukasi.com/perangkat-lunak-presentasi> Diakses Pada Hari Senin Tanggal 1 Januari 2021 Pukul 21.00 WIB

<https://www.ekrut.com/media/aplikasi-presentasi> diakses pada tanggal 28 Januari 2021 Pukul 21.00 WIB

<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendiknas20-2007StandarPenilaian.pdf>. diakses pada tanggal 10 Februari 2021, pukul 17.00 WIB.

<http://eprints.umg.ac.id/900/3/13.%20BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 10 Februari 2021, pukul 20.00 WIB.

[http://prima.lecturer.pens.ac.id/Pasca/tabel\\_r.pdf](http://prima.lecturer.pens.ac.id/Pasca/tabel_r.pdf), diakses tanggal 25 Juni 2021  
pukul 09.57 WIB

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

**Soal Al-Qur'an Hadits Kelas III (Pre & Post Test)**

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dengan baik dan benar !

1. Nama At-Tin diambil dari ayat ke- ....
 

|      |      |
|------|------|
| A. 4 | C. 2 |
| B. 3 | D. 1 |
  
2. Surah At-Tin tergolong surah ....
 

|              |             |
|--------------|-------------|
| A. Makkiah   | C. Yamaniah |
| B. Madaniyah | D. Suriah   |
  
3. Surah At-Tin adalah surah yang ke ....
 

|       |        |
|-------|--------|
| A. 95 | C. 112 |
| B. 96 | D. 114 |
  
4. "Dan demi bukit Sinai" Terjemahan tersebut terdapat dalam surah At-Tin ayat ke ...
 

|      |      |
|------|------|
| A. 4 | C. 2 |
| B. 3 | D. 1 |
  
5. Surah At-Tin turun sesudah surah ...
 

|            |              |
|------------|--------------|
| A. Al-Asr  | C. Al-Adiyat |
| B. Al-Qadr | D. Al-Buruj  |
  
6. Hakim yang paling adil adalah ...
 

|              |                      |
|--------------|----------------------|
| A. Manusia   | C. Nabi Muhammad Saw |
| B. Allah Swt | D. Malaikat          |
  
7. Allah menciptakan manusia dengan bentuk yang paling baik, pernyataan tersebut sesuai dengan isi kandungan surah At-Tin ayat ....
 

|      |      |
|------|------|
| A. 3 | C. 5 |
| B. 4 | D. 6 |
  
8. Potongan surah At-Tin ayat ke-4 berbunyi ....

a. بِأَحْكَمِ الْحَكِيمِينَ

c. فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ



15. وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ.... Kalimat yang tepat untuk melengkapi ayat tersebut adalah.....

- |                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| A. وَهَذَا الْبَلَدِ | C. أَلَيْسَ اللَّهُ             |
| B. بَعْدُ بِالذِّينِ | D. لَأَ الَّذِيْنَا الْمُؤْمِنُ |

16. ..... وَهَذَا الْبَلَدِ

- |              |                |
|--------------|----------------|
| A. الذِّينِ  | C. الْأَمِينِ  |
| B. مَمْنُونٍ | D. الْمُؤْمِنُ |

17. ..... فَمَا يُكَذِّبُكَ

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| A. بَعْدُ بِالذِّينِ | C. فَلَهُمْ أَجْرٌ   |
| B. أَلَيْسَ اللَّهُ  | D. وَهَذَا الْبَلَدِ |

18. طُورِ سَيْنِينَ Arti lafal yang berikut adalah .....

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| A. Buah Zaitun  | C. Pahala      |
| B. Gunung Sinai | D. Sebaik-baik |

19. ..... ثُمَّ رَدَدْنَاهُ Kalimat yang tepat untuk melengkapi ayat tersebut adalah.....

- |                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| A. بَعْدُ بِالذِّينِ | C. أَسْفَلَ سَافِلِينَ |
| B. أَلَيْسَ اللَّهُ  | D. وَهَذَا الْبَلَدِ   |

20. وَالتِّينِ وَالزَّيْتُونِ Arti lafal yang berikut adalah .....

- |                      |                                  |
|----------------------|----------------------------------|
| A. Demi Negeri Mekah | C. Demi buah Tin dan buah Zaitun |
| B. Demi gunung sinai | D. Demi Negeri Madinah           |

# LEMBAR KERJA SISWA

## 1

***Pahami dan kerjakan lembar siswa ini!***

- *Bacalah doa terlebih dahulu sebelum belajar!*
- *Berdiskusilah dengan teman satu kelompok!*
- *Kalian harus saling membantu dengan teman satu kelompok dalam memahami materi.*
- *Gunakan sumber belajar yang ada (buku, dll)*
- *Selamat Belajar!*

### **A. Membaca surah At-Tin**

Ayo baca surah At-Tin dengan tartil dan benar, gunakanlah kaidah ilmu tajwid yang telah kamu pelajari, agar kamu mendapat berkah dari Allah Swt. Jangan lupa membaca ta'awuz sebelum membaca Al-Qur'an.

وَالْتَيْنِ وَالرَّيْثُونَ (1)

وَطُورِ سَيْنَاءَ (2)

وَهَذَا الْبَلَدِ الْأَمِينِ (3)

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ (4)

ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ (5)

إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ (6)

فَمَا يُكَذِّبُكَ بَعْدُ بِالذِّكْرِ (7)

أَلَيْسَ اللَّهُ بِأَحْكَمَ الْحَاكِمِينَ (8)

*Artinya:*

- (1). Demi (buah) Tin dan (buah) Zaitun,
- (2). dan demi bukit Sinai,
- (3). dan demi kota (Mekah) ini yang aman,
- (4). sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.

- (5). *Kemudian Kami kembalikan dia ke tempat yang serendah-rendahnya (neraka),*
- (6). *kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh; maka bagi mereka pahala yang tiada putus-putusnya.*
- (7). *Maka apakah yang menyebabkan kamu mendustakan (hari) pembalasan sesudah (adanya keterangan-keterangan) itu?*
- (8). *Bukankah Allah Hakim yang seadil-adilnya?*

### **B. Asbabun Nuzul Surah At Tin**

Berdasarkan beberapa sumber, surat At Tin di atas diturunkan sebagai wahyu ke-28 yang diterima oleh Rasulullah SAW. Adapun asbabun nuzul surat At Tin atau latar belakang penurunan surat tersebut terjadi pada saat seorang sahabat Nabi menanyakan tentang pahala dari amalan seorang hamba yang memiliki penurunan daya pikir atau kepikunan. Dimana pada saat itu, ada banyak sekali umat Rasulullah yang sudah mulai menua dan takut tidak akan mendapat pahala karena sudah tidak bisa beribadah dengan baik jika mengalami kepikunan.

Untuk menjawab kegelisahan umat tersebut, akhirnya Allah SWT menurunkan wahyu kepada Nabi Muhammad melalui surat At Tin dimana dalam firmannya mengandung makna bahwa meski manusia sudah menua bahkan pikun, namun jika kita tetap beriman dan menjaga amalan sholeh, maka pahalanya akan tetap mengalir dan tidak pernah putus. Dengan mengetahui asbabun nuzul surat At Tin di atas, kita kembali diingatkan oleh Allah SWT untuk senantiasa menjadi muslim yang dapat menjaga keimanan dan terus beramalan sholeh, agar pahala dari ibadah kita terus mengalir dan tidak terputus.

### **C. Makna yang Terkandung dalam Surah at-Tin**

Surah at-Tin ialah urutan surah yang ke-95 dalam Al-Qur'an, yang terdiri atas delapan ayat dan termasuk surah makiyah (surah yang diturunkan di kota Mekah). Dalam surah ini, Allah bersumpah dengan empat hal, yakni:

1. Demi buah tin
2. Demi buah zaitun
3. Demi Bukit Sinai

#### 4. Demi kota Mekah yang aman

Para ulama tafsir mengatakan bahwa yang dimaksud dengan surah at-Tin ialah tempat tinggal Nabi Nuh a.s. di Damaskus yang banyak ditumbuhi pohon tin, sedangkan zaitun ialah tempat tinggalnya Nabi Isa a.s. di Baitulmukadas yang banyak ditumbuhi buah zaitun. Bukit sinai ialah tempat Nabi Musa a.s. menerima wahyu dari Allah, letaknya persis berada di luar tembok Yerusalem, sedangkan kota Mekah yang aman ialah Mekah al-Mukaramah. Kota ini sejak zaman jahiliah sampai sekarang tetap terjaga dan terpelihara kesuciannya. Selain itu, Mekah adalah tempat pertama kali Nabi Muhammad saw. menerima wahyu.

Allah swt. bersumpah dengan keempat nama tersebut karena tempat itu ialah lokasi para nabi yang telah gigih memperjuangkan agama Allah dengan penuh kesabaran, ketabahan dan ketawakalan. Meskipun dalam berdakwah mereka mendapatkan tantangan, hambatan dan rintangan, namun mereka tidak pantang menyerah. Ole karena itu, mereka digelari dengan sebutan Ulul azmi, artinya mereka yang memiliki kemauan keras. Mereka ialah Nabi Nuh a.s, Nabi Ibrahim a.s, Nabi Musa a.s, Nabi Isa a.s. dan Nabi Muhammad saw..

Manusia diciptakan oleh Allah swt. dalam bentuk yang sempurna jika dibandingkan dengan makhluk lain, karena manusia mempunyai akal dan nafsu. Dengan akalnya, manusia dapat mengontrol emosi sehingga mereka akan hidup dalam ketenteraman dan kerukunan. Di samping itu. Allah mengangkat derajat kemuliaan kepada manusia dengan beberapa kelebihan, diantaranya diberikan kemampuan untuk memperoleh penghidupan, baik dari daratan maupun dari lautan.

Sebaliknya, dengan nafsunya manusia akan bertindak sewenang-wenang tidak mempunyai aturan dalam hidupnya persis layaknya hewan. Padahal, yang membedakan antara manusia dan hewan adalah akalnya. Dengan potensi manusia diberi tugas oleh Allah swt., yakni untuk beribadah, tetapi jika manusia tidak menerima potensi berarti dia telah menempatkan diri dalam potensi hewani.

Jika manusia sudah mengikuti hawa nafsunya dan tidak mau menerima tuntunan yang telah diajarkan oleh Allah swt. melalui Rasulullah saw., ia akan menjadi makhluk yang paling rendah, bahkan lebih rendah dari hewan.

Agar kita tidak terjerumus kepada perbuatan nafsu, sebaiknya bentengi diri kita dengan keimanan dan berbuat baiklah kepada orang tua, guru dan teman serta iringi perbuatan itu dengan keikhlasan karena Allah.

Setelah kita membaca dan memahami Al-Qur'an surah at-Tin, kita dapat mengetahui makna yang terkandung di dalamnya, antara lain:

1. Kita dapat mengetahui sumpah Allah kepada empat nama tersebut. Keempat nama tersebut ialah lokasi para nabi yang telah gigih memperjuangkan agama Allah dengan penuh kesabaran, ketabahan dan ketawakalan. Meskipun mereka dapat rintangan, hambatan dan tantangan yang menghalanginya.
2. Kita akan bersyukur kepada Allah karena Dia yang telah menciptakan manusia dengan penciptaan yang paling sempurna. Di balik kesempurnanya, Allah telah memberikan dua potensi, yakni akal dan nafsu.
3. Kita akan mengontrol diri dari perbuatan keji dan mungkar, serta akan tetap memelihara iman dalam hati dan merealisasikannya dalam bentuk amal saleh, dengan harapan supaya Allah tidak mengembalikan kita ke tempat yang hina (neraka).
4. Kita tidak pantas mendustakan hari pembalasan, karena pada hari itu sudah pasti setiap manusia haru mempertanggungjawabkan perbuatannya di hadapan Allah swt.

**Kerjakanlah pertanyaan-pertanyaan pada LKS ini dengan teman sekelompokmu!**

1. Apa yang melatarbelakangi turunnya surah At-Tin ?
2. Bagaimana cara agar mendapatkan pahala yang terus mengalir ?
3. Di dalam surah At-Tin Allah Swt bersumpah dengan empat hal, Apa sajakah itu ?
4. Apa makna yang terkandung di dalam surah At-Tin ?

# LEMBAR KERJA SISWA

## 2

***Pahami dan kerjakan lembar siswa ini!***

- *Bacalah doa terlebih dahulu sebelum belajar!*
- *Berdiskusilah dengan teman satu kelompok!*
- *Kalian harus saling membantu dengan teman satu kelompok dalam memahami materi.*
- *Gunakan sumber belajar yang ada (buku, dll)*
- *Selamat Belajar!*

### **A. Kandungan Ayat 1-3**

(1) وَالتِّينِ وَالزَّيْتُونِ (1)

(2) وَطُورِ سِينِينَ (2)

(3) وَهَذَا الْبَلَدِ الْأَمِينِ (3)

*Artinya:*

- (1). *Demi (buah) Tin dan (buah) Zaitun,*
- (2). *dan demi bukit Sinai,*
- (3). *dan demi kota (Mekah) ini yang aman,*

Penjelasan tentang buah Tin dalam ayat ini, Allah telah bersumpah terhadap kedua pohon tersebut, sehingga kita banyak menemukan berbagai macam manfaat. Buah Tin dan Zaitun banyak tumbuh di daerah Damaskus (Baitul Maqdis).

Selain itu, buah ini banyak tumbuh juga di negeri tempat kenabian Nabi Isa As, yaitu di negeri Syam. Setelah Allah bersumpah terhadap buah tersebut. Kemudian Allah bersumpah dengan tempat yang paling suci di dunia yaitu kota Makkah dan bukit Sinai.

Setelah Allah bersumpah dengan tempat tersebut, maka di dalamnya terdapat pesan yang sangat penting. Bukit Sinau merupakan tempat Nabi Musa menerima wahyu, juga tempat dimana beliau berakap-cakap dengan Allah.

## B. Kandungan Ayat 4

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ (4)

*Artinya:*

(4). *sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.*

Dalam ayat ini Allah menegaskan bahwa manusia diciptakan dengan sebaik-baiknya bentuk. Agar manusia menyadari bahwa yang menciptakan adalah Allah yang maha Esa. Selain itu, manusia diciptakan sebagai Khalifah di muka bumi.

Lalu mengapa manusia diciptakan dengan sebaik-baiknya bentuk dibandingkan dengan makhluk lainnya? Nah betul, karena manusia mempunyai akal pikiran, sehingga dengan akal manusia dapat berfikir serta bisa mengontrol emosinya.

Selain itu manusia diberikan nafsu oleh Allah, terkadang dengan nafsu tersebut manusia bertindak dengan sewenang-wenangnya. Agar terhindar dari hawa nafsu, maka sebaiknya bentengi diri kita dengan keimanan, ketaqwaan, dan selalu beribadah kepada Allah.

Itulah pembahasan singkat mengenai kandungan surat At Tin ayat 1-4 yang salah satu isinya mengenai tentang pentingnya mengontrol hawa nafsu. Jangan sampai sebagai manusia kita lepas kendali karena selalu mengikuti kemauan hawa nafsu yang tidak ada habisnya.

**Kerjakanlah pertanyaan-pertanyaan pada LKS ini dengan teman sekelompokmu!**

1. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat pertama ?
2. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat kedua ?
3. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat ketiga ?
4. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat keempat ?

# LEMBAR KERJA SISWA

## 3

***Pahami dan kerjakan lembar siswa ini!***

- *Bacalah doa terlebih dahulu sebelum belajar!*
- *Berdiskusilah dengan teman satu kelompok!*
- *Kalian harus saling membantu dengan teman satu kelompok dalam memahami materi.*
- *Gunakan sumber belajar yang ada (buku, dll)*
- *Selamat Belajar!*

### **A. Kandungan Ayat 5-6**

ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ (5)

إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ (6)

Artinya:

- (5). *Kemudian Kami kembalikan dia ke tempat yang serendah-rendahnya (neraka),*
- (6). *kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh; maka bagi mereka pahala yang tiada putus-putusnya.*

Dalam ayat ini Allah kembali menegaskan kepada manusia. Bahwa Dia akan memasuka ke Neraka bagi manusia yang tidak mau beriman serta tidak mengerjakan amal kebaikan.

Jadi bagi manusia yang beriman nanti akan mencapai puncak tertinggi apabila di dalam hidupnya di isi dengan keimanan dan ketaqwaan. Tidak ada alasan bagi manusia untuk berdusta nanti di hari Kiamat.

Oleh karna itu, hiasilah hidup kita dengan dasar keimanan dan ketaqwaan kepada Allah. Insya Allah akan mendapatkan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

### B. Kandungan Ayat 7

فَمَا يُكَذِّبُكَ بَعْدُ بِالذِّينِ (7)

Artinya:

(7). *Maka apakah yang menyebabkan kamu mendustakan (hari) pembalasan sesudah (adanya keterangan-keterangan) itu?*

Ayat ini menegaskan agar kita selalu percaya terhadap apa yang telah dibawa oleh Nabi Muhammad. Apabila kita berdusta terhadap ajarannya, maka otomatis kita berdusta kepada Allah yang maha Esa.

Nabi Muhammad adalah seorang Nabi yang telah membawa Risalah tentang ajaran agama Islam. Sehingga beliau pantas untuk dijadikan suri tauladan (uswatun hasanah) dalam kehidupan ini.

### C. Kandungan Ayat 8

أَلَيْسَ اللَّهُ بِأَحْكَمَ الْحَاكِمِينَ (8)

Artinya:

(8). *Bukankah Allah Hakim yang seadil-adilnya?*

Allah adalah sebalik-baiknya haikm yang paling adil, jadi semua yang telah dikerjakan oleh manusia akan mendapatkan balasan dari Allah. Jadi apabila baik amalannya, maka akan dibalas dengan kebaikan (surga). Tapi jika buruk amalannya, maka akan mendapatkan balasan yang buruk pula (neraka).

**Kerjakanlah pertanyaan-pertanyaan pada LKS ini dengan teman sekelompokmu!**

5. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat kelima ?

6. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat keenam ?
7. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat ketujuh ?
8. Apa Isi Kandungan surah At-Tin ayat kedelapan ?



Peneliti sedang mengamati siswa yang sedang berdiskusi



Siswa yang sedang berdiskusi dengan anggota kelompoknya



Pemberian penghargaan kepada kelompok yang aktif dan berprestasi

## CURRICULUM VITAE



Abdillah Agam, M.Pd lahir di Ngawi, 28 September 1996 dari pasangan yang bernama Kurniawan, S.Pd., M.M dan ibu Eni Afifah, S.Pd., M.M. Anak pertama dari tiga bersaudara. Beragama Islam dan bertempat tinggal di Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan.

Riwayat pendidikan dimulai dari pendidikan SD Negeri 6 Muara Enim pada tahun 2001 - 2008, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Muara Enim pada tahun 2008 - 2011, kemudian melanjutkan ke Pondok Modern Darussalam Gontor (PMDG) 1 pada tahun 2011-2015, Menyelesaikan Study Strata Satu (S1) di Universitas Darussalam Gontor (UNIDA) pada tahun 2015-2019, dan Strata Dua (S2) di Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu (UINFAS) pada tahun 2019-2021.

Riwayat pelatihan Terjemah Bahasa Arab - Indonesia untuk makalah, skripsi dan riset UKM Komunitas Riset Kemasyarakatan UNIDA pada 25 Oktober 2017, Seminar Nasional Kependidikan dengan Tema "Mencetak Generasi Muda Yang Berjiwa Santri" pada 22 Oktober 2017. Riwayat Pekerjaan Mengajar PAI di SDN 8 Kota Bengkulu dan SMPN 2 Belimbing, Kab. Muara Enim, SUMSEL.