

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PEMAHAMAN  
KONSEP MATERI *QADA'* DAN *QADAR* PADA SISWA  
KELAS IX DI SMP NEGERI 3 SAMBIT PONOROGO  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**



Oleh :

**RIA AGUSTINA BINTI MURNIAWATI  
NIM. 201200376**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2024**

## ABSTRAK

**Murniawati, Ria Agustina Binti.** 2024. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Materi Qada' Dan Qadar Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun 2023/2024.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A

**Kata Kunci :** PAI, Pembelajaran, *Team Games Tournament*, pemahaman konsep

Pemahaman yang baik merupakan tujuan utama dalam penyampaian sebuah pembelajaran namun dalam kenyataannya masih banyak ditemui berbagai kendala dalam mencapai tujuannya. Sebagai contoh adalah rendahnya tingkat pemahaman yang dimiliki siswa yang disebabkan kurangnya keterpenuhinya kebutuhan dalam belajarnya seperti model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa ataupun media yang digunakan. Keadaan yang semacam itu dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) khususnya dalam materi PAI siswa.

Tujuan dilakukannya penelitian ini guna memberikan sumbangan pemikiran terkait keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pai materi qada' dan qadar menggunakan *team games tournament* pada kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit, aktivitas siswa kelas IX yang mengalami model pembelajaran *team games tournament* di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo, dan efektivitas model pembelajaran *team games tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi *qada'* dan *qadar* siswa.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis *quasi experimental design* dengan siswa kelas IX B dan IX C sebagai populasi penelitian. Populasi tersebut dibagi menjadi dua kelompok kelas yakni kelas IX B sebagai kelompok kelas kontrol dan kelas IX C sebagai kelompok kelas kontrol yang diberikan *treatment* berupa penerapan pembelajaran menggunakan model *team games learning*. Data yang diperoleh dari penelitian ini diuji menggunakan uji statistik berupa uji-t dan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat signifikansi dan keefektifitasannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kegiatan penerapan model pembelajaran *team games tournament* terlaksana dengan baik dengan diperolehnya skor penilaian observasi sebesar 85% (2) aktivitas siswa kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 73% selama diterapkannya model pembelajaran *team games tournament*. (3) Dari uji *t* yang memperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 43,927 dan  $t_{tabel}$  1,684 yang artinya  $H_a$  diterima. Dan berdasarkan hasil uji *N-Gain* sebesar 78.4048 maka penerapan model pembelajaran *team games tournament* efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penyampaian materi PAI pokok bahasan *Qada'* dan *Qadar*

## ABSTRACT

**Murniawati, Ria Agustina Binti.** 2024 . *Effectiveness of Implementing the Team Games Tournament Learning Model on Understanding the Concept of Qada' and Qadar Material in Class IX Students at SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo in 2023/2024.* **Thesis.** Department of Islamic Religious Education (PAI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Supervisor Dr.H.Moh. Miftachul Choiri, M.A

**Keywords:** PAI, Learning, Team Games Tournament, understanding concepts

Good understanding is the main goal in delivering learning, but in reality there are still many obstacles encountered in achieving the goal. An example is the low level of understanding that students have due to a lack of fulfillment of their learning needs, such as learning models that are less attractive to students or the media used. This kind of situation can be overcome by implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model, especially in student PAI material.

The aim of this research is to contribute ideas regarding the implementation of learning activities regarding qada' and qadar materials using team games tournaments in class IX at SMP Negeri 3 Sambit, the activities of class IX students who experience the team games tournament learning model at SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo, and the effectiveness of the team games tournament learning model in improving students' ability to understand qada' and qadar material.

This research uses quantitative research of the quasi experimental design type with students in grades IX B and IX C as the research population. The population was divided into two class groups, namely class IX B as the control class group and class IX C as the control class group which were given treatment in the form of implementing learning using the team games learning model. The data obtained from this research was tested using statistical tests in the form of the t-test and N-Gain test to determine the level of significance and effectiveness.

The results of the research show that (1) the activities of implementing the team games tournament learning model were carried out well with an observation assessment score of 85% (2) the activities of experimental class students obtained a score of 73% during the implementation of the team games tournament learning model. (3) From the t test, the tcount results were 43.927 and ttable 1.684, which means  $H_a$  was accepted. And based on the N-Gain test results of 78.4048, the application of the team games tournament learning model is effectively used to increase students' understanding in delivering PAI material on the subject of Qada' and Qadar



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Ria Agustina Binti Murniawati  
NIM : 201200376  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Materi Qada' dan Qadar Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Ponorogo, 13 Mei 2024

**Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A**  
NIP. 197404181999031002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

**Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.**  
NIP. 197306252003121002

P O N O R O G O



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :  
Nama : Ria Agustina Binti Murniawati  
NIM : 201200376  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep Materi Qada' Dan Qadar Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 05 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Juni 2024

Ponorogo, 19 Juni 2024

Mengesahkan,



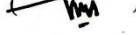
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd. I. (  )  
Penguji I : Dr. Muhammad Ali, M.Pd. (  )  
Penguji II : Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A. (  )

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RIA AGUSTINA BINTI MURNIAWATI

NIM : 201200376

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi/Tesis : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament  
Terhadap Pemahaman Konsep Materi Qada' Dan Qadar Pada Siswa Kelas  
IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **[etheses.iainponorogo.ac.id](https://etheses.iainponorogo.ac.id)**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 11 Juli 2024

Penulis



RIA AGUSTINA BINTI MURNIAWATI  
NIM. 201200276

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ria Agustina Binti Murniawati  
NIM : 201200376  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep Materi Qada' dan Qadar Pada Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjana).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 13 Mei 2024  
Yang Membuat Pernyataan

  
Ria Agustina Binti Murniawati

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah yang dapat menjembatani seseorang menjadi pribadi yang lebih baik serta mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara optimal. Sebagaimana yang dikatakan oleh pandangan kritis bahwa pendidikan mampu menyelamatkan manusia dari keterbatasan pada dirinya hingga memiliki potensi menguntungkan bagi dirinya dan kehidupan mendatang.<sup>1</sup> Potensi yang dimaksudkan tidak hanya kemampuan yang berhubungan dengan pribadi siswa sendiri namun juga potensi kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain dalam bentuk kerjasama, ketrampilan berkomunikasi, dan memberikan manfaat pada orang sekitar.<sup>2</sup>

Di sisi lain pendidikan Islam juga diharapkan mampu ikut andil dalam proses mencetak generasi bangsa yang intelektual baik dalam spiritual maupun non spiritual.<sup>3</sup> Dalam berlangsungnya kegiatan pendidikan guru merupakan faktor

---

<sup>1</sup> Moh. Miftachul Choiri, "Makna Pendidikan dalam Perubahan : Studi Komparasi Aliran Pendidikan Kritis dan Liberalisme Pendidikan", PISCES. Volume 1. 2021

<sup>2</sup> Fery Diantoro, Endang Purwati, "Upaya Mencapai Tujuan Pendidikan Islam Dalam Pendidikan Nasional di Masa Pandemi COVID-19", MA'ALIM, Volume 2, Nomor 1, Juni 2021, 25-26

<sup>3</sup> Rifqi Nur Alfian, Mughniatul Ilma, "Menakar Peluang dan Tantangan dalam Membidik Strategi Pendidikan Islam di Era Globalisasi", MA'ALIM, Volume 4, Nomor 1, Juni 2023, 4



utama keberhasilan dalam KBM.<sup>4</sup> Dengan hal yang demikian maka peran guru sebagai seorang pendidik perlu memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan ketercapaiannya tujuan belajar yang salah satunya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.<sup>5</sup> Belajar didefinisikan sebagai proses yang dilalui peserta didik secara mandiri dalam upaya membangun sebuah pemahaman dalam dirinya.<sup>6</sup>

Selain itu, dewasa ini belajar juga didefinisikan sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh peserta didik. Sedangkan pembelajaran merupakan proses modifikasi guna mempertahankan ataupun meningkatkan potensi dalam diri seseorang.<sup>7</sup> Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tak luput dari adanya beberapa hal yang menjadi faktor penunjang dan penghambat dari kegiatan tersebut, baik yang bersumber dari luar (eksternal) maupun dari dalam (internal). Faktor internal yang menjadi penghambat dalam pembelajaran salah satunya adalah ketrampilan guru dalam menyajikan dan mengelola pembelajaran sehingga siswa kurang baik dalam memahami konsep materi yang diberikan.<sup>8</sup>

Selain itu, pemilihan metode pembelajaran yang digunakan juga menjadi faktor penghambat dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>4</sup> Isnaya Qurratu Akyuni, Siti Aminah, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Melalui Aplikasi Program Holy Qur'an Release 6,5 Plus Di SMP Plus Darus Sholah Jember", MA'ALIM, Volume 3, Nomor 2, Desember 2022,212

<sup>5</sup> Saiful Anwar, Fitri Syami, Frida Avid, Naila Nahdliya Ifa, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Tarikh Islam Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Berbass Metode Mind Mapping", MA'ALIM, Volume 3, Nomor 1, Juni 2022,25

<sup>6</sup> Faridhotul Zahro, Ju'Subaidi,"Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Make A Match Dan Card Sort Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X Madrasah Aliyah", MA'ALIM, Volume 1, Nomor 1, Juli 2020, 75

<sup>7</sup> Miftahul Huda, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2018), 2-3

<sup>8</sup> M. Sofyan Almashr, *Analisis Faktor Penghambat Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pembelajaran Tematik (Studi Kasus di MI Al-Hikmah Kajen, Margoyoso,Pati , Al Ibtida*, Volume 5, Nomor 2, 2018, 197

Sebagaimana hasil temuan observasi di SMP Negeri 3 Sambit tak sedikit siswa yang kurang antusias dalam belajar, sering meninggalkan kelas saat pembelajaran PAI berlangsung, sehingga memiliki pemahaman terhadap materi *qada'* dan *qadar* dalam mata pelajaran PAI yang tergolong rendah. Menurut Maimunah, kemampuan siswa dapat menerima dengan baik, mengerti, dan mampu mengkomunikasikan konsep yang diberikan oleh guru merupakan bentuk dari kemampuan pemahaman konsep. Ukuran ketercapaian konsep dapat ditinjau melalui beberapa hal berikut ini: (1) menyatakan kembali sebuah konsep, (2) mengelompokkan objek-objek menurut sifat dan jenisnya, (3) menyajikan contoh dari sebuah konsep, (4) menyajikan dalam bentuk representasi, (5) mengemukakan alasan perlu dan tidaknya sebuah konsep, (6) mengaplikasikan atau mengimplementasikan sebuah konsep dengan nyata.<sup>9</sup>

Selanjutnya adanya temuan permasalahan rendahnya pemahaman siswa dalam konsep materi *qada'* dan *qadar* dan antusiasme siswa dalam belajar, juga menjadi tugas pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa utamanya dalam pembelajaran PAI. Secara garis besar pembelajaran PAI lebih banyak menggunakan metode belajar konvensional seperti ceramah, tanya jawab, bimbingan, demonstrasi, dan eksperimen sederhana sehingga membuat peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo karena

---

<sup>9</sup> Sefna Rismen, Sri Astuti, Lita Lovia, *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*, LEMMA, Volume 7, No.2, Juni 2021,124

<sup>10</sup> Nur Ahyat, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Edusiana, Volume 4, No. 1,2017, 27-28

adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan riil yang didapat dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Guna memberikan solusi bagi permasalahan yang ada, maka penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif stimulus terhadap siswa. Karena menurut Slavin, metode *Team games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan guna membantu siswa lebih mudah dalam mengulas dan memahami materi serta membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam temuannya, Slavin juga mengungkapkan bahwa metode *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, hubungan positif antar peserta didik satu dengan yang lainnya, harga diri, dan sifat penerimaan pada karakteristik siswa lain yang berbeda dengannya.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut efektivitas penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan motivasi terhadap hasil belajar yang didapatkan siswa dalam memahami konsep materi *qada'* dan *qadar*, dengan mengangkat judul penelitian “Efektivitas Penerapan Pembelajaran *Team Games Tournament* dan Motivasi Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Materi *qada'* dan *qadar* Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh kenyataan

---

<sup>11</sup> Miftahul Huda, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2018), 2-3

bahwa sebagian besar guru di SMP Negeri 3 Sambit masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi dan evaluasi belajar kurang variatif. Selain itu, beberapa siswa memiliki antusias belajar dan minat belajar yang rendah.

Menurut teori pembelajaran, *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep materi dalam pelajaran PAI siswa. Begitupua dengan tingkat rendah dan tingginya motivasi belajar mampu mempengaruhi hasil belajara atau pemahaman siswa dalam menerima materi. Terkait dengan hal ini maka peneliti melakukan penelitian dengan membandingkan pemahaman konsep materi yang disampaikan menggunakan *Team Games Tournament* dalam pemahaman konsep materi *qada'* dan *qadar* dengan yang disampaikan menggunakan metode konvensional.

Jika nanti ternyata hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep materi *qada'* dan *qadar* siswa lebih tinggi ketika belajar dengan menerapkan *Team Games Tournament*, maka dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar PAI siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sambit adalah dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil observasi di lapangan ada beberapa hal yang sebetulnya perlu banyak dikaji, namun karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya maka peneliti memberikan batasan masalah agar pengkajian dalam peneitian ini lebih fokus dan terarah. Adapaun yang menjadi fokus penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek pada penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Fokus penelitian adalah pemahaman konsep siswa
3. Model pembelajaran yang akan diujikan keefektivasannya adalah model pembelajaran kolaboratif *Team Games Tournament* (TGT)

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

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran PAI pokok bahasan *qada'* dan *qadar* pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo?
2. Bagaimana aktivitas siswa kelas IX yang mengalami model pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran PAI pokok bahasan *Qada'* dan *Qadar* terhadap siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo?
3. Apakah model pembelajaran *team games tournament* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi pembelajaran PAI pokok bahasan *qada'* dan *qadar* siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo?

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

1. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran PAI pokok bahasan *qada'* dan *qadar* pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo
2. Mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas IX yang mengalami model pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran PAI

pokok bahasan *qada'* dan *qadar* pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo .

3. Mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran *team games tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi *qada'* dan *qadar* siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat teoritis**

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji kebenaran teori mengenai efektivitas penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar, serta pemahaman konsep materi *qada'* dan *qadar* siswa. Dengan hal demikian, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran keilmuan mengenai efektivitas penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep materi *qada'* dan *qadar* siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Lembaga**

Bagi sekolah, diadakannya penelitian ini diharapkan dapat mendorong sekolah untuk terus mengembangkan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat mengatasi problematika dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik/guru, diadakannya penelitian ini diharapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk diterapkan dalam menyampaikan materi *qada'* dan *qadar* mata pelajaran PAI siswa.

c. Bagi Siswa

Bagi siswa, dengan diadakannya penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar baru melalui metode pembelajaran *Team Games Tournament* serta memiliki pemahaman mengenai konsep materi *qada'* dan *qadar* lebih baik dengan motivasi belajar yang tinggi

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diadakannya penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi peneliti lain khususnya mahasiswa IAIN Ponorogo untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dan mendalam berkaitan dengan hasil pikir sendiri dan relevan dengan teori keilmuan yang lebih baru nantinya.

e. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini merupakan tambahan pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat dijadikan bekal sebagai calon pendidik dalam meningkatkan ketrampilan mengajar utamanya guna mengembangkan metode pembelajaran bagi siswa, sehingga

pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil pemahaman siswa.

## **G. Sistematika Pembahasan**

*Bab pertama*, berisikan pendahuluan mengenai latar belakang diadakannya penelitian serta permasalahan yang ditemukan dilapangan yang kemudian diidentifikasi lebih lanjut dan dibatasi untuk dijadikan rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan. Hasil dari identifikasi dan perumusan masalah tersebut kemudian dijadikan langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi sekaligus penentuan tujuan dan manfaat dari diadakannya penelitian.

*Bab kedua*, merupakan bagian pemaparan teori pendukung terkait variabel yang termuat dalam penelitian, baik variabel dependen maupun independennya yang kemudia dimutakhirkan dengan penelitian terdahulu. Selanjutnya dari adanya dukungan teori serta hasil penelitian terdahulu dirumuskan kerangka pikir penelitian dengan tujuan mempermudah pembaca dalam memahami adanya keterkaitan antar variabel penelitian. Setelahnya dipaparkan hipotesis penelitian guna menyajikan dugaan sementara.

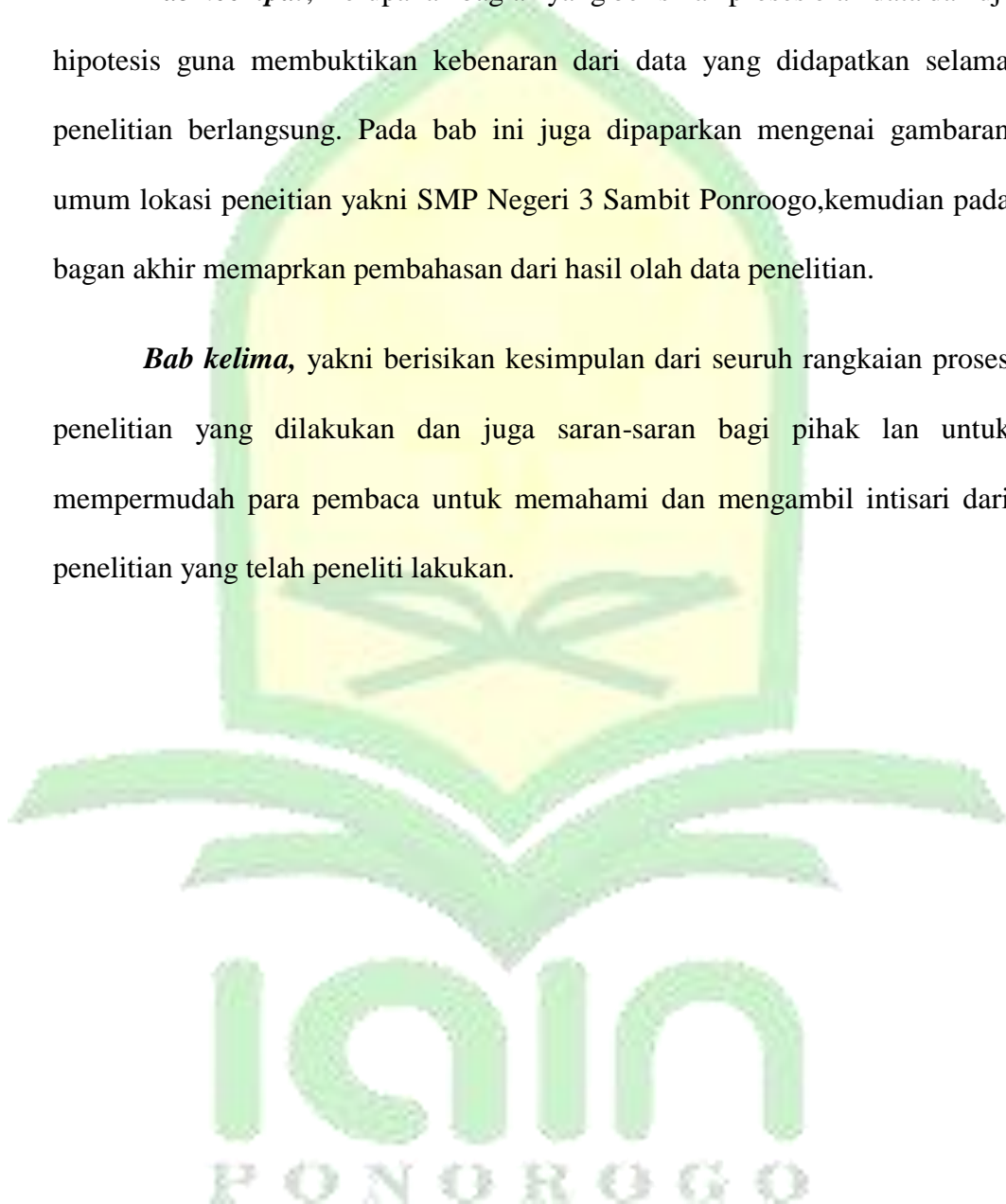
*Bab ketiga*, merupakan bagian yang berisikan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasipenelitian, serta waktu penelitian sehingga penelitian yang dilakukan dapat berjalan secara sistematis akibat adanya rancangan waktu penelitian. Kemudian disajikan lebih rinci mengenai populasi dan sampel penelitian dengan dikuatkan urgensinya melalui definisi operasional variabel penelitian. Selanjutnya pada bab ketiga, peneliti juga menuliskan



teknik dan instrumen pengumpulan data agar lebih mudah untuk membuat analisis data penelitian sekaligus menentukan validitas dan reliabilitas data yang diperoleh.

**Bab keempat**, merupakan bagian yang berisikan proses olah data dan uji hipotesis guna membuktikan kebenaran dari data yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Pada bab ini juga dipaparkan mengenai gambaran umum lokasi penelitian yakni SMP Negeri 3 Sambit Ponroogo, kemudian pada bagian akhir memaparkan pembahasan dari hasil olah data penelitian.

**Bab kelima**, yakni berisikan kesimpulan dari seluruh rangkaian proses penelitian yang dilakukan dan juga saran-saran bagi pihak lain untuk mempermudah para pembaca untuk memahami dan mengambil intisari dari penelitian yang telah peneliti lakukan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pemahaman Konsep

###### a) Definisi

Tercapainya pemahaman yang baik merupakan tujuan dari sebuah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang baik adalah yang mampu menumbuhkan pemahaman terhadap siswa atas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Begitupula dalam mata pelajaran PAI tema *qada'* dan *qadar* pembelajaran dapat dikatakan berhasil pada tujuannya jika siswa mampu memahami konsep materi *qada'* dan *qadar* secara optimal. Suraji, menyatakan bahwa “kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima dan memahami konsep yang diajarkan guru melalui kata-kata sendiri merupakan suatu bentuk pemahaman konsep”.<sup>12</sup>

Pemahaman juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menafsirkan atau mengartikan sesuatu menggunakan bahasanya sendiri mengenai apa yang diterimanya.

Ngalim Purwanto juga menjelaskan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam memahami arti atau konsep suatu hal, situasi serta fakta yang telah diketahuinya. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan bentuk ketrampilan

---

<sup>12</sup> Safna Rismen, Sri Astuti, Lita Lovia, “*Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*”, LEMMA, Volume 7, Nomor 2, Juni 2021, 124

siswa dalam menerima, memahami, dan mengolah materi yang diterima dengan kata-katanya sendiri.

#### **b) Indikator pemahaman**

Muhibbin syah menjelaskan bahwa dalam pemahaman konsep ada beberapa indikator yang harus dipenuhi siswa sehingga ia dapat dikatakan memiliki pemahaman konsep dalam dirinya. Diantara indikator tersebut antara lain:

- 1) Merangkum atau menjadikan teks menjadi lebih ringkas
- 2) Menyimpulkan yakni merangkum, mengelompokkan pokok materi dari sebuah ungkapan atau uraian panjang menjadi satu ringkasan singkat yang runtut
- 3) Mampu menentukan hubungan antara de, objek, masalah dan situasi.
- 4) Menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri atas suatu materi yang telah diterima.
- 5) Mengintrepetasikan atau mengartikan suatu hal/materi yang diterima, menyusun kembali suatu bahasan sesuai dengan urutannya, serta mengemukakan pendapat.<sup>13</sup>

Selanjutnya, pemahaman dibedakan dalam tiga kategori, yakni tingkat terendah (pemahaman terjemah), tingkat kedua (pemahaman penafsiran), dan tingkat tertinggi (pemahaman ekstrapolasi).

- a. Pemahaman terendah (pemahaman terjemah). Pemahaman ini merupakan kemampuan menerjemahkan sesuatu dalam makna yang

---

<sup>13</sup> Muhibbn Syah, *Pskologi Belajar*(Jakarta : Rajawali Pres,2012),Hal.145

sesungguhnya. Misalnya mengungkapkan topik atau suatu permasalahan yang sebenarnya sudah pernah dipelajari hanya saja beda materi pembahasan.

- b. Pemahaman kedua (pemahaman penafsiran). Pemahaman dalam tingkat dua ini merupakan kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuan yang ia miliki dengan benda visual seperti gambar, grafik, atau sebuah simbol. Perbedaannya dengan pemahaman tingkat rendah adalah, jika dalam kemampuan terendah siswa hanya menyampaikan pemahamannya melalui jawaban kata/kalimat sederhana, sedangkan jika dalam pemahaman tingkat dua ini siswa lebih mampu menyampaikan dengan lebih luas dengan menggabungkan gagasan kata-kata dengan hal-hal visual seperti gambar, grafik, atau simbol.
- c. Pemahaman tingkat tinggi (pemahaman ekstrapolasi). Pemahaman dalam tingkat ini merupakan kemampuan siswa dapat memahami sesuatu yang berkaitan dengan konsep yang belum disampaikan/dibalik yang tertulis tanpa bantuan grafik, simbol, gambar maupun penjelasan dari guru.<sup>14</sup>

### c) Faktor yang mempengaruhi pemahaman

Selanjutnya, Slameto menyatakan ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep seseorang diantaranya sebagai berikut :

---

<sup>14</sup> A. Suhardi, "Pengaruh Penggunaan Mind Map Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Agama Islam Bagi Mahasiswa IAIN Jember", *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2018, 35

- 1) Faktor internal. Hal-hal yang termasuk dalam factor nternal ii antara lain yakni kondisi kesehatan jasmani dan rohani siswa, dan factor psikologis. Sebagai contoh adalah kesehatan tubuh yang kurang baik dan kondisi kurang sempurna pada bentuk ataupun fungsi anggota tubuh. Faktorpiskologis yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa sekurang-kurangnya ada tujuh factor yaknii intelegensi, perhatian, mnat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.
- 2) Faktor eksternal. Hal yang termasuk dalam faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat sekitar.<sup>15</sup>

## **2. Team Games Tournament (TGT)**

### **a. Definisi**

*Team games tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran yang masuk dalam kategori pembelajaran menggunakan pendekatan kolaboratif. Pendekatan jenis kolaboratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong motivasi dalam diri siswa untuk memiliki dan melakukan hal-hal sebagai berikut :

- a) Menerima dan membantu orang lain
- b) Menghadapi tantangan
- c) Bekerja sama dalam tim/kelompok

---

<sup>15</sup> Slameto, *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester*(Jakarta : Bumi Aksara,1991)Hal.32

Menurut Slavin dalam bukunya Miftahul Huda, *team games tournament* merupakan strategi pembelajaran kooperatif menggunakan pendekatan kolaboratif yang dirancang guna membantu siswa lebih mudah menguasai, memahami, dan mereview materi pembelajaran. Selain itu, Slavin juga mengungkapkan bahwa *team games tournament* dapat meningkatkan ketrampilan – ketrampilan dasar, prestasi/pencapaian, interaksi yang positif antar siswa, harga diri, dan penerimaan / toleransi pada siswa lain yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda.<sup>16</sup>

Dalam *team games tournament*, pembelajaran dilaksanakan di dalam ruang kelas dengan konsep belajar pengelompokan siswa menjadi beberapa kelompok/tim yang dalam tim tersebut terdiri dari 3 orang atau lebih dengan kategori kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi yang telah dibuat kemudian ditulis dalam tabel turnamen yang setiap pekan harus diubah. Sebelum turnamen antar kelompok/tim dimulai, masing-masing anggota tim mempelajari dan memahami materi yang akan dijadikan materi turnamen. Penjelasan langkah-langkah yang ditempuh dalam *team games tournament* secara lebih rinci adalah sebagai berikut :

#### **b. Prosedur *Team Games Tournament***

Sebelum melakukan turnamen, guru terlebih dahulu membentuk siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Miftahul Huda, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2018), 196-199

- 1) Membuat daftar ranking siswa
- 2) Membatasi jumlah maksimal anggota tim dengan jumlah 4 siswa
- 3) Membuat penomoran siswa mulai dari yang paling atas seperti 1,2,3,4,5,dst.
- 4) Membentuk tim secara setara tidak menggolongkan anggota sesuai etnis, suku, atau ciri tertentu.

Setelah pembentukan kelompok selesai tahap selanjutnya adalah turnamen antar kelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan daftar ranking yang telah dibuat
- 2) Membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 3 sampai 4 siswa.
- 3) Membuat 2 jenis turnamen. Satu untuk kelompok kategori kemampuan akademik tinggi dan satu kelompok dengan kemampuan akademik lemah.
- 4) Pola permainan atau turnamen sebagai berikut :
  - a) Setiap kelompok diberikan kartu yang telah diberi nomor dan pertanyaan di dalamnya.
  - b) Membuat lembar jawab yang diberi nomor disesuaikan dengan nomor kartu.
  - c) Membagikan amplop yang berisikan kartu, nomor, pertanyaan, dan lembar jawaban pada masing-masing kelompok.
  - d) Mengintruksikan kepada seluruh siswa untuk membuka amplop masing-masing

- e) Pemegang nomor tertinggi mendapat giliran paling awal untuk membaca pertanyaan.
- f) Siswa pertama mengambil kartu dari amplop dan membacakan nomornya, selanjutnya siswa nomor dua membacakan pertanyaan dari apa yang dibacakan siswa pertama, siswa pertama kemudian menjawab pertanyaan, dan siswa ketiga mengkonfirmasi apakah jawabannya betul atau salah.
- g) Apabila jawaban benar maka berlanjut pada pertanyaan dari kertas berikutnya. Dan apabila keliru maka pertanyaan akan diulang lagi.
- h) Siswa kedua diperbolehkan membantu menjawab apabila siswa pertama kesulitan dalam menjawab pertanyaan.

*Scoring* merupakan tahap akhir dalam *team games tournament*. *Scoring* dilakukan secara keseluruhan pada tabel turnamen tanpa terkecuali. Setiap anggota bisa menyumbang skor 2 hingga 6 poin jawaban betul. Poin kemudian diakumulasikan dan menjadi skor kelompok/tim. Setelah *scoring* selesai bisa ditambah dengan pemberian *achievement* bagi kelompok/tim pemenang.<sup>17</sup>

### **c. Kelebihan Menggunakan *Team Games Tournament***

Adapun kelebihan menggunakan metode *team games tournament* adalah sebagai berikut :

---

<sup>17</sup> Miftahul Huda, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2018), 196-199



- 1) Dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa akan lebih memiliki ruang kebebasan untuk mengutarakan pendapatnya.
- 2) Meningkatnya rasa percaya diri siswa
- 3) Bertambahnya motivasi belajar pada diri siswa
- 4) Memiliki pemahaman yang lebih mendalam
- 5) Dapat meningkatkan rasa toleransi dan kepekaan antar siswa.

Hal ini selaras dengan pendapat Robert Slavin yang menyatakan bahwa Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran tim yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan materi.<sup>18</sup>

## **B. Telaah Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni pada tahun 2018 dengan judul penelitian "*Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dan Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Sswa Kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar*". Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa kelas yang menerapkan model pembelajaran *team games tournament* mempunyai hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan

---

<sup>18</sup> Fitriyane Laila, *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis Improving Students' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analysis*, Jurnal Manajerial, Vol.3 No.5 Junii 2018

pembelajaran konvensional. Disamping itu, team games tournament mampu memaksimalkan dalam mengakomodir kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa. Dalam penerapan model pembelajaran team games tournament ini pula motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama meneliti efektivitas penerapan model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan juga sama, yaitu penelitian kuantitatif eksperimental dengan teknik pengumpulan data observasi dan disamping itu antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada uji statistik. Penelitian ini menggunakan uji analisis statistik uji normalitas *chi square* sedangkan penelitian yang saat ini peneliti lakukan menggunakan uji statistik *uji-t* dan *n-gain*. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi dan tes. Selain itu jumlah variabel penelitian, lokasi dilakukannya penelitian, waktu, dan populasi penelitian juga berbeda.

2. Jurnal Penelitian Karya Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang Tahun 2020 Vol.7 No.2 yang ditulis oleh Syakilah dengan judul "***Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament.***" Penelitian ini mendeskripsikan mengenai bagaimana team games tournament dapat meningkatkan tingkat keaktifan belajar

siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dibuktikan dengan hasil penghitungan skor yang telah dibuat berdasarkan perbandingan hasil dari lembar observasi dengan presentase penghitungan nilai rata-rat prestasi belajar siswa mulai dari dilakukannya Siklus I sampai pada siklus ke III. Pada siklus I menunjukkan presentase sebesar 40%, siklus II sebesar 90%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah cakupan populasi, lokasi penelitian, jenis penelitian, dan teknik analisis data penelitian yang digunakan.

Pada penelitiannya, Syakilah menggunakan penelitian jenis PTK dengan teknik analisis data penghitungan skor rata-rata hasil prestasi belajar siswa. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, post-test dan pre-test. Kemudian, teknik analisis datanya menggunakan uji statistic N-Gain dan Uji t. Persamaan antara kedua penelitian ini yakni sama-sama meneliti mengenai keefektivitasan model pembelajaran team games tournament dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

3. Skripsi yang ditulis oleh Rofika Uswatun Kasanah IAIN Ponorogo pada November 2021 dengan judul "***Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021***". Skripsi ini mendeskripsikan mengenai efektivitas model pembelajaran team games tournament dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.. hasil

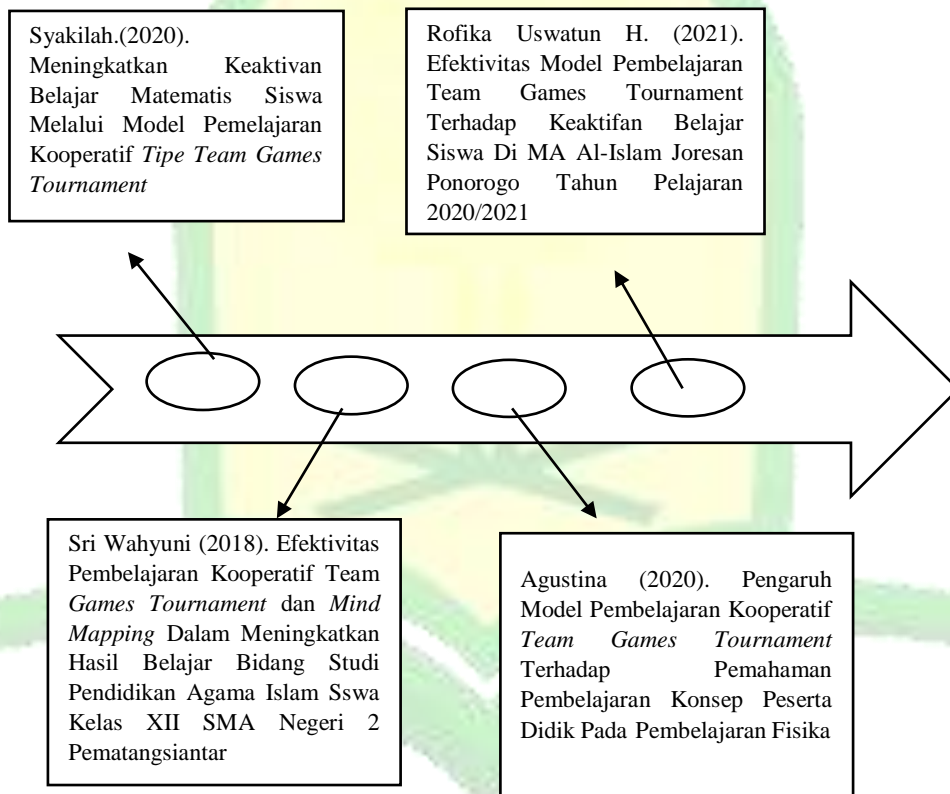
dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan treatment memperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,332 > t_{tabel} = 2,0017$  sehingga  $H_0$  ditolak dengan artian model pembelajaran team games tournament terbukti keefektivasannya dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Perbedaan penelitian Rafika dengan yang saat ini peneliti lakukan adalah pada bagian populasi dan lokasi penelitian, dimana pada penelitian Rafika siswa MA Al-Islam Joresan yang menjadi populasi penelitian. Sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan populasinya yakni siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo. Selain itu variabel independent pada penelitian Rafika mengenai keaktifan siswa, dan yang peneliti teliti adalah hasil dari pemahaman konsep siswa. Persamaan antara kedua penelitian ini yakni sama-sama meneliti mengenai keefektivasan model pembelajaran team games tournament dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

4. Jurnal yang disusun oleh **Agustina** dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Pembelajaran Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika*” pada tahun 2020. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran *team games tournamen* mampu mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,105 > 1,667$ . Perbedaan penelitian oleh Agustina dengan yang peneliti lakukan adalah pada lokasi penelitian, dan materi yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penghitungan

dalam penelitian yang dilakukan Agustina menggunakan uji F sedangkan peneliti menggunakan uji Ngain dan uji t.

Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai bagaimana team games tournament dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran.



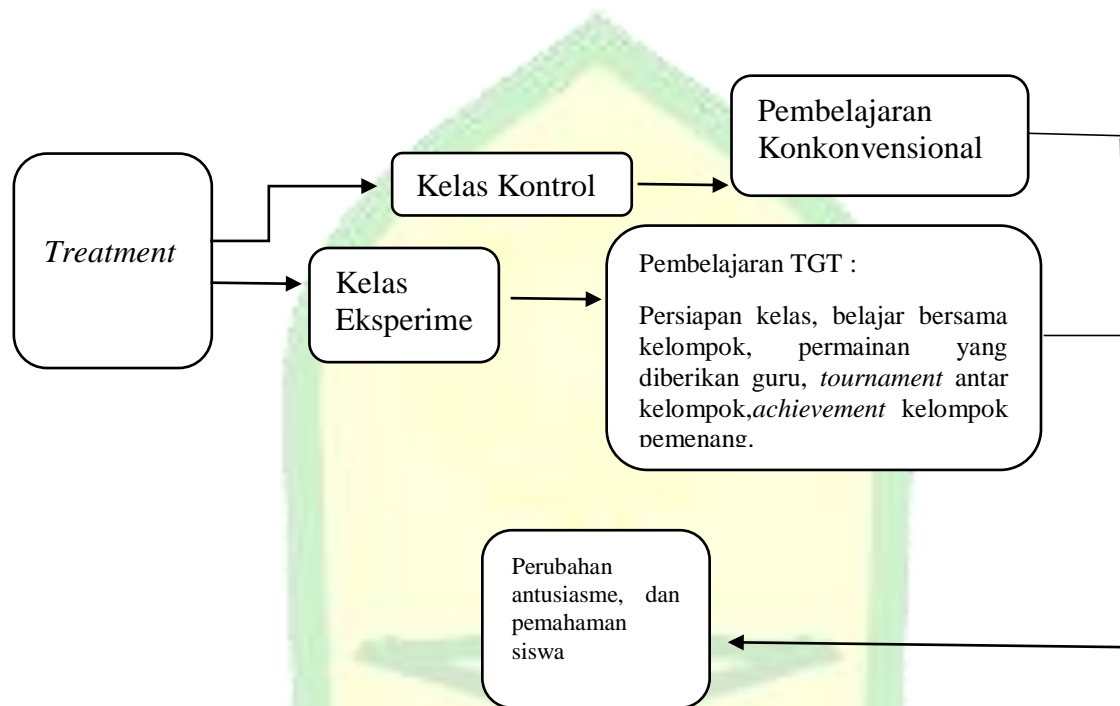
Gambar 1.1 Diagram *Fishbond* model pembelajaran *Team Games Tournament*

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan hubungan teori dengan faktor yang telah teridentifikasi sebagai suatu masalah penting dalam bentuk konseptual.<sup>19</sup> Secara

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta,2015),91

sederhana kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.2 Kerangka Pikir Penelitian

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dalam sebuah penelitian atas sesuatu yang diteliti. Merujuk pada definisi yang lebih rinci, hipotesis berasal dari kata *hypo* yang memiliki arti sementara dan *thesis* yang berarti teori atau pernyataan. Definisi hipotesis dalam statistika yakni suatu pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian.<sup>20</sup>

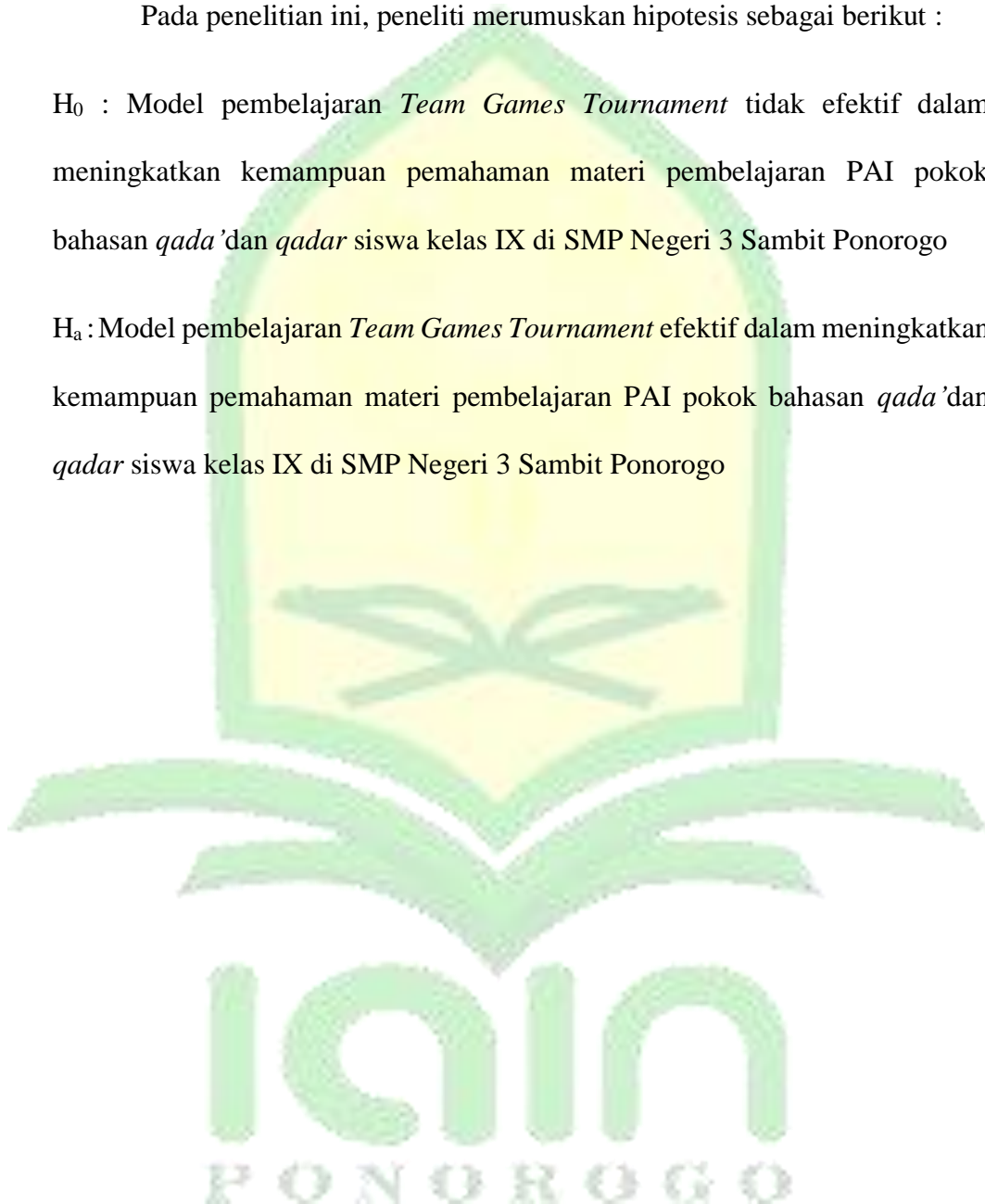
<sup>20</sup> Andhita Dessy Wulansari, M.Si, *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Ponorogo : STAIN Po PRESS), 12.

Berdasarkan beberapa paparan definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara dari sebuah penelitian terkait data yang diolah atau dianalisis kebenarannya.

Pada penelitian ini, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut :

$H_0$  : Model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi pembelajaran PAI pokok bahasan *qada*' dan *qadar* siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo

$H_a$  : Model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi pembelajaran PAI pokok bahasan *qada*' dan *qadar* siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif memandang bahwa perilaku manusia bersifat objektif, dapat diukur, dan diramalkan melalui realitas sosial.<sup>21</sup> Pendekatan kuantitatif juga merupakan suatu metode penelitian guna meneliti populasi dengan teknik pengambilan data sampel tertentu yang pada umumnya melalui *cluster sampling*. Data yang dikumpulkan diambil melalui instrumen penelitian dan analisis data melalui statistik dalam menguji hipotesisnya.

Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk percobaan guna mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam sebuah hasil yang terkondisikan. Dalam penelitian eksperimen terdapat dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan rancangan penelitian berupa *quasi experimental design* dengan model *nonequivalent kontrol group design*. Dalam desain *nonequivalent kontrol group*, kelompok eksperimen dan kelompok kelas kontrol tidak dipilih secara random. Berikut tabel *quasi experimental design* dengan model *nonequivalent kontrol group design*:

---

<sup>21</sup> Fausiah Nurlan, S.KM, M.Kes, *Buku Ajar METODOLOGI Penelitian Kuantitatif*, (CV.Pilar Nusantara, 20 November 2019),13



Tabel 1.1 Penelitian *Nonequivalent Kontrol Group Design*

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : pemberian *pre-test* untuk kelas kontrol dan eksperimen

X<sub>1</sub> : perlakuan dengan pembelajaran *team games tournament*

X<sub>2</sub> : perlakuan dengan pembelajaran konvensional

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : pemberian *post-test* untuk kelas kontrol dan eksperimen

Berdasarkan tabel di atas maka pada penelitian ini peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol akan diberi perlakuan pembelajaran dengan model konvensional, sedangkan kelas eksperimen akan diberi perlakuan pembelajaran dengan model *team games tournament*. Sebelum pembelajaran dilakukan akan diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu kepada kedua kelas untuk mengetahui kondisi awal masing-masing siswa pada kelompok kelas. Setelah itu, diberikan perlakuan yang berbeda antara dua kelompok kelas. Setelah keduanya diberi perlakuan (X) maka selanjutnya diberikan *post-test* guna membuktikan keefektifitasan model pembelajaran *team games tournament*.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya penelitian.

Lokasi penelitian ini bertempat di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo, yang merupakan sekolah tingkatan menengah pertama yang memiliki potensi

sangat baik, termasuk dalam upaya meningkatkan kualitas siswa dan tenaga pendidiknya melalui kegiatan-kegiatan intra maupun ekstrakurikuler. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait hasil belajar PAI siswa ditinjau dari metode pembelajaran yang digunakan dan motivasi intrinsik siswa.

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti dan stakeholder yang ada di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI.

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini dalam kurun waktu dua bulan yang dimulai pada pekan ke-2 bulan Januari 2024 sampai pekan ke-2 bulan Maret 2024.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi merupakan sekumpulan individu dalam suatu penelitian yang memiliki karakteristik tertentu. Karakter yang dimaksud adalah suatu sifat yang keadannya senantiasa berubah-ubah dan ingin diamati dalam sebuah penelitian. Karakteristik juga dapat didefinisikan sebagai variabel (peubah). Dalam sebuah penelitian, variabel dibedakan menjadi 2, yakni :

1. Variabel kualitatif : variabel yang tidak dapat dinyatakan dengan hasil pengukuran (bilangan)
2. Variabel kuantitatif : variabel yang dapat dinyatakan dengan hasil pengukuran (bilangan)

Sedangkan sampel merupakan kumpulan beberapa individu yang ada dalam suatu populasi.<sup>22</sup> Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* melalui *cluster random sampling* dimana dalam teknik ini peneliti menetapkan populasi yang telah ditentukan kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok.

Dalam penelitian ini, populasinya adalah siswa SMP Negeri 3 Sambit kelas IX B sebagai kelas kontrol dan IX C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa pada masing-masing kelas.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Dalam sebuah penelitian terdapat 2 jenis variabel yakni :

##### 1. Variabel dependen (Y)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen dan menjadi hasil dari sebuah akibat. Variabel dependen pada penelitian ini adalah pemahaman konsep materi *qada'* dan *qadar* siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sambit. Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dapat menerima dengan baik, mengerti, dan mampu mengkomunikasikan konsep yang diberikan oleh guru. Hal ini berarti perlu diperhatikan lebih lanjut mengenai beberapa hal yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

---

<sup>22</sup> Andhita Dessy Wulansari, M.Si, *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Ponorogo : STAIN Po PRESS), 12.

## 2. Variabel independen (X)

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat (dependen) dan menjadi sebab dari variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *team games tournament*. *Team games tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan guna membantu siswa lebih mudah dalam mengulas dan memahami materi serta membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Data mengenai metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan mata pelajaran PAI kepada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sambit tahun ajaran 2023/2024.
- b) Data mengenai pemahaman konsep materi *qada'* dan *qadar* siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo tahun ajaran 2023/2024

### 1) Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa guna mengukur suatu aspek. Tes yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini merupakan tes dalam bentuk tes pilihan ganda yang

telah dikhususkan untuk mengukur pemahaman konsep materi *qada'* dan *qadar* siswa.

Pada nantinya, tes akan dilakukan sebanyak dua kali yakni sebelum kedua kelas diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*). *Pre-test* dilakukan untuk mengukur dan mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengukur keefektivitasan metode pembelajaran *team games tournament* setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan.

## 2) Observasi

Observasi merupakan hasil pengamatan atas suatu hal yang terjadi pada sebuah lingkungan. Dalam penelitian ini observasi yang dimaksud adalah pengamatan terhadap aktivitas dan tingkah laku dari siswa selama pembelajaran berlangsung, baik berupa pengamatan terhadap interaksi guru dengan siswa maupun antar siswa.

Berikut merupakan lembar observasi yang peneliti gunakan untuk mengukur keterlaksanaan dan aktivitas siswa selama pembelajaran ;

Tabel 1.2 Tabel Lembar Observasi Keterlaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan Pembelajaran	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Penyampaian tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa		
2.	Menyajikan informasi pembelajaran		
3	Pembentukan kelompok asal		
4.	Pembentukan kelompok ahli		

6.	Kegiatan team games tournament		
7.	<i>Scoring</i>		
8.	Evaluasi dan penutup		
Total			
Rata-rata			

Tabel 1.3 Tabel Observasi Aktivitas Siswa

No.	Amatan Aktivitas	Skor
<b>Tahap I : Penyampaian tujuan pembelajaran</b>		
1.	Siswa menerima dan memperhatikan informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik	
2.	Siswa mengikuti apersepsi pembelajaran dengan aktif	
<b>Tahap II : Penyajian Kelas</b>		
1.	Siswa memahami intruksi pembentukan tim dengan baik	
2.	Siswa berkumpul dengan timnya masing-masing	
<b>Tahap III : Turnamen</b>		
1.	Siswa mengikuti setiap intruksi dan menaati aturan dalam turnamen	
2.	Siswa mengikuti turnamen dengan aktif dan tertib	
<b>Tahap IV : Scoring</b>		
1.	Siswa menyimak dan menghargai skor yang diperoleh masing-masing tim	
<b>Tahap V : Evaluasi</b>		
1.	Siswa melakukan evaluasi <i>post-test</i> sesuai petunjuk guru	
2.	Siswa dapat menyimak dan berpendapat atas refleksi yang diberikan oleh guru dengan baik	
<b>Total</b>		
<b>Skor Total Aktivitas Siswa</b> (total /nilai maksimal x 100)		

### 3) Dokumentasi

Data yang termuat dalam dokumentasi antara lain daftar nilai, foto - foto kegiatan saat pembelajaran, hasil kerja kelompok, dan hasil observasi.

## 2. Instrumen

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian yang dilakukan. Adapun data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1) Lembar instrument observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Lembar instrumen yang peneliti gunakan sebagai berikut :

Tabel 1.4 Instrumen Hasil Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	Keterangan
1.	Lembar observasi dibuat berdasarkan kegiatan siswa dalam pembelajaran TGT	2	4	3	Baik
2.	Format lembar observasi dibuat dengan jelas	3	3	3	Baik
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	3	3	3	Baik

4.	Istilah atau kata yang digunakan tepat dan mudah difahami	3	3	3	Baik
5.	Kejelasan huruf dan ejaan	3	4	3,5	Sangat Baik
Rata-rata				3,1	Baik

Tabel 1.5 Instrumen Hasil Validasi Aktivitas Pembelajaran

No.	Aspek	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	Keterangan
1.	Lembar observasi dibuat berdasarakan kegiatan siswa dalam pembeajaran TGT	3	4	3,5	Sangat Baik
2.	Format lembar observasi dibuat dengan jelas	3	3	3	Baik
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	3	3	3	Baik
4.	Istilah atau kata yang digunakan tepat dan mudah difahami	3	3	3	Baik



5.	Kejelasan huruf dan ejaan	3	4	3,5	Sangat Baik
Rata-rata				3,2	Baik

## F. Validitas dan Reliabilitas

Guilford (1971) menyatakan bahwa validitas merujuk pada sejauh mana skor tes dapat memprediksi kriteria yang telah ditentukan. Crocker dan Algina (1986) menambahkan bahwa validitas merupakan suatu proses dimana pengguna tes mengumpulkan bukti-bukti untuk mendukung berbagai jenis referensi yang dapat ditarik dari skor tes. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila seluruh butir dalam instrumen tersusun sesuai dengan kaidah-kaidah yang telah ditentukan.

Sedangkan reliabilitas merupakan bentuk keajegan atau konsistennya hasil dari pengukuran instrumen penelitian. Pada dasarnya tidak ada sebuah instrument yang hasil reliabilitasnya sempurna, hal ini dikarenakan adanya kesalahan yang timbul dari instrumen itu sendiri ataupun dari individu yang menggunakan instrumen, akibatnya hasil yang diperoleh sudah bukan lagi hasil yang sebenarnya tetapi sudah ditambah dengan kekeliruannya. Suatu instrument dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi apabila nilai  $\alpha > 0,70$ .<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Budiyono, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jawa Tengah :UPT Penerbitan Pencetakan UNS, 2017), 78-79

## G. Teknik Analisis Data

Keseluruhan data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji statistik berupa analisis n-gain, akan tetapi sebelumnya data akan diuji homogenitas dan normalitas datanya terlebih dahulu menggunakan metode uji kolmogrov smirnov. Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data berdistribusi secara normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas dilakukan guna mengetahui tingkat homogenitas data. Jika data berdistribusi secara normal dan terbukti homogen maka selanjutnya diuji hipotesisnya menggunakan uji-t (*t-test*).

Data yang telah didapat dari hasil observasi, *pre-test*, dan *post-test* dianalisis melalui tahapan berikut:

### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas (Pra Penelitian)

Adapun uji validitas yang digunakan menggunakan rumus korelasi *product moment* dan diinterpretasikan dengan tabel koefisien korelasi dengan tujuan agar dapat mengetahui tingkat validitas dari kuisisioner atau angket yang telah dibuat oleh peneliti. Rumus yang digunakan dalam korelasi *product moment* adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n xy - \sum_{i=1}^n x \sum_{i=1}^n y}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n x^2 - (\sum_{i=1}^n x)^2] [n \sum_{i=1}^n y^2 - (\sum_{i=1}^n y)^2]}}$$

$$r_{tabel} = r_{(n)}$$

Keputusan :

Tolak  $H_0$  apabila  $r_{xy} \geq r_{tabel}$

Untuk mencari arti harga nilai dari  $r$  dapat dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi nilai  $r$  sebagai berikut :

*Tabel 1.7 Tabel Interpretasi Koefisien Nilai r*

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,800 – 1,000	Sangat kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup kuat
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 1,999	Sangat rendah

$$R^2 = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan :

$R^2$  = nilai koefisien determinasi

$r_{xy}$  = nilai koefisien korelasi *product moment*

Jika diperoleh hasil  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan valid.

Setelah data ditemukan tingkat validitasnya maka selanjutnya adalah pengujian reliabilitas data.

Berikut merupakan hasil dari uji validitas dan reliabilitas yang peneliti lakukan :

*Tabel 1.8 Hasil Uji validitas instrument soal Pre-test*

<b>No. Soal</b>	<b><math>R_{hitung}</math></b>	<b><math>R_{tabel}</math></b>	<b>Keterangan</b>
1	0,861	0,632	Valid
2	0,711	0,632	Valid
3	0,606	0,632	Valid
4	0,672	0,632	Valid
5	0,791	0,632	Valid
6	0,829	0,632	Valid
7	0,718	0,632	Valid

Tabel 1.9 Hasil Uji Validitas Instrumen soal *Post-test*

No. Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,560	0,632	Valid
2	0,751	0,632	Valid
3	0,621	0,632	Valid
4	0,771	0,632	Valid
5	0,885	0,632	Valid
6	0,799	0,632	Valid
7	0,844	0,632	Valid

Setelah data diuji kevalidannya, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 1.10 Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,848	7

Tabel 1.11 Hasil Uji Reliabilitas *Post-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,868	7

Tabel 1.12 Rangkuman Uji *Reliabilitas*

Variabel	Crombach Alpha		Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,847	0,60	Reliabel
<i>Post-test</i>	0,868	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai  $R_{hitung} >$  dari  $R_{tabel}$  sehingga kedua instrument tes pretest dan post test tersebut valid.

## 2. Uji Normalitas

Guna menguji normalitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan uji kolmogrov smirnov dengan rumus sebagai berikut:

Hipotesis :

Ho : data berdistribusi normal

H1 : data tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$$D_{max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[ \frac{fk_i}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana:

$n$  = jumlah data

$F_i$  = frekuensi

$fk_i$  = frekuensi kumulatif

$$z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

$$D_{tabel} = D_{\alpha(n)}$$

Keputusan :

Tolak  $H_0$  apabila  $D_{hitung} > D_{tabel}$

## 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji statistik yang ditujukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok memiliki kesamaan.

Jika kedua kelompok memiliki varians yang sama maka dapat dikatakan bahwa homogen. Hipotesis yang akan diuji yakni melalui rumus berikut:

Hipotesis :

$H_0$  : Varians homogen

$H_1$  : Varians tidak homogen

Statistik uji :

$$F_{hitung} = \frac{S_{max}^2}{S_{min}^2}$$

Dimana:

$S_{max}^2$  = varians terbesar

$S_{min}^2$  = varians terkecil

$$F_{tabel} = F_{\alpha(N_{max} - 1; N_{min} - 1)}$$

Keputusan:

Tolak  $H_0$  apabila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

#### 4. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan guna mengetahui efektivitas dan adanya perbedaan hasil kemampuan pemahaman siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Disamping itu, dalam pengujian hipotesis ini juga

digunakan sebagai pengambilan keputusan terhadap rumusan hipotesis yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji  $t$

Rumus  $t_{hitung}$  yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:<sup>24</sup>

$\bar{x}_1$  : rata - rata nilai kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  : rata - rata nilai kelas kontrol

$S$  : simpangan baku total

$s_1$  : simpangan baku kelas eksperimen

$s_2$  : simpangan baku kelas kontrol

$n_1$  : jumlah anggota kelas eksperimen

$n_2$  : jumlah anggota kelas kontrol

Jika nantinya diperoleh hasil signifikansi kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Apabila hasil signifikansi lebih dari 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman konsep siswa kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen.

---

<sup>24</sup> Andhita Dessy Wulansari, M.Si, *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Ponorogo : STAIN Po PRESS), 45

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Sekolah

SMP Negeri 3 Sambit merupakan sekolah Menengah Pertama yang berada di wilayah kecamatan Sambit Ponorogo. Sekolah ini didirikan pada tahun 1985 oleh pemerintah setempat guna memfasilitasi masyarakat desa di Kecamatan Sambit Agar dapat menempuh pendidikan tingkat menengah pertama. Saat ini SMP Negeri 3 Sambit sudah menjadi sekolah resmi yang diakui oleh pemerintah Ponorogo.

##### 2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

###### a) Visi Lembaga

“Unggul dalam prestasi, berkarakter, berwawasan IMTAQ dan IPTEK, berbudaya lingkungan”

###### Indikator Visi :

- 1) Memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Memiliki prestasi, baik individu maupun kelembagaan.
- 3) Memiliki sikap dan perilaku ramah terhadap lingkungan.
- 4) Memiliki jiwa nasioanalis.
- 5) Memiliki budaya karakter leluhur.
- 6) Memiliki keunggulan dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 7) Memiliki lulusan berkualitas dan berdaya saing internasional.



## **b) Misi**

- 1) Mengembangkan program pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan .
- 2) Menumbuh kembangkan potensi siswa melalui pembelajaran berbasis ICT.
- 3) Menumbuh kembangkan potensi siswa dalam bidang olahraga dan seni.
- 4) Melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran keagamaan.
- 5) Menciptakan kedisiplinan, ketertiban, kebersihan, berbudi pekerti luhur dan akhlak mulia.
- 6) Melestarikan lingkungan, mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.
- 7) Menciptakan lingkungan yang bersih, sehat, hijau, rindang, indah, nyaman, dan aman.
- 8) Mejalin hubungan kerjasama yang baik dan sinergis antar warga sekolah, instansi, dan masyarakat.

## **c) Tujuan**

Tujuan pendidikan pada SMP Negeri 3 Sambit adalah langkah untuk mewujudkan visi sekolah dalam jangka waktu tertentu. Pada tahun pelajaran 2023/2024 SMP Negeri 3 Sambit mencanangkan tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu :

- 1) Terciptanya lingkungan pendidikan di sekolah yang lebih kondusif ditandai dengan kekompakan warga sekolah dalam mendukung kegiatan sekolah.

- 2) Tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
- 3) Terlaksananya pembiasaan yang religius melalui kegiatan keagamaan.
- 4) Meningkatnya kompetensi profesional tenaga pendidik dan kependidikan ditandai dengan semakin bertambahnya penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Terlaksananya proses belajar mengajar yang mengarah pada program pembelajaran yang berbasis kompetensi oleh seluruh pendidik.
- 6) Meningkatnya kualitas lulusan seluruh mata pelajaran baik akademis dan non akademis didukung dengan kegiatan pengembangan diri yang lebih variatif sesuai bakat dan minat peserta didik.
- 7) Meningkatnya keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang ditunjukkan seluruh warga sekolah dalam bersikap, berfikir, dan bertingkah laku.
- 8) Terwujudnya kepedulian terhadap upaya pelestarian lingkungan, pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan.

### **3. Profil Singkat Sekolah**

Profil SMP Negeri 3 Sambit adalah sebagai berikut :

- a) Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Sambit
- b) NPSN : 20510726

c) Alamat

- 1) Jalan : Jl. Kresna
- 2) Dusun : Nambang
- 3) Desa : Wringinanom
- 4) Kecamatan : Sambit
- 5) Kabupaten : Ponorogo
- 6) Provinsi : Jawa Timur
- 7) Kode pos : 63474
- 8) No. Telepon : -
- 9) E-mail : smpn3\_sambit@yahoo.co.id

d) Mulai Operasional : Tahun 1985

e) Luas Tanah : 13, 657 m

f) Luas Bangunan : -

g) Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

h) Akreditasi : A

i) Jumlah Rombel : 3

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1. Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran Team Games Tournament Pada Kelas IX Di SMP Negeri 3 Sambit.**

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran TGT peneliti ditemani oleh observer yang bertugas mengamati jalannya pembelajaran. Beliau merupakan guru pengampu mata pelajaran PAI di SMP Negeri 3 Sambit yakni Ibu Siti Nur Hidayati, S.Ag. Pembelajaran dilakukan dalam 2 tahap, yakni tahap 1 sebagai tahap penyampaian materi, pre-test dan

tujuan pembelajaran. Kemudian pertemuan selanjutnya adalah pertemuan 2 yakni penyampaian evaluasi pembelajaran sekaligus pengerjaan post-test. pada pelaksanaan pembelajaran ini peneliti mengambil dua kelas sebagai kelas penelitian yakni kelas IX B sebagai kelas kontrol, dan kelas IX C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 siswa pada tiap-tiap kelasnya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terlaksana dengan baik pada tiap-tiap pertemuan. Hal ini didukung dengan adanya koordinasi yang baik antara peneliti, guru pamong, dan juga siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Disamping itu, terlaksananya pembelajaran dengan baik karena didukung oleh media dan perangkat pembelajaran yang telah peneliti buat dimana sebelumnya telah mendapat validasi dari observer/guru pamong, lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran

Selain mengamati peneliti dalam menyampaikan pembelajaran, observer juga melakukan pengamatan terhadap siswa saat mengikuti pembelajaran guna melihat adakah perubahan perilaku anatar sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran TGT pada siswa.

## **2. Pemahaman Siswa dalam Materi Qada' dan Qadar**

Guna mendapatkan hasil dari pemahaman siswa, peneliti menggunakan lembar *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal uraian yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil dari data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 1.13 Data Nilai Pre-test dan Post-test Siswa

Siswa	Nilai Pre-test		Nilai Post-test	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Siswa 1	50	63	71	92
Siswa 2	75	67	67	96
Siswa 3	67	63	71	92
Siswa 4	75	71	82	85
Siswa 5	53	75	64	96
Siswa 6	71	78	78	96
Siswa 7	67	67	67	92
Siswa 8	71	71	64	92
Siswa 9	57	64	78	89
Siswa 10	82	78	64	96
Siswa 11	60	60	64	89
Siswa 12	53	64	71	92
Siswa 13	57	78	71	92
Siswa 14	57	60	57	96
Siswa 15	53	64	57	89
Siswa 16	60	60	60	96
Siswa 17	57	60	78	92
Siswa 18	64	60	78	96
Siswa 19	71	64	60	89
Siswa 20	64	53	78	96
Siswa 21	64	64	53	89
Siswa 22	50	67	75	85
Siswa 23	60	60	71	92
Siswa 24	64	71	75	85
Siswa 25	60	60	78	92
<b>N</b>	25	25	25	25
<b>Mean</b>	62,48	65,68	69,28	91,84
<b>Variansi</b>	70,343	43,643	64,960	13,307
<b>Std.Deviasi</b>	8,387	6,606	8,060	3,648
<b>Nilai Maksimum</b>	50	53	82	96

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai pre-test dan post-test antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen berbeda antar keduanya. Sebagaimana kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai pre-test sebesar 62,48 dan nilai rata-rata post-test sebesar 69,28 dengan nilai tertinggi 50 untuk *pre-test* dan 82 untuk *post-test*. Sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 65,68

untuk *pre-test* dengan nilai tertinggi 53 dan nilai rata-rata 91,84 untuk *post-test* dengan nilai tertinggi 96.

Dengan demikian maka hasil pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pemahaman dari kelas kontrol. Kemudian dalam pengujian tingkat efektivitas model pembelajaran yang diterapkan, peneliti menganalisis dengan menggunakan rumus N-Gain pada aplikasi SPSS 23 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.14 Hasil Uji N-Gain

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_persen	Control	Mean	34.9714	3.36671	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	28.0229	
			Upper Bound	41.9200	
		5% Trimmed Mean	35.5238		
		Median	33.3333		
		Variance	283.368		
		Std. Deviation	16.83354		
		Minimum	.00		
		Maximum	60.00		
		Range	60.00		
		Interquartile Range	25.00		
		Skewness	-.421	.464	
		Kurtosis	-.251	.902	
		Eksperimen	Mean	78.4048	3.39091
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	71.4063	
			Upper Bound	85.4033	
	5% Trimmed Mean		78.7831		
	Median		80.0000		
	Variance		287.457		
	Std. Deviation		16.95457		
Minimum	50.00				
Maximum	100.00				
Range	50.00				

Interquartile Range	35.42	
Skewness	-.054	.464
Kurtosis	-1.221	.902

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 78.4048 yang artinya termasuk dalam kategori efektif. Dasar pengambilan keputusan tingkat efektivitas ini berdasarkan pada tabel kategori tafsiran efektivitas N-Gain Score sebagai berikut :

Tabel 1.15 Tabel Kategori Tafsiran

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

## C. Analisis Data dan Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan

### 1. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukannya uji hipotesis (uji-t), peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yakni dengan uji normalitas dan homogenitas data yang digunakan.

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan guna menguji normalitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan uji *kolmogrov smirnov* dengan aplikasi SPSS 23. Sebuah data dapat dikatakan normal apabila tingkat nilai

signifikansinya memiliki nilai lebih dari 0,05. Berikut adalah hasil dari uji normalitas yang telah peneliti lakukan :

Tabel 1.16 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil pemahaman qada' dan qadar	1	.142	25	.200*	.967	25	.562
	2	.119	25	.200*	.967	25	.580
	3	.136	25	.200*	.958	25	.380
	4	.144	25	.189	.939	25	.142

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan diperoleh hasil signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data yang diperoleh berdistribusi secara normal.

#### b) Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji statistik yang ditujukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok memiliki kesamaan. Jika kedua kelompok memiliki varians yang sama maka dapat dikatakan bahwa homogen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 23 untuk mengolah data dengan hasil sebagai berikut :



Tabel 1.17 Tabel Hasil Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pemahaman qada' dan qadar	Based on Mean	.125	3	96	.945
	Based on Median	.075	3	96	.973
	Based on Median and with adjusted df	.075	3	93.768	.973
	Based on trimmed mean	.117	3	96	.950

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa variansi dari data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,945 sehingga lebih besar dari 0,05.

**c) Uji Hipotesis**

Setelah hasil dari uji statistic menyatakan bahwa data berdistribusi secara normal dan seluruh data homogen maka peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji parametrik berupa uji *independent sample t-test* guna mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada penelitian ini.

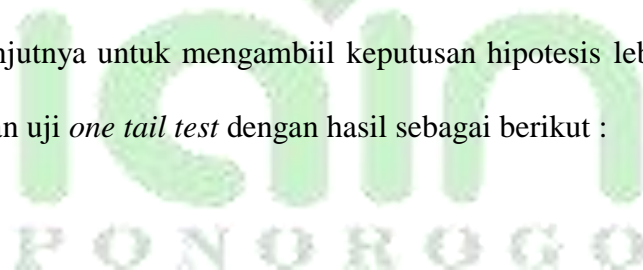
Apabila nantinya hasil dari uji *independent sampel t-test* memiliki nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berikut tabel hasil penghitungan dari uji *independent sampel t-test* :

Tabel 1.18 Hasil Uji *Independent Sample t 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
hasil pemahaman	Equal variances assumed	18.467	.000	12.750	48	.000	22.560	1.769	19.002	26.118
	Equal variances not assumed			12.750	33.437	.000	22.560	1.769	18.962	26.158

Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi dari *equal variances assumed* sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman materi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan.

Selanjutnya untuk mengambil keputusan hipotesis lebih lanjut, peneliti menggunakan uji *one tail test* dengan hasil sebagai berikut :



Tabel 1.19 Hasil Uji *One tailed test*

<i>One Tailed</i>	df	t-tabel	t-hitung	Keputusan Uji
Eksperimen-Kontrol	49	1,684	43,927	$H_0$ ditolak

Dengan demikian karena nilai t-hitung > t-tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep materi Qada' dan Qadar siswa kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

#### D. Pembahasan

##### 1. Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran *Team Games Tournament* Dalam Penyampaian Materi Qada' dan Qadar Pada Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo

Pada proses pelaksanaan penerapan model pembelajaran yang peneliti lakukan, peneliti didampingi oleh observer (guru pamong), hal ini supaya pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih optimal sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat yang tercantum dalam RPP yang peneliti buat. Dalam kegiatan pembelajaran ini, peneliti memilih menyampaikan materi mengenai Qada' dan Qadar yang ada dalam mata pelajaran PAI siswa.

Kegiatan belajar dimulai dari pembagian *pre-test* kepada seluruh siswa baik siswa yang masuk dalam kategori kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dalam *pre-test* ini, terdapat pertanyaan seputar materi yang

akan disampaikan oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk menjadi salah satu alat ukur dalam melihat perbedaan hasil pemahaman siswa di akhir pembelajaran sekaligus mengukur efektivitas model pembelajaran yang peneliti gunakan.

Dalam kelas kontrol kegiatan pembelajaran dilakukan dalam 3 tahapan, yakni kegiatan awal berupa apersepsi dan pembagian soal pre-test, kemudian kegiatan inti yakni penyampaian materi dengan model pembelajaran konvensional, dan kegiatan penutup pada akhir pembelajaran dibagikan soal post-test. Sedangkan dalam kelas eksperimen dilakukan dalam tahap yang sama, akan tetapi dalam kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam menyampaikan materi.

Dalam kegiatan belajar ini, peneliti melihat bahwa siswa dalam kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan *treatment* pada kelas kontrol. Siswa yang berada pada kelas eksperimen melakukan kegiatan belajar dengan konsep belajar sambil belajar dan belajar itu menyenangkan, hal ini diwujudkan dengan kegiatan belajar mengingat dan menuliskan kembali sebuah kalimat penting dalam materi qada' dan qadar secara estafet dengan rekan sebangkunya yang telah dibentuk. Dengan kegiatan belajar yang seperti ini pula siswa lebih meningkat pemahaman dan ingatannya terutama dalam kata atau kalimat yang membutuhkan *critical thinking* yang terdapat pada materi Qada' dan Qadar.

Hal tersebut selaras dengan konsep pembelajaran team games tournament yang salah satunya bertujuan membuat siswa lebih mudah memahami, mengingat, memahami, dan mereview materi yang disampaikan.<sup>25</sup>

Berikut merupakan ringkasan dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh observer:

Tabel 1.20 Tabel Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Penyampaian tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa	4	5
2.	Menyajikan informasi pembelajaran	4	4
3.	Pembentukan kelompok asal	4	5
4.	Pembentukan kelompok ahli	5	5
6.	Kegiatan team games tournament	5	5
7.	Scoring	4	5
8.	Evaluasi dan penutup	4	5
Total		75%	85%
Rata-rata		85%	

Kategori	Presentase
Sangat Baik	84% - 100%
Baik	68% - 84%
Cukup	52% - 68%
Kurang Baik	36% - 52%
Sangat Kurang Baik	20% - 36%

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan, diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran sebesar 85%. Hal ini berarti pelaksanaan berjalan dengan baik. Adapun tidak terlaksananya

<sup>25</sup> Miftahul Huda, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2018), 196-199

beberapa hal dalam pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu saat pembelajaran yang diringkas sebab kegiatan sekolah lainnya.

**2. Aktivitas siswa kelas IX yang mengalami model pembelajaran *team games tournament* di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo tahun ajaran 2023/2024**

Selama dilaksanakannya penerapan model pembelajaran *team games tournament* ini, observer turut mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran ini berlangsung. Berikut merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh observer pada saat dilakukan kegiatan pembelajaran *team games tournament*:

Tabel 1.21 Tabel Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Amatan Aktivitas	Skor
<b>Tahap I : Penyampaian tujuan pembelajaran</b>		
1.	Siswa menerima dan memperhatikan informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik	4
2.	Siswa mengikuti apersepsi pembelajaran dengan aktif	3
<b>Tahap II : Penyajian Kelas</b>		
1.	Siswa memahami intruksi pembentukan tim dengan baik	3
2.	Siswa berkumpul dengan timnya masing-masing	4
<b>Tahap III : Turnamen</b>		
1.	Siswa mengikuti setiap intruksi dan menaati aturan dalam turnamen	4
2.	Siswa mengikuti turnamen dengan aktif dan tertib	4
<b>Tahap IV : Scoring</b>		
1.	Siswa menyimak dan menghargai skor yang diperoleh masing-masing tim	4
<b>Tahap V : Evaluasi</b>		
1.	Siswa melakukan evaluasi <i>post-test</i> sesuai petunjuk guru	4
2.	Siswa dapat menyimak dan berpendapat atas refleksi yang diberikan oleh guru dengan baik	3
<b>Total</b>		<b>33</b>
<b>Skor Total Aktivitas Siswa</b> (total /nilai maksimal x 100)		<b>73%</b>

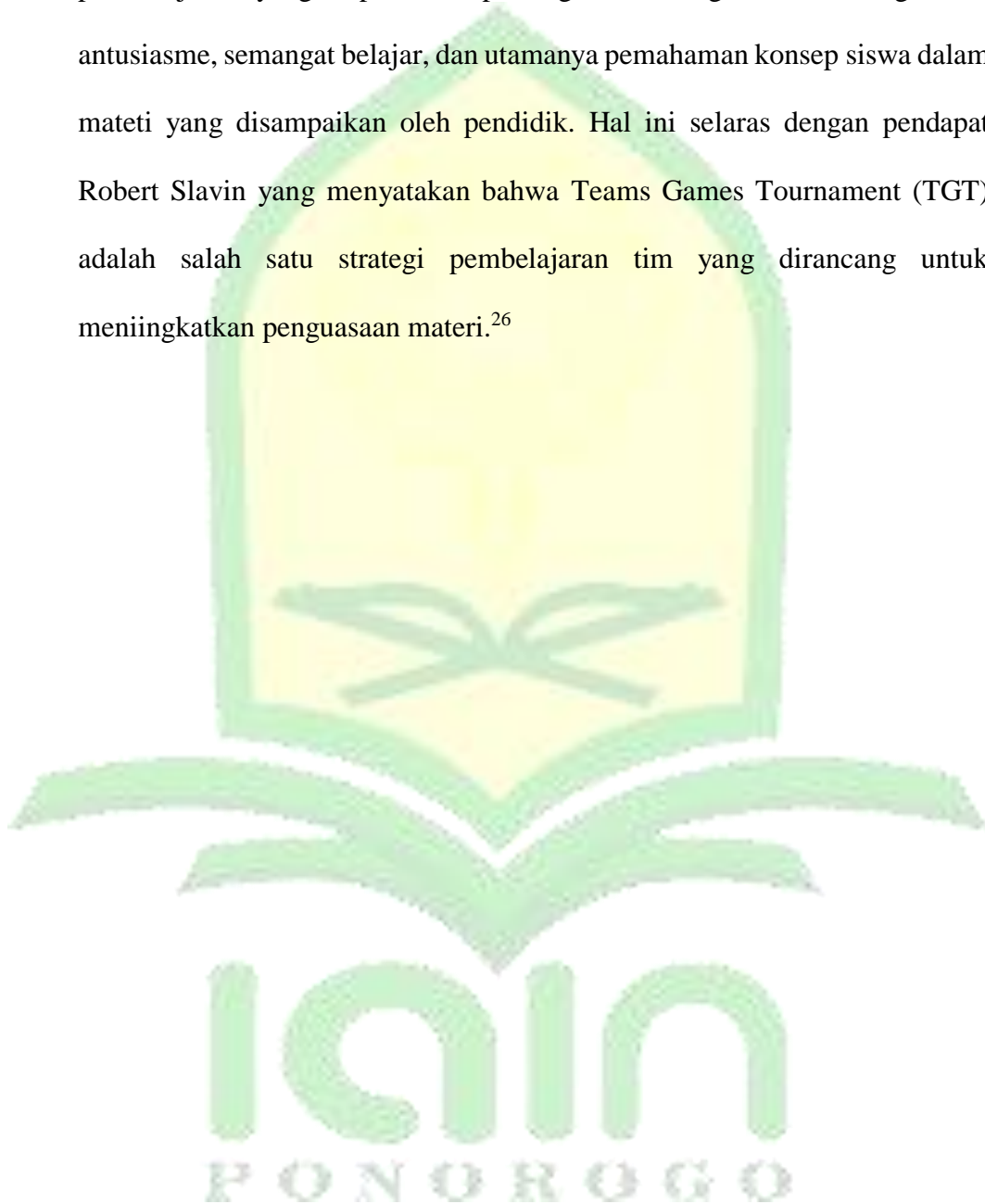
Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa berada pada skala 73% dalam kategori baik ketika belajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament*..

### **3. Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Guna Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Qada' dan Qadar Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo**

Berdasarkan hasil dari uji *sample t-test* yang dilakukan telah diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,005$  sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman materi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan. selain itu dengan didapatkannya skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 91,84 dan kelas kontrol sebesar 69,28 maka dengan demikian maka hasil pemahaman belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pemahaman dari kelas kontrol.

Kegiatan belajar dapat dikatakan berhasil apabila secara keseluruhan berjalan secara efektif dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi yang disampaikan. Dalam penelitian yang telah peneliti lakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif *team games tournament* diperoleh hasil penghitungan N-Gain persen sebesar 78,4048 dan hasil uji *one tailed t*-hitung lebih besar dari t-tabel ( $43,927 > 1,684$ ) sehingga model pembelajaran *team games tournament* efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep materi Qada' dan Qadar pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Ajaran 2023/2024.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan model pembelajaran Team Games tournament dapat menjadi salah satu pilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan guna meningkatkan meningkatkan antusiasme, semangat belajar, dan utamanya pemahaman konsep siswa dalam materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini selaras dengan pendapat Robert Slavin yang menyatakan bahwa Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran tim yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan materi.<sup>26</sup>



---

<sup>26</sup> Fitriyane Laila, *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis Improving Students' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analysis*, Jurnal Manajerial, Vol.3 No.5 Junii 2018



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan uji statistik pada penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan penerapan model pembelajaran *team games tournament* pada materi *qada'* dan *qadar* dalam pelajaran PAI terlaksana dengan baik dengan presentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 85%. Di sisi lain juga karena adanya acuan perangkat pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian seperti RPP, LKPD (*pre-test* dan *post-test*), serta durasi jam pelajaran yang cukup mendukung.
2. Aktivitas siswa kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dibuktikan dengan tingkat nilai aktivitas selama di kelas. Hal ini ditunjukkan dengan adanya aktivitas yang baik dimana pada kegiatan belajar mengajar memiliki presentase sebesar 73% yang termasuk dalam kategori baik.
3. Berdasarkan hasil uji N-Gain dengan perolehan nilai 78,4048 dalam kategori tafrisan efektif dan uji *One tailed test* yang memperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 43,927 dan  $t_{tabel}$  1,684 yang artinya jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga model pembelajaran *team games tournament* efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep materi *Qada'* dan *Qadar* pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024. Pembelajaran *team games*

*tournament* ini terbukti dapat memberikan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* belajar.

## **B. Saran**

1. Bagi sekolah diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai anjuran bagi para pendidik sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan agar pembelajaran lebih bervariasi dengan tetap memperhatikan faktor-faktor lain yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.
2. Bagi pendidik diharapkan menjadikan model pembelajaran *team games tournament* ini guna meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.
3. Bagi siswa diharapkan lebih memperhatikan, aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran agar lebih mudah menerima dan memahami setiap materi yang disampaikan oleh pendidik. Juga diharapkan dapat mengimplementasikan segala poin positif yang didapat dari materi yang disampaikan di kehidupan sehari-hari agar menjadi generasi yang tidak hanya berilmu saja tetapi juga berbudi luhur dan *berakhlakul karimah* dimanapun berada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyat, Nur. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Edusiana, Volume 4, No. 1 Tahun 2017. 27-28
- Almashr, M. Sofyan. *Analisis Faktor Penghambat Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pembelajaran Tematik (Studi Kasus di MI Al-Hikmah Kajen, Margoyoso, Pati)*. Jurnal Al Ibtida, Volume 5, Nomor 2 Tahun 2018. 197
- Anwar, Saiful Fitri Syami, Frida Avid, Naila Nahdlia Ifa. *Peningkatan Hasil Belajar Materi Tarikh Islam Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Berbass Metode Mind Mapping*. MA'ALIM. Volume 3. Nomor 1. Juni 2022. 25
- Br Sembiring, Rani Sartika, Nura, Alfi. *Pengaruh Motivasi Ekstrinsik dan Motivasi Intrinsik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran*, Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & Sumber Daya Manusia, Vol.3, 4, Desember 2022, 199-200.
- Budiyono. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah:UPT Penerbitan Pencetakan UNS, 2017. 78-79
- Dessy Wulansari, Andhita M.Si. *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Ponorogo : STAIN Po PRESS. 45
- Diantoro, Fery, Purwati, Endang. *Upaya Mencapai Tujuan Pendidikan Islam Dalam Pendidikan Nasional di Masa Pandemi COVID-19*, MA'ALIM, Volume 2. Nomor 1. Juni 2021. 25-26
- Huda, Miftahul M.Pd. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2018. 196-199
- Nur Alfian, Rifqi Ilma, Mughniatul. *Menakar Peluang dan Tantangan dalam Membidik Strategi Pendidikan Islam di Era Globalisasi*. MA'ALIM. Volume 4. Nomor 1. Juni 2023, 4
- Nurlan, Fausiah S.KM, M.Kes. *Buku Ajar METODOLOGI Penelitian Kuantitatif*. CV.Pilar Nusantara, 20 November 2019. 13
- Qurratu Akyuni, Isnaya Siti Aminah. *Peran Guru Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Melalui Aplikasi Program Holy Qur'an Release 6,5 Plus Di SMP Plus Darus Sholah Jember*. MA'ALIM. Volume 3. 2. Desember 2022. 212
- Rosi, Brillian. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol.9, 2 Tahun 2021. 327-328
- Zahro, Faridhotul Ju'Subaidi. *Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Make A Match Dan Card Sort Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X Madrasah Aliyah*. MA'ALIM. Volume 1. Nomor 1. Juli 2020. 75

Choiri, Moh. Miftachul. *“Makna Pendidikan dalam Perubahan : Studi Komparasi Aliran Pendidikan Kritis dan Liberalisme Pendidikan”*, PISCES. Volume 1. 2021



