

**METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*  
(TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATERI KHULAFUR RASYIDIN DI KELAS VII D  
MTS NEGERI KOTA BATU**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**SILVIA ROHMATUT THOYYIBAH**

**NIM. 200101110173**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG  
2024**

**METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*  
(TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATERI KHULAFUR RASYIDIN DI KELAS VII D  
MTS NEGERI KOTA BATU**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**SILVIA ROHMATUT THOYYIBAH**

**NIM. 200101110173**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG  
2024**



**METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*  
(*TGT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATERI KHULAFUR RASYIDIN DI KELAS VII D  
MTS NEGERI KOTA BATU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

**Silvia Rohmatut Thoyyibah**

**Nim. 200101110173**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**2024**

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah rabbil alamiin, puji syukur selalu penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya. Shalawat serta salam semoga tetap tumpahruah kepada junjungan kita nabi besar nabi akhiruzzaman Nabi Muhammad SAW semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya di yaumul qiyamah aamiin aamiin aamiin ya rabbal alamiin.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua saya tercinta bapak Sun'an Junaidi dan ibu Kholisatun. Terimakasih atas semua do'a yang selalu menyertai penulis, perjuangan beliau dalam membiayai si penulis, dan juga selalu mensupport dalam hal akademik maupun non akademik terutama pada penyusunan skripsi ini.

Terimakasih banyak kepada kakak tercinta Habib Badrussalam dan Hanifah Nur Pratiwi yang selalu membantu dalam berbagai hal baik secara materi maupun non materi, dan juga selalu mensupport, memberikan motivasi-motivasi positif kepada penulis ini.


Terimakasih juga kepada sahabat-sahabat saya Nurul Khikmatul Ilmiah dan Syaidatul Fiza Ma'arif yang selalu menemani, membantu penulis dalam hal social selama di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dan juga mensupport dalam penyusunan skripsi ini.

Teman-teman MAN 1 lamongan, UKM Seni Religius, Pendidikan Agama Islam, KKM langlang singosari malang, Asistensi Mengajar MTs Negeri Kota Batu yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terimakasih banyak yang sudah setia mendengarkan curhatan saya, dan juga sudah membantu saya berproses selama dibangku perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D MTs Negeri Kota Batu” oleh Silvia Rohmatut Thoyyibah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 31 Mei 2024.

Dewan Penguji,



Benny Afwazi, M.Hum  
NIP. 199002022015031005

Penguji Utama



Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd  
NIP. 197203062008012010

Ketua Sidang



Faridatun Nikmah, M.Pd  
NIP. 198912152019032019

Sekretaris Sidang

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

196504031998031002

## LEMBAR PERSETUJUAN

**METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
KHULAFUR RASYIDIN DI KELAS VII D MTS NEGERI KOTA BATU**

Oleh:



**Silvia Rohmatut Thoyyibah**

NIM. 200101110173

Telah disetujui dan disahkan Pada Tanggal 26 April 2024

Oleh:

**Dosen Pembimbing**



**Faridatun Nikmah, M.Pd**

NIP. 198912152019032019

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam**



**Mujtallid, M.Ag**  
NIP. 197501052005011003

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Faridatun Nikmah, M. Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 22 April 2024

Perihal : Skripsi Silvia Rohmatut Thooyibah

Lampiran :

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi sisi, Bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bahwa ini :

Nama : Silvia Rohmatut Thooyibah

NIM : 200101110173

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt)  
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi  
Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing, 24 April 2024



Faridatun Nikmah, M. Pd

NIP. 198912152019032019



## MOTTO

“أَنْظُرْ مَا قَالَ وَلَا تَنْظُرْ مَنْ قَالَهُ”

*“Lihatlah apa yang dikatakan, jangan melihat siapa yang mengatakan”.*

## LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS PENULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Silvia Rohmatut Thoyyibah

NIM : 200101110173

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Proposal : Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*  
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi  
Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi atau karya dari orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun

Malang, 24 April 2024

Hormat saya,



Silvia Rohmatut Thoyyibah

NIM. 200101110173

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil Alamiin, segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah melimpahkan kenikmatan iman, islam, kesehatan, rahmat dan ridho-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahlimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, semoga kelak kita semua mendapatkan syafaatnya diyaumul qiyamah aamiin aamiin aamiin ya robbal alamiin. Sehingga penulis mampu menyusun skripsi ini sebagai persembahan kecil kepada kedua orang tua saya yang berjudul “*Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu*” dengan lancar. Selain itu kami menyadari bahwa proposal skripsi ini disusun tidak lepas dari bantuan orang-orang baik yang ada di sekitar. Untuk itu, kami ucapkan banyak banyak beribu terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sun’an Junaidi dan Ibu Kholisatun yang selalu mendoakan, memberikan nasehat, bimbingan, dukungan baik secara moral maupun material, dan sudah membiayai dari awal kuliah sampai bisa menyelesaikan Sarjana Strata Satu di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Mujtahid, M.Ag selaku Kepala Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

5. Ibu Faridatun Nikmah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan, mengevaluasi dalam pengerjaan skripsi, memberikan semangat dan dukungan, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik.
6. Seluruh pihak Sekolah di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu, Ibu Umroh Mahfudhoh, M.Pd yang sudah memberikan izin penelitian, Ibu Siti Rohmah. S.HI yang sudah mendampingi, membantu penelitian, Bapak Agus Sholikhin, S.Ag, M.Pd, Bapak Zainal Abidin, S.Pd dan juga bapak ibu guru lainnya yang turut andil dalam penyelesaian penelitian ini.
7. Keluarga, teman UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, UKM Seni Religius, Man 1 Lamongan dan lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu, yang sudah membantu dan mensupport dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa, dalam penulisan skripsi ini pasti banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami membuka kritik, saran dan masukan yang dapat memperbaiki / menyempurnakan, meningkatkan kualitas dari penyusunan skripsi ini. Semoga hasil dari penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga orang lain.

Malang 03 Mei 2024

Hormat saya,



Silvia Rohmatut Thoyyibah

NIM. 200101110173

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan pedoman transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam skripsi ini mengacu pada pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 serta no.0543 b/U/1987 yang secara umum dapat dituliskan sebagaimana berikut:

### A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = q
ب = B	س = S	ك = k
ت = T	ش = Sy	ل = l
ث = Ts	ص = Sh	م = m
ج = J	ض = Dh	ن = n
ح = H	ط = Th	و = w
خ = Kh	ظ = Zh	ه = h
د = D	ع = ‘	ء = ‘
ذ = Dz	غ = Gh	ي = y
ر = R	ف = F	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang =	Â
Vokal (i) panjang =	Î
Vokal (u) panjang =	Û

### C. Vokal Diftong

أو =	Aw
أي =	Ay
أُو =	û
إِي =	î

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
LEMBAR PERSETUJUAN .....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO .....	viii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS PENULISAN .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR BAGAN.....	xxi
DAFTAR DIAGRAM .....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiii
ABSTRAK .....	xxiv
ABSTRACT .....	xxv
مستخلص البحث.....	xxvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Orisinalitas Penelitian .....	7
F. Definisi Istilah .....	11
G. Sistematika Penulisan.....	13

<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>17</b>
A. Kajian Teori.....	17
1. Metode Pembelajaran .....	17
a. Pengertian Metode Pembelajaran .....	17
b. Prinsip-Prinsip Penentuan Metode Pembelajaran.....	18
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran .....	19
2. Metode <i>Teams Games Tournament</i> .....	21
a. Pengertian Metode <i>Teams Games Tournament</i> .....	21
b. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Teams Games Tournament</i> ....	22
c. Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Teams Games Tournemant</i> .....	23
3. Hasil Belajar Siswa.....	24
a. Pengertian Hasil Belajar Siswa.....	24
b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa .....	25
4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	28
a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam .....	28
b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	29
c. Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah .....	29
d. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	30
e. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	31
f. Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	33
g. Karakteristik Pembelajaran Khulafaur Rasyidin Dengan Menggunakan Metode <i>Teams Games Tournament</i> .....	34
h. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Metode <i>Teams Games Tournament</i> .....	35
B. Kerangka Teoritis .....	37

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	38
B. Lokasi Penelitian .....	39
C. Kehadiran Peneliti .....	39
D. Subjek Penelitian.....	40
E. Data dan Sumber Data.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data .....	41
G. Analisis Data .....	42
H. Keabsahan Data.....	45
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	46
J. Prosedur Penelitian.....	47
a. Siklus I.....	47
1. Perencanaan .....	47
2. Tindakan .....	48
3. Observasi .....	49
4. Refleksi .....	50
b. Siklus II.....	50
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL .....</b>	<b>51</b>
A. Paparan Data .....	51
1. Profil Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu.....	51
2. Sejarah Singkat Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu.....	52
3. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu .....	53
4. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu.....	54
5. Data Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu.....	55
6. Data Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu.....	59



7. Data Sarana dan Prasarana Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu .	60
<b>B. Hasil Penelitian .....</b>	<b>62</b>
1. Perencanaan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu .....	62
2. Implementasi Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu? .....	67
a. Sebelum tindakan (Pra Siklus).....	67
b. Siklus I .....	73
c. Siklus II.....	111
3. Evaluasi Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu .....	134
a. Sebelum Tindakan (pra siklus) .....	134
b. Siklus I .....	136
c. Siklus II.....	138
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>143</b>
1. Analisis Perencanaan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu.....	143
2. Analisis Implementasi Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu? .....	144
a. Siklus I.....	146
b. Siklus II.....	150

3. Analisis Evaluasi Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu.....	152
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>159</b>
A. KESIMPULAN .....	159
B. SARAN .....	161
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>163</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>168</b>
<b>BIODATA MAHASISWA.....</b>	<b>185</b>
<b>BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI.....</b>	<b>186</b>
<b>SERTIFIKAT PLAGIASI.....</b>	<b>187</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian .....	10
Tabel 3.1 Tabel Konversi nilai KKM .....	44
Tabel 4.1 Tabel Profil Madrasah.....	51
Tabel 4.2 Tabel Nama Guru dan Pengawas ASN .....	56
Tabel 4.3 Tabel Nama Guru dan Pengawas Non ASN .....	57
Tabel 4.4 Tabel Nama Guru dan Pengawas Non ASN .....	58
Tabel 4.5 Tabel Jumlah Siswa Tahun 2023 – 2024 .....	59
Tabel 4.6 Tabel Sarana Prasarana .....	60
Tabel 4.7 Tabel Rekap Buku di Perpustakaan .....	61
Tabel 4.8 Tabel Hasil Pre Test Siswa Kelas VII D.....	71
Tabel 4.9 Tabel Kelompok Pada Siklus I.....	98
Tabel 4.10 Tabel Hasil Nilai Siswa Pada Siklus I .....	99
Tabel 4.11 Tabel Nilai Kelompok Siklus I .....	101
Tabel 4.12 Tabel Hasil Nilai Post Test Siswa Pada Siklus I.....	102
Tabel 4.13 Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Penilaian Afektif.....	104
Tabel 4.14 Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Penilaian Psikomotor.....	106
Tabel 4.15 Tabel Kelompok Siklus II.....	124
Tabel 4.16 Tabel Hasil Nilai Siswa Pada Siklus II .....	125
Tabel 4.17 Tabel Hasil Nilai Post Test Siswa Pada Siklus II .....	126
Tabel 4.18 Tabel Hasil Observasi Siklus II Penilaian Afektif.....	128
Tabel 4.19 Tabel Hasil Observasi Siklus II Penilaian Psikomotor .....	130
Tabel 4.20 Tabel Hasil Nilai Pre Test.....	134
Tabel 4.21 Tabel Hasil Nilai Post Test Pada Siklus I .....	136
Tabel 4.22 Tabel Hasil Nilai Post Test Pada Siklus II.....	138
Tabel 5.1 Tabel Nilai Kelompok Siklus I .....	148

Tabel 5.2 Tabel Hasil Belajar dan Observasi Pada Siklus I.....	149
Tabel 5.3 Tabel Hasil Belajar dan Observasi Pada Siklus II .....	152
Tabel 5.4 Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa .....	153
Tabel 5.5 Tabel Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa.....	155
Tabel 5.6 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	155

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir .....	37
Gambar 4.1 Gambar Struktur Organisasi MTsN Kota Batu .....	55
Gambar 4.2 Gambar Jumlah Siswa Perkelas .....	60

## DAFTAR BAGAN

Bagan 5.1 Temuan penelitian.....	158
----------------------------------	-----

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4.1 Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	142
Diagram 6.1 Data Peningkatan Hasil dan Aktfitas belajar Siswa.....	161

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	169
Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	170
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran 4. Pedoman Wawancara .....	174
Lampiran 5. Hasil Wawancara di MTs Negeri Kota Batu .....	176
Lampiran 6. Bahan Ajar Materi Khulafaur Rasyidin .....	184



## ABSTRAK

Thoyyibah, Rohmatut, Silvia. 2024. *Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D MTs Negeri Kota Batu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Faridatun Nikmah, M.Pd.

---

*Kata Kunci: Metode Pembelajaran Teams Games Tournament, Hasil Belajar Siswa, Khulafaur Rasyidin*

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan Pelajaran yang membahas tentang peristiwa atau fenomena yang terjadi dimasa lalu. Pelajaran Sejarah sudah terkenal dengan Pelajaran yang mengandung banyak bacaan, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menyenangkan. Namun kenyataannya pembelajaran di kelas VII D masih belum menggunakan metode yang variatif, hal ini menyebabkan kurangnya semangat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar kurang maksimal. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian: 1) Mengetahui perencanaan penggunaan metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu. 2) Mengetahui pelaksanaan penggunaan metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu. 3) Mengetahui evaluasi penggunaan metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu.

Metode penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Tindakan ini terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan sebelum dan selama di lapangan.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Menetapkan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, keperluan yang ada dalam modul ajar, media pembelajaran, lembar observasi, pedoman wawancara, evaluasi pembelajaran dan juga *pre test*. 2) Dilaksanakan 2 Siklus *Pra Siklus* dengan *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II dengan *Post Test*. 3) Pada penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan nilai *Pre Test* sebesar 61 dengan presentase ketuntasan 30% “*Sangat Kurang Baik*”. Nilai *post test* pada siklus I 76 “*Baik*” dengan presentase ketuntasan 71% “*Cukup Baik*”. Nilai *post test* pada siklus II 85 “*Sangat Baik*” dengan presentase ketuntasan 86% “*Sangat Baik*”.

## ABSTRACT

Thoyyibah, Rohmatut, Silvia. 2024. *Teams Games Tournaments (TGT) Learning Method to Improve Student Learning Outcomes on Khulafaur Rasyidin Material in Class VII D MTs Negeri Batu City*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Faridatun Nikmah, M.Pd. Supervisor: Faridatun Nikmah, M.Pd.

---

*Keywords: Teams Games Tournament Learning Method, Student Learning Outcomes, Khulafaur Rasyidin*

History of Islamic Culture is a lesson that discusses phenomena that occurred in the past. History lessons are famous for lessons that contain a lot of reading, so learning methods that are varied, interesting, and fun are needed. However, in reality, learning in class VII D does not use varied methods, this shows a lack of student enthusiasm for learning, and the impact is that learning results are less than optimal. Therefore, interesting and fun learning methods are needed to improve student learning outcomes.

Research objectives: 1) To determine the planning for using the Teams Games Tournament method in improving student learning outcomes in Khulafaur Rasyidin material in class VII D MTs Negeri Batu City. 2) Knowing the implementation of the Teams Games Tournament method in improving student learning outcomes in Khulafaur Rasyidin material in class VII D MTs Negeri Batu City. 3) Knowing the evaluation of the Teams Games Tournament method in improving student learning outcomes in Khulafaur Rasyidin material in class VII D MTs Negeri Batu City.

The research method uses PTK (Classroom Action Research) with a qualitative approach. This research consists of two cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. Data collection was carried out using tests, observations, interviews and documentation. Data analysis was carried out before and during the field.

The results of this research are: 1) Determining learning objectives, learning achievements, objectives in open modules, learning media, observation sheets, interview guidelines, learning evaluations and also pre-tests. 2) Two cycles were carried out, Pre-Cycle with Pre-Test, Cycle I and Cycle II with Post-Test. 3) In this research it was proven to improve student learning outcomes. Proven by the Pre-Test score of 61 with a completion percentage of 30% "Very Poor". The post-test score in cycle I was 76 "Good" with a completion percentage of 71% "Quite Good". The post-test score in cycle II was 85 "Very Good" with a completion percentage of 86% "Very Good".

## مستخلص البحث

ثويبا ، روهمتوت ، سيلفيا. ٢٠٢٤. طريقة تعلم الفرق والألعاب والبطولات لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة خلفاء الراشدين في الصف السابع بمدرسة المتوسطة الحكومية في مدينة باتو. رسالة ماجستير، برنامج دراسات التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرفة: فريدة النكمة، م. بد.

الكلمات الرئيسية: طريقة تعلم الفرق والألعاب والبطولات، نتائج تعلم الطلاب، خلفاء الراشدين تاريخ الثقافة الإسلامية هو درس يناقش الظواهر التي حدثت في الماضي. تشتهر دروس التاريخ بكونها تتضمن الكثير من القراءة، لذا يحتاج إلى طرق تعلم متنوعة ومثيرة وممتعة. ومع ذلك، في الواقع، لا يستخدم التعلم في الصف السابع دي طرقًا متنوعة، وهذا يظهر نقصًا في حماسة الطلاب للتعلم، مما يؤدي إلى نتائج تعلم أقل من المثالية. لذلك، يحتاج الطلاب إلى طرق تعلم ممتعة ومثيرة لتحسين نتائج تعلمهم أهداف البحث: (١) تحديد التخطيط لاستخدام طريقة فرق الفرق والألعاب والبطولات في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة خلفاء الراشدين في الصف السابع دي بمدرسة المتوسطة الحكومية في مدينة باتو. (٢) معرفة تنفيذ طريقة فرق الفرق والألعاب والبطولات في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة خلفاء الراشدين في الصف السابع دي بمدرسة المتوسطة الحكومية في مدينة باتو. (٣) معرفة تقييم طريقة فرق الفرق والألعاب والبطولات في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة خلفاء الراشدين في الصف السابع دي بمدرسة المتوسطة الحكومية في مدينة باتو

طريقة البحث تستخدم البحث التداولي في الصف بنهج نوعي. يتكون هذا البحث من دورتين تتضمن كل منهما مراحل التخطيط، التنفيذ، المراقبة، والتفكير. تم جمع البيانات باستخدام الاختبارات، والملاحظات والمقابلات، والوثائق. تم تحليل البيانات قبل وأثناء الميدانية

نتائج هذا البحث هي: (١) تحديد أهداف التعلم، والإنجازات التعليمية، والأهداف في الوحدات المفتوحة، ووسائل التعلم، وورقات الملاحظة، ودليل المقابلات، وتقييم التعلم، وأيضًا الاختبارات التمهيدية. (٢) تم إجراء دورتين، الدورة التمهيدية مع الاختبار التمهيدي، والدورة الأولى والثانية مع الاختبار بعد الدورة. (٣) في هذا البحث تبين أنه تم تحسين نتائج تعلم الطلاب. ثبت ذلك من خلال درجة الاختبار التمهيدي البالغة ٦١ "بنسبة إكمال ٣٠٪". "ضعيف جدًا". "كما بلغت درجة الاختبار بعد الدورة الأولى "٧٦" "جيد" بنسبة "٦١٪ إكمال" "٧١٪" "جيد جدًا". "وبلغت درجة الاختبار بعد الدورة الثانية "٨٥" "جيد جدًا" بنسبة إكمال ٨٦ "جيد جدًا".

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Masalah utama pendidikan bisa dilihat dari minimnya pemerataan pendidikan, anggaran pendidikan, kualitas pendidikan, dan kurangnya sarana prasarana. Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik maka dilakukan dengan cara meningkatkan kemampuan professional guru khususnya Pendidikan Agama Islam.<sup>1</sup> Supaya siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan, motivasi belajarnya tinggi, guru harus membuat strategi belajar yang menarik serta menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Strategi bermain peran adalah sebuah metode dimana siswa diminta aktif dalam pembelajaran di kelas, mengembangkan imajinasi serta penghayatannya ketika berperan sebagai tokoh dalam penguasaan materinya. Sehingga, apabila strategi ini dilakukan siswa tidak akan merasa bosan.<sup>2</sup>

Motivasi belajar datang dari pribadi seorang yang berasal dari keinginan untuk mencapai tujuan pribadi atau karena rasa ingin tahu yang tinggi. Sementara itu, motivasi belajar dari orang lain yang berasal dari dukungan dan dorongan dari keluarga, tenaga kerja, atau teman. Motivasi ini berperan dalam meningkatkan prestasi dan menciptakan potensi belajar yang maksimal. Karena itu, upaya guru sangat penting dalam memberikan

---

<sup>1</sup> Mutoharoh, Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Institut Agama Islam Negri, 2020.

<sup>2</sup> Ane Haerani, Nenden Munawaroh, and Melani Nurazizah, 'Jurnal Pendidikan Agama Islam Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2.1 (2023), 112–24 (p. 4).

semangat kepada siswa supaya mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>3</sup>

Tema Sejarah Kebudayaan Islam terkait dengan kejadian masa lalu, peradaban Islam, asal usul, perkembangan, peran kebudayaan, dan tokoh penting. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami nilai-nilai luhur kaidah Islam dari perkembangan masyarakat Islam dari zaman Rasulullah SAW hingga saat ini. Peserta didik juga akan memahami pentingnya mempertahankan warisan budaya Islam yang kaya dan beragam. Siswa juga dapat belajar tentang peran tokoh-tokoh penting dalam Sejarah Kebudayaan Islam, seperti Ibnu Khaldun, Rumi, dan Al-Farabi. Tokoh-tokoh ini telah memberikan kontribusi yang signifikan untuk kemajuan Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Filsafat di dunia Islam.<sup>4</sup>

Peneliti melakukan observasi bertempat di yayasan bernama Al-Ikhlas yaitu sekolah formal Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu. Di Madrasah Tsanawiyah ini ada asrama dan pondok yang kebanyakan dipakai tempat tinggal siswa siswa MTs Negeri Kota Batu khususnya kelas VII. Fasilitas yang ada di MTs Negeri Kota Batu sangat memadai, mulai dari sarana prasarana dalam pembelajaran seperti gedung yang strategis, ruang kelas yang tertata rapi, lapangan olahraga yang cukup besar, masjid yang dipakai sholat jama'ah, kantin, koperasi dan masih banyak lagi. Akan tetapi, pembelajaran di luar kelas seperti di laboratorium, gazebo dan lainnya sangat sulit dipakai, hal itu terjadi disebabkan dengan banyaknya

---

<sup>3</sup> Mutoharoh.

<sup>4</sup> A Ratri and N Ulya, 'Upaya Guru SKI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 8.4 (2022), 4 (p. 4).

siswa yang ketika pembelajaran di luar kelas tidak kondusif, sehingga guru sering memakai metode pembelajaran diskusi kelompok dan ceramah.

Materi Sejarah kurang lebih membahas tentang peristiwa atau fenomena yang terjadi dimasa lalu. Metode pembelajaran diskusi kelompok yang sering dipakai ini cenderung satu atau dua siswa saja yang turut berkontribusi dalam proses pembelajarannya, metode ceramah yang terkesan membosankan, dan membuat peserta didik mengantuk, karena cara menyampaikan materinya seperti bercerita. Problematika guru dalam pembelajarannya adalah, masih minim sekali siswa yang berminat belajar Sejarah.

Setelah melihat problematika diatas guru harus merancang metode pembelajaran yang menarik, bisa dengan bermain sambil belajar seperti kooperatif learning dengan jenis *Teams Games Tournament*. Metode pembelajaran ini dilakukan secara kelompok menggunakan jenis pembelajaran game dan tournament. Akan tetapi, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ini tidak dapat diterapkan di semua mata pelajaran, hanya dapat diterapkan di beberapa pelajaran yang mengandung informasi yang pasti, contoh sejarah, siswa hanya mengulas dan mengingat lagi terkait mata pelajaran Sejarah. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Karena ada bukti relevan yang menyatakan, menurut “Nugroho” dalam jurnal penelitian yang berjudul “*Penerapan TGT ( Team Games Tournament ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli*” menjelaskan bahwa *Teams Games*

Tournament adalah jenis pembelajaran di mana siswa bekerja sama dengan satu sama lain. Dalam turnamen ini, siswa harus aktif, bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok. Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk menjadi aktif dalam pembelajaran, seperti berpendapat dan menjawab pertanyaan.<sup>5</sup>

Berdasarkan data dan kenyataan di lapangan, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yang maksimal dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII D MTs Negeri Batu, model turnamen permainan tim ini harus digunakan sebagai metode pembelajaran yang menghibur. Keterbatasan penelitian ini fokus pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D yang membahas tentang “Biografi dan juga prestasinya”. Metode ini diterapkan karena dalam materi Khulafaur Rasyidin mulai dari biografi, prestasi dan lainnya sudah tidak dapat di rubah lagi, artinya materi tersebut sudah ada dalam sejarah, supaya peserta didik dapat mudah untuk mengingat maka di perlukan metode yang menarik salah satunya adalah metode *Teams Games Tournament*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rosyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu*”.

---

<sup>5</sup> Jurnal Edukasi Elektro, Zulfa Setiawan, and Hari Anna Lastya, ‘Penerapan TGT ( Team Games Tournament ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli’, Jurnal Edukasi Elektro, 05.2 (2021), 3.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perencanaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu?
2. Bagaimana implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu.
2. Mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran berkompetisi dalam permainan tim untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu.
3. Mengetahui cara mengevaluasi penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa memahami berbagai mata pelajaran. Siswa akan lebih termotivasi untuk



belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran jika ada kompetisi yang sehat di antara tim mereka. Model ini juga dapat membantu keterampilan sosial siswa, kerja tim, dan pemecahan masalah.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

- Sebagai gambaran di masa depan, ketika menjadi seorang pendidik profesional akan memiliki kemampuan untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik di kelas untuk meningkatkan prestasi siswa.
- Peneliti di masa depan memiliki kesempatan untuk menemukan teori-teori baru yang dapat memperluas cakupan pendekatan pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

Menambah pengetahuan siswa tentang pentingnya mempelajari materi Sejarah dalam kehidupan, dengan harapan Siswa dapat mencontoh perilaku baik dari tokoh-tokoh Islam dan lainnya.

### c. Bagi Guru

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu guru membuat materi pembelajaran yang menarik.

### d. Bagi Lembaga

Memberikan pelatihan dan pengembangan kepada para pendidik. Selain itu, kolaborasi antara pendidik dengan pihak lain seperti orang tua dan komunitas juga penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

## E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas ini dilakukan untuk mencari penelitian terdahulu dan penelitian saat ini untuk melihat kesamaan dan perbedaan yang ada. Ada empat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik pembahasan, yaitu:

1. Jurnal penelitian oleh Ni Made Merti tahun 2020 dengan judul "*Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris*". Menurut Sanjaya penelitian ini di latarbelakangi oleh lemahnya proses pembelajaran dalam artian siswa cenderung lebih mengingat materi yang disampaikan guru. Studi ini berfokus pada metode *Teams Games Tournament* dengan media audio visual untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Penelitian Tindakan Kelas adalah model penelitian yang digunakan. Setelah penelitian selesai, hasilnya sesuai dengan ekspektasi peneliti 2680 Siswa pada siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar bahasa Inggris mereka dengan skor rata-rata 74,44, dan siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka dengan skor rata-rata 83,33. Kesimpulannya adalah bahwa model pembelajaran kooperatif ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa secara keseluruhan.<sup>6</sup>
2. Jurnal penelitian oleh Qurrota Ayun, Esti Harini tahun 2017 dengan judul "*Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk*

---

<sup>6</sup> Ni Made Merti, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris', *Journal of Education Action Research*, 4.3 (2020), 4–5.

*Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa*". Penelitian ini dipicu oleh kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Guru menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran. Peneliti ini berfokus pada *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kinerja dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian Tindakan Kelas adalah model penelitian yang digunakan dan tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan belajar matematika dibandingkan dengan rata-rata aktivitas siswa pada siklus I yang meningkat sebesar 23,31% menjadi 81,72% dengan kualifikasi yang sangat tinggi pada siklus II rata-rata aktivitas siswa turun sebesar 36,73% dan hanya meningkat 21,68% menjadi 58,41%.<sup>7</sup>

3. Jurnal penelitian Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, Ega T. Berman tahun 2014 dengan judul "*Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*" Ini akan menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran karena pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa tidak berusaha mencari jawabannya atau mencari lebih mendalam dari materi yang disampaikan, hanya mengandalkan dari penjelasan guru, hal itu merupakan salah satu sebab yang menyebabkan kondisi di kelas pasif, sehingga perlu adanya metode pembelajaran yang menarik. Penelitian Tindakan Kelas adalah model penelitian yang digunakan dan fokus penelitian adalah bagaimana model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah

---

<sup>7</sup> Wahyu Astuti and Firosalia Kristin, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA', Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 1.3 (2017), 8.

kejurusan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournament* meningkat setiap siklusnya karena setiap siswa harus mempelajari materi dan bekerja sama untuk mempelajarinya.<sup>8</sup>

4. Penelitian skripsi oleh Adang Romanda tahun 2016 dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Menurut penelitian ini, metode ceramah masih digunakan dalam pembelajaran MI Al-Fajar. Dengan demikian, seiring berjalannya waktu, model pembelajaran ini harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang lain. Akibatnya, siswa yang menggunakan model ceramah ini membuat kelas menjadi rumit, memiliki wajah yang sangat malas untuk belajar, dan hasil belajar mereka sangat rendah, seperti yang ditunjukkan oleh ulangan harian di kelas. Dalam hal ini, peneliti mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dan fokus masalahnya adalah penggunaan metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Al-Fajar. Pada pertemuan kedua siklus I dari 28 siswa yang telah menyelesaikan tugas, terdapat 17 siswa yang belum menyelesaikannya. Pada pertemuan kedua siklus II dari 28 siswa yang telah menyelesaikan tugas, terdapat 4 siswa yang belum

---

<sup>8</sup> Suwarno Suwarno, ‘Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3.2 (2019), 7.

menyelesaikannya. Oleh karena itu, jelas bahwa metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.<sup>9</sup>

**Tabel 1.1**

**Tabel Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk Penelitian dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Jurnal penelitian oleh Ni Made Merti tahun 2020 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>.</li> <li>• Studi tindakan kelas yang terdiri dari langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.</li> <li>• Penelitian dilakukan dalam 2 siklus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di latarbelakangi oleh penggunaan metode pembelajaran yang tidak efektif.</li> <li>• Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.</li> <li>• Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Kota Batu kelas VII D.</li> </ul>	Jumlah siswa di kelas tersebut adalah 2.680 orang. Pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 74,44, pada siklus ke II hasil belajar materi Bahasa Inggris mengalami peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata 83,33.
2	Jurnal penelitian oleh Qurrota Ayun, Esti Harini tahun 2017 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar dengan metode <i>Teams Games Tournament</i>.</li> <li>• Mempelajari tindakan kelas yang terdiri dari fase perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.</li> <li>• Penelitian dilakukan dalam 2 siklus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di latarbelakangi dengan kurangnya metode pembelajaran yang tidak efektif.</li> <li>• Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam.</li> <li>• Penelitian ini dilaksanakan di</li> </ul>	Keaktifan siswa rata-rata 36,73% pada siklus I dengan kualifikasi rendah, kemudian meningkat 21,68% menjadi 58,41%, dengan kualifikasi sedang dan pada siklus II meningkat lagi 23,31%, dengan kualifikasi sangat tinggi 81,72%.

<sup>9</sup> Adang Romanda, ‘Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017’, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017.

			MTs Negeri Kota Batu kelas VII D.	
3	Jurnal penelitian Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, Ega T Berman tahun 2014 dengan judul “ <i>Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>.</li> <li>• Mempelajari tindakan kelas yang terdiri dari fase perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.</li> <li>• Penelitian di lakukan sebanyak 2 siklus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kurangnya pendekatan pembelajaran yang efektif.</li> <li>• Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa belajar Sejarah Kebudayaan Islam.</li> <li>• Penelitian ini fokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Batu.</li> </ul>	Pencarian ini menggunakan metode <i>Team Game Tournament</i> mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Karena, metode ini setiap siswa harus menguasai materi dan juga Setiap anggota tim harus bekerja sama untuk menguasai materi.
4	Penelitian skripsi oleh Adang Romanda tahun 2016 dengan judul “ <i>Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>.</li> <li>• Penelitian tindakan kelas dengan fase perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan juga refleksi</li> <li>• Penelitian di lakukan sebanyak 2 siklus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya metode pembelajaran yang efektif.</li> <li>• Meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.</li> <li>• Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Kota Batu kelas VII.</li> </ul>	Pada pertemuan kedua siklus I dari 28 siswa yang telah menyelesaikan program dan 11 siswa yang belum menyelesaikan studinya. Pada pertemuan kedua siklus II dari 28 siswa yang telah menyelesaikan program dan 4 siswa yang belum menyelesaikan studinya.

## F. Definisi Istilah

Istilah ini digunakan untuk menjelaskan pokok bahasan pada judul penelitian, supaya bisa mengantisipasi kesalahpahaman atau kerancuan arti dari istilah pokok pembahasan ini:

### 1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Metode pembelajaran dapat beragam, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum, dan lain sebagainya. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan. Selain itu, metode pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

### 2. Metode Teams Games Tournament

Metode *Teams Games Tournament* ini dikembangkan sebagai cara alternatif untuk mengajar dan membantu siswa belajar secara aktif. Dalam turnamen ini, siswa dibagi menjadi tim yang berkompetisi dalam berbagai permainan dan tugas yang didesain untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama dalam tim.

### 3. Guru

Guru adalah orang yang menyampaikan ilmu kepada siswanya, tetapi tidak hanya memberikan ilmu saja, melainkan bisa memiliki komitmen dalam hal melatih, membimbing, menjadi fasilitator, motivator juga evaluator.

#### 4. Hasil Belajar Siswa

Perubahan kemampuan menuju sikap, pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik disebut peningkatan hasil belajar. Perubahan ini dapat dibuktikan dari ketika guru mengadakan tes atau ujian di kelas yang sebelumnya dari peserta didik tidak mencapai nilai KKM, setelah diberikan lembar kegiatan siswa mencapai dari nilai KKM bahkan sampai melebihi dari KKM.

#### 5. Sejarah Kebudayaan Islam

Pelajaran ini dapat dipahami sebagai salah satu materi yang berhubungan dengan sejarah, catatan yang berkenaan dengan perkembangan peradaban islam mulai dari masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Abbasiyah, Bani Umayyah, Ayyubiah, sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara pokok materi ini memiliki kemanfaatan yang banyak mulai dari, menerapkan nilai-nilai intelektual yang dapat digunakan untuk membentuk perilaku, sikap dan karakter siswa.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Halaman pembuka berisi judul, persetujuan, pengesahan, motto, persembahan, nota dinas pembimbing, pernyataan orisinalitas penulisan, pedoman transliterasi Bahasa, kata pengantar, dan daftar isi. Pada bagian pembahasan ini terdapat banyak bab, setiap bab mempunyai sub bab tersendiri, sehingga pembaca dan penulis mudah memahaminya. Oleh karena itu, peneliti menyertakan pembahasan sistematika diantaranya:



## **1. BAB I : Pendahuluan**

Memberikan penjelasan masalah dan informasi terkait latar belakang pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII D MTs Negeri Kota Batu Malang. Fokus penelitian ini adalah menemukan solusi untuk masalah yang terkait dengan pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini mungkin bermanfaat bagi peneliti, pendidik, siswa, dan lembaga. Tabel akan digunakan untuk menunjukkan perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dan peneliti sebelumnya untuk menunjukkan orisinalitas penelitian ini. Untuk menghindari kebingungan mengenai arti istilah-istilah dalam judul penelitian, maka definisi istilah digunakan untuk menjelaskan istilah pokok pembahasan pada judul. Sistematika pembahasan akan berisikan ide pokok dari setiap bab penelitian yang dilakukan.

## **2. BAB II : Kajian Pustaka**

Memberi penjelasan tentang studi teoritis sebelumnya yang merangkum hasil penelitian sebelumnya tentang masalah yang serupa. Selain itu, kerangka berfikir yang digunakan untuk menyediakan solusi teoritis untuk rumusan masalah atau fokus penelitian. Kajian pustaka ini berisikan: pengertian metode pembelajaran, prinsip-prinsip penentuan metode pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran, pengertian metode *Teams Games Tournament*, kelebihan dan kekurangan metode *Teams Games Tournament*, langkah-langkah penggunaan metode *Teams Games Tournament*, pengertian hasil belajar siswa, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, pengertian Sejarah

Kebudayaan Islam, Tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah, Ruang lingkup pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Problematika Sejarah, Penilaian/Evaluasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Karakteristik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode *Teams Games Tournament*, Pembelajaran Sejarah menggunakan metode *Teams Games Tournament*.

### **3. BAB III : Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, model Penelitian Tindakan Kelas digunakan. Peneliti harus hadir untuk instrumen, observasi, dan pengumpulan data. Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu adalah tempat penelitian ini dilakukan. Data berasal dari data primer dan sekunder. Datanya dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian validitas dan analisis data melalui pengumpulan, pengurangan, penyampaian, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian dan kriteria keberhasilan tindakan menjelaskan tujuan penelitian.

### **4. BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian**

Kegiatan ini memberikan penjelasan tentang data dan hasil penelitian yang diperoleh dari pengalaman lapangan. Fokus penelitian meliputi profil sekolah, sejarah, visi, misi, motto, struktur organisasi, data karyawan, siswa, sarana prasarana, dan hasil penelitian.

## **5. BAB V : Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah terbukti lebih baik dengan memberikan penjelasan tentang analisis perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.

## **6. BAB VI : Penutup**

Bab akhir ini menyajikan kesimpulan temuan penelitian berdasarkan data yang diperoleh dan juga memberikan saran untuk kemajuan akademik di masing-masing madrasah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode Pembelajaran**

###### a. Pengertian Metode Pembelajaran

Bahasa Yunani "Metodos" dari kata "Metha" artinya melewati, melalui. "Hados" artinya jalan, strategi. Secara istilah, metode adalah jalan atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Namun, istilah "pembelajaran" dari kata "ajar", artinya instruksi kepada seseorang untuk memperoleh pengetahuan, dan awalan "pe", yang digabungkan menjadi "pembelajaran" yaitu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>10</sup>

Menurut definisi bahasa, metode pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mengatur pendidikan di kelas, mulai dari materi yang disusun dalam bentuk kegiatan praktik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut "Poerwokatja" dalam jurnal penelitiannya yang berjudul "*Esensi Metode Pembelajaran Perspektif Pendidikan Islam*" dalam jurnalnya yang berjudul mendefinisikan metode pembelajaran sebagai jalan menuju tujuan penyesuaian praktis materi pembelajaran, metode pengajaran dan cara mengelola proses pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Ahdar Djamaluddin and Wardana, Belajar Dan Pembelajaran, CV Kaaffah Learning Center, 2019, p. 10.

## b. Prinsip-Prinsip Penentuan Metode Pembelajaran

Menurut “Indrawati” dalam bukunya yang berjudul “*Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing*” ketika ingin membuat metode pembelajaran yang baik perlu diperhatikan ada 4 jenis yang harus disiapkan dalam penyusunan yaitu:<sup>11</sup>

### 1. Kondisi Kelas

Kondisi kelas ideal atau mendukung dalam mensukseskan pembelajaran di kelas, contoh ketika memakai metode pembelajaran bermain peran, maka dibutuhkan kelas yang luas. Ketika kelasnya kecil maka dicari kira-kira metode apa yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajarannya.

### 2. Individualisasi Peserta

Pentingnya memilih metode pembelajaran dengan melihat kemampuan siswa di kelas, misalnya tingkat pemahaman materi setiap siswa beda-beda, ada yang cepat paham, lambat dan juga ada yang sama sekali tidak paham

### 3. Dukungan Media Pembelajaran

Teknologi semakin maju dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat banyak di gunakan contohnya, Word Wall, Quizziz dan lainnya, itu merupakan sebagian media pembelajaran yang menambah ketertarikan siswa dalam proses belajar. Akan tetapi dengan adanya media berbasis teknologi ini menjadi tantangan bagi siswa misal, adanya HP dalam belajar. Akan tetapi hal itu tidak menghambat dengan

---

<sup>11</sup> MTEFL Indrawati, *Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing*, Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/ Inpassing Berbasis E - Learning (Jakarta, 2016).

adanya menggunakan media dalam pembelajaran. Tentu bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kertas atau yang lainnya yang mendukung penggunaan media sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.

#### 4. Pertimbangan Biaya

Perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran yang membutuhkan kebutuhan seperti membeli kertas, kain atau yang lainnya yang memerlukan biaya. Karena setiap siswa pasti punya platform yang berbeda-beda.

#### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran

Dalam penelitian "Djamarah dan Asman Zain" yang berjudul "*Fungsi Metode Terhadap Pencapaian Tujuan Dalam Komponen Pembelajaran*", mengatakan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi pilihan metode pembelajaran, termasuk:<sup>12</sup>

##### 1. Peserta Didik

Peserta didik merupakan manusia yang butuh dengan pendidikan. Tentu di kelas terdapat beberapa perbedaan setiap individu siswa baik dari aspek biologis, kemampuan intelektual maupun psikologis dan lainnya dengan latar belakang peserta didik ini menjadi peran penting guru dalam menentukan metode pembelajaran apa yang bisa menjadikan kelas kondusif, kreatif dan cocok di gunakan dalam kelas tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

##### 2. Tujuan Pembelajaran

---

<sup>12</sup> Isnawardatul Bararah, 'Fungsi Metode Terhadap Pencapaian Tujuan Dalam Komponen Pembelajaran', Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 12.1 (2022), 14.

Dalam dunia pendidikan pasti ada tujuan pembelajaran yang di inginkan. Dengan demikian metode pembelajaran yang sudah dirancang guru harus setara dengan kemampuan peserta didik di kelas. Metode harus mengikuti tujuan bukan sebaliknya dalam artian metode harus mendukung dengan adanya tujuan pembelajaran yang di inginkan.

### 3. Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar ini sangat dibutuhkan dalam melakukan suatu pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas. Pembelajaran bisa berjalan efektif, maksimal atau tidaknya tergantung dengan fasilitas yang digunakan.

### 4. Situasi

Setiap pembelajaran guru tidak selamanya menciptakan situasi pembelajaran yang sama. Guru harus bisa menyesuaikan situasi pembelajaran dengan metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Contohnya, metode pembelajaran problem solving, dimana setiap anak di bagi kelompok dan setiap kelompok di beri permasalahan dan siswa diminta untuk mendiskusikan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut, atau pertemuan selanjutnya metode ceramah jadi siswa bertempat di bangkunya masing-masing dengan memperhatikan guru menjelaskan materi.

### 5. Guru

Pelatihan guru sangat mempengaruhi keterampilannya. Guru yang bergelar sarjana dibidang pendidikan dan pengajaran mahir dalam banyak metode-metode pembelajaran, berbeda dengan guru yang

bergelar sarjana tapi tidak mahir dalam bidang pendidikan dan pengajaran.

## 2. Metode *Teams Games Tournament*

### a. Pengertian Metode *Teams Games Tournament*

Metode *Teams Games Tournament* ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain sehingga belajar lebih seru dan tidak bosan. Model belajar ini dilakukan dengan membentuk setiap kelompok ada 5 atau 6 siswa di kelas dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda. Setiap kelompok dibentuk supaya dapat mendorong siswa saling bekerja sama dan menghargai perbedaan satu sama lain. Metode ini juga mengajarkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan rasa percaya diri kepada setiap siswa. Menurut “Munawir” dalam jurnal penelitian yang berjudul “*Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa*” menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* ini sebagai turnamen akademik dimana dari setiap kelompok mendelegasikan 1 siswa untuk bersaing bersama kelompok lainnya.<sup>13</sup> Oleh Karena itu, dalam penggunaan metode ini guru menyajikan materi, siswa mendiskusikan materi yang diberikan dalam kelompoknya masing-masing.

Dalam metode *Teams Games Tournament* ini meskipun pembelajarannya secara kelompok, bukan berarti setiap kelompok harus ada 1 siswa yang faham, akan tetapi rekan satu kelompok akan membantu mempersiapkan

---

<sup>13</sup> I Putu Yogik Suwara Mahardi, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan, ‘Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa’, Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia, 2.2 (2019), 4.



pertandingan atau bersaing dengan kelompok lainnya, mulai dari membantu dalam memahami lembar kegiatan yang diberikan. Ketika siswa bermain, meskipun satu kelompok, mereka mau tidak mau harus menjawab pertanyaan yang diberikan secara mandiri. Disini peran guru harus memastikan bahwa peserta didik sudah bertanggung jawab dalam memahami materi yang diberikan.<sup>14</sup>

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Teams Games Tournament*

##### 1. Kelebihan

- Setiap siswa mulai dari yang cerdas dan kurang mempunyai peranan penting dalam kelompok, sehingga kondisi kelas aktif tidak pasif.
- Menumbuhkan semangat solidaritas dan toleransi antar anggota lainnya.
- Membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena ada rewardnya.
- Motivasi belajar lebih tinggi.<sup>15</sup>

##### 2. Kekurangan

###### 1. Bagi Guru

- Sulit untuk menggabungkan siswa dengan kemampuan belajar yang berbeda

###### 2. Bagi Siswa

---

<sup>14</sup> Romanda.

<sup>15</sup> Hendrawan Rizza Prasetya and M. Nur Rokhman, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017', PT Remaja Rosdakarya, 2016.

- Banyak siswa yang berbakat tetapi tidak mau membantu temannya dalam memahami materi.<sup>16</sup>

c. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Teams Games Tournament*

Menurut “Slavin” dalam jurnalnya yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Computer*” terdapat 5 elemen dalam menggunakan metode *Teams Games Tournament* antara lain:<sup>17</sup>

1. Presentasi Kelas

Kegiatan ini diawali dengan pendahuluan, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan materi utama yang akan dibahas dalam pelajaran.

2. Kelompok

Setiap kelompok terdiri dari lima atau enam siswa yang berbeda berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan faktor lain. Fungsi tim disini adalah memastikan bahwa setiap siswa belajar dan mempersiapkan anggotanya dengan baik untuk menghadapi pertandingan. Semua kelompok diberikan lembar kegiatan berkaitan dengan pembahasan yang sudah dijelaskan guru untuk didiskusikan atau saling memahami antar anggota. Peran guru disini adalah mengawasi ketika ada kesusahan dalam memahami materi dari setiap kelompoknya.

---

<sup>16</sup> Susanna Susanna, ‘Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar’, *Lantanida Journal*, 5.2 (2018), 6.

<sup>17</sup> D. P. P. N. W. A Rusnadi, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer’, *Mimbar Pgsd*, 6.3 (2013), 4.

### 3. Game

Pertandingan ini mencakup soal yang sudah di buat dari hasil materi yang sudah di presentasikan guru dan juga tugas kelompok yang sudah diberikan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan materi. Siswa mengambil kartu yang berisi soal dan jawaban yang sudah diberi nomor dan game dimainkan di atas meja.

### 4. Turnamen

Untuk memastikan bahwa semua siswa dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang sama, masing-masing kelompok dibentuk dengan cara berikut:

- Membuat daftar ranking dari hasil permainan sebelumnya.
- Kelompok terbentuk 4 atau 5 siswa.
- Menentukan anggota kelompok yang memiliki kemampuan yang sama.

### 5. Penghargaan

Perhitungan skor dilakukan bersama perwakilan dari setiap kelompok turnamen. Tim yang paling banyak skornya dan mencapai dari kriteria tertentu akan mendapatkan penghargaan.

## 3. Hasil Belajar Siswa

### a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Menurut “Hamdani” dalam jurnal yang berjudul “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*” mengartikan hasil belajar merupakan setiap individu siswa mengalami perubahan dari

pengetahuan, keterampilan dan apresiasi pribadi terhadap pembelajaran.<sup>18</sup> Dari dua sudut pandang bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yaitu berubahnya perlakuan siswa, kemampuan berfikir, kemampuan belajar dan juga keterampilannya ke arah yang positif.

Untuk mengetahui tingkat prestasi siswa bisa dilakukan dengan memberi selebar kegiatan siswa atau tes di awal dalam kegiatan pembelajaran. Setelah guru menyampaikan materi sesuai dengan metode yang telah dirancang, dikasih lagi lembar tes atau post test, guna melihat apakah ada perubahan dalam memahami materi tersebut. Oleh karena itu, siswa dianggap berhasil jika nilai mereka memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan oleh guru.

#### b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal maka di perlukan dengan adanya faktor yang mempengaruhinya salah satunya:

##### 1. Faktor Internal

###### a. Minat

Menurut “Slameto” dalam jurnal yang berjudul “*Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia*” mendefinisikan minat adalah perasaan menyukai dan tertarik pada sesuatu atau suatu kegiatan tanpa ada yang memberitahukannya. Minat juga bisa dianggap sebagai dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mengeksplorasi dan

---

<sup>18</sup> Sauli Farida Siregar, ‘Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Vii-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif Di Smp Negeri 29 Medan’, Jurnal Biolokus, 2.2 (2019), 4.

mengembangkan pemahaman lebih lanjut tentang hal yang diminatinya. Dalam hal ini, minat dapat menjadi pemicu motivasi yang kuat untuk belajar dan mencapai kesuksesan dalam bidang yang diminati. Meskipun tidak selalu tampak atau diketahui oleh orang lain, minat yang kuat dapat menjadi sumber kebahagiaan dan kepuasan pribadi.<sup>19</sup>

b. Bakat

Kemampuan bawaan dari siswa yang perlu dikembangkan dan dilatih disebut bakat. Setiap siswa tentu mempunyai bakat yang berbeda-beda, namun walaupun bakatnya sedikit bisa dikembangkan lagi. Dalam hal ini ada kaitannya dengan minat, ketika siswa punya minat maka dalam mencapai bakat tersebut akan lebih mudah.

c. Motivasi

Motivasi belajar yang tinggi akan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka akan lebih fokus dan lebih berusaha untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa lebih berani menghadapi tantangan dan tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, siswa akan memiliki keinginan yang kuat untuk meraih kesuksesan akademik. Oleh

---

<sup>19</sup> Leni Marlina and Solehun, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong', *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2.1 (2021), 5.

karena itu, sangat penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan motivasi yang kuat kepada siswa agar mereka dapat mencapai hasil belajar yang terbaik. Dengan motivasi ini, pembelajaran akan berjalan lancar, siswa akan belajar aktif, dan mereka akan mencapai hasil yang terbaik. Penggunaan media dan metode pembelajaran, selain motivasi yang berasal dari orang lain, sangat memengaruhi keinginan siswa untuk belajar.<sup>20</sup>

#### d. Cara Belajar

Metode pembelajaran yang menarik dapat mencakup penggunaan teknologi dalam kelas seperti multimedia dan presentasi yang interaktif. Untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, guru juga dapat mengatur aktivitas kelompok atau permainan edukatif. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih termotivasi untuk belajar.

## 2. Faktor Eksternal

### a. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah tempat siswa belajar. Berbagai faktor seperti kenyamanan tempat, fasilitas belajar, penggunaan metode dan media pembelajaran, dan lainnya, memengaruhi hasil belajar siswa.

### b. Lingkungan Keluarga

Salah satu kontribusi keluarga terhadap tumbuh kembang anak adalah merangsang kemampuan anak agar berhasil di sekolah dan

---

<sup>20</sup> Suharni Suharni, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6.1 (2021), 2 (p. 2).

kehidupan bermasyarakat. Sebelum anak masuk dalam pendidikan formal, pastinya orang tua sudah membekali atau mendidik anak terlebih dahulu. Dengan demikian, peran keluarga di sini sangat penting dan utama bagi kehidupan. Karena, adanya minat dan juga keberhasilan belajar siswa salah satunya harus ada dukungan dan perhatian dari keluarga.

#### **4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

##### **a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Bahasa Aarab "Syajarah" artinya "pohon" adalah asal kata sejarah. Dari bahasa Inggris "History" artinya peristiwa di masa lampau. Sejarah didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang menguraikan peristiwa yang terjadi di masa lalu dalam urutan kronologis dan mengandung banyak pelajaran untuk kehidupan saat ini dan masa depan.

Kebudayaan dapat didefinisikan sebagai kumpulan kegiatan termasuk kebiasaan adat istiadat, keseluruhan sistem pemikiran, tindakan, dan hasil kerja manusia yang dihasilkan melalui pembelajaran. Budaya disini memiliki dua wujud yang meliputi:

1. Eksistensi ideal (Nilai yang diungkapkan dalam kehidupan manusia).
2. Bentuk perilaku (Perilaku manusia yang menciptakan karya).

Kebudayaan Islam adalah budaya yang mengarah atau membawa nafas Islam. Namun, Islam bukanlah suatu kebudayaan melainkan melahirkan suatu kebudayaan yang disebut kebudayaan Islam.<sup>21</sup> Sejarah

---

<sup>21</sup> Agustina Irma, 'Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTSN 2 Banyuwangi' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

kebudayaan Islam memberikan gambaran tentang bagaimana prinsip-prinsip dan kemajuan masyarakat Islam berkembang dari masa lalu hingga saat ini. Mata pelajaran tersebut sangat penting dipahami khususnya di lembaga pendidikan MI, MTs, MA agar siswa dapat menyakini dan meneladani dari kebudayaan, nilai-nilai luhur di masa lalu dan masih bisa dijadikan contoh di zaman sekarang.

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- Menunjukkan kepada siswa betapa pentingnya mempelajari ajaran dasar Islam, nilai-nilai, dan tradisi Nabi Muhammad SAW untuk mengembangkan budaya dan peradaban Islam.
- Meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya waktu dan tempat sebagai proses yang menghubungkan masa lalu, sekarang, dan masa depan.
- Melatih kemampuan berpikir kritis siswa untuk memahami peristiwa sejarah dengan cara yang benar dan ilmiah.
- Mengembangkan rasa hormat dan apresiasi siswa terhadap sisa-sisa sejarah Islam sebagai bukti peradaban Islam sebelumnya.
- Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dan meneladani tokoh-tokoh yang berprestasi pada masa.

c. Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

Sesuai dengan keputusan direktur jenderal pendidikan islam nomor 3211 tahun 2022 menjelaskan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah narasi tentang perkembangan perjalanan manusia dalam proses



membangun peradaban melalui setiap masanya, meliputi persoalan ibadah dan hubungan antar manusia. Pembelajaran ini menekankan siswa agar dapat mengambil pelajaran di masa lalu yang dapat menyikapi dan menghadapi permasalahan dimasa sekarang.<sup>22</sup>

Mempelajari sejarah kebudayaan Islam mencakup pemahaman tentang aspek keagamaan, politik, dan sosial. Serta Sejarah kebudayaan Islam sangat cocok untuk membentuk karakter peserta didik melalui kajian keteladanan, cinta, perjuangan tanah air, tanggung jawab sosial yang besar untuk melatih peserta didik berkepribadian kuat, mandiri dan peduli terhadap lingkungannya.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup pembahasan materi Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah adalah:<sup>23</sup>

1. Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi seluruh alam semesta, yang mencakup pembahasan tentang kondisi masyarakat Arab pra-Islam, Dakwah Nabi Muhammad SAW di mekkah dan juga strategi dakwah Nabi di mekkah.
2. Perjuangan Nabi Muhammad SAW melakukan perubahan, yang mencakup pembahasan tentang kondisi masyarakat Madinah sebelum Islam, peristiwa hijrah Nabi ke Madinah, strategi dakwah Nabi di Madinah dan respon masyarakat saat Nabi berdakwah di Madinah.

---

<sup>22</sup> Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah, 2022.

<sup>23</sup> Yudhi Fachrudin, 'Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 01.03 (2024), 55.

3. Khulafaur Rasyidin yang mencakup pembahasan tentang latar belakang munculnya Khulafaur Rasyidin, biografi Khulafaur Rasyidin, Prestasi Khulafaur Rasyidin.
  4. Daulah Umayyah, yang mencakup pembahasan tentang sejarahnya, perkembangan peradaban masa daulah umayyah dan juga tokoh-tokoh ilmuwan muslim yang ada pada daulah umayyah.
  5. Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz, pembahasan mulai dari biografi, gaya kepemimpinannya, kesalehannya, dan juga prestasi yang diperoleh.
- e. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut siswa kelas VII D MTs Negeri Kota Batu, pembelajaran Sejarah lebih cenderung membosankan dan sedikit diminati siswa, karena materi yang dibahas tentang kejadian dimasa lalu, banyak hafalan tahun, tokoh, tempat, serta kejadian-kejadian runtut.<sup>24</sup> Problematika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini tidak hanya dihadapi oleh siswa saja, melainkan juga oleh masyarakat. Masyarakat menganggap bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya sekedar pelajaran tambahan, tidak memberikan kontribusi yang berarti bagi kehidupan, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Pola pikir ini menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar, terutama tentang subjek Sejarah Kebudayaan Islam.

Menurut “Miftahur Rohman” dalam proses belajar mengajar, pembentukan karakter dapat dilengkapi dengan pembelajaran sejarah.

---

<sup>24</sup> Muhtar Luthfie Al Anshory, ‘Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem’, Jurnal Penelitian Keislaman, 16.1 (2020), 3.

Pelajaran tidak hanya tentang sejarah tetapi juga nilai-nilai moral dapat dipetik dari kisah Nabi Muhammad SAW, Khulafaur Rasyidin dan tokoh lainnya. Oleh karena itu pentingnya belajar Sejarah Kebudayaan Islam salah satunya dapat membentuk karakter peserta didik melalui perubahan pola pikir dan cara pandang yang lebih baik. Sejarah dapat membentuk pandangan seseorang tentang perencanaan hidup untuk masa depan. Karena memahami masa lalu memungkinkan kita untuk memahami dan menguraikan masa depan seperti yang diharapkan.<sup>25</sup>

“Nike Astria” dalam penelitiannya yang berjudul “*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*” dia menjelaskan bahwa pendidik belum melakukan cukup untuk meningkatkan minat siswa dalam Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, dia menyatakan bahwa siswa cepat bosan karena penggunaan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tidak sesuai dengan mata pelajaran, sering mengantuk dan berpindah-pindah kelas selama proses pembelajaran.<sup>26</sup> Dalam pembelajaran Sejarah ketika hanya mengandalkan guru menyampaikan materi ke siswanya artinya siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, maka akan merasa bosan. Oleh karena itu perlunya guru merancang penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang menarik, variatif, interaktif dan menantang, khususnya penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.

---

<sup>25</sup> Niswatin Nurul Hidayati and others, ‘Urgensi Pembelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter’, *Journal Of Islamic Studies*, 18.2 (2022), 3.

<sup>26</sup> Nike Astria, ‘Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Di Mtsn 12 Tanah Datar)’ (Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2008).

f. Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Setelah guru menjelaskan materi tentu ada yang namanya evaluasi pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, serta mengetahui kemampuan siswa baik dalam aspek penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>27</sup>

Penilaian autentik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini meliputi:

1. Penilaian Kognitif

Pada aspek kognitif, siswa mampu menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru, guru sebelumnya memberikan kesempatan siswa untuk memaparkan materi yang akan dijelaskan, sehingga guru dapat menilai kemampuan masing-masing siswa. Penilaian kognitif ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian materi Khulafaur Rasyidin sesuai materi yang telah diajarkan oleh guru SKI.

2. Penilaian Afektif

Pada aspek afektif ini siswa mengamalkan peraturan peraturan yang berlaku di sekolah, berpakaian rapih, bertutur kata yang baik, mengucapkan salam, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Penilaian afektif ini dengan cara menilai sikap peserta didik. Penilaian sikap berpedoman pada lembar pengamatan yang telah dicantumkan di dalam modul ajar.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Muhammad Umar Hasbullah, 'Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Al-Ishlah Jenggawah Jember Tahun 2028', *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 14.21 (2018), 168.

<sup>28</sup> Fachrudin.

### 3. Penilaian Psikomotorik

Dari aspek psikomotor, siswa mempraktekkan dan membiasakan dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana yang dilakukan para sahabat, khalifah dan para ulama.

#### g. Karakteristik Pembelajaran Khulafaur Rasyidin Dengan Menggunakan Metode Teams Games Tournament

Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* pada materi Khulafaur Rasyidin ini berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya. Perbedaan tersebut lebih menekankan pada proses kerja kelompok. Tujuan yang ingin dicapai pada kemampuan akademik dalam penguasaan materi dan juga melihat bagaimana siswa siswi dapat bekerja sama dengan temannya dalam lingkup pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat dilihat dari pemberian tugas, belajar sambil bermain, dan juga penghargaan bagi siswa siswi yang mampu menyelesaikan tugasnya sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran yang ada.<sup>29</sup>

Materi Sejarah Kebudayaan Islam terkenal dengan materi yang mengandung banyak bacaan, tapi tidak semua materi itu sifatnya cerita. Contoh pada materi dinasti umayyah, abbasiyah, ayyubiyah dan lainnya, jika pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* menurut saya kurang tepat, karena materi tersebut memunculkan jawaban yang sifatnya menjabarkan atau menceritakan. Oleh karena itu tidak semua

---

<sup>29</sup> Rizki Annisa Amalia, 'Pengaruh Metode TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI Di MAN 4 Sleman Yogyakarta' (Universitas Islam Indonesia, 2017).

penyampaian materi bisa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, ada beberapa materi yang sifatnya informasi yang sudah tidak dapat dirubah lagi, contohnya materi Khulafaur Rasyidin yang membahas tentang biografi dan juga prestasinya, dimana materi ini mengandung banyak bacaan akan tetapi ada poin-poin penting yang perlu diingat oleh siswa, misal nama lengkap, tanggal lahir, prestasi, nama ayah ibu dan lainnya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik lebih mudah mengingat materi sambil bermain dan juga bersaing dengan temannya.

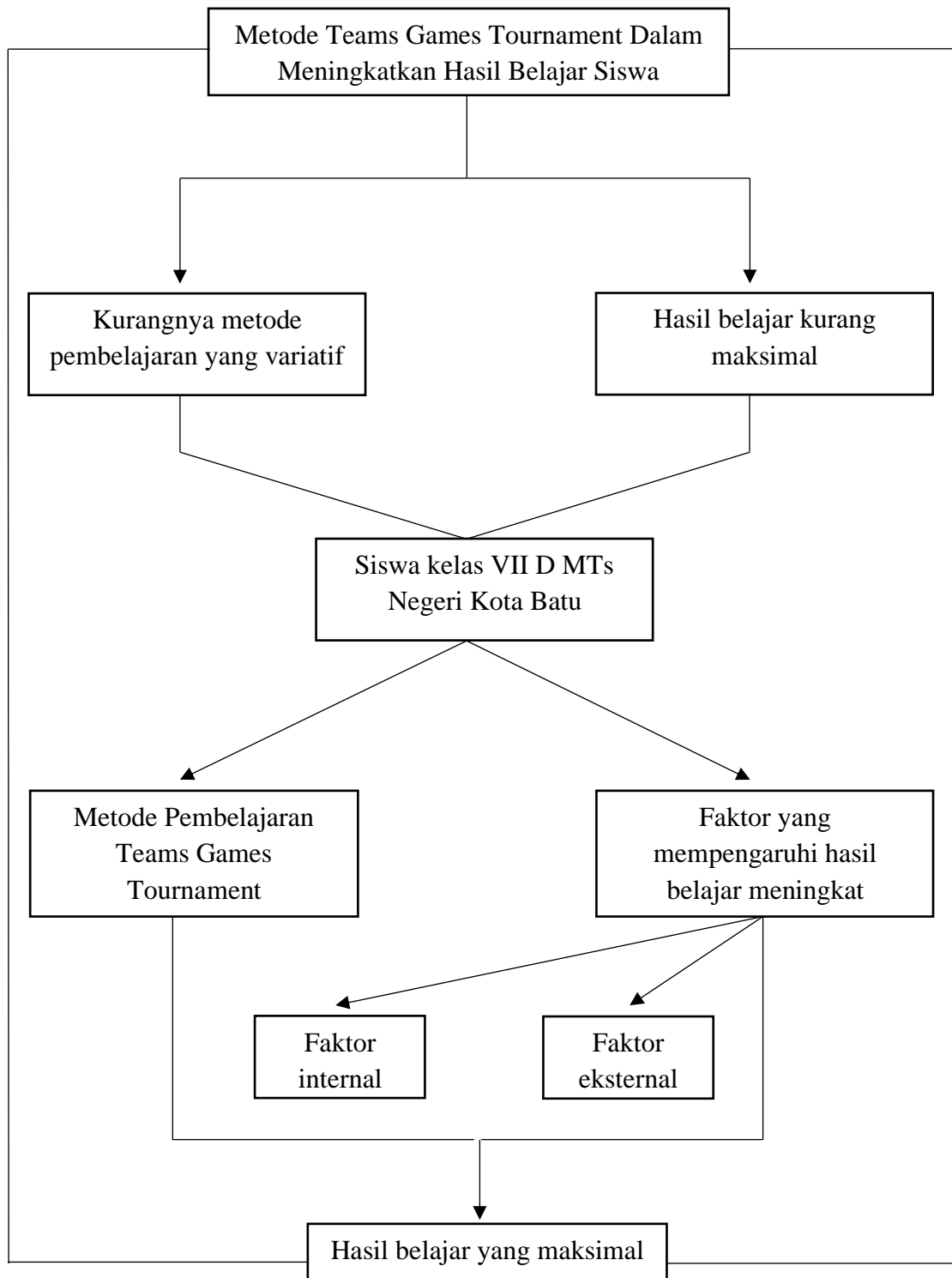
h. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Metode *Teams Games Tournament*

Metode *Teams Games Tournament* merupakan metode pembelajaran praktis yang melibatkan siswa aktif dalam diskusi dan permainan sehingga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa untuk belajar lebih giat demi meraih kemenangan dan penghargaan untuk kelompoknya. Metode pembelajaran ini menyebabkan siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam, serta merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melalui model ini lebih bermakna karena kegiatan ini menempatkan aktifitas siswa sebagai yang utama dengan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa secara leluasa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, misal melalui diskusi, presentasi kelompok. Adanya turnamen dan diskusi kelompok sebelumnya, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini meningkatkan

kebersamaan dan kemampuan komunikasi mereka, serta memperluas pemahaman mereka tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Selain itu, pembelajaran dengan teknik *Teams Games Tournament* ini lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif sehingga guru lebih berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran dan motivator bagi siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikapnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Teknik *Teams Games Tournament* juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa karena mereka dapat berbagi pengetahuan dan mereka saling mendukung, bekerja sama dalam mencari jawaban, dan menyampaikan ide-ide mereka kepada anggota tim lainnya. Dengan demikian, pembelajaran dengan teknik *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam dan tournament.

## B. Kerangka Teoritis



*Gambar 2.1*

*Gambar Kerangka Berpikir*



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian Tindakan Kelas berasal dari Bahasa Inggris yaitu “Classroom Action Research” artinya penelitian di dalam kelas secara sengaja untuk mencermati, mengamati proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu diberikan tindakan yang sudah direncanakan untuk memecahkan sebuah masalah dari latar belakang yang sudah dijelaskan supaya bisa memperbaiki kualitas atau hasil belajar yang berawal dari kurang maksimal menjadi maksimal.<sup>30</sup>

Penggunaan Penelitian Tindakan Kelas dilatar belakangi dengan adanya permasalahan penggunaan metode belajar yang membosankan, tidak variatif dan tidak menyenangkan sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan belajar hasil yang diperoleh kurang maksimal. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif meskipun datanya ada yang bersifat angka, akan tetapi uraiannya bersifat kualitatif atau deskriptif dalam bentuk kata-kata. Oleh karena itu, peneliti mencoba menyelesaikan masalah ini dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*. Karena ada bukti relevan yang menyatakan, menurut “Nugroho” *Tournament Teams Games* adalah jenis pembelajaran di mana siswa bekerja sama dengan satu sama lain. Dalam turnamen ini, siswa harus aktif, bertanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dan kelompok mereka. Siswa juga berkompetisi dengan kelompok lain. Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Dengan adanya metode *Teams Games Tournament* siswa juga

---

<sup>30</sup> Anisatul Azizah, ‘Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran’, *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.1 (2021), 3.

dapat belajar menghargai perbedaan pendapat dan mengambil keputusan bersama. Pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berkontribusi dan merasa penting dalam proses pembelajaran.<sup>31</sup>

## **B. Lokasi Penelitian**

Nama Sekolah : MTs Negeri Kota Batu

Alamat: Jl. Pronoyudo, Dadaprejo, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur 65233

No. Telp : (0341) 531400

Peneliti memilih sekolah ini dengan alasan:

1. Metode belajar kurang beragam, sehingga apabila metode diskusi kelompok dan ceramah tetap digunakan maka akan membosankan bagi peserta didik dan juga menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal.
2. Fasilitas di sekolah mumpuni akan tetapi tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal, karena di MTs Negeri Kota Batu ketika melaksanakan pembelajaran di luar kelas sering ditegur guru, melihat kondisi kelas yang tidak kondusif dan sering terjadi barang hilang.

## **C. Kehadiran Peneliti**

Peneliti harus hadir secara langsung di lokasi penelitian, karena peneliti akan merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, mengumpulkan, menganalisis, dan membuat laporan tentang hasil penelitian. Semua persyaratan penelitian akan ditanyakan saat peneliti hadir. Dengan hadirnya peneliti selama pengumpulan data, hasil penelitian akan diuji untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar relevan.

---

<sup>31</sup> Elektro, Setiawan, and Lastya.

#### **D. Subjek Penelitian**

Terdapat 28 peserta didik dengan 12 siswa dan 16 siswi menjadi subjek penelitian di MTs Negeri Kota Batu. Alasan mengambil kelas ini menurut guru Sejarah Kebudayaan Islam sekaligus wali kelasnya ibu Siti Rohmah, S.HI mengatakan bahwa di kelas VII D terdapat beberapa macam kemampuan siswa ada yang sangat pintar, pintar, dan kurang pintar, serta dalam proses pembelajaran suasana kelas bisa kondusif. Sehingga, menurut peneliti metode *Teams Games Tournament* cocok diimplementasikan di kelas VII D.

#### **E. Data dan Sumber Data**

Menurut “Sugiono” dalam artikel yang berjudul “*Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein*” terdapat 2 jenis data dalam penelitian,<sup>32</sup> diantaranya:

##### 1. Data Primer

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Data utama dari kelas VII D MTs Negeri Kota Batu terdiri dari:

- Lembar tes yang berupa soal untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas dan sikap siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament*.

---

<sup>32</sup> Chesley Tanujaya, ‘Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein’, *Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2.1 (2017), 4 (p. 4).

- Agar tidak keluar dari topik pembahasan maka dibutuhkan pedoman wawancara yang berfungsi untuk mengetahui selama pembelajaran di kelas VII D menggunakan metode *Teams Games Tournament*.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder ini membantu atau mendukung data primer yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel, penelitian sebelumnya, atau sumber lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Sumber lain dari data sekunder adalah dokumentasi seperti Modul Ajar, absensi siswa di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu, dan foto kegiatan selama pembelajaran.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Tes

Hal ini bisa dibuat dengan menyusun beberapa lembar kegiatan siswa seperti soal pilihan ganda, uraian, dll. Tes ini dirancang oleh peneliti sebagai tes tertulis bergaya pilihan ganda dengan 20 pertanyaan, peneliti membuat soal dengan mengacu materi yang berhubungan dengan menganalisis biografi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan dan juga prestasinya. Pada tes ini atau pre test dilakukan sebelum adanya tindakan atau pra siklus yang direncanakan supaya mengetahui sejauh mana siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan, ada pula post test yang di gunakan untuk mengeksplorasi atau mengevaluasi penugasan siswa terhadap materi yang disampaikan.

### 2. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengumpulkan informasi dengan cara peneliti mengamati suatu objek tertentu secara cermat dan dilakukan

langsung dengan melihat kondisi di lapangan. Kegiatan ini peneliti mencatat semua hasil atau peristiwa yang diperoleh dalam proses pembelajaran berlangsung di lembar observasi.

### 3. Wawancara

Peneliti mewawancarai ibu Siti Rohmah, S.HI selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu, wawancara dengan sebagian siswa yang ada di kelas VII D Negeri Kota Batu dan wawancara bersama guru-guru di sekolah yang berkaitan dengan judul penelitian. Pada pengumpulan data ini peneliti mencatat jawaban dari wawancara tersebut di buku catatan dan diperkuat dengan dokumentasi.

### 4. Dokumentasi

Teknik ini sangat penting dalam penelitian karena membantu meningkatkan kredibilitas data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara. Contoh dokumentasi observasi yang didapat di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu, Visi dan Misi MTs Negeri Kota Batu, struktur organisasi, Modul Ajar, dan foto lainnya yang terkait dengan topik penelitian.

## **G. Analisis Data**

Sebelum data dapat dianalisis, terlebih dahulu data harus dipecah menjadi bagian-bagian kecil, baru kemudian digabungkan untuk memperoleh pemahaman baru.<sup>33</sup> Dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah kegiatan memilih, mengelompokkan dan mengklasifikasikan untuk memperoleh hasil berdasarkan

---

<sup>33</sup> Gisely Vionalita, 'Analisis Data', Progress in Retinal and Eye Research, 3, 2006, 1 (p. 1).

masalah yang akan dipecahkan. Hasil analisis data Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Kegiatan merangkum, memilih poin penting, memfokuskan pada elemen penting dari data yang diperoleh melalui tes, wawancara, observasi, catatan, dan mencari topik atau pola yang terkait dengan *Teams Games Tournament*. Gambaran yang jelas akan dihasilkan dari data yang telah direduksi yang memudahkan pengumpulan data tambahan.

2. Penyajian Data

Data dapat berupa uraian singkat, hubungan antar kategori, atau apa pun yang berkaitan dengan cara *Teams Games Tournament* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Akibatnya, akan lebih mudah untuk memahami dan memahami apa yang terjadi, sehingga peneliti dapat menggunakan apa yang mereka ketahui untuk merencanakan pekerjaan selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah langkah terakhir dalam menganalisis data. Pada kegiatan ini semua rumusan masalah yang telah direncanakan sesuai di Bab 1 akan terjawab semua. Proses pengambilan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan fakta dan bukti mendukung yang ditemukan di lapangan. Penarikan kesimpulan di awal atau siklus 1 ini masih bersifat sementara. Kesimpulan bisa berubah ketika ada bukti yang tidak valid. Penelitian ini terbagi II siklus.

Cara untuk mengetahui nilai rata-rata siswa adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\Sigma}{n}$$

Keterangan:

X : Rata-rata nilai

$\Sigma$  : Jumlah semua nilai data

n : Jumlah data

Peneliti menggunakan rumus berikut untuk mengukur presentase ketuntasan siswa:

$$P = \frac{\Sigma n}{\Sigma N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase ketuntasan

$\Sigma n$  : Jumlah siswa yang tuntas

$\Sigma N$  : Jumlah seluruh siswa

Kemudian pedoman dalam menentukan nilai siswa adalah:

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Konversi</b>
81-100	A	Sangat baik
71-80	B	Baik
61-70	C	Cukup baik
51-60	D	Kurang baik
$\geq 50$	E	Sangat kurang baik

***Tabel 3.1***

***Tabel Konversi nilai KKM***

## H. Keabsahan Data

Dalam hal ini, data disajikan secara sistematis berdasarkan dari tes hasil belajar wawancara dan observasi. Selain itu, seperti yang ditunjukkan di bawah ini, peneliti melakukan uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data yang dikumpulkan:

### 1. Perpanjangan Pengamatan

Perluasan observasi tersebut dilakukan dengan melakukan penelitian lapangan kembali, observasi lain atau wawancara berdasarkan data yang diperoleh peneliti terkait judul penelitian. Hal ini dilakukan supaya tidak ada informasi yang di sembunyikan lagi.<sup>34</sup>

### 2. Meningkatkan ketekukan

Kegiatan ini dilakukan dengan cara memeriksa kembali data hasil belajar siswa yang sudah dikerjakan apakah benar atau salah. Selain itu dilakukan pemeriksaan lembar observasi siswa selama pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Hal ini dilakukan secara lebih menyeluruh dan berkesinambungan Sehingga data yang di dapat secara sistematis dan terpercaya.

### 3. Triangulasi

Kegiatan ini dilakukan untuk verifikasi data yang diperoleh dari berbagai sudut pandang. Dalam kegiatan ini peneliti menggunakan triangulasi teknik dan sumber:

---

<sup>34</sup> Salim, I. Rasyid, and Haidir, Pembelajaran Renang Gaya Dada Dengan Pendekatan Metode Inklusi, *Indonesia Performance Journal* 4 (Perdana, 2020).



a. Triangulasi Sumber

Sumber berbeda digunakan untuk meneliti data yang sama. Misalnya, peneliti memperoleh data dari wawancara siswa kelas VII D yang menyatakan bahwa guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, data ini saya verifikasi langsung dengan mewawancarai guru SKI di MTs Bu Ima menyatakan bahwa memang benar metode pembelajaran yang dipakai sampai saat ini hanya ceramah dan diskusi saja lebih seringnya diskusi. Selain itu peneliti juga mewawancarai siswa kelas VII D.

b. Triangulasi Teknik

Metode yang berbeda digunakan untuk meneliti data yang sama. Misalnya, peneliti memperoleh data profil sekolah MTs, sejarahnya, visi misi dan lainnya dari website MTs Kota Batu, data ini peneliti verifikasi lagi dengan wawancara bersama waka kurikulum dan kesiswaan serta melihat secara langsung atau observasi visi-misi sejarah dan lainnya di sekolah MTs Kota Batu <sup>35</sup>

## **I. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

1. Hasil belajar minimal mencapai nilai 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan kategori kualitas “Baik”
2. Perilaku siswa setidaknya mencapai kualitas “Baik” dalam hal minat belajar, keaktifan dalam belajar, kerja sama, dan faktor lainnya.

---

<sup>35</sup> Salim, Rasyid, and Haidir.

3. Dari siklus satu ke siklus berikutnya, presentasi hasil belajar siswa meningkat sebesar 80% sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peneliti dapat menggunakan kriteria presentase kesesuaian seperti yang dinyatakan Arikunto<sup>36</sup> yaitu:

- 0%-60% berkategori sangat kurang baik.
- 61%-70% berkategori kurang baik.
- 71%-79% berkategori cukup baik.
- 80%-85% berkategori baik.
- 86%-100% berkategori sangat baik.

## **J. Prosedur Penelitian**

Menurut “Model Kurt Lewin” menjelaskan bahwa ada 4 tahap dalam penelitian tindakan kelas di antaranya:<sup>37</sup>

### a. Siklus I

#### 1. Perencanaan

- Menyiapkan materi pembelajaran Modul Ajar dalam penelitian ini materi yang direncanakan tentang menganalisis biografi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan dan juga prestasinya.
- Menyiapkan sumber belajar atau bahan ajar yang digunakan berupa LKPD.

---

<sup>36</sup> Nanda Saputra, Penelitian Tindakan Kelas, (Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 77-78

<sup>37</sup> Mu'alimin and Rahmat Arofah Cahyadi Hari, Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek, Ganding, 2014, XLIV.

- Menyiapkan kelas dalam setting yang telah direncanakan, seperti menyingkirkan bangku dan lainnya.
- Mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan seperti, menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, menulis angka dan menulis kelompok.
- Menyiapkan lembar evaluasi siswa dalam pelaksanaan siklus I.

## 2. Tindakan

### **Kegiatan Pendahuluan**

- Mengucapkan salam dan berdo'a terlebih dahulu.
- Mengabsensi siswa yang ada di kelas VII D.
- Menyiapkan media atau perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.
- Menciptakan kondisi agar siswa siap mengikuti pembelajaran.
- Menyampaikan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan juga Indikator pembelajaran yang telah direncanakan.

### **Kegiatan Inti**

- Memberikan pemahaman terkait metode *Teams Games Tournament*.
- Menyampaikan topik pembahasan.
- Membagikan beberapa soal yang sudah disusun oleh guru untuk mengetahui tingkat keahaman peserta didik dari materi yang telah disampaikan sebelumnya.
- Mengumpulkan lembar jawaban di meja guru.
- Membentuk kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa secara merata.
- Menjelaskan peraturan games pada metode *Teams Games Tournament*.

- Setiap kelompok secara bergilir menjawab dari beberapa soal yang sudah di siapkan di papan tulis.
- Di akhir game mengumpulkan skor yang di dapat dari setiap kelompoknya bersama peserta didik. Kelompok yang paling tinggi akan mendapatkan penghargaan.
- Memberikan soal setelah penyampaian materi untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik setelah guru menerapkan metode *Teams Games Tournament*.
- Di akhir sub bab, mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuan yang sama. Pengelompokkan ini di bentuk untuk meja turnamen dengan memberikan soal sesuai tingkatan tersebut.

#### **Kegiatan Penutup**

- Mempersilahkan siswa untuk mengutarakan kesulitan selama pembelajaran.
- Memberi kesimpulan dari topik pembahasan
- Memberikan motivasi siswa.
- Menyampaikan topik pembelajaran dipertemuan selanjutnya.
- Penutup, do'a dan salam.

#### 3. Observasi

Dalam penelitian ini, metode *Teams Games Tournemant* digunakan untuk merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan kelas, termasuk kelebihan dan kekurangan.

#### 4. Refleksi

Peneliti mengevaluasi lagi rencana yang dibuat sudah sesuai dengan gagasan apa tidak, apa yang telah terjadi, dan apakah penelitian telah mencapai hasil yang diharapkan. Hasil dari pertimbangan ini digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya untuk mencapai tujuan Penelitian Tindakan Kelas. Dalam menerapkan Metode *Teams Games Tournament* ini dilakukan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti disini sebagai perencana, mengevaluasi dan juga observer.

#### b. Siklus II

Ketika hasil refleksi dan evaluasi dari siklus pertama telah dipenuhi, siklus kedua tidak dimulai. Jika hasil dari siklus pertama masih belum mencapai indikator yang ditetapkan, siklus kedua dimulai. Langkah-langkahnya sama dengan langkah-langkah siklus pertama, tetapi siklus kedua berbeda dari perencanaan siklus pertama. Jika hasil siklus kedua belum tercapai, siklus berikutnya dimulai.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL

#### A. Paparan Data

##### 1. Profil Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu

Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu ini merupakan unit pelayanan pendidikan di tingkat Tsanawiyah (Menengah Pertama) di Kota Batu. Saat ini dikepalahi oleh bapak Buasim, S.Pd, M.Pd. Berikut ini Profil MTS Negeri Batu dalam bentuk tabel:

*Tabel 4.1*

*Tabel Profil Madrasah*

1	Nama Madrasah	MTs Negeri Kota Batu
2	Nomor Statistik Madrasah / Nomor Pokok Sekolah Nasional	121135790001 / 20583900
3	Provinsi	Jawa Timur
4	Kota	Batu
5	Kecamatan	Junrejo
6	Kelurahan	Dadaprejo
7	Jalan dan Nomor	Pronoyudo No 4
8	Kode Pos	65323
9	Telepon	(0341)531400
10	Website	<a href="https://mtsnkotabatu.sch.id/">https://mtsnkotabatu.sch.id/</a>
11	Email	<a href="mailto:mtsnegeri@gmail.com">mtsnegeri@gmail.com</a>
12	Daerah	Perkotaan
13	Status Madrasah	Negeri
14	Kelompok Madrasah	Induk
15	Tahun Berdiri	2004

16	Kegiatan belajar mengajar	Pagi
17	Bangunan Madrasah	Milik Sendiri
18	Jarak ke pusat kecamatan	1.5 km
19	Jarak ke pusat kota	7.8 km
20	Terletak pada lintasan	Kelurahan
21	Organisasi penyelenggara	Pemerintah

## 2. Sejarah Singkat Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu

Sebelum diresmikan sekolah MTs Batu ini bernama : “MTs Persiapan Negeri” yang berdiri pada tahun 2004. Pada waktu itu satu-satunya madrasah milik negara yang terletak di batu adalah MAN II Malang. Maka lahirlah gagasan bahwa cepat atau lambat harus ada satu madrasah terpadu di kota batu yang terdiri dari MIN, MTsN dan MAN. MAN telah hadir sejak lama dan kini saatnya memberikan jawaban atas kebutuhan masyarakat yang ingin menyekolahkan anaknya, ingin menjadikan anaknya sebagai orang yang faham agama, social dan juga pendidikan di dunia. Demikian sudah sesuai dengan julukan kota batu sebagai kota wisata religi

Madrasah Tsanawiyah Persiapan Batu dikelola oleh Yayasan Pendidikan Al-Ikhlas yang berlokasi di jalan Sultan Agung No. 7 Kota Batu. Sedangkan MTs Negeri Kota Batu sendiri beralamat di jalan Pronoyudo, Kelurahan Dadaprejo Kec. Junrejo Kota Batu, wilayahnya umumnya gunung-gunung, dengan udara yang sejuk, asri dan lingkungan umat beragama yang sangat mendukung keberadaan madrasah.

Setelah kurang lebih 5 tahun beroperasi, tentunya melewati berbagai kesulitan akhirnya berdirilah pada tanggal 02 April 2009, berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2009, pendirian madrasah ini diresmikan secara pribadi dan resmi oleh kepala kanwil Departemen Agama Provinsi Jawa Timur dan Wali Kota Batu beserta jajarannya turut menghadiri acara pembukaan pendirian Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu. Upacara pelantikan dilaksanakan di lokasi madrasah : Tepat di Jl. Pronoyudo – Kel. Dadaprejo Kec. Junrejo Kota Batu. Dengan demikian madrasah ini resmi beralih status menjadi “Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu”.

### 3. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu

Berikut ini Visi dan Misi dari Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu :

#### a. Visi

*“Terwujudnya Madrasah Riset yang Religius, Unggul, Kompetitif dan Berwawasan Lingkungan”*

Adapun indikator-indikatornya adalah:

- Mewujudkan tradisi akademik yang berwawasan keilmuan melalui kegiatan penelitian.
- Perwujudan sikap religious dalam aktivitas sehari-hari beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.
- Mengembangkan kurikulum madrasah unggul yang menerapkan pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif.
- Menciptakan kinerja dan keunggulan kompetitif di bidang akademik dan non akademik



- Tercapainya sikap peduli dan budaya lingkungan yang berupaya menjaga lingkungan hidup.

**b. Misi**

- Mengembangkan sikap dan amalah keagamaan Islam untuk mendidik masyarakat berakhlak yang baik.
- Melaksanakan pembelajaran berbasis inkuiri, kreatif dan inovatif dalam meningkatkan prestasi siswa.
- Memperkuat semangat berprestasi, kritis, dan kompetitif di bidang akademik dan non akademik.
- Memperkuat kegiatan ekstra-kurikuler untuk pengembangan bakat seni, budaya dan olahraga.
- Mewujudkan lingkungan pendidikan yang bersih, sehat dan berbudaya yang berwawasan keilmuan
- Meningkatkan peran stakeholders dalam pengembangan madrasah riset dan berstandar nasional pendidikan.

4. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu

Struktur organisasi suatu lembaga pendidikan diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan dari dibentuknya struktur organisasi di MTs Negeri Kota adalah menciptakan kondisi yang efektif dari kegiatan di sekolah. Struktur organisasi digambarkan sebagai berikut:



## 1. Nama-Nama Guru dan Pegawai ASN

**Tabel 4.2****Tabel Nama Guru dan Pengawas ASN**

No	Nama	NIP	Jabatan
1	Buasim,S.Pd.,M.Pd	197005211997031001	Kepala Madrasah
2	Abdul Manab, S.E.,MM	197106042002121002	Kepala Tata Usaha
3	Dra. Khusniati	196503181995122003	Guru
4	Dra. Titik Hindrayani,M.Pd	196802201998032001	Guru
5	Ratih Eny Tjahjanti, S.Pd,M.Pd	197101212000032007	Guru
6	Agus Sholikhin, S.Ag, M.Pd	197212142005011003	Guru
7	Dra. Qomsatul Binti	196709022005012002	Guru
8	Dra. Dewi Khoriyah	196910172005012009	Guru
9	Siska Alwiana,S.PdI,M.Pd.I	197906202005012002	Guru
10	Umroh Mahfudhoh,M.Pd	198202242009012006	Guru
11	Akhmad Sugiarto, S.Si	198005132009011005	Guru
12	Achmad Imam Shofi'I,S.Ag	197107312006041008	Guru
13	Ninik Alfiana, S.Pd	197106262007012020	Guru
14	Diah Ambarumi Munawaroh, M.Pd	197912202007102006	Guru
15	Nur Yayuk Faridah, S.Ag	197507092008012009	Guru
16	Siti Purwati, S.Pd	197504032005012004	Guru
17	Rose Susanti Basya,S.E	198005272009102001	Bendahara DIPA
18	Abdul Muiz, S.Si	197807182007101001	Guru
19	Siti Anisah, S.Pd	197301192007102002	Guru
20	Anis Maisyaroh,S.Pd	197605162009032004	Guru
21	Alex Syariffudin, S.Pd	197605052009121002	Guru
22	Rachmah Ratnaningtyas,M.Pd	198411042009122004	Guru

23	Pitra Prastadila,S.Psi	199107192019032012	Guru
24	Hadi Santoso,S.Pd	198607192019031004	Guru
25	Nurvia Firdaus,S.Sy	199101182019032020	Guru
26	Ika Emirulliah Hidayati,S.Pd	199608092019032010	Guru
27	Siti Nurintan Agustina,S.Pd	198708022019032010	Guru
28	Sri Suelin,A.Ma.Pd	197312122009012005	Staf TU
29	Patrica Fitri M,S.P	199204042023212060	Staf TU
30	Zuliyah Indah Kurniawati, S.Pd.	198207162023212022	Guru
31	Drs. Iswanto	196507042023211002	Guru
32	Mochammad Nahrowi Pasya, S.Psi	198107282023211006	Guru
33	Siti Rochmah, S.HI	198402012023212030	Guru
34	Anisa Zulmiati,S.PdI	199005212023212039	Guru
35	Widya Arista Candra, S.Pd	199403062023212037	Guru
36	Habibatus Sa'diyah, S.Pd	199501102023212032	Guru
37	Trissia Rumana Kusuma,S.Pd	199506092023212028	Guru
38	Sheldiyas Novita Anggriyanti, S.Pd	199211082023212050	Guru
39	Alvina Zulfa Kummala,S.S	199312292023212043	Guru
40	Muchammad Choirul Bashori,S.Pd	199704122023211011	Guru

## 2. Nama Guru Non PNS/ASN

**Tabel 4.3**

**Tabel Nama Guru dan Pengawas Non ASN**

No	Nama	NUPTK/PEG_ID	Jabatan
1	H. Moh Masmakin, Mhi	3339752655200003	Guru
2	Izzatul Hidayah S.Hum	1541759661300004	Guru

3	Mahfudz, S.Ag.	7340754657200003	Guru
4	Nurhayati, S.Pd	9838755656300042	Guru
5	Dra. Farida	2736746652300002	Guru
6	H.Mokh. Suud, St	1942750652200000	Guru
7	Maslahah, S.Pd.I	1034744647300005	Guru
8	Siti Maisyaroh, S.Pd	3740749652300002	Guru
9	Abdul Hadi Harahab, S.Pd	1352755657200050	Guru
10	Dwi Rahmad Sujianto, S.Pd	8254752654200013	Guru
11	Laili Rahmawati, M.Pd	4749763664300080	Guru
12	Titin Andriyani, S.Pd	'337762664300103	Guru
13	Zainal Abidin, S.Pd	20536872189001	Guru
14	M. Taufiq Fajar Permana, M.Pd	20536872191003	Guru
15	Abdul Rohman Malik, S.Pd	20536872195005	Guru
16	Danang Fitriani Wibisono, S.Pd	20536872192003	Guru
17	Mariyyatul Qibtiyyah, S.H	20536872197003	Guru
18	Lutfiana Nurul Anisah, S.Pd	20536872198001	Guru
19	Ilfi Salsabila Elzhafira, S.Pd	20536872197002	Guru
20	Lailana Aulia Rahmah, S.Pdi	20536872100001	Guru

### 3. Nama Pegawai Non ASN

**Tabel 4.4**

**Tabel Nama Guru dan Pengawas Non ASN**

No	Nama	NUPTK/PEG_ID	Jabatan
1	Sugeng Purnomo	1434767668200000	Petugas Kebersihan
2	Agus Lutfianto	1840763664200003	Staf Tata Usaha Bag Persuratan dan Kepegawaian

3	Pandes	20536872168001	Penjaga Malam
4	Rachmatullah Shidiq,S.PdI	3433756660200000	Staf Tata Usaha Bag Umum
5	Suwandi	6437756660200000	Satpam/ Securiti
6	Putro Dani Erlangga	20536872188001	Pustakawan
7	Naning Dian Taurisna	20536872183001	Petugas Kebersihan dan Kerumahtanggaan
8	Ilham Nurdianto	20536872101001	Penjaga Malam
9	Sri Winayati	20536872170001	Petugas Kebersihan dan Kerumahtanggaan
10	INDAH GITA KARTIKASARI S.A.B	20536872197004	Staf TU Bagian Kurikulum
11	Ditta Diah Permatasari, S.T		Staf Humas
12	Elsa Regita Cahyani,S.Pd		Staf TU Keuangan Komite

#### 6. Data Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu

Siswa merupakan komponen penting yang harus ada dalam lembaga madrasah sebagai subjek pendidikan. Berikut ini paparan data siswa di MTs Negeri Kota Batu mulai dari kelas VII,VIII dan IX.

##### 1. Keadaan siswa pada tahun 2023-2024

**Tabel 4.5**

**Tabel Jumlah Siswa Tahun 2023 – 2024**

No	Kelas	Jml. Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Total
			L	P	
1	VII	10	118	198	316
2	VIII	10	146	182	328
3	IX	10	119	193	312
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>383</b>	<b>573</b>	<b>956</b>

## 2. Jumlah Siswa Perkelas

JUMLAH SISWA MTs NEGERI BATU												
TAHUN AJARAN 2023/2024												
KELAS VII				KELAS VIII				KELAS IX				
RUANG	L	P	JUMLAH	RUANG	L	P	JUMLAH	RUANG	L	P	JUMLAH	
A	15	18	33	A	18	15	33	A	13	18	31	
B	16	16	32	B	17	16	33	B	12	20	32	
C	13	18	31	C	17	16	33	C	14	18	32	
D	14	18	32	D	18	15	33	D	14	18	32	
E	13	18	31	E	19	14	33	E	14	18	32	
F	14	18	32	F	18	16	34	F	14	16	30	
G	12	19	31	G	14	19	33	G	12	18	30	
H	9	22	31	H	13	19	32	H	14	19	33	
I	0	31	31	I	0	31	31	I	0	29	29	
J	12	20	32	J	12	21	33	J	12	19	31	
	118	198	316		146	182	328		119	193	312	
Update Per 01 November 2023				JUMLAH SISWA KELAS 7, 8 dan 9				L P JUMLAH				
								383 573 956				

**Gambar 4.2**

**Gambar Jumlah Siswa Perkelas**

## 7. Data Sarana dan Prasarana Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu

Sarana prasarana di sekolah sangat penting sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan juga pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah. Semakin lengkap sarana prasarana yang ada maka semakin efektif dan efisien dalam pelaksanaan kegiatan. Berikut penyajian data sarana prasarana madrasah:

### 1. Data Sarana Prasarana MTs Negeri Kota Batu

**Tabel 4.6**

**Tabel Sarana Prasarana**

No	Ruang	Jumlah Ruang	Kondisi Baik	Kondisi Rusak	Kategori
1	Ruang kelas	32	32	-	Berat
2	Perpustakaan	1	1	-	-
3	R.Lab.IPA	1	1	-	-
4	Lab.Komputer	1	1	-	-
5	Ruang Guru	1	1	-	-

6	Ruang Kepala	1	1	-	-
7	Ruang TU	1	1	-	-
8	Ruang Waka	1	1	-	-
9	Multimedia	1	1	-	-
10	Lab. Musik	1	1	-	-
11	Ruang BK	1	1	-	-
12	KM/WC Siswa	16	16	-	Kurang
13	KM/WC Guru	2	2	-	-
14	Gudang	1	-	1	Ruang Kecil
15	UKS	1	1	-	Ruang Kecil
16	Lap.Olahraga	1	1	-	-
17	Ruang Kesenian	1	1	-	-
18	Lab. Bahasa	1	1	-	-
19	Asrama	1	1	-	-
20	Aula	1	1	-	-

## 2. Jumlah dan Kondisi Buku Pelajaran

*Tabel 4.7*

*Tabel Rekap Buku di Perpustakaan*

Jenis Buku	Eksemplar	Kondisi
Buku Teks/Pelajaran	27071	Baik
Buku Fiksi	473	Baik
Buku Non Fiksi	1966	Baik
Koleksi Ebook	345	Baik
Buku Reverensi	345	Baik
<b>Jumlah</b>	<b>29855</b>	



## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Perencanaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu**

Peneliti sebelumnya mendapatkan tempat Asistensi Mengajar di MTs Negeri Kota Batu, peneliti sekedar mengetahui dari aduan siswa siswi yang ada di MTs Negeri Kota Batu khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Setelah mengetahui permasalahan tersebut peneliti mengambil penelitian di MTs Negeri Kota Batu dengan sasaran kelas VII D dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pada hari Senin tanggal 29 Januari 2024 peneliti melakukan observasi pra lapangan di kelas VII D yang pada saat itu ada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan ibu Siti Rohmah, S.HI. Sesuai dengan yang disampaikan oleh sebagian siswa di kelas VII D:

MH Mengatakan :

*“Saya suka pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya saja gurunya dalam menyampaikan materi terkesan membosankan, menakutkan, apalagi metode yang dipakai menurut saya kurang menyenangkan, jadi kita merasa bosan, tidak ada kreatifitas guru yang bisa membangun semangat kita dalam belajar sejarah, apalagi sejarah itu terkesan materi yang mengandung banyak bacaan”.*

**[MH.RM1.01]**

Berdasarkan wawancara dengan berbagai siswa kelas VII D, menerapkan metode belajar yang kurang beragam dapat menyebabkan

siswa kurang bersemangat selama proses pembelajaran dilaksanakan sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Peneliti meminta izin penelitian kepada MTs Negeri Kota Batu pada hari Rabu tanggal 14 Februari 2024. Setelah pengajuan surat izin penelitian diterima, peneliti berdiskusi dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam ibu Siti Rohmah, S.HI untuk menentukan waktu pelaksanaan tindakan penelitian dengan materi Khulafaur Rasyidin yang membahas tentang biografi dan juga prestasinya. Seperti hasil wawancara bersama guru Sejarah Kebudayaan Islam ibu SR mengatakan :

*“Materi Sejarah Kebudayaan Islam ini menurut saya masih sulit untuk difahami bagi siswa siswa kelas VII, apalagi mereka baru masuk di MTs sudah ada materi yang membahas tentang dinasti umayyah, abbasiyah dll, setidaknya mereka terlebih dahulu ada ketertarikan dalam belajar Sejarah, dengan itu dalam pembelajarannya saya menggunakan metode ceramah dan juga diskusi sebagai pengantar siswa dalam memahami materi Sejarah”.*

**[SR.RM1.02]**

Kemudian SR menambahkan:

*“Dengan penerapan metode yang sudah saya rencanakan contohnya diskusi, ceramah hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Saya ingin meningkatkan semangat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan tetapi saya belum menemukan metode pembelajaran yang pas dan juga menarik”.* **[SR.RM1.03]**

Wawancara juga dilakukan bersama siswa siswi yang ada di kelas VII D terkait pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berikut pandangan mereka menurut AA mengatakan:

*“Pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan metode diskusi, ceramah, membuat peta konsep sudah itu saja”*

**[AA.RM1.01]**

KC juga menambahkan:

*“Biasanya yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi adalah dengan menjelaskan, membuka pertanyaan, diskusi, kadang disuruh buat peta konsep setelah itu presentasi di depan”.*

**[KC.RM1.01]**

Pembelajaran ini dilakukan secara berulang-ulang, hal ini menjadi bahan pertimbangan peneliti bersama Guru Sejarah pada pemilihan model pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara diatas, peneliti bekerjasama dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam menerapkan metode *Teams Games Tournament* yang diterapkan pada materi pembahasan Khulafaur Rasyidin yang membahas tentang biografi dan juga prestasinya, hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam ibu SR menyatakan bahwa:

*“Setelah saya tau penjelasan dari anda terkait pelaksanaan model pembelajaran kooperatif learning ini saya mencari tau, baca-baca dari jurnal maupun artikel terkait penggunaan metode Teams Gamest Tournament ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa,*

*karena pembelajarannya tidak monoton, tidak tegang, ada permainannya dengan itu siswa merasa senang dan juga semangat bisa belajar sambil bermain.”. [SR.RM1.04]*

Dalam pelaksanaannya metode pembelajaran ini digunakan dalam dua sesi yaitu permainan dan tournament. Peneliti mengembangkan rencana penelitian untuk memfasilitasi implementasi intervensi baru yang akan digunakan pada pembelajaran Sejarah. Perencanaan penelitian sebagai berikut:

a. Menetapkan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan juga Indikator Pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi yang mudah difahami “Khulafaur Rasyidin” yang membahas tentang biografi dan juga prestasinya. Adapun Kompetensi Inti (KI) atau Capaian Pembelajaran yang digunakan adalah:

- Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat dikehidupan masa kini dan masa depan.

Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) atau Tujuan Pembelajaran yang digunakan adalah:

- Menganalisis biografi kepemimpinan khulafaur rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan.
- Menganalisis perkembangan peradaban pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi untuk menjadi pribadi yang aktif dan maju

Sedangkan indikator yang digunakan adalah:

- Peserta didik mampu menghayati nilai-nilai positif yang dilakukan Khulafaur Rasyidin untuk kemajuan umat islam.
  - Menjelaskan biografi dari Khulafaur Rasyidin
  - Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai oleh Khulafaur Rasyidin.
  - Meneladani gaya kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.
  - Meneladani perilaku positif Khulafaur Rasyidin.
- b. Kumpulan persyaratan pelaksanaan berupa modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran dan juga penilaian pembelajaran.
- c. Membuat lembar observasi dan pedoman wawancara untuk digunakan pada siklus 1 dan seterusnya. Peneliti menyusun lembar observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berikut indikator yang digunakan untuk mengukur tingkah laku atau sikap siswa:
- Keaktifan dan saling memahami anggota kelompoknya dalam penerapan metode *Teams Games Tournament*
  - Bekerja sama kelompok dalam penerapan metode *Teams Games Tournament*
  - Ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal
  - Ketepatan menjawab pertanyaan
  - Disiplin mengikuti pembelajaran
  - Hadir 5 menit sebelum pelajaran dimulai
  - Bertanya kepada guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran
  - Mengerjakan latihan / quis di depan kelas

- Mengerjakan tugas secara individu

Kisi-kisi wawancara menjadi pedoman bagi peneliti mengenai aspek-aspek yang perlu ditanyakan selama penelitian.

- d. Membuat pre test yang akan digunakan pada pelaksanaan sebelum tindakan metode *Teams Games Tournament*.

## **2. Implementasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu?**

Siklus dalam penelitian tindakan ini terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut tahapan pelaksanaan penelitian:

### **a. Sebelum tindakan (Pra Siklus)**

Guru memberikan tes pada tahap pra tindakan yaitu *Pre Test* yang berjumlah 20 soal pilihan ganda. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi Khulafaur Rasyidin dan juga mengetahui kesulitan siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Dari *Pre Test* ini bisa melihat nilai siswa yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru melakukan *Pre Test* di kelas VII D yang berjumlah 28 peserta didik pada hari Senin tanggal 19 Februari 2024.

### **SOAL PRE TEST KELAS VII D**

#### **MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA BATU**

#### **I. BERILAH TANDA (X) PADA JAWABAN YANG PALING TEPAT !!!**

1. Khulafaur Rasyidin merupakan masa pemerintahan Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW. Secara bahasa Khulafaur Rasyidin mengandung arti...
  - a. Para pengganti yang mendapatkan petunjuk

- b. Petunjuk bagi orang-orang yang mengganti
  - c. Yang ditunjuk menggantikan Nabi
  - d. Para pemimpin islam
2. Nama asli Abu Bakar As-Syiddiq adalah...
    - a. Abdullah bin Umar
    - b. Abdullah bin Ustman
    - c. Amar bin Ass
    - d. Ubaidah bin Kaab
  3. Abu bakar menjabat sebagai khalifah selama...
    - a. 2 tahun
    - b. 11 tahun
    - c. 10 tahun
    - d. 12 tahun
  4. Nama tempat pertemuan kaum Muhajirin dan kaum Anshar di Madinah guna membicarakan pengganti Rasulullah adalah...
    - a. Tsaqifah bani Bakr
    - b. Tsaqifah bani Saad
    - c. Tsaqifah bani Mudhar
    - d. Tsaqifah bani Saidah
  5. Pengganti Abu Bakar adalah Umar bin Khattab, terpilihnya Umar adalah melalui...
    - a. Penunjukan oleh Abu Bakar
    - b. Pilihan sahabat
    - c. Musyawarah
    - d. Diundi
  6. Sahabat yang memiliki julukan *Dzun nurain* adalah...
    - a. Abu Bakar
    - b. Umar bin Khattab
    - c. Ustman bin Affan
    - d. Ali bin Abi Thalib
  7. Penerapan kalender hijriah terjadi pada masa khalifah
    - a. Abu Bakar As-Shiddiq
    - b. Umar bin Khattab
    - c. Usman bin Affan
    - d. Ali bin Abi Thalib

8. Salah satu kebijakan yang yang diterapkan oleh khalifah Ali bin Abi Thalib adalah...
  - a. Memerangi kaum murtad
  - b. Memperluas Masjid Nabawi Madinah
  - c. Meningkatkan peranan ulama' dalam dakwah islam
  - d. Mengganti para gubernur yang korup
9. Masa pemerintahan Ustman bin Affan berlangsung selama...
  - a. 2 tahun
  - b. 10 tahun
  - c. 12 tahun
  - d. 14 tahun
10. Penindakan pada orang-orang yang murtad dan mereka yang mengaku menjadi Nabi, terjadi di era kepemimpinan...
  - a. Umar bin Khattab
  - b. Abu Bakar As-Shiddiq
  - c. Ali bin Abi Thalib
  - d. Usman bin Affan
11. Pada masa jahiliyyah dan sebelum memeluk islam Abu Bakar As-Shiddiq mempunyai panggilan...
  - a. Atiq
  - b. Mu'taq
  - c. Utaiq
  - d. Asif
12. Proses kodifikasi Al-Qur'an pernah dilakukan 2 kali pada zamannya Khulafaur Rasyidin yaitu zamannya... dan ...
  - a. Abu Bakar As-Shiddiq dan Ali bin Abi Thalib
  - b. Abu Bakar As-Shiddiq dan Ustman bin Affan
  - c. Umar bin Khattab dan Ustman bin Affan
  - d. Ustman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib
13. Umar bin Khattab sahid dibunuh saat menjadi imam sholat shubuh oleh orang persia yang bernama...
  - a. Abu Lu'luah
  - b. Aswad Al Ansi
  - c. Musailamah Al-Kadzab
  - d. Abdullah bin Ubay



14. Berikut ini prestasi yang telah dicapai oleh Abu Bakar As-Shiddiq, kecuali...
  - a. Menumpas kelompok pembangkang
  - b. Pengumpulan Ayat-ayat Al-Qur'an
  - c. Perluasan wilayah Islam
  - d. Pembangunan istana Khalifah
15. Khalifah Ustman bin Affan adalah termasuk Khulafaur Rasyidin ketiga yang memiliki karakter...
  - a. Tegas dan tanpa kompromi
  - b. Sejuk, shaleh, dermawan dan sabar
  - c. Sangat ketat dalam memilih pejabat
  - d. Mulia, Pemalu, Dermawan dan Terhormat
16. Prestasi Abu Bakar As-Shiddiq selama menjadi Khalifah meliputi berbagai aspek, diantaranya memerangi kelompok pemberontak, kodifikasi Al-Qur'an, dan perluasan wilayah Islam. Alasan apa yang melatarbelakangi diadakannya kodifikasi Al-Qur'an pada masa Abu Bakar AS-Shiddiq...
  - a. Banyaknya penghafal Al-Qur'an yang gugur
  - b. Nabi menyuruh membukukan Al-Qur'an
  - c. Belum ada pembukuan Al-Qur'an
  - d. Ada sahabat yang menulis Al-Qur'an
17. Abu Bakar As-Shiddiq adalah Khalifah pertama yang terkenal dengan sifat beliau diantaranya...
  - a. Tegas dalam urusan agama, jarang senyum, memiliki wibawa yang sangat besar
  - b. Ramah dan bijaksana
  - c. Pemberani, kokoh pendirian, ramah, memiliki ide yang cemerlang
  - d. Dermawan, pemalu dan terhormat
18. Siapa Khalifah yang diberi pesan Nabi Muhammad untuk menggantikan imam Sholat saat Nabi sedang sakit pada peristiwa Isra' Mi'raj dan yang menerima perjanjian Hudaibiyah...?
  - a. Ali bin Abi Thalib
  - b. Ustman bin Affan
  - c. Abu Bakar As-Shiddiq
  - d. Umar bin Khattab

19. Siapa Khalifah yang mempunyai perawakan yang tinggi besar dan mampu bekerja dengan dua tangannya secara seimbang, bahkan beliau sangat ditakuti baik lawan maupun kawan...
- Abu Bakar As-Shiddiq
  - Ustman bin Affan
  - Ali bin Abi Thalib
  - Umar bin Khattab
20. Berikut merupakan Prestasi yang diperoleh oleh Khalifah Ali bin Abi Thalib kecuali...
- Membenahi keuangan negara
  - Memajukan ilmu nahwu
  - Renovasi masjid nabawi
  - Pembangunan kota kufah

*Tabel 4.8*

*Tabel Hasil Pre Test Siswa Kelas VII D*

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	45		√
2.	Habibi Ahsandika R	45		√
3.	Handika Prabowo Wijayanto	35		√
4.	Arkaan Valiant	60		√
5.	Khanza Ayu Febrina	80	√	
6.	M. Fikri Alamsyah	70		√
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	55		√
8.	Naufal Naraya S	75	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	55		√
10.	Egi Ratu Aleycia Z	70		√
11.	Shafa Arina	60		√
12.	Denadine Arsy E	75	√	

13.	Jibran Zahrotul	75	√	
14.	Prastya Asriel M	45		√
15.	Fazzal Athar	75	√	
16.	M. Haydar Arha	80	√	
17.	Syah Atthar Ibra	40		√
18.	Alva Yuanita	55		√
19.	Khairunnisa Chera	55		√
20.	Aqila Rana	55		√
21.	Zahra Intan Arofani	65		√
22.	Aura Mar'atus Sholiha	60		√
23.	Ahmad Aris M	50		√
24.	Raihan Azmi Y.F	70		√
25.	Terryza Angelina V	75	√	
26.	Ananta Aulia Putri	70		√
27.	Jessica Nur Anggraini	75	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani	35		√
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>		<b>1.705</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>30%</b>		
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>		<b>61</b>		

Hasil *Pre Test* siswa kelas VII D yang beranggotakan 28 ini, diperoleh nilai rata-rata 61 yang memiliki keterangan “Cukup Baik”, dapat dinyatakan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, presentase ketuntasan siswa belum memenuhi Kriteria Keberhasilan Tindakan yang sebesar 80% karena hasilnya hanya 30%. Oleh karena itu, langkah selanjutnya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan

menggunakan metode yang sudah direncanakan yaitu *Teams Games Tournament* pada siklus I.

**b. Siklus I**

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 1 dilakukan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada Senin tanggal 26 Februari 2024 sampai dengan Kamis, 21 Maret 2024 dengan materi Khulafaur Rasyidin yang membahas tentang Biografi dan Prestasinya. Pada siklus I ini diikuti sejumlah 28 Peserta didik yang ada di kelas VII D. Waktu pelaksanaan pada siklus I ini dilakukan selama 2 JP (2x40 Menit).

## 1. Perencanaan Siklus I

### a) Menyusun Modul Ajar

#### TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

Satuan Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Fase/Kelas : D/Kelas VII

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Penyusun : Silvia Rohmatut Thoyyibah

Elemen	Capaian Pembelajaran	kompetensi	Lingkup Materi	Tujuan Pembelajaran
Periode Khulafaur Rasyidin	Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat dikehidupan masa kini dan masa depan.	Menganalisis	Peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur rasyidin	Menganalisis peristiwa yang terjadi pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan.

#### ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Periode Khulafaur Rasyidin	Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat dikehidupan masa kini dan masa depan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis biografi kepemimpinan khulafaur rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan.</li> <li>Menganalisis perkembangan peradaban pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi untuk menjadi pribadi yang aktif dan maju</li> </ul>	1 X 2 JP

## **MODUL AJAR**

Satuan Pendidikan	: Madrasah Tsanawiyah
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Fase/Kelas	: D/Kelas VII
Topik Materi	: Khulafaur Rasyidin (Biografi dan Prestasi)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 x 2 JP)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Penyusun	: Silvia Rohmatut Thoyyibah

### **Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.

### **Tujuan Pembelajaran**

- Menganalisis biografi kepemimpinan khulafaur rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan.
- Menganalisis perkembangan peradaban pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi untuk menjadi pribadi yang aktif dan maju

### **Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran**

- Peserta didik mampu menghayati nilai-nilai positif yang dilakukan Khulafaur Rasyidin untuk kemajuan umat islam.
- Peserta didik mampu menjalankan perilaku ikhlas dalam berjuang untuk mencapai kemajuan.
- Peserta didik mampu menjelaskan biografi dari Khulafaur Rasyidin
- Peserta didik mampu menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai oleh Khulafaur Rasyidin.

- Meneladani gaya kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

### **Asesmen**

- Asesmen Awal / Kognitif (Sebelum Pembelajaran)
- Asesmen Afektif (Penilaian yang mencakup sikap siswa)
- Asesmen Psikomotor (Keterampilan)

### **Teknik Asesmen**

- Tes Tertulis
- Observasi
- Penugasan
- Tes Lisan

#### **a. Asesmen Awal**

- Teknik : Tes tulis
- Bentuk : Pilihan Ganda (20)
- Instrument :

#### **I. BERILAH TANDA (X) PADA JAWABAN YANG PALING TEPAT !!!**

1. Khulafaur Rasyidin merupakan masa pemerintahan Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW. Secara bahasa Khulafaur Rasyidin mengandung arti...
  - a. Para pengganti yang mendapatkan petunjuk
  - b. Petunjuk bagi orang-orang yang mengganti
  - c. Yang ditunjuk menggantikan Nabi
  - d. Para pemimpin islam
2. Nama asli Abu Bakar As-Syiddiq adalah...
  - a. Abdullah bin Umar
  - b. Abdullah bin Ustman
  - c. Amar bin Ass
  - d. Ubaidah bin Kaab
3. Abu bakar menjabat sebagai khalifah selama...
  - a. 2 tahun
  - b. 11 tahun
  - c. 10 tahun
  - d. 12 tahun

4. Nama tempat pertemuan kaum Muhajirin dan kaum Anshar di Madinah guna membicarakan pengganti Rasulullah adalah...
  - a. Tsaqifah bani Bakr
  - b. Tsaqifah bani Saad
  - c. Tsaqifah bani Mudhar
  - d. Tsaqifah bani Saidah
5. Pengganti Abu Bakar adalah Umar bin Khattab, terpilihnya Umar adalah melalui...
  - a. Penunjukan oleh Abu Bakar
  - b. Pilihan sahabat
  - c. Musyawarah
  - d. Diundi
6. Sahabat yang memiliki julukan *Dzun nurain* adalah...
  - a. Abu Bakar
  - b. Umar bin Khattab
  - c. Ustman bin Affan
  - d. Ali bin Abi Thalib
7. Penerapan kalender hijriah terjadi pada masa khalifah
  - a. Abu Bakar As-Shiddiq
  - b. Umar bin Khattab
  - c. Usman bin Affan
  - d. Ali bin Abi Thalib
8. Salah satu kebijakan yang yang diterapkan oleh khalifah Ali bin Abi Thalib adalah...
  - a. Memerangi kaum murtad
  - b. Memperluas Masjid Nabawi Madinah
  - c. Meningkatkan peranan ulama' dalam dakwah islam
  - d. Mengganti para gubernur yang korup
9. Masa pemerintahan Ustman bin Affan berlangsung selama...
  - a. 2 tahun
  - b. 10 tahun
  - c. 12 tahun
  - d. 14 tahun
10. Penindakan pada orang-orang yang murtad dan mereka yang mengaku menjadi Nabi, terjadi di era kepemimpinan...
  - a. Umar bin Khattab



- b. Abu Bakar As-Shiddiq
  - c. Ali bin Abi Thalib
  - d. Usman bin Affan
11. Pada masa jahiliyyah dan sebelum memeluk islam Abu Bakar As-Shiddiq mempunyai panggilan...
- a. Atiq
  - b. Mu'taq
  - c. Utaiq
  - d. Asif
12. Proses kodifikasi Al-Qur'an pernah dilakukan 2 kali pada zamannya Khulafaur Rasyidin yaitu zamannya... dan ...
- a. Abu Bakar As-Shiddiq dan Ali bin Abi Thalib
  - b. Abu Bakar As-Shiddiq dan Ustman bin Affan
  - c. Umar bin Khattab dan Ustman bin Affan
  - d. Ustman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib
13. Umar bin Khattab sahid dibunuh saat menjadi imam sholat shubuh oleh orang persia yang bernama...
- a. Abu Lu'luah
  - b. Aswad Al Ansi
  - c. Musailamah Al-Kadzab
  - d. Abdullah bin Ubay
14. Berikut ini prestasi yang telah dicapai oleh Abu Bakar As-Shiddiq, kecuali...
- a. Menumpas kelompok pembangkang
  - b. Pengumpulan Ayat-ayat Al-Qur'an
  - c. Perluasan wilayah Islam
  - d. Pembangunan istana Khalifah
15. Khalifah Ustman bin Affan adalah termasuk Khulafaur Rasyidin ketiga yang memiliki karakter...
- a. Tegas dan tanpa kompromi
  - b. Sejuk, shaleh, dermawan dan sabar
  - c. Sangat ketat dalam memilih pejabat
  - d. Mulia, Pemalu, Dermawan dan Terhormat
16. Prestasi Abu Bakar As-Shiddiq selama menjadi Khalifah meliputi berbagai aspek, diantaranya memerangi kelompok pemberontak, kodifikasi Al-Qur'an, dan

perluasan wilayah Islam. Alasan apa yang melatarbelakangi diadakannya kodifikasi Al-Qur'an pada masa Abu Bakar AS-Shiddiq...

- a. Banyaknya penghafal Al-Qur'an yang gugur
  - b. Nabi menyuruh membukukan Al-Qur'an
  - c. Belum ada pembukuan Al-Qur'an
  - d. Ada sahabat yang menulis Al-Qur'an
17. Abu Bakar As-Shiddiq adalah Khalifah pertama yang terkenal dengan sifat beliau diantaranya...
- a. Tegak dalam urusan agama, jarang senyum, memiliki wibawa yang sangat besar
  - b. Ramah dan bijaksana
  - c. Pemberani, kokoh pendirian, ramah, memiliki ide yang cemerlang
  - d. Dermawan, pemalu dan terhormat
18. Siapa Khalifah yang diberi pesan Nabi Muhammad untuk menggantikan imam Sholat saat Nabi sedang sakit pada peristiwa Isra' Mi'raj dan yang menerima perjanjian Hudaibiyah...?
- a. Ali bin Abi Thalib
  - b. Ustman bin Affan
  - c. Abu Bakar As-Shiddiq
  - d. Umar bin Khattab
19. Siapa Khalifah yang mempunyai perawakan yang tinggi besar dan mampu bekerja dengan dua tangannya secara seimbang, bahkan beliau sangat ditakuti baik lawan maupun kawan...
- a. Abu Bakar As-Shiddiq
  - b. Ustman bin Affan
  - c. Ali bin Abi Thalib
  - d. Umar bin Khattab
20. Berikut merupakan Prestasi yang diperoleh oleh Khalifah Ali bin Abi Thalib kecuali...
- a. Membenahi keuangan negara
  - b. Memajukan ilmu nahwu
  - c. Renovasi masjid nabawi
  - d. Pembangunan kota kufah

#### **b. Asesmen Afektif**

- Teknik : Pengamatan sikap

- Bentuk : Lembar observasi
- Instrumen :

No	Nama Siswa	Aspek Skor				Jumlah
		A	B	C	D	
<b>Jumlah</b>						
<b>Rata-Rata</b>						

**Keterangan :**

A : Kehadiran

B : Bertanya kepada guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran

C : Mengerjakan latihan / quis di depan kelas

D : Mengerjakan tugas

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Kurang : D
- Cukup : C
- Baik : B
- Sangat baik : A

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- D : 1-5
- C : 6-10
- B : 11-15
- A : 16-20

**c. Asesmen Psikomotor**

- Teknik : Pengamatan Keterampilan
- Bentuk : Lembar Observasi
- Instrument :

No	Nama Siswa	Aspek Skor					Jumlah
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	
<b>Jumlah</b>							
<b>Rata-Rata</b>							

**Keterangan Indikator :**

(1) : Keaktifan dan saling memahami anggota kelompoknya dalam penerapan metode Teams Games Tournament

(2) : Bekerja sama kelompok dalam penerapan metode Teams Games Tournament

(3) : Ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal

(4) : Ketepatan menjawab pertanyaan

(5) : Disiplin mengikuti pembelajaran

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Sangat kurang : 1
- Kurang : 2
- Cukup : 3
- Baik : 4
- Sangat baik : 5

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- E : 5-8
- D : 9-12
- C : 13-16
- B : 17-20
- A : 21-25

### **Pemahaman Bermakna !**

Menjadi seorang pemimpin merupakan amanah yang sangat luar biasa. Selain harus mempertanggung jawabkan kepemimpinannya di dunia, seorang pemimpin juga bertanggung jawab di akhirat. Khulafaur Rasyidin merupakan contoh pemimpin yang dapat diteladani.

### **Pertanyaan Pemantik**

1. Apa yang kalian ketahui tentang Khulafaur Rasyidin?
2. Siapa sajakah yang termasuk dalam Khulafaur Rasyidin?
3. Prestasi apa saja yang dihasilkan pada masa Khulafaur Rasyidin?

### **Kegiatan Pembelajaran**

- Individu
- Kelompok

### **Metode Pembelajaran**

- Presentasi
- Tanya Jawab
- Penugasan
- Teams Games Tournament

### **Langkah-Langkah Pembelajaran**

#### Pertemuan 1

##### **a. Pendahuluan**

- Mengucap salam dan berdo'a terlebih dahulu.
- Mengabsensi siswa yang ada di kelas VII D.
- Menyiapkan media atau perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.
- Menciptakan kondisi agar siswa siap mengikuti pembelajaran.

- Menyampaikan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan juga Indikator pembelajaran yang telah direncanakan.

**b. Kegiatan Inti**

- Menjelaskan materi terkait biografi dan juga prestasi dari Khulafaur Rasyidin
- Memberikan pemahaman terkait metode *Teams Games Tournament*.
- Membentuk kelompok secara acak
- Mempersilahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya
- Menjelaskan peraturan games pada metode *Teams Games Tournament*.
- Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya terkait penyampaian materi dan peraturan game yang telah disampaikan.
- Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* dimulai.
- Di akhir game mengumpulkan skor yang di dapat dari setiap kelompoknya.

**c. Penutup**

- Memberi kesimpulan dari topik pembahasan
- Memberikan motivasi siswa.
- Memberikan reward kepada kelompok yang paling tinggi nilainya.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya untuk mengingat materi yang telah disampaikan sebagai bahan belajar secara kelompok di pertemuan selanjutnya

## Pertemuan 2

### a. Pendahuluan

- Mengucap salam dan berdo'a terlebih dahulu.
- Mengabsensi siswa yang ada di kelas VII D.
- Menyiapkan media atau perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.
- Menciptakan kondisi agar siswa siap mengikuti pembelajaran.

### b. Kegiatan Inti

- Guru mengelompokkan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- Menjelaskan peraturan Tournament pada metode *Teams Games Tournament*.
- Pelaksanaan Tournamentnya sama seperti pertemuan sebelumnya hanya saja pembuatan soal beda (d disesuaikan sama kemampuan setiap masing-masing kelompok).

### c. Penutup

- Memberi kesimpulan dari topik pembahasan
- Memberikan motivasi siswa.
- Memberikan penghargaan kepada seluruh peserta didik yang ada di kelas VII D sebagai bentuk apresiasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## Materi Pembelajaran

### A. Pengertian Khulafaur Rasyidin

Khulafaur rasyidin menurut istilah adalah pemimpin umat Islam pengganti Nabi Muhammad Saw yang telah mendapat petunjuk dari Allah SWT. untuk

meneruskan perjuangan Nabi Muhammad Saw. Secara bahasa Khulafaur Rasyidin berasal dari bahasa Arab: Khalifah artinya pengganti sedang Ar-Rasyidin artinya mereka yang dapat petunjuk. Jadi khulafaurasyidin menurut bahasa adalah orang yang ditunjuk sebagai pengganti, pemimpin atau penguasa yang selalu mendapat petunjuk dari Allah Swt.

## B. Latar Belakang Munculnya Khulafaur Rasyidin

Rasulullah Saw. wafat hari Senin, 12 Rabi'ul awal 11 H atau tanggal 8 Juni 632 M. Saat itu, beliau berumur 63 tahun. Selama 13 hari beliau sakit yaitu mulai tanggal 29 Safar 11 Hijrah. Menggantikan Nabi menjadi Imam sholat. Terjadinya perselisihan antara kaum muhajirin dan kaum anshor. Kaum Muhajirin mengajukan Abu Bakar as Siddiq sebagai kandidat pemimpin umat Islam setelah wafatnya Rasulullah Saw. dengan berbagai argumentasi. Kaum muhajirin adalah pengikut pertama dan berjuang sejak awal dengan Rasulullah Saw. Di pihak lain, kaum Anshor merasa paling berhak karena Islam dapat berkembang dan mengalami masa kejayaan setelah Rasulullah hijrah ke Madinah. Mereka mencalonkan Sa'ad bin Ubadah sebagai Kandidat pemimpin umat Islam.

## C. Biografi Khulafaur Rasyidin

### 1. Abu Bakar

Nama Abu Bakar As-Siddiq sebenarnya adalah Abdullah bin Usman bin Amr bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim bin Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai bin Ghalib bin Fihri al Kuraisyi al Taimi. Bertemu nasab dengan Rasulullah Saw., pada kakeknya Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai. pada masa Jahiliyah Abu Bakar As-Siddiq memiliki panggilan Atiq. Abu Bakar As-Siddiq terkenal dengan kebaikan, keberanian, kokoh pendirian, ramah, selalu memiliki ide-ide yang cemerlang untuk keluar dari



permasalahan yang pelik. Ia memiliki azimah, faqih, penyabar, rendah hati, wirai, zuhud dan tawakal. Keutamaannya adalah Ketika diajak oleh Nabi untuk mengimani Allah Swt dan Nabi Muhammad Saw., langsung membenarkan dan mengimaninya, pada peristiwa “Isra Mi’raj”, ia membenarkan tanpa ragu, ketika Rasulullah sakit, yang dipesan menjadi Imam adalah beliau, dan orang yang menerima perjanjian Hudaibiyah. Abu Bakar As-Siddiq menjadi khalifah kurang lebih selama 2 tahun.

#### 2. Umar bin Khattab

Umar bin Khattab adalah al Faruq. Ia mempunyai perawakan yang tinggi besar dan mampu bekerja dengan dua tangannya secara seimbang, seorang yang sangat ditakuti baik oleh lawan maupun kawan. Umar binKhathab adalah orang yang sangat tawadlu’ kepada Allah SWT. Ia memiliki pola hidup yang sangat sederhana, terkenal sangat tegas dalam urusan agama, jarang senyum dan memiliki wibawa yang sangat besar. Memerintah selama 10 tahun.

#### 3. Ustman bin Affan

Nama panggilan Usman bin Affan adalah Abu Amr dan Abdullah al Kuraisy al-Umawiy, Amirul Mukminin Dzun Nurain wa Hijratin Memiliki akhlak yang sangat mulia, pemalu, dermawan, dan terhormat. Memimpin selama 12 tahun.

#### 4. Ali bin Abi Thalib

Ali bin Abi Thalib Karamallahu Wajhah orang yang pertama kali masuk Islam dari golongan anak-anak. Ia merupakan salah satu dari sepuluh sahabat Nabi Saw., yang diberitakan masuk surga. Memimpin salaam 5 tahun. Dibunuh Ibnu maljum.

#### D. Prestasi Khulafaur Rasyidin

##### 1. Abu Bakar

- Menumpas kelompok pembangkang

Pada masa itu beberapa suku Arab yang berasal dari Hijaz dan Nejed menyatakan murtad atau membangkang kepada khalifah baru dan sistem yang ada. Suku-suku tersebut menyatakan bahwa mereka hanya memiliki perjanjian dengan Nabi Muhammad Saw. Oleh karena itu, kewafatan Nabi Muhammad Saw menjadi alasan sehingga perjanjian tersebut tidak berlaku lagi. Ada pula yang menolak membayar zakat. Sebagian golongan yang lain kembali memeluk agama dan tradisi lamanya, yakni menyembah berhala.

Diantara orang yang mengaku Nabi adalah Musailimah al-Kadzab. Musailamah yang berasal dari Yamamah mendapat dukungan dari Bani Hanifah hingga ia berhasil mengumpulkan ribuan pengikut. Dari sinilah, Perang Yamamah yang melibatkan pasukan muslim dan pasukan Musailamah pecah. Perang itu akhirnya dimenangkan oleh kaum muslimin yang dipimpin oleh Khalid bin Walid meski mengakibatkan banyak penghafal al-Qur'an wafat. Selain musailimah al-Kadzab, Thulaihah bin Khuwailid al-Asadi juga menganggap dirinya sebagai nabi. Pengikutnya berasal dari Bani Asad, Ghatafan dan Bani Amir. Abu Bakar mengirim pasukan yang di pimpin Khalid bin walid untuk memerangi kelompok ini sehingga pasukan muslim berhasil mengalahkan mereka.

- Kodifikasi Al-Qur'an

Dampak dari perang yang berlangsung di era kepemimpinan Abu Bakar, banyak para penghafal Al-Qur'an yang gugur ketika membela agama Allah. Situasi ini pun diresahkan oleh kaum muslimin yang khawatir bahwa Al-Qur'an akan lenyap seiring dengan para penghafalnya yang juga semakin berkurang. Abu Bakar As-Shiddiq kemudian menunjuk Zaid bin Tsabit sebagai pemimpin untuk mengumpulkan Al-Qur'an.

- Perluasan wilayah

Perluasan wilayah Dakwah Islam pada masa Abu Bakar As-siddiq Khalifah Abu Bakar As-Siddiq mulai menyebarkan ajaran Islam ke wilayah yang lebih luas lagi setelah situasi sosial politik masyarakat Islam dirasa stabil. Tidak berhenti di situ saja, umat Islam di bawah kepemimpinan Abu Bakar As-Siddiq, juga merambah ke kekaisaran Persia dan Byzantium. Melalui Perang Yarmuk yang cukup sulit, pasukan Islam akhirnya berhasil menaklukkan Byzantium dan juga menjadi awal runtuhnya kekaisaran itu.

## 2. Umar bin Khattab

- Perluasan wilayah dakwah Islam

Pada masa khalifah Umar bin Khattab terjadi perluasan dakwah Islam secara besar-besaran dan dikenal sebagai periode Futuhat Al-Islamiyah. Secara berturut-turut dakwah Islam sampai ke Suriah, Persia, dan Mesir. Pada waktu itu Suriah merupakan pusat perdagangan yang penting. Oleh karena itu Umar bin Khattab berusaha keras untuk

memperluas wilayah dakwahnya. Wilayah Suriah memiliki beberapa kota yang menjadi pusat kekuatan Romawi timur (Bizantium) yang beragama Kristen. Beberapa kota tersebut adalah Damaskus, Yordania, Yerusalem, Hims dan Antiokia. Saat itu Damaskus dapat ditaklukan oleh orang Islam. Wilayah dakwah Islam pada masa khalifah Umar bin Khahtab begitu luas hingga Afrika Utara, Armenia dan sebagian wilayah Eropa Timur. Guna memudahkan jalannya pemerintahan, khalifah Umar bin Khattab membagi wilayah Islam menjadi delapan provinsi serta menunjuk seorang gubernur untuk memerintah pada wilayah provinsi tersebut.

- Mengatur administrasi dan keuangan pemerintahan

Karena perluasaan daerah terjadi sangat cepat, Umar r.a. segera mengatur administrasi Negara dengan mencontoh administrasi yang sudah berkembang, terutama di Persia. Administrasi pemerintahan diatur menjadi delapan wilayah provinsi: mekah, madinah, syiria, jazirah basrah, kufah, palestina, dan mesir. Pada masa pemerintahanya Umar bin Khattab membentuk Baitul Mal dan Dewan Perang. Baitul Mal bertugas mengurus keuangan negara. Dewan Perang bertugas mencatat administrasi ketentaraan. Umar bin Khattab adalah Khalifah pertama kali yang memperkenalkan sistim penggajian bagi pegawai pemerintah.

- Menetapkan kalender hijriah

Khalifah Umar bin Khattab menetapkan permulaan tahun Islam pada saat Nabi Muhammad hijrah dari Mekah ke Madinah. Hal itu

disebabkan hijrah merupakan titik balik kemenangan Islam. Hijrah juga menandai dua periode dakwah Islam. Periode dakwah sebelum Nabi Muhammad Saw. Hijrah disebut periode Mekah, sedangkan periode dakwah setelah beliau hijrah dikenal sebagai periode Madinah. Demikian pula pembagian surah-surah Al-Qur'an yang turun sebelum hijrah disebut surah-surah Makkiyah, sedangkan yang turun setelah hijrah disebut surah Madaniyah

- Dewan pemilihan Khalifah

Khalifah Umar bin Khattab membentuk dewan yang akan mencari penggantinya. Dewan tersebut beranggotakan enam orang sahabat yang saat itu dianggap paling tinggi tingkatannya. Keenam anggota dewan itu adalah Usman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, Talhah bin Ubaidillah, Zubair bin Awwam, Abdurrahman bin Auf, dan Sa'ad bin Abi Waqqas.

### 3. Ustman bin Affan

- Kodifikasi Al-Qur'an

Kodifikasi al Qur'an pada masa Usman bin Affan, Pengumpulan dan penulisan Al Qur'an disebut Mushaf Usmani atau al Imam. Himpunan Al Qur'an digandakan menjadi empat buah oleh Zaid bin Tsabit dibantu oleh Abdullah bin Zubair, Said bin Ash dan Abdurrahman bin Haris. Kodifikasi al Qur'an pada masa Khalifah Usman bin Affan atas saran Hudzaifah bin Yaman. Hal ini disebabkan banyak terjadi perselisihan tentang cara baca dan susunan surat dalam al Qur'an.

- Renovasi masjid nabawi

Masjid Nabawi adalah masjid yang pertama kali didirikan oleh Nabi Muhammad saw. pada saat pertama kali tiba di Madinah dari perjalanan hijrahnya. Masjid ini pada mulanya hanya kecil dan masih sangat sederhana . Dengan semakin banyaknya jumlah umat Islam, maka Khalifah Umar bin Khattab mulai memperluas masjid ini. Masjid Nabawi telah mulai dibangun sejak masa Kholifah Umar bin Khattab yang kemudian dilanjutkan merenovasinya dan diperluas oleh Kholifah Usman bin Affan. Selain diperluas, masjid Nabawi juga dibangun dengan bentuk dan coraknya yang lebih indah.

- Pembentukan angkatan laut

Pada masa Khalifah Usman bin Affan, wilayah Islam sudah mencapai Afrika, Siprus, hingga konstantinopel. Tujuan dibentuknya angkatan laut adalah untuk melindungi wilayah Afrika, Siprus hingga Konstantinopel yang banyak diliputi lautan. Dalam perkembangannya, angkatan laut itulah yang kelak akan membawa misi dakwah Islam hingga ke daratan Eropa bahkan sampai Indonesia.

- Perluasan wilayah dakwah islam

Pada masa Khalifah Usman bin Affan: Pertama; Perluasan ke Khurasan, Usman bin Affan mengutus Sa'ad bin Ash dan Huzaifah bin Yaman memimpin pasukan Islam ke Khurasan. Kedua; Perluasan ke Armenia, Salman Rabiah Al-Bahili diutus Usman bin Affan berdakwah ke Armenia. Sebagian besar rakyat Armenia saat itu menyambut tentara Islam dengan sukacita. Ketiga; Perluasan ke Tunisia Ustman bin Affan

memerintahkannya Abdullah bin Sa'ad untuk menaklukkan Tunisia yang telah dikuasai Romawi. Dengan bantuan rakyat Tunisia akhirnya daerah tersebut dapat dikuasai pasukan Islam. Keempat; Penaklukan Rai dan Azerbaijan dan Kelima; Perluasan dakwah Islam ke Amuriah dan Cyprus.

#### 4. Ali bin Abi Thalib

- Menggantikan pemimpin yang kurang cakap

Khalifah Ali bin Abi Thalib menginginkan sebuah pemerintahan yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, beliau kemudian mengganti pejabat-pejabat yang kurang cakap dalam bekerja. Diantara langkah tegas Ali bin Abi Thalib memberantas korupsi, yaitu mencabut fasilitas pejabat yang pada Masa Khalifah Utsman bin Affan, banyak kerabatnya yang diberi fasilitas negara. Khalifah Ali bin Abi Thalib memiliki tanggung jawab untuk membereskan permasalahan tersebut. Beliau menyita harta para pejabat tersebut yang diperoleh secara tidak benar. Harta tersebut kemudian disimpan di Baitul Mal dan digunakan untuk kesejahteraan rakyat.

- Membenahi keuangan negara

Pada Masa Khalifah Utsman bin Affan, banyak kerabatnya yang diberi fasilitas negara. Khalifah Ali bin Abi Thalib memiliki tanggung jawab untuk membereskan permasalahan tersebut. Beliau menyita harta para pejabat tersebut yang diperoleh secara tidak benar. Harta tersebut kemudian disimpan di Baitul Mal dan digunakan untuk kesejahteraan rakyat.

- Memajukan ilmu nahwu

Pada masa pemerintahan Khalifah Ali bin Thalib, penulisan huruf hijaiyah belum dilengkapi dengan tanda baca, seperti kasrah, fathah, dammah, dan syaddah. Hal itu menyebabkan banyaknya kesalahan bacaan teks Al-Qur'an dan Hadits di daerah-daerah yang jauh dari Jazirah Arab. Untuk menghindari kesalahan fatal dalam bacaan Al-Qur'an dan Hadis, Khalifah Ali bin Abi Thalib memerintahkan Abu Aswad Ad-Duali untuk mengembangkan pokok-pokok ilmu nahwu, yaitu ilmu yang mempelajari tata Bahasa Arab. Keberadaan ilmu nahwu diharapkan dapat membantu orang-orang non Arab dan mempelajari sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadis.

- Pembangunan kota kufah

Khalifah Ali bin Abi Thalib membangun Kota Kuffah secara khusus. Pada awalnya kota Kuffah disiapkan sebagai pusat pertahanan oleh Mu'awiyah bin Abi Sufyan. Akan tetapi Kota Kuffah kemudian berkembang menjadi pusat ilmu tafsir, ilmu hadits, ilmu nahwu dan ilmu pengetahuan lainnya

**Penerapan Diferensiasi Pembelajaran:**

1. Penanganan terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan menerapkan bimbingan individu dan tutor sebaya untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
2. Penanganan terhadap siswa yang memiliki kecepatan belajar dalam menerima materi yang disampaikan dengan memberdayakan mereka menjadi tutor sebaya.



## **Refleksi Peserta Didik dan Pendidik**

### **Peserta Didik**

- Materi apa yang sudah kalian fahami?
- Materi apa yang menarik menurut kalian?
- Materi apa yang belum kalian fahami?
- Materi apa yang menurut kalian sulit difahami?
- Apa yang kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?

### **Pendidik**

Refleksi berupa pertanyaan untuk diri sendiri

- Apakah pembelajaran sudah melibatkan peserta didik dengan aktif?
- Apakah metode pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa?
- Apakah media yang digunakan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran?

#### **b) Menyusun Bahan Ajar atau Sumber Pembelajaran**

Bahan ajar yang digunakan adalah buku Sejarah kebudayaan Islam kelas VII tahun 2020 dari Kementerian Agama Republik Indonesia. Bahan ajar ini dibuat sesuai dengan kurikulum yang ada supaya siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi.

#### **c) Menyiapkan Media Pembelajaran**

Pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* ini memerlukan media sebagai alat yang digunakan dalam pelaksanaannya, dengan menyediakan 1 lembar kertas hvs di atasnya ditemplei kertas lagi (buka tutup) yang berupa lembar soal yang sama ada di atas kertas dan

jawaban ada di dalam kertasnya dan lembar soal dilipat, kertas kosong yang ditempelkan di papan tulis.

#### d) Menyusun Lembar Evaluasi

Peneliti membuat kisi-kisi soal dan soal *Post Test* ini sebagai bahan refleksi dan menilai kemampuan siswa setelah pelaksanaan metode Teams Games Tournament.

#### KISI-KISI SOAL POST TEST

Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	Nomor
Menganalisis Peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dan teladan dalam menghargai serta menghormati perbedaan pendapat	Khulafaur Rasyidin (Biografi dan Prestasi)	• Mampu menjelaskan pengertian dari Khulafaur Rasyidin dengan Tepat			
		• Mampu menyebutkan 4 Khalifah (Khulafaur Rasyidin)			
		• Mampu menjelaskan peristiwa-peristiwa penting yang ada di setiap masa	- C2	Uraian	1
		• Mampu menjelaskan kepemimpinan khalifah	- C2	Uraian	2
		• Mampu menyebutkan 3 Prestasi dari setiap Khalifah	- C2	Uraian	3
		• Mampu mendeskripsikan biografi dari Khulafaur Rasyidin	- C4	Uraian	4
		• Mampu Menganalisis pergantian dari Khalifah	- C4	Uraian	5
		• Mampu mengambil hikmah dari sifat Abu Bakar	- C4	Uraian	6
		• Mampu mengambil hikmah dari sifat Umar bin Khattab	- C4	Uraian	7
					8
			9		
			10		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mengambil hikmah dari sifat Ustman bin Affan</li> <li>• Mampu mengambil hikmah dari sifat Ali bin Abi Thalib</li> </ul>			
--	--	--	--	--	--

### SOAL POST TEST KELAS VII D

#### MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA BATU

1. Jelaskan pengertian Khulafaur Rasyidin menurut bahasa dan Istilah...!
2. Sebutkan nama-nama Khalifah Ar-Rasyidin...!
3. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 3 Prestasi yang dimiliki oleh..!
  - Abu Bakar As-Shidiq
  - Umar bin Khattab
  - Ustman bin Affan
  - Ali bin Abi Thalib
4. Isilah tabel dibawah ini dengan biografi dari para Khulafaur Rasyidin sesuai dengan yang ada di buku Sejarah Kebudayaan Islam...!

No	Nama Khalifah	Nama Asli	Tahun/Lama Memerintah	Orang Tua	Sifat

5. Jelaskan secara singkat proses terjadinya pergantian Khalifah dari mulai Abu Bakar, Umar bin Khattab, Ustman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib...!

No	Nama Khalifah	Penjelasan

6. Berikan 2 contoh dari sifat Abu Bakar yang dapat diterapkan di kehidupan sehari... !
7. Berikan 2 contoh dari sifat Umar bin Khattab yang dapat diterapkan di kehidupan sehari... !

8. Berikan 2 contoh dari sifat Ustman bin Affan yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari... !
9. Berikan 2 contoh dari sifat Ali bin Abi Thalib yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari...!
10. Sebutkan nama-nama yang mengaku dirinya sebagai nabi pada masa Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq...!

## 2. Pelaksanaan dan Pengamatan Siklus I

Pada Siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Februari 2024 oleh guru dengan menerapkan metode yang telah di rencanakan yaitu *Teams Games Tournament* pada materi *KhulafaurRasyidin* yang membahas tentang Biografi dan Prestasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebagai berikut:

### **Kegiatan Awal**

#### Pertemuan 1

##### **a. Pendahuluan**

- Mengucap salam dan berdo'a terlebih dahulu.
- Mengabsensi siswa yang ada di kelas VII D.
- Menyiapkan media atau perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.
- Menciptakan kondisi agar siswa siap mengikuti pembelajaran.
- Menyampaikan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan juga Indikator pembelajaran yang telah direncanakan.

##### **b. Kegiatan Inti**

- Menjelaskan materi terkait biografi dan juga prestasi dari Khulafaur Rasyidin
- Memberikan pemahaman terkait metode *Teams Games Tournament*.
- Membentuk kelompok secara acak

- Mempersilahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya
- Menjelaskan peraturan games pada metode *Teams Games Tournament*.
- Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya terkait penyampaian materi dan peraturan game yang telah disampaikan.
- Pelaksanaan pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament dimulai.
- Di akhir game mengumpulkan skor yang di dapat dari setiap kelompoknya.

**Tabel 4.9**

***Tabel Kelompok Pada Siklus I***

<b>Kelompok 1</b>	<b>Kelompok 2</b>	<b>Kelompok 3</b>	<b>Kelompok 4</b>	<b>Kelompok 5</b>
Habib	Arif	Asriel	Jihan	Nadine
Diko	Fikri	Ibra	Anza	Jessica
Khanza	Arkha	Naraya	Ratu	Aura
Ananta	Sasa	Fani		Chera
	Qila			Putra

### **c. Penutup**

- Memberi kesimpulan dari topik pembahasan
- Memberikan motivasi siswa.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya untuk mengingat materi yang telah disampaikan sebagai bahan belajar secara kelompok di pertemuan selanjutnya.

*Tabel 4.10**Tabel Hasil Nilai Siswa Pada Siklus I*

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	0		√
2.	Habibi Ahsandika R	90	√	
3.	Handika Prabowo Wijayanto	100	√	
4.	Arkaan Valiant	60		√
5.	Khanza Ayu Febrina	100	√	
6.	M. Fikri Alamsyah	100	√	
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	80	√	
8.	Naufal Naraya S	90	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	0		√
10.	Egi Ratu Aleycia Z	80	√	
11.	Shafa Arina	0		√
12.	Denadine Arsy E	100	√	
13.	Jibran Zahrotul	50		√
14.	Prastya Asriel M	100	√	
15.	Fazzal Athar	75	√	
16.	M. Haydar Arha	70		√
17.	Syah Atthar Ibra	100	√	
18.	Alva Yuanita	0		√
19.	Khairunnisa Chera	22		√
20.	Aqila Rana	80	√	
21.	Zahra Intan Arofani	0		√
22.	Aura Mar'atus Sholiha	75	√	

23.	Ahmad Aris M	50		√
24.	Raihan Azmi Y.F	80	√	
25.	Terryza Angelina V	0		√
26.	Ananta Aulia Putri	0		√
27.	Jessica Nur Anggraini	75	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani	0		√
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>		<b>1.577</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>54%</b>		
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>		<b>56</b>		

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 04 Maret 2024

#### **a. Pendahuluan**

- Mengucap salam dan berdo'a terlebih dahulu.
- Mengabsensi siswa yang ada di kelas VII D.
- Menyiapkan media atau perangkat pembelajaran yang telah direncanakan
- Menciptakan kondisi agar siswa siap mengikuti pembelajaran.

#### **b. Kegiatan Inti**

- Guru mengelompokkan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- Menjelaskan peraturan Tournament pada metode *Teams Games Tournament*.
- Pelaksanaan Tournamentnya sama seperti pertemuan sebelumnya hanya saja pembuatan soal beda (disesuaikan sama kemampuan setiap masing-masing kelompok).

*Tabel 4.11**Tabel Nilai Kelompok Siklus I*

<b>Kelompok 1</b>	<b>Kelompok 2</b>	<b>Kelompok 3</b>	<b>Kelompok 4</b>	<b>Kelompok 5</b>
Handika	Ayu	Sasa	Habib	Raya
Khanza	Jibran	Egi	Naraya	Amira
Fikri	Aris	Jesica	Raihan	Shafa
Nadine	Arha	Aura	Aqilah	Alva
Asriel	Terryza	Athar		Chera
Ibra	Ananta	Arkhan		Zahra
<b>90</b>	<b>90</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

### c. Penutup

- Memberikan lembar evaluasi siswa yang berbentuk 10 soal pilihan ganda
- Memberi kesimpulan dari topik pembahasan
- Memberikan motivasi siswa.
- Memberikan reward kepada kelompok yang paling tinggi nilainya.
- Memberikan penghargaan kepada seluruh peserta didik yang ada di kelas VII D sebagai bentuk apresiasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.



Tebel 4.12

Tabel Hasil Nilai Post Test Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	78	√	
2.	Habibi Ahsandika R	95	√	
3.	Handika Prabowo Wijayanto	33		√
4.	Arkaan Valiant	57		√
5.	Khanza Ayu Febrina	99	√	
6.	M. Fikri Alamsyah	63		√
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	96	√	
8.	Naufal Naraya S	85	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	76	√	
10.	Egi Ratu Aleycia Z	93	√	
11.	Shafa Arina	98	√	
12.	Denadine Arsy E	87	√	
13.	Jibran Zahrotul	100	√	
14.	Prastya Asriel M	78	√	
15.	Fazzal Athar	83	√	
16.	M. Haydar Arha	89	√	
17.	Syah Atthar Ibra	86	√	
18.	Alva Yuanita	47		√
19.	Khairunnisa Chera	73		√
20.	Aqila Rana	46		√
21.	Zahra Intan Arofani	94	√	
22.	Aura Mar'atus Sholiha	84	√	

23.	Ahmad Aris M	97	√	
24.	Raihan Azmi Y.F	85	√	
25.	Terryza Angelina V	94	√	
26.	Ananta Aulia Putri	0		√
27.	Jessica Nur Anggraini	94	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani	16		√
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>		<b>2.126</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>71%</b>		
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>		<b>76</b>		

Dari hasil Post Test Siswa Siswi kelas VII D yang beranggotakan 28 ini, diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 76 yang memiliki keterangan “Baik”, hal ini dapat dinyatakan sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, presentase ketuntasan siswa belum memenuhi Kriteria Keberhasilan Tindakan yang karena hasilnya hanya 71%. Melihat hasil dari nilai post test siswa sesuai yang dipaparkan di atas menyimpulkan bahwa masih diperlukan perbaikan nilai untuk mencapai batas minimal pencapaian yang sudah ditentukan.

### 3. Observasi Siklus I

Pengamatan atau observasi ini dilakukan ketika penelitian tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti sebagai observer untuk melihat aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Dalam hal ini peneliti mengamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah direncanakan.

Tabel 4.13

Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Penilaian Afektif

No	Nama Siswa	Aspek Skor				Jumlah	Predikat
		A	B	C	D		
1.	Bhamakerti Raya P.Y	4	2	3	4	13	B
2.	Habibi Ahsandika R	4	1	4	4	13	B
3.	Handika Prabowo Wijayanto	3	2	3	2	10	C
4.	Arkaan Valiant	3	3	4	3	13	B
5.	Khanza Ayu Febrina	4	4	3	4	15	B
6.	M. Fikri Alamsyah	4	1	2	3	10	C
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	4	2	3	2	11	B
8.	Naufal Naraya S	4	4	3	4	15	B
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	4	1	2	2	9	C
10.	Egi Ratu Aleycia Z	4	2	2	2	10	C
11.	Shafa Arina	3	1	3	2	9	C
12.	Denadine Arsy E	4	2	2	2	10	C
13.	Jibrán Zahrotul	4	3	3	4	14	B
14.	Prastya Asriel M	4	5	4	4	17	A
15.	Fazzal Athar	4	2	1	3	10	C
16.	M. Haydar Arha	2	3	2	3	10	C
17.	Syah Atthar Ibra	4	2	4	3	13	B
18.	Alva Yuanita	4	2	2	2	10	C
19.	Khairunnisa Chera	4	1	2	3	10	C
20.	Aqila Rana	4	5	4	3	16	A
21.	Zahra Intan Arofani	4	2	3	4	13	B
22.	Aura Mar'atus Sholiha	4	2	3	2	11	B
23.	Ahmad Aris M	2	3	2	3	10	C
24.	Raihan Azmi Y.F	3	3	2	1	9	C
25.	Terryza Angelina V	4	5	3	4	16	A

26.	Ananta Aulia Putri	4	3	2	3	12	B
27.	Jessica Nur Anggraini	3	4	2	4	13	B
28.	Dian Ayu Kusumawardani	1	2	3	2	8	C
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>72</b>	<b>76</b>	<b>82</b>	<b>330</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	

**Keterangan :**

A : Kehadiran : Hadir 5 menit sebelum pelajaran dimulai

B : Bertanya kepada guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran

C : Mengerjakan latihan / quis di depan kelas

D : Mengerjakan tugas : mengerjakan tugas secara individu

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Kurang : D
- Cukup : C
- Baik : B
- Sangat baik : A

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- D : 1-5
- C : 6-10
- B : 11-15
- A : 16-20

Berdasarkan hasil pengamatan sikap siswa pada aktivitas belajar di dalam kelas dengan menggunakan metode Teams Gamest Tournament pada siklus I dinyatakan “Baik”.

Tabel 4.14

Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Penilaian Psikomotor

No	Nama Siswa	Aspek Skor					Jumlah
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	
1.	Bhamakerti Raya P.Y	4	3	4	5	2	18
2.	Habibi Ahsandika R	2	3	1	4	5	15
3.	Handika Prabowo Wijayanto	4	2	2	3	1	12
4.	Arkaan Valiant	4	3	3	3	3	16
5.	Khanza Ayu Febrina	4	3	5	4	1	17
6.	M. Fikri Alamsyah	4	3	1	5	3	16
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	3	3	2	4	2	14
8.	Naufal Naraya S	4	3	2	4	1	14
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	4	5	3	2	3	17
10.	Egi Ratu Aleycia Z	4	1	3	4	2	14
11.	Shafa Arina	2	4	3	2	4	15
12.	Denadine Arsy E	4	3	3	4	1	15
13.	Jibran Zahrotul	4	3	2	3	1	13
14.	Prastya Asriel M	3	4	5	3	1	16
15.	Fazzal Athar	4	3	2	2	4	15
16.	M. Haydar Arha	4	3	4	2	5	18
17.	Syah Atthar Ibra	2	4	3	4	2	15
18.	Alva Yuanita	3	4	3	2	3	15
19.	Khairunnisa Chera	3	4	2	3	3	15
20.	Aqila Rana	5	3	2	2	4	16
21.	Zahra Intan Arofani	4	3	2	2	5	16
22.	Aura Mar'atus Sholiha	3	5	3	3	1	15
23.	Ahmad Aris M	3	3	3	2	2	13
24.	Raihan Azmi Y.F	4	4	2	2	4	16
25.	Terryza Angelina V	3	3	2	2	3	13

26.	Ananta Aulia Putri	3	3	3	3	4	16
27.	Jessica Nur Anggraini	2	2	3	3	1	11
28.	Dian Ayu Kusumawardani	3	2	3	1	3	12
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>89</b>	<b>76</b>	<b>83</b>	<b>74</b>	<b>418</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>15</b>

**Keterangan :**

- (1) : Keaktifan dan saling memahami anggota kelompoknya dalam penerapan metode Teams Games Tournament
- (2) : Bekerja sama kelompok dalam penerapan metode Teams Games Tournament
- (3) : Ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal
- (4) : Ketepatan menjawab pertanyaan
- (5) : Disiplin mengikuti pembelajaran

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Sangat kurang : 1
- Kurang : 2
- Cukup : 3
- Baik : 4
- Sangat baik : 5

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- E : 5-8
- D : 9-12
- C : 13-16
- B : 17-20
- A : 21-25

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode Teams Games Tournament pada siklus I tergolong dalam kategori

cukup. Melihat hasil observasi pada siklus I ini masih belum memenuhi Kriteria yaitu “Baik”. Karena dari nilai diatas ada beberapa indikator keberhasilan yang masih kurang seperti: disiplin mengikuti pembelajaran, ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal dan juga ketepatan menjawab pertanyaan.

#### 4. Refleksi Siklus I

Dalam hal ini peneliti melakukan refleksi pada siklus I terhadap pembelajaran yang menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Adapun kelebihan dan kekurangan pada hasil belajar maupun aktivitas siswa didalam kelas yaitu dengan melihat hasil nilai pre test, post test, observasi dan juga wawancara. Kelebihan-kelebihan pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada siklus I adalah :

1. Hasil *pre test* siswa yang awalnya diperoleh nilai rata-rata 61 yang dan presentase ketuntasan siswa hanya 30%. Setelah dilaksanakan tindakan, tahap terakhir pada siklus I yaitu pelaksanaan *post test*, nilai rata-rata siswa kelas VII D mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 76 dan presentase ketuntasan siswa 71% akan tetapi masih belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.
2. Sesuai hasil pengamatan aktivitas belajar siswa meningkat pada siklus I dengan rata-rata nilai afektif siswa 12 dan nilai psikomotor siswa 15.

Dari hasil wawancara menurut sebagian siswa AA mengatakan :

*“Yang saya rasakan tidak ada kesulitan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament ini, karena semua teman-teman kelompok ikut berkontribusi menjawab soal ketika saya tidak bisa menjawabnya.” [AA.RM2.09]*

KC menambahkan :

*“Tidak ada kesulitan yang saya rasakan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament ini, karena pertemuan sebelumnya sudah dikasih tau terkait pembelajaran di pertemuan yang akan datang mau membahas apa sehingga kita sebagai siswa bisa mempersiapkan belajar di rumah dulu dan juga di awal pembelajaran guru menjelaskan langkah-langkah pelaksanaannya secara jelas.” [KC.RM2.09]*

MH menambahkan :

*“Tidak ada kendala, karena di akhir pelaksanaan game guru selalu memberikan kesimpulan dan juga mereview materi yang sudah di bahas di pertemuan tersebut.” [MH.RM2.09]*

Menurut ibu SR selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam mengatakan bahwa ada beberapa kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan di siklus I:

*“Kendala-kendala yang ada menurut saya waktunya kurang lama, karena dalam pelaksanaannya ada 2 permainan tentunya membutuhkan waktu yang cukup, apalagi jam ke 1 dan 2 terpisah dengan jam istirahat, jadi pembelajaran belum selesai tapi sudah kepotong jam istirahat. Selain itu jangan membuat soal yang mengandung unsur jawaban cerita, hal ini menyebabkan bisa menghabiskan waktu dalam menjawab soal.” [SR.RM2.06]*



SR menambahkan :

*“Terkait jam pelajaran yang terpotong dengan jam istirahat biar nanti saya minta jam ke waka kurikulum istirahat anak-anak di alihkan ke jam pelajaran 2 nya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (menyelesaikan dulu sampai 2 jam pelajaran baru bisa istirahat), selain itu mungkin anda bisa membuat soal berupa cerita akan tetapi siswa langsung menjawab pada intinya, supaya siswa yang awalnya tidak mengetahui cerita tersebut jadi tau dan mengingat ngingat pada peristiwa tersebut sehingga mampu menjawab soal sesuai dengan yang sudah direncanakan.”*

**[SR.RM2.07]**

Adapun kekurangan pada siklus I ini adalah:

1. Kurangnya kedisiplinan siswa karena terlalu bersemangat, bergurau, berlomba-lomba dengan kelompok lain untuk menyelesaikan soal terlebih dahulu.
2. Kurangnya ketepatan waktu dalam menyelesaikan soal yang sudah ditentukan, hal ini dikarenakan jam pembelajaran 1 dan 2 terpisah dengan jam istirahat.

Dalam hal ini peneliti melakukan perencanaan kembali untuk berlanjut ke siklus ke II dengan melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I, yang perlu diperbaiki adalah:

1. Memberikan pertanyaan yang lebih singkat, mudah difahami dan juga tidak mengandung jawaban bercerita.

2. Meminta saran kepada guru mata pelajaran tersebut waktu pembelajaran tidak terpisah dengan jam istirahat.
3. Lebih mendisiplinkan lagi dalam pelaksanaan metode pembelajarannya.

### c. Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I masih belum maksimal, oleh karena itu dilanjut dengan siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I yang akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Maret 2024 sampai hari Kamis tanggal 04 April 2024.

Perencanaan pada siklus II sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Siklus II

##### a) Menyusun Modul Ajar

#### TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

Satuan Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Fase/Kelas : D/Kelas VII

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Penyusun : Silvia Rohmatut Thoyyibah

Elemen	Capaian Pembelajaran	kompetensi	Lingkup Materi	Tujuan Pembelajaran
Periode Khulafaur Rasyidin	Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.	Menganalisis	Peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur rasyidin	Menganalisis peristiwa yang terjadi pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan.

### ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Periode Khulafaur Rasyidin	Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis biografi kepemimpinan khulafaur rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan.</li> <li>• Menganalisis perkembangan peradaban pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi untuk menjadi pribadi yang aktif dan maju</li> </ul>	1 X 2 JP

### MODUL AJAR

Satuan Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah  
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam  
Fase/Kelas : D/Kelas VII  
Topik Materi : Khulafaur Rasyidin (Biografi dan Prestasi)  
Alokasi Waktu : 2 JP (1 x 2 JP)  
Tahun Pelajaran : 2023/2024  
Penyusun : Silvia Rohmatut Thoyyibah

#### **Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.

#### **Tujuan Pembelajaran**

- Menganalisis biografi kepemimpinan khulafaur rasyidin sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan.
- Menganalisis perkembangan peradaban pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi untuk menjadi pribadi yang aktif dan maju.

### Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu menghayati nilai-nilai positif yang dilakukan Khulafaur Rasyidin untuk kemajuan umat islam.
- Peserta didik mampu menjalankan perilaku ikhlas dalam berjuang untuk mencapai kemajuan.
- Peserta didik mampu menjelaskan biografi dari Khulafaur Rasyidin
- Peserta didik mampu menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai oleh Khulafaur Rasyidin.
- Meneladani gaya kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

### Asesmen

- Asesmen Afektif (Penilaian yang mencakup sikap siswa)
- Asesmen Psikomotor (Keterampilan)

### Teknik Asesmen

- Tes Tertulis
- Observasi
- Tes Lisan

#### a. Asesmen Afektif

- Teknik : Pengamatan sikap
- Bentuk : Lembar observasi
- Instrumen :

No	Nama Siswa	Aspek Skor				Jumlah
		A	B	C	D	
<b>Jumlah</b>						
<b>Rata-Rata</b>						

**Keterangan :**

A : Kehadiran

B : Bertanya kepada guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran

C : Mengerjakan latihan / quis di depan kelas

D : Mengerjakan tugas

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Kurang : D
- Cukup : C
- Baik : B
- Sangat baik : A

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- D : 1-5
- C : 6-10
- B : 11-15
- A : 16-20

**b. Asesmen Psikomotor**

- Teknik : Pengamatan Keterampilan
- Bentuk : Lembar Observasi
- Instrument :

No	Nama Siswa	Aspek Skor					Jumlah
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	
<b>Jumlah</b>							
<b>Rata-Rata</b>							

**Keterangan Indikator :**

(1) : Keaktifan dan saling memahami anggota kelompoknya dalam penerapan metode Teams Games Tournament

(2) : Bekerja sama kelompok dalam penerapan metode Teams Games Tournament

(3) : Ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal

(4) : Ketepatan menjawab pertanyaan

(5) : Disiplin mengikuti pembelajaran

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Sangat kurang : 1
- Kurang : 2
- Cukup : 3
- Baik : 4
- Sangat baik : 5

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- E : 5-8
- D : 9-12
- C : 13-16
- B : 17-20
- A : 21-25

**Pemahaman Bermakna !**

Menjadi seorang pemimpin merupakan amanah yang sangat luar biasa. Selain harus mempertanggung jawabkan kepemimpinannya di dunia, seorang pemimpin juga bertanggung jawab di akhirat. Khulafaur Rasyidin merupakan contoh pemimpin yang dapat diteladani.

**Pertanyaan Pemantik**

1. Apa yang sudah kalian fahami mengenai materi khulafaur Rasyidin?
2. Sifat apa saja yang dapat kita teladani untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari dari 4 khulafaur rasyidin tersebut?

**Kegiatan Pembelajaran**

- Individu
- Kelompok

**Metode Pembelajaran**

- Penugasan
- Teams Games Tournament

## **Langkah-Langkah Pembelajaran**

### **a. Pendahuluan**

- Mengucapkan salam dan berdo'a terlebih dahulu.
- Mengabsensi siswa yang ada di kelas VII D.
- Menyiapkan media atau perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.
- Menciptakan kondisi agar siswa siap mengikuti pembelajaran.
- Menyampaikan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan juga Indikator pembelajaran yang telah direncanakan.

### **b. Kegiatan Inti**

- Membentuk kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa yang ada pada siklus I
- Mempersilahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya
- Pelaksanaan pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament dimulai.
- Di akhir game mengumpulkan skor yang di dapat dari setiap kelompoknya.

### **c. Penutup**

- Memberi kesimpulan dari topik pembahasan
- Memberikan motivasi siswa.
- Memberikan reward kepada kelompok yang paling tinggi nilainya.

## **Materi Pembelajaran**

Materinya sama dengan materi pada siklus I

### **Penerapan Diferensiasi Pembelajaran:**

- Penanganan terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan menerapkan bimbingan individu dan tutor sebaya untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- Penanganan terhadap siswa yang memiliki kecepatan belajar dalam menerima materi yang disampaikan dengan memberdayakan mereka menjadi tutor sebaya.

### **Refleksi Peserta Didik dan Pendidik**

#### **Peserta Didik**

- Materi apa yang sudah kalian fahami?
- Materi apa yang menarik menurut kalian?
- Materi apa yang belum kalian fahami?
- Materi apa yang menurut kalian sulit difahami?
- Apa yang kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?

#### **Pendidik**

Refleksi berupa pertanyaan untuk diri sendiri

- Apakah pembelajaran sudah melibatkan peserta didik dengan aktif?
- Apakah metode pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa?
- Apakah media yang digunakan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran?

#### **b) Menyusun Bahan Ajar atau Sumber Pembelajaran**

Bahan ajar yang digunakan adalah buku Sejarah kebudayaan Islam kelas VII tahun 2020 dari Kementerian Agama Republik Indonesia.



**c) Menyiapkan Media Pembelajaran**

Menyiapkan soal di lembar kertas kecil dan digulung-gulung dan lembar penilaian siswa.

**d) Menyusun Lembar Evaluasi**

*Post Test* ini sebagai bahan refleksi dan menilai kemampuan siswa setelah pelaksanaan metode *Teams Games Tournament*.

**Tabel**

**Kisi-Kisi Soal Post Test Pada Siklus II**

Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Jumlah Soal
Menganalisis Peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin sebagai inspirasi dan teladan dalam menghargai serta menghormati perbedaan pendapat	Khulafaur Rasyidin (Biografi dan Prestasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjelaskan pengertian dari Khulafaur Rasyidin dengan Tepat</li> <li>• Mampu menyebutkan istilah sahabat nabi yang awal masuk islam</li> <li>• Mampu menyebutkan nama-nama khulafaur rasyidin</li> <li>• Mampu menyebutkan prestasi dari ustman bin affan, umar bin khattab dan ali bin abi thalib</li> <li>• Mampu menyebutkan masa pemerintahan ali bin abi thalib</li> <li>• Mampu menunjukkan nama orang yang membukukan al-qur'an</li> <li>• Mampu menjelaskan kelompok yang berhak menjadikan pengganti Rasulullah</li> <li>• Mampu Menganalisis pergantian dari Khalifah</li> <li>• Mampu mendeskripsikan pembukuan al-qur'an yang dilakukan sebanyak 2 kali pada zaman khalifah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C2</li> <li>- C2</li> <li>- C2</li> <li>- C2</li> <li>- C2</li> <li>- C2</li> <li>- C4</li> <li>- C4</li> <li>- C4</li> </ul>	20

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mendeskripsikan sifat dari Umar bin al-Khattab, Abu Bakar dan Ustman bin Affan</li> </ul>		
--	--	--	--	--

### SOAL POST TEST KELAS VII D

#### MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA BATU

#### 1. BERILAH TANDA (X) PADA JAWABAN YANG PALING TEPAT !!!

1. Khulafaur Rasyidin berasal dari kata khulafa' dan ar-rasyidin. Kata khulafa' merupakan jamak dari kata khalifah yang berarti...
  - a. Penerus
  - b. Petunjuk
  - c. Pengganti
  - d. Pemuka
2. Sahabat Nabi Muhammad SAW yang menjadi generasi awal pemeluk Islam disebut...
  - a. Khulafaur Rasyidin
  - b. As-sabiqunal-awwalun
  - c. Darul Arqam
  - d. Salafus-salih
3. Berikut ini yang bukan termasuk khulafaur rasyidin adalah...
  - a. Ustman bin Affan
  - b. Umar bin al-Khattab
  - c. Muawiyah bin Abu Sofyan
  - d. Ali bin Abi Thalib
4. Pembukuan Al-Qur'an atau kodifikasi Al-Qur'an terjadi pada masa...
  - a. Ustman bin Affan
  - b. Umar bin al-Khattab
  - c. Ali bin Abi Thalib
  - d. Muawiyah bin Abu Sofyan
5. Pasa Khalifah Umar bin al-Khattab yang masih dapat kita jumpai hingga sekarang adalah...
  - a. Pembukuan Hadits
  - b. Penetapan kalender hijriah

- c. Penggunaan asas demokrasi
  - d. Penetapan sistem kepegawaian
6. Siapa yang ditunjuk sebagai pemimpin pengumpulan mushaf Al-Qur'an disampaikan oleh...
- a. Abdurrahman bin Auf
  - b. Zaid bin sabit
  - c. Huzaifah bin Yaman
  - d. Abu Aswad ad-Duail
7. Penerapan kalender hijriah terjadi pada masa khalifah
- a. Abu Bakar As-Shiddiq
  - b. Umar bin Khattab
  - c. Usman bin Affan
  - d. Ali bin Abi Thalib
8. Kelompok yang merasa paling berhak menjadikan pengganti Nabi Muhammad SAW adalah...
- a. Kaum Muhajirin dan Kaum Ansor
  - b. Suku Quraiys dan Suku Badui
  - c. Bani Aus dan Bani Qunaiko
  - d. Para sahabat dan tabi'in
9. Setelah khalifah Abu Bakar As-Shiddiq wafat, maka kepemimpinan digantikan oleh...
- a. Ustman bin Affan
  - b. Ali bin Abi Thalib
  - c. Umar bin Abdul Aziz
  - d. Umar bin Khattab
10. Penunjukan Umar bin Khattab sebagai khalifah dilakukan dengan...
- a. Voting
  - b. Musyawarah untuk mufakat
  - c. Penunjukan langsung oleh khalifah Abu Bakar As-Shiddiq
  - d. Pemilihan umum oleh kaum muslimin
11. Perhatikan data prestasi khalifah berikut ini !
- 1. Kodifikasi Al-Qur'an

2. Membentuk dewan pemilihan khalifah
3. Memerangi nabi palsu dan para pembangkang
4. Mengembangkan ilmu nahwu
5. Membentuk angkatan laut

Berdasarkan data diatas, prestasi yang dimiliki oleh khalifah Ustman bin Affan adalah...

- a. 3 dan 1
  - b. 5 dan 4
  - c. 2 dan 3
  - d. 1 dan 5
12. Pada masa khulafaur Rasyidin kodifikasi Al-Qur'an pernah dilakukan sebanyak 2 kali, yakni pada masa Abu Bakar dan juga Ustman bin Affan. Akan tetapi terdapat perbedaan alasan kodifikasi Al-Qur'an pada masa kedua kholifah tersebut. Alasan yang melatarbelakangi kodifikasi Al-Qur'an pada masa khalifah Ustman bin Affan adalah...
- a. Terjadi perselisihan tentang cara membaca dan susunan surah dalam Al-Qur'an
  - b. Banyaknya pengahafal Al-Qur'an yang gugur dalam perang yamamah
  - c. Jumlah mushaf yang tidak sebanding dengan luas wilayah kekuasaan islam
  - d. Munculnya kitab suci baru dikalangan umat islam yang dibawa oleh nabi palsu
13. Khalifah Abu Bakar dikenal sebagai sosok yang tenang dan bijaksana. Kemampuan beliau dalam menenangkan Umar bin Khattab yang tidak percaya terhadap wafatnya Nabi Muhammad saw menjadi bukti nyata. Sikap yang tepat bagi seorang pelajar yang meneladani sifat khalifah Abu Bakar adalah...
- a. Membiarkan teman melakukan perilaku tercela
  - b. Menyelesaikan permasalahan dengan kekerasan dan ancaman
  - c. Membela teman yang bertikai tanpa mengetahui penyebab pertikaiannya

- d. Melakukan kroscek pada pihak terkait jika mendapatkan informasi negatif
14. Rizki adalah siswa kelas VII D di Mts Negeri Kota Batu. Dia terkenal sebagai sosok yang pemberani dalam menegakkan kebenaran. Ketika melihat siswa kelas IX yang bernama Danu merokok di kamar mandi madrasah, rizki langsung menegur Danu. Perbuatan yang dilakukan rizki meneladani sifat dari khalifah...
- Ali bin Abi Thalib
  - Umar bin Khattab
  - Abu Bakar As-Shiddiq
  - Ustman bin Affan
15. Setelah Rasulullah saw wafat, kepemimpinan islam dilanjutkan oleh...
- Wali songo
  - Sultan
  - Khulafaurrasyidin
  - Khalfah
16. Para pemimpin yang menggantikan kedudukan Rasulullah saw sebagai kepala pemerintahan dan agama disebut...
- Amir
  - Khulafaurrasyidin
  - Khalifah
  - Syaikh
17. Berikut ini sifat-sifat yang dimiliki khalifah Umar bin Khattab adalah...
- Cerdas, tegas, dan peduli dengan rakyatnya
  - Sabar, saleh dan dermawan
  - Bertanggungjawab, tegas dan jujur
  - Sabar, pemaaf dan penyayang
18. Sifat-sifat yang dimiliki khalifah Ustman bin Affan adalah...?
- Cerdas, dan bertanggungjawab
  - Sabar, pemalu dan dermawan
  - Bertanggungjawab dan jujur
  - Sabar, pemaaf dan jujur

19. Dibawah ini yang merupakan prestasi dari khalifah Ali bin Abi Thalib adalah, kecuali...
- Menciptakan mata uang dinar dan dirham islam
  - Mengganti pejabat yang kurang cakap
  - Memajukan bidang ilmu Bahasa
  - Membenahi keuangan negara
20. Berapa tahun masa pemerintahan khalifah Ali bin Abi Thalib...
- 2 tahun
  - 10 tahun
  - 5 tahun
  - 15 tahun

## 2. Pelaksanaan dan Pengamatan Siklus II

Pada Siklus II ini dilaksanakan Hari Kamis, tanggal 28 Maret 2024 oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebagai berikut:

### Kegiatan Awal

#### a. Pendahuluan

- Mengucap salam dan berdo'a terlebih dahulu.
- Mengabsensi siswa yang ada di kelas VII D.
- Menyiapkan media atau perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.
- Menciptakan kondisi agar siswa siap mengikuti pembelajaran.
- Menyampaikan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan juga Indikator pembelajaran yang telah direncanakan.

#### b. Kegiatan Inti

- Guru menyebutkan nama setiap kelompoknya disesuaikan dengan hasil belajar siswa pada siklus I

- Mempersilahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya
- Permainan dilaksanakan secara kelompok dan bergantian
- Setiap kelompok diberi soal yang digulung dengan kertas
- Kelompok 1 mendapat no urut 1 untuk menjawab soal, dan perwakilan 1 siswa dari kelompok 2 untuk membacakan soal yang sudah diambil oleh setiap siswa
- Setiap siswa mengambil 1 soal yang kemudian dibacakan oleh perwakilan kelompok lain
- Soal dijawab secara lisan, begitupun seterusnya sampai semua kelompok sudah menjawab soal.
- Guru menilai hasil belajar siswa secara langsung

*Tabel 4.15*

*Tabel Kelompok Siklus II*

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Syaiful	Amiroh	Raihan	Habib
Handika	Chera	Naraya	Jesika
Arkhan	Raka	Haydar	Sasa
Aqila	Asriel	Athar	Zahra
Alva	Fikri	Aura	Teryza
Egi	Arif	Nadine	Shafa
	Khanza	Fazzal	Jibran

### c. Penutup

- Memberi kesimpulan dari topik pembahasan
- Memberikan motivasi siswa.

- Memberikan reward kepada seluruh siswa atas partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran di kelas

**Tabel 4.16**

**Tabel Hasil Nilai Siswa Pada Siklus II**

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	70		√
2.	Habibi Ahsandika R	95	√	
3.	Handika Prabowo Wijayanto	90	√	
4.	Arkaan Valiant	85	√	
5.	Khanza Ayu Febrina	95	√	
6.	M. Fikri Alamsyah	95	√	
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	90	√	
8.	Naufal Naraya S	95	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	75	√	
10.	Egi Ratu Aleycia Z	85	√	
11.	Shafa Arina	75	√	
12.	Denadine Arsy E	95	√	
13.	Jibran Zahrotul	75	√	
14.	Prastya Asriel M	95	√	
15.	Fazzal Athar	85	√	
16.	M. Haydar Arha	75	√	
17.	Syah Atthar Ibra	95	√	
18.	Alva Yuanita	70		√
19.	Khairunnisa Chera	75	√	



20.	Aqila Rana	90	√	
21.	Zahra Intan Arofani	80	√	
22.	Aura Mar'atus Sholiha	80	√	
23.	Ahmad Aris M	55		√
24.	Raihan Azmi Y.F	90	√	
25.	Terryza Angelina V	75	√	
26.	Ananta Aulia Putri	70		√
27.	Jessica Nur Anggraini	75	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani	65		√
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>		<b>2.295</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>82 %</b>		
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>		<b>82</b>		

Tebel 4.17

Tabel Hasil Nilai Post Test Siswa Pada Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	90	√	
2.	Habibi Ahsandika R	85	√	
3.	Handika Prabowo Wijayanto	75	√	
4.	Arkaan Valiant	75	√	
5.	Khanza Ayu Febrina	60		√
6.	M. Fikri Alamsyah	80	√	
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	60		√
8.	Naufal Naraya S	90	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	70		√

10.	Egi Ratu Aleycia Z	90	√	
11.	Shafa Arina	80	√	
12.	Denadine Arsy E	80	√	
13.	Jibran Zahrotul	95	√	
14.	Prastyas Asriel M	90	√	
15.	Fazzal Athar	100	√	
16.	M. Haydar Arha	100	√	
17.	Syah Atthar Ibra	95	√	
18.	Alva Yuanita	85	√	
19.	Khairunnisa Chera	75	√	
20.	Aqila Rana	100	√	
21.	Zahra Intan Arofani	100	√	
22.	Aura Mar'atus Sholiha	55		√
23.	Ahmad Aris M	95	√	
24.	Raihan Azmi Y.F	95	√	
25.	Terryza Angelina V	90	√	
26.	Ananta Aulia Putri	100	√	
27.	Jessica Nur Anggraini	95	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani	85	√	
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>		<b>2.390</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>86%</b>		
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>		<b>85</b>		

Berdasarkan hasil *Post Test* Siswa Siswi kelas VII D pada siklus II yang beranggotakan 28 ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari latihan soal dan juga aktivitas belajar siswa pada siklus I ke siklus II ini diperoleh

nilai rata-rata siswa yaitu 85 yang memiliki keterangan “Sangat Baik”, hal ini dapat dinyatakan sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, presentase ketuntasan siswa juga meningkat sebesar 86% dan dinyatakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

### 3. Observasi Siklus II

Dari pengamatan peneliti yang dilakukan pada siklus II ini sama seperti pengamatan pada siklus I. Akan tetapi, peneliti lebih fokus mengamati pada evaluasi dari siklus I yang masih belum memenuhi indikator keberhasilan belajar siswa yaitu: kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran, ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal dan juga ketepatan menjawab pertanyaan. Berikut ini hasil pengamatan pada aktivitas belajar siswa:

*Tabel 4.18*

*Tabel Hasil Observasi Siklus II Penilaian Afektif*

No	Nama Siswa	Aspek Skor				Jumlah	Predikat
		A	B	C	D		
1.	Bhamakerti Raya P.Y	4	3	4	4	15	B
2.	Habibi Ahsandika R	4	2	4	4	14	B
3.	Handika Prabowo Wijayanto	3	3	3	4	13	B
4.	Arkaan Valiant	4	4	4	3	15	B
5.	Khanza Ayu Febrina	4	4	3	4	15	B
6.	M. Fikri Alamsyah	4	2	3	3	12	B
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	4	3	3	4	14	B
8.	Naufal Naraya S	4	4	3	4	15	B
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	4	3	2	3	12	B
10.	Egi Ratu Aleycia Z	4	2	3	4	13	B
11.	Shafa Arina	4	2	3	4	13	B

12.	Denadine Arsy E	4	2	2	4	12	B
13.	Jibrán Zahrotul	4	3	4	4	15	B
14.	Prastya Asriel M	5	5	5	5	20	A
15.	Fazzal Athar	4	2	2	4	12	B
16.	M. Haydar Arha	4	3	2	4	13	B
17.	Syah Atthar Ibra	4	2	4	4	14	B
18.	Alva Yuanita	4	2	3	4	13	B
19.	Khairunnisa Chera	4	1	2	4	11	B
20.	Aqila Rana	5	5	5	5	20	A
21.	Zahra Intan Arofani	4	3	4	5	16	A
22.	Aura Mar'atus Sholiha	5	2	4	4	15	B
23.	Ahmad Aris M	4	4	4	4	16	A
24.	Raihan Azmi Y.F	4	3	4	3	14	B
25.	Terryza Angelina V	4	5	3	5	17	A
26.	Ananta Aulia Putri	4	3	4	4	15	B
27.	Jessica Nur Anggraini	3	4	3	4	14	B
28.	Dian Ayu Kusumawardani	4	3	3	3	13	B
<b>Jumlah</b>		<b>113</b>	<b>84</b>	<b>93</b>	<b>111</b>	<b>401</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	

**Keterangan :**

A : Kehadiran : Hadir 5 menit sebelum pelajaran dimulai

B : Bertanya kepada guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran

C : Mengerjakan latihan / quis di depan kelas

D : Mengerjakan tugas : mengerjakan tugas secara individu

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Kurang : D
- Cukup : C
- Baik : B
- Sangat baik : A

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- D : 1-5
- C : 6-10
- B : 11-15
- A : 16-20

Berdasarkan hasil pengamatan sikap siswa pada aktivitas belajar pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus I yang awalnya 12 ke siklus II menjadi 14 yang tergolong dalam kategori “Baik”.

**Tabel 4.19****Tabel Hasil Observasi Siklus II Penilaian Psikomotor**

No	Nama Siswa	Aspek Skor					Jumlah
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	
1.	Bhamakerti Raya P.Y	4	3	4	5	4	20
2.	Habibi Ahsandika R	3	3	4	4	5	19
3.	Handika Prabowo Wijayanto	4	2	3	3	4	16
4.	Arkaan Valiant	4	3	3	4	3	17
5.	Khanza Ayu Febrina	4	5	5	4	1	19
6.	M. Fikri Alamsyah	4	3	4	5	4	20
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani	4	3	2	4	4	17
8.	Naufal Naraya S	4	3	4	4	1	16
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A	4	5	3	4	3	19
10.	Egi Ratu Aleycia Z	4	3	3	4	3	16
11.	Shafa Arina	2	4	3	4	4	17
12.	Denadine Arsy E	4	5	3	4	1	17
13.	Jibrán Zahrotul	4	3	5	3	1	16
14.	Prastya Asriel M	3	4	5	3	4	19
15.	Fazzal Athar	4	3	3	3	4	17
16.	M. Haydar Arha	4	3	4	2	5	18
17.	Syah Atthar Ibra	4	4	4	4	5	21
18.	Alva Yuanita	5	4	3	4	3	19

19.	Khairunnisa Chera	5	4	3	3	5	20
20.	Aqila Rana	5	3	4	2	4	18
21.	Zahra Intan Arofani	5	3	2	4	5	19
22.	Aura Mar'atus Sholiha	5	5	3	3	4	20
23.	Ahmad Aris M	4	3	3	4	4	18
24.	Raihan Azmi Y.F	5	4	2	2	5	18
25.	Terryza Angelina V	5	3	4	2	3	17
26.	Ananta Aulia Putri	5	3	5	3	4	20
27.	Jessica Nur Anggraini	5	2	3	3	3	16
28.	Dian Ayu Kusumawardani	5	2	3	5	3	18
<b>Jumlah</b>		<b>118</b>	<b>95</b>	<b>97</b>	<b>99</b>	<b>99</b>	<b>507</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>18</b>

**Keterangan :**

- (1) : Keaktifan dan saling memahami anggota kelompoknya dalam penerapan metode Teams Games Tournament
- (2) : Bekerja sama kelompok dalam penerapan metode Teams Games Tournament
- (3) : Ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal
- (4) : Ketepatan menjawab pertanyaan
- (5) : Disiplin mengikuti pembelajaran

**Keterangan Kategori Indikator :**

- Sangat kurang : 1
- Kurang : 2
- Cukup : 3
- Baik : 4
- Sangat baik : 5

**Keterangan Kategori Jumlah Skor :**

- E : 5-8
- D : 9-12
- C : 13-16

- B : 17-20
- A : 21-25

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Teams Gamest Tournament* pada siklus II ini tergolong dalam kategori “Baik”, rata-rata nilai aktivitas belajar siswa sebesar 18. Karena melihat dari beberapa evaluasi indikator yang belum tercapai pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II, hal ini bisa dibuktikan dari hasil pengamatan peneliti yang awalnya nilai rata-rata siswa pada point disiplin mengikuti pembelajaran sebesar 3 menjadi 4, dan juga ketepatan menjawab pertanyaan yang awalnya 3 menjadi 4.

#### 4. Refleksi Siklus II

Pada tahap refleksi ini peneliti akan memaparkan kelebihan dan juga kekurangan yang didapat dari hasil post test, observasi dan juga wawancara pada penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournmanet* di kelas VII D yang terjadi pada siklus II. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Sejarah Kebudayaan Islam ibu SR mengatakan :

*“Dalam pembelajaran berlangsung saya amati pelaksanaannya sudah sesuai dengan alur yang direncanakan dalam modul ajar. Selain itu siswa siswi di kelas VII D juga sangat berantusias, mereka bisa bekerja sama dengan teman kelompoknya, saling memahami sesama temannya, apalagi di akhir pelajaran seluruh siswa yang ada dikelas di kasih reward. Menurut saya adanya peningkatan bukan pada hasil belajar saja, tetapi ada peningkatan dalam pribadi siswa, sosialnya bagus, mampu bekerja sama, berlomba-lomba menjadi yang terbaik buat pribadinya dan juga kelompoknya.” [SR.RM2.05]*

Adapun siswa juga memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan pembelajaran selama tindakan AA mengatakan:

*“Terkait pelaksanaan pembelajaran sebelum adanya model belajar Teams Games Tournament dan setelah adanya model belajar ini menurut saya banyak sekali perubahan yang dialami pada teman teman sekelas, salah satunya perubahan yang dapat saya lihat, tidak ada yang tidur, semua memperhatikan intruksi dari guru, focus pada lembar soal yang diberikan secara kelompok, saling bertanya baik kepada teman sekelompoknya atau kelompok lain. [AA.RM2.08]*

Kemudian KC menambahkan:

*“Dengan adanya model belajar Teams Games Tournament ini saya merasa lebih giat lagi mencari jawaban dan menyelesaikan menjawab soal sesuai waktu yang sudah ditentukan supaya disamping saya ingin mendapatkan nilai yang bagus juga ingin mendapatkan reward dari guru. Setelah adanya pemberitahuan guru diakhir pembelajaran pertemuan kemarin, dirumah saya belajar materi Khulafaur Rasyidin, mempersiapkan untuk tournament bersama kelompok lainnya supaya mendapatkan nilai yang tinggi.” [KC.RM2.08]*

MH juga menambahkan:

*“Apalagi diakhir pelajaran guru memberikan reward pada semua siswa tidak hanya kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi saja, menurut saya pembelajarannya seru, menarik membuat pelajaran mudah diingat” [MH.RM2.08]*



Berdasarkan hasil observasi pada siklus II ini dapat mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I selain itu tujuan penelitian “*Meningkatkan Hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D*” sudah tercapai dengan “Sangat Baik”. Sehingga peneliti memberhentikan penelitian tindakan kelas ini.

### 3. Evaluasi Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu

Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin kelas VII D Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu memiliki hasil belajar yang meningkat. Hal ini bisa di buktikan dengan hasil penelitian tindakan yang terdiri dari dua siklus sebagai berikut :

#### a. Sebelum Tindakan (pra siklus)

Sebelum adanya tindakan diberi *Pre Test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan materi (Khulafaur Rasyidin). Berikut hasil *Pre Test* yang diperoleh siswa kelas VII D :

**Tabel 4.20**

**Tabel Hasil Nilai Pre Test**

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	75	45		√
2.	Habibi Ahsandika R		45		√
3.	Handika Prabowo Wijayanto		35		√

4.	Arkaan Valiant		60		√
5.	Khanza Ayu Febrina		80	√	
6.	M. Fikri Alamsyah		70		√
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani		55		√
8.	Naufal Naraya S		75	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A		55		√
10.	Egi Ratu Aleycia Z		70		√
11.	Shafa Arina		60		√
12.	Denadine Arsy E		75	√	
13.	Jibran Zahrotul		75	√	
14.	Prastyas Ariel M		45		√
15.	Fazzal Athar		75	√	
16.	M. Haydar Arha		80	√	
17.	Syah Atthar Ibra		40		√
18.	Alva Yuanita		55		√
19.	Khairunnisa Chera		55		√
20.	Aqila Rana		55		√
21.	Zahra Intan Arofani		65		√
22.	Aura Mar'atus Sholiha		60		√
23.	Ahmad Aris M		50		√
24.	Raihan Azmi Y.F		70		√
25.	Terryza Angelina V		75	√	
26.	Ananta Aulia Putri		70		√
27.	Jessica Nur Anggraini		75	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani		35		√
<b>Jumlah</b>			<b>1.705</b>	<b>8</b>	<b>20</b>

<b>Jumlah Nilai Siswa</b>	<b>1.705</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>35</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>80</b>
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>	<b>61</b>
<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>30%</b>
<b>Presentase Ketidaktuntasan</b>	<b>71%</b>

Melihat dari hasil *pre test* masih belum memenuhi Kriteria Keberhasilan Tindakan. Oleh karena itu peneliti melakukan tindakan pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada siklus I.

#### b. Siklus I

Pada *Post Test* ini terdiri dari 10 soal uraian yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa selama siklus I sudah dilaksanakan. Berikut hasil nilai *Post Test* yang diperoleh siswa kelas VII D :

**Tabel 4.21**

**Tabel Hasil Nilai Post Test Pada Siklus I**

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	75	78	√	
2.	Habibi Ahsandika R		95	√	
3.	Handika Prabowo Wijayanto		33		√
4.	Arkaan Valiant		57		√
5.	Khanza Ayu Febrina		99	√	
6.	M. Fikri Alamsyah		63		√

7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani		96	√	
8.	Naufal Naraya S		85	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A		76	√	
10.	Egi Ratu Aleycia Z		93	√	
11.	Shafa Arina		98	√	
12.	Denadine Arsy E		87	√	
13.	Jibrán Zahrotul		100	√	
14.	Prastyá Asriel M		78	√	
15.	Fazzal Athar		83	√	
16.	M. Haydar Arha		89	√	
17.	Syah Atthar Ibra		86	√	
18.	Alva Yuanita		47		√
19.	Khairunnisa Chera		73		√
20.	Aqila Rana		46		√
21.	Zahra Intan Arofani		94	√	
22.	Aura Mar'atus Sholiha		84	√	
23.	Ahmad Aris M		97	√	
24.	Raihan Azmi Y.F		85	√	
25.	Terryza Angelina V		94	√	
26.	Ananta Aulia Putri		0		√
27.	Jessica Nur Anggraini		94	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani		16		√
<b>Jumlah</b>			<b>2.126</b>	<b>20</b>	<b>8</b>
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			<b>2.126</b>		
<b>Nilai Terendah</b>			<b>0</b>		
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>100</b>		

<b>Rata-rata Nilai Siswa</b>	<b>76</b>
<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>71%</b>
<b>Presentase Ketidaktuntasan</b>	<b>30%</b>

Hasil dari *Post Test* di siklus I ini sudah memenuhi nilai KKM akan tetapi, masih belum memenuhi presentase keberhasilan tindakan sebesar 80%. Meskipun masih belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan semangat dan juga keaktifan siswa dalam mengikuti permainan atau metode pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat tinggi.

Melihat dari hasil *Post Test* siswa kelas VII D pada siklus I masih memerlukan tindakan dalam proses pembelajaran. Karena belum mencapai tujuan hasil belajar yang maksimal, untuk itu peneliti perlu meningkatkan pemahaman siswa di kelas VII D agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal dengan merencanakan proses tindakan pada siklus II.

### c. Siklus II

*Post Test* pada siklus II ini berbentuk 20 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa selama siklus II sudah dilaksanakan. Berikut hasil *Post Test* pada siklus II :

***Tabel 4.22***

***Tabel Hasil Nilai Post Test Pada Siklus II***

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	Bhamakerti Raya P.Y	75	90	√	
2.	Habibi Ahsandika R		85	√	

3.	Handika Prabowo Wijayanto		75	√	
4.	Arkaan Valiant		75	√	
5.	Khanza Ayu Febrina		60		√
6.	M. Fikri Alamsyah		80	√	
7.	Dwi Galuh Sasa Rahmadani		60		√
8.	Naufal Naraya S		90	√	
9.	Amirah Nadhirah Zakiyah A		70		√
10.	Egi Ratu Aleycia Z		90	√	
11.	Shafa Arina		80	√	
12.	Denadine Arsy E		80	√	
13.	Jibran Zahrotul		95	√	
14.	Prastya Asriel M		90	√	
15.	Fazzal Athar		100	√	
16.	M. Haydar Arha		100	√	
17.	Syah Atthar Ibra		95	√	
18.	Alva Yuanita		85	√	
19.	Khairunnisa Chera		75	√	
20.	Aqila Rana		100	√	
21.	Zahra Intan Arofani		100	√	
22.	Aura Mar'atus Sholiha		55		√
23.	Ahmad Aris M		95	√	
24.	Raihan Azmi Y.F		95	√	
25.	Terryza Angelina V		90	√	
26.	Ananta Aulia Putri		100	√	
27.	Jessica Nur Anggraini		95	√	
28.	Dian Ayu Kusumawardani		85	√	

<b>Jumlah</b>	<b>2.390</b>	<b>24</b>	<b>4</b>
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>	<b>2.390</b>		
<b>Nilai Terendah</b>	<b>55</b>		
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>100</b>		
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>	<b>85</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>86%</b>		
<b>Presentase Ketidaktuntasan</b>	<b>14%</b>		

Rata-rata nilai siswa pada siklus II meningkat, yang awalnya nilai rata-rata siswa di *Pre Test* hanya 61 kemudian pada siklus I 76 dan di siklus II sebesar 85 hal ini sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Presentase ketuntasan keberhasilan tindakan *Pre Test* ke *Post Test* pada siklus I dan siklus II juga ada peningkatan dari 30% menjadi 71% yang terakhir 86% hal ini bisa dinyatakan sudah memenuhi dari kriteria keberhasilan tindakan dan sudah mencapai tujuan penelitian tindakan kelas yaitu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi khulafaur Rasyidin.

Oleh karena itu, peneliti memberhentikan proses tindakan kelas ini di siklus II dan tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama guru Sejarah Kebudayaan Islam SR mengatakan :

*“Alhamdulillah, dilihat dari hasil belajar sebelum adanya metode Teams Games Tournament dan sesudah adanya penerapan metode ini pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII D mengalami peningkatan yang baik, yang awalnya siswa mengikuti pembelajaran*

*banyak yang mengantuk, tidur setelah saya lihat dalam penerapannya siswa sangat berantusias, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, membuat suasana kelas jadi aktif tidak pasif dan menyenangkan. Hal ini bisa dibuktikan pada hasil belajar siswa mulai dari Pre Test, Post Test di siklus I dan Post Test di siklus II.” [SR.RM3.10]*

Akan tetapi, metode ini menurut ibu SR tidak selalu diterapkan dalam pembelajaran :

*“Ketika metode ini terus diterapkan siswa akan merasa bosan, jadi mungkin saya lebih memilih model pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan di ajarkan, seperti metode ini menurut saya cocok dengan materi yang terkesan membosankan, mengandung cerita atau hitung-hitungan.” [SR.RM3.11]*

Selain itu sebagian siswa mengatakan bahwa metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan oleh AA yang mengatakan :

*“Pembelajaran *Teams Games Tournament* ini mengajarkan kita mampu bekerja sama, gotong royong dengan teman kelompok dalam menyelesaikan soal yang sudah dibuat oleh guru.” [AA.RM3.12]*

KC menambahkan :

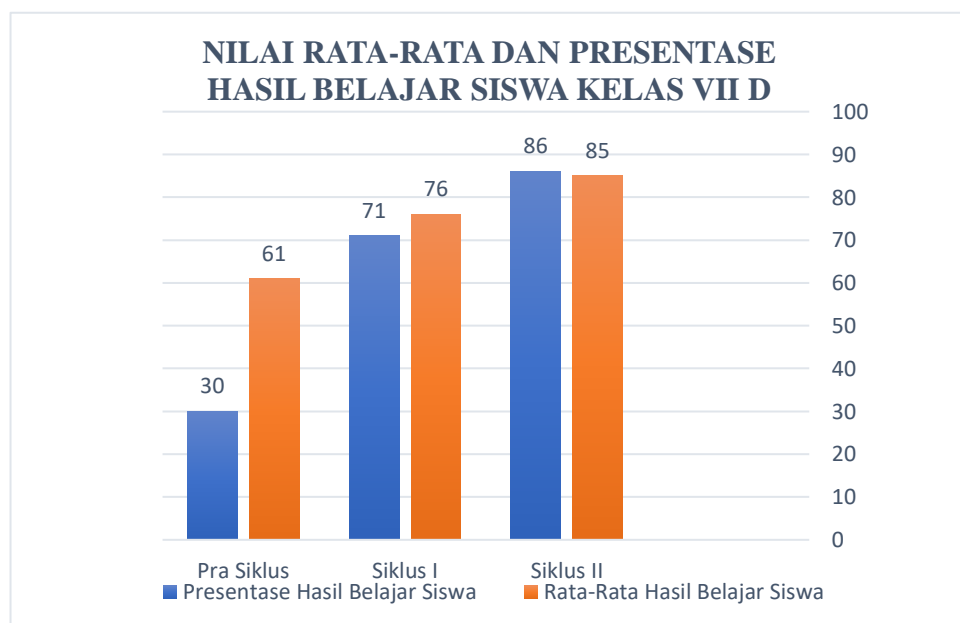
*“Metode belajar ini mengajarkan kita memiliki rasa tanggungjawab yang tinggi, karena dalam pelaksanaannya ada games dan tournament, dimana kita harus memberikan yang terbaik buat kelompok,” [KC.RM3.12]*

MH juga mengatakan :



“Dalam pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal hal ini bisa di buktikan dengan pemberian reward pada siswa atau kelompok yang memiliki nilai tinggi, selain itu mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa,” [MH.RM3.12]

Berikut ini data peningkatan hasil belajar siswa dari *Pre Test* ke *Post Test* siklus I dan siklus II :



**Diagram 4.1**

**Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **1. Analisis Perencanaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu**

Perencanaan adalah mempersiapkan suatu kegiatan yang harus dilaksanakan dalam mencapai tujuan yang diinginkan yang direncanakan oleh peneliti. Penelitian tindakan ini dilakukan oleh guru dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu yang berjumlah 28 peserta didik dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam tahap ini peneliti merencanakan kebutuhan-kebutuhan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* mulai dari tanggal penelitian pra tindakan, tanggal pelaksanaan tindakan, *Pre Test* dibuat untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum tindakan dilakukan, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, indikator keberhasilan tindakan, modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, lembar evaluasi kemampuan siswa setelah tindakan. Kemudian ada lembar observasi siswa yang dibuat oleh peneliti untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran di kelas. Supaya tidak keluar dari topik pembahasan perlu membuat pedoman wawancara seputar penerapan metode *Teams Games Tournament* yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan secara bersiklus mulai dari sebelum tindakan, siklus I, ketika siklus I masih belum mencapai tujuan yang diinginkan maka dilanjut

ke siklus II, apabila siklus II sudah cukup maka berhenti di siklus II, akan tetapi jika siklus II masih belum tercapai maka dilanjut ke siklus III dan seterusnya. Tahapan dari siklus I ke siklus berikutnya sama ada perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi dan refleksi. Perencanaan ini dikemas menarik, karena sebelumnya belum ada penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*, agar peserta didik di kelas VII D bersemangat belajar, tidak bosan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi Khulafaur Rasyidin.

## **2. Analisis Implementasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu?**

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ada di kelas VII D MTs Negeri Kota Batu. Hal ini disebabkan dengan adanya permasalahan dalam pembelajaran yang diadakan oleh siswa yang ada di kelas VII D bahwasannya pembelajaran dengan materi sejarah atau yang bersifat cerita, banyak bacaan ketika dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak didukung dengan refreshing seperti contoh, diskusi kelompok, ceramah dan lainnya maka akan menyebabkan rasa bosan, tidak semangat, menerima materi sulit sehingga perolehan hasil belajar tidak optimal. Oleh karena itu peneliti mencoba memberikan jalan alternative untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Alasan memilih metode pembelajaran *Teams Games Tournament*, berdasarkan penelitian Ali Solihah yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam*” menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran dengan materi yang dirasa sulit. Pembelajaran dengan model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan turnamen, dengan aktivitas belajar yang rileks ini disamping menumbuhkan rasa tanggungjawab terhadap diri sendiri, kerjasama, persaingan sehat dan juga keterlibatan belajar.<sup>38</sup>

Pelaksanaan dengan metode *Teams Games Tournament* terlebih dahulu dilakukan dengan memberikan *Pre Test* yang bertujuan mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi *Khulafaur Rasyidin* dan juga supaya bisa dibuat perbandingan antara hasil belajar sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Soal *Pre Test* berbentuk 20 soal pilihan ganda yang sudah disusun rapi dengan disesuaikan materi *Khulafair Rasyidin* yang diikuti sebanyak 28 siswa kelas VII D dengan perolehan hasil belajar nilai rata –rata siswa sebesar 61 dan presentasi keberhasilan siswa sebesar 30%. Maka dari itu, diperlukan penelitian tindakan kelas pada siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>38</sup> Ali Solihah, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika’, SAP, 1.1 (2016), 51.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dikemas dalam bentuk permainan. Mangacu pada teori yang sudah ditentukan, langkah-langkah pelaksanaan tindakan dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi atau evaluasi.

a. Siklus I

- Perencanaan

Menyusun modul ajar ini sebagai acuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Dalam modul ajar berisi:

- Capaian pembelajaran
- Tujuan pembelajaran
- Indikator pembelajaran
- Materi yang bertujuan mempermudah siswa belajar dan juga memahami materi Khulafaur Rasyidin
- Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament*
- Media pembelajaran yang bertujuan sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan hasil belajar yang meningkat, peneliti memakai media pembelajaran cetak
- Lembar evaluasi siswa setelah tindakan sebelum menyusun soal peneliti menyusun kisi-kisi soal terlebih dahulu dengan disesuaikan materi Khulaffaur Rasyidin dan indikator pencapaian hasil belajar siswa. Setelah itu peneliti membuat lembar evaluasi (*Post Test*) dalam bentuk uraian yang berjumlah 10 soal.

- Pelaksanaan dan Pengamatan

Pegamatan dilaksanakan berdasarkan lembar observasi yang sudah dibuat dengan indikator:

- Bekerja sama kelompok dalam penerapan metode Teams Games Tournament
- Keaktifan dan saling memahami anggota kelompoknya dalam penerapan metode Teams Games Tournament
- Ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal
- Ketepatan menjawab pertanyaan
- Disiplin mengikuti pembelajaran
- Hadir 5 menit sebelum pelajaran dimulai
- Bertanya kepada guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- Mengerjakan latihan / quis di depan kelas
- Mengerjakan tugas secara individu

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembukaan

Guru membuka dengan salam, mengabsen, menanyakan kabar, menyampaikan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Di pertemuan 1 guru mempresentasikan materi Khulafaur Rasyidin, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, guru menjelaskan alur permainan dari metode pembelajaran *Teams Games Tournament*, setiap kelompok baris kebelakang, di depan barisan kelompok ada lembar

kartu soal dan jawaban yang ditempel di papan tulis dan dinding sekolah, setiap kelompok dimulai dari urutan no 1 maju ke depan untuk mengerjakan soal dengan urutan no 1, apabila belum terjawab maka siswa ke 2 menyelesaikan soal no 1 apabila soal no urut 1 belum terjawab maka tidak boleh beralih ke soal berikutnya begitupun seterusnya.

Selain itu guru juga menilai hasil belajar individu siswa diperoleh dengan rata-rata 56 dan presentasi keberhasilan sebesar 54% dari sini bisa dibuktikan bahwa pelaksanaan metode *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan hasil belajar. Karena, pada *Pre Test* presentasi keberhasilan siswa sebesar 30% akan tetapi, masih belum mencapai indikator keberhasilan tindakan.

Di pertemuan ke 2 guru membentuk kelompok menjadi 5 disesuaikan dengan kemampuan siswa berdasarkan nilai dari pembelajaran di pertemuan ke 1, pelaksanaannya sama hanya saja kelompok dan soal berbeda dengan perolehan nilai kelompok sebagai berikut :

***Tabel 5.1***

***Tabel Nilai Kelompok Siklus I***

<b>Kelompok 1</b>	<b>Kelompok 2</b>	<b>Kelompok 3</b>	<b>Kelompok 4</b>	<b>Kelompok 5</b>
<b>90</b>	<b>90</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Diakhir pelajaran guru memberikan lembar evaluasi siswa yang berbentuk uraian dengan hasil nilai rata-rata siswa sebesar 76 dan

presentasi keberhasilan siswa sebesar 71%. Pada siklus I ini banyak sekali peningkatan akan tetapi masih belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan.

### 3. Penutup

Diakhir pembelajaran guru memberikan reward yang sudah disediakan oleh peneliti pada kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak dan juga menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

#### - Refleksi siklus I

Berikut rata-rata nilai *Post Test* pada siklus I dan rata-rata Aktivitas belajar siswa pada siklus I :

***Tabel 5.2***

***Tabel Hasil Belajar dan Observasi Pada Siklus I***

<b>Rata-Rata Nilai Post Test</b>	76
<b>Kategori</b>	(Baik)
<b>Presentase Keberhasilan Siswa</b>	71%
<b>Kategori</b>	(Cukup Baik)
<b>Rata-Rata Nilai Afektif</b>	12
<b>Kategori</b>	(Baik)
<b>Rata-Rata Nilai Psikomotor</b>	15
<b>Kategori</b>	(Cukup)



## b. Siklus II

### - Perencanaan

Pada siklus II ini perencanaannya hampir sama dengan siklus I hanya saja yang membedakan tidak ada *Pre Test*, langkah-langkah pelaksanaannya dan juga lembar evaluasi belajar siswa berbentuk 20 soal pilihan ganda. Selain itu dalam siklus II ini memperbaiki kekurangan yang ada di dalam siklus I diantaranya:

1. Kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan terlalu bersemangat, bergurau, berlomba-lomba dengan kelompok lain untuk menyelesaikan soal terlebih dahulu.
2. Kurangnya ketepatan waktu dalam menyelesaikan soal yang sudah ditentukan, hal ini dikarenakan jam pembelajaran 1 dan 2 terpisah dengan jam istirahat.

### - Pelaksanaan dan Pengamatan

Pegamatan dilaksanakan berdasarkan lembar observasi yang sudah dibuat dengan indikator, hanya saja pada siklus II ini lebih fokus mengamati pada evaluasi dari siklus I yang masih belum memenuhi indikator keberhasilan belajar siswa yaitu: kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran, ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal dan juga ketepatan menjawab pertanyaan.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

#### 1. Pembukaan

Guru membuka salam, mengabsen, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan kekurangan yang ada di dalam siklus I.

## 2. Kegiatan Inti

Guru menyebutkan nama setiap kelompoknya disesuaikan dengan hasil belajar siswa pada siklus I, Mempersilahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya, Permainan dilaksanakan secara kelompok dan bergantian, Setiap kelompok diberi soal yang digulung dengan kertas, Kelompok 1 mendapat no urut 1 untuk menjawab soal, dan perwakilan 1 siswa dari kelompok 2 untuk membacakan soal yang sudah diambil oleh setiap siswa, Setiap siswa mengambil 1 soal yang kemudian dibacakan oleh perwakilan kelompok lain, Soal dijawab secara lisan, begitupun seterusnya sampai semua kelompok sudah menjawab soal, Guru menilai hasil belajar siswa secara langsung.

Dalam pelaksanaan pada siklus II ini lebih ke Tournamentnya guru memberi nilai secara langsung pada waktu pelaksanaan pembelajaran dengan perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 82 yang tergolong “Sangat Baik” dan juga presentasi ketuntasan siswa sebesar 82%.

Diakhir pelajaran guru memberikan lembar evaluasi siswa yang berbentuk 20 soal pilihan ganda dengan hasil nilai rata-rata siswa sebesar 85 yang tergolong “Sangat Baik” dan presentasi keberhasilan siswa sebesar 86%.

## 3. Penutup

### - Refleksi siklus II

Berikut rata-rata nilai *Post Test* pada siklus II dan rata-rata Aktivitas belajar siswa pada siklus II :

**Tabel 5.3****Tabel Hasil Belajar dan Observasi Pada Siklus II**

<b>Rata-Rata Nilai Post Test</b>	85
<b>Kategori</b>	(Sangat Baik)
<b>Presentase Keberhasilan Siswa</b>	86%
<b>Kategori</b>	(Sangat Baik)
<b>Rata-Rata Nilai Afektif</b>	14
<b>Kategori</b>	(Baik)
<b>Rata-Rata Nilai Psikomotor</b>	18
<b>Kategori</b>	(Baik)

### **3. Analisis Evaluasi Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin Di Kelas VII D Mts Negeri Kota Batu**

Evaluasi digunakan untuk memperbaiki nilai hasil belajar siswa pada setiap tindakannya atau setiap pembelajaran untuk mencapai tujuan dan kriteria tertentu. Berdasarkan pelaksanaannya proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* di kelas VII D pada materi Khulafaur Rasyidin diperoleh hasil belajar yang maksimal karena aktivitas, antusias belajar siswa sangat baik dan interaktif.

Peneliti melakukan evaluasi pembelajaran ini dengan melihat hasil *Pre Test*, hasil belajar siswa pada siklus I, *Post Test* pada siklus I, hasil belajar pada siklus II dan juga *Post Test* pada siklus II dengan materi Khulafaur Rasyidin. Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa yang diperoleh dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan.

Tabel 5.4

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai Pre Test	Ket		Nilai Post Test Siklus I	Ket		Nilai Post Test Siklus II	Ket	
			T	B T		T	B T		T	B T
1.	Raya	45		√	78	√		90	√	
2.	Habibi	45		√	95	√		85	√	
3.	Handika	35		√	33		√	75	√	
4.	Arkaan	60		√	57		√	75	√	
5.	Khanza	80	√		99	√		60		√
6.	Fikri	70		√	63		√	80	√	
7.	Sasa	55		√	96	√		60		√
8.	Naraya	75	√		85	√		90	√	
9.	Amirah	55		√	76	√		70		√
10.	Ratu	70		√	93	√		90	√	
11.	Shafa	60		√	98	√		80	√	
12.	Denadine	75	√		87	√		80	√	
13.	Jibrán	75	√		100	√		95	√	
14.	Asriel	45		√	78	√		90	√	
15.	Athar	75	√		83	√		100	√	
16.	Haydar	80	√		89	√		100	√	
17.	Ibra	40		√	86	√		95	√	
18.	Alva	55		√	47		√	85	√	
19.	Chera	55		√	73		√	75	√	
20.	Aqila	55		√	46		√	100	√	
21.	Zahra	65		√	94	√		100	√	

22.	Aura	60		√	84	√		55		√
23.	Aris	50		√	97	√		95	√	
24.	Raihan	70		√	85	√		95	√	
25.	Terryza	75	√		94	√		90	√	
26.	Ananta	70		√	0		√	100	√	
27.	Jessica	75	√		94	√		95	√	
28.	Ayu	35		√	16		√	85	√	
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>		<b>1.705</b>			<b>2.126</b>			<b>2.390</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>30%</b>			<b>71%</b>			<b>86%</b>		
<b>Rata-Rata Nilai Siswa</b>		<b>61</b>			<b>76</b>			<b>85</b>		
<b>Keterangan</b>		<b>Cukup Baik</b>			<b>Baik</b>			<b>Sangat Baik</b>		

Berdasarkan observasi aktivitas belajar siswa selama tindakan dengan indikator yang sudah ditentukan yaitu : Keaktifan dan saling memahami anggota kelompoknya dalam penerapan metode Teams Games Tournamen, Bekerja sama dengan kelompok, Ketepatan waktu yang sudah ditentukan dalam menjawab soal, Ketepatan menjawab pertanyaan, Disiplin mengikuti pembelajaran, Hadir 5 menit sebelum pelajaran dimulai, Bertanya kepada guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran, Mengerjakan latihan / quis di depan kelas, Mengerjakan tugas secara individu. Memperoleh peningkatan hasil pada setiap siklusnya sebagai berikut :

**Tabel 5.5****Tabel Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa**

Indikator	Rata-Rata Nilai Afektif	Kategori	Rata-Rata Nilai Psikomotor	Kategori	Keterangan
Siklus I	12	Baik	15	Cukup	Belum sesuai indikator
Siklus II	14	Baik	18	Baik	Meningkat

Adapun rekapitulasi hasil penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu sebagai berikut :

**Tabel 5.6****Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian**

No	Uraian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	61	76	85
2	Jumlah siswa yang tuntas	8	20	24
3	Presentase ketuntasan	30%	71%	86%
4	Penilaian afektif	-	12	14
5	Penilaian psikomotor	-	15	18

Pembelajaran dengan metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar sehingga guru menjadi fasilitator dan motivator bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap-sikapnya. Selain itu berdasarkan penelitiannya Pasmah Chandra yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Melalui Metode Teams Games Tournament di MTs Al-Quraniyah Bengkulu*" menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode ini lebih bermakna karena kegiatannya menempatkan

aktifitas siswa sebagai yang utama dan lebih banyak memberikan kesempatan siswa secara leluasa dalam memperoleh pengetahuan dengan cara diskusi, game dan juga tournament.<sup>39</sup>

Kelebihan-kelebihan metode *Teams Games Tournament* ini lebih banyak dibandingkan dengan kekurangan-kekurangan yang ada dengan uraian sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa
2. Penggunaan media pembelajaran dikemas dengan menarik, sehingga siswa merasa tertarik termotivasi untuk belajar
3. Pelaksanaan pembelajaran dengan games dan tournament
4. Meningkatkan kemampuan secara aktif yang melibatkan interaksi antara guru dan murid sehingga ada feed back terhadap materi yang diajarkan
5. Menimbulkan kecerdasan social seperti rasa tanggung jawab untuk berbuat terbaik bagi kelompoknya, kerjasama yang baik, menghargai pendapat orang lain, dan percaya dengan kemampuannya sendiri.

Kekurangan :

Bagi guru

1. Waktu yang dihabiskan dalam penggunaan metode *Teams Games Tournament* ini lumayan banyak.

---

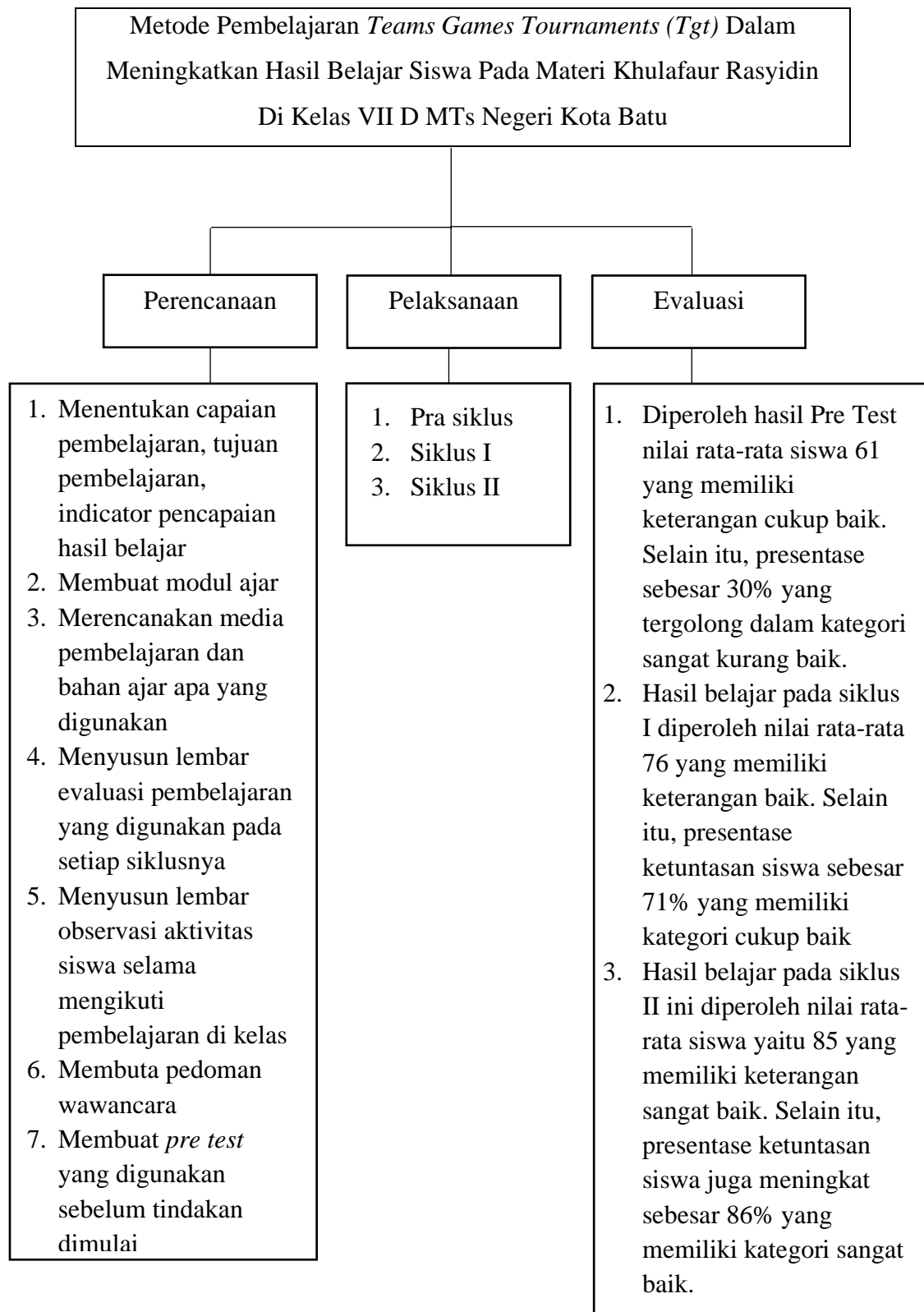
<sup>39</sup> Pasmah Chandra, 'Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament ( TGT ) Di MTs Al- Quraniyah Bengkulu', Pendidikan Dan Pemikiran Islam, 01.04 (2020), 16.

Bagi siswa

1. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi masih ada yang tidak menularkan pengetahuannya kepada temanya

Berdasarkan paparan data diatas dapat membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan penelitian yang sudah direncanakan. Melihat data tersebut sudah melebihi dari Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75, presentase keberhasilan tindakan sebesar 80% dan juga nilai sikap, aktivitas belajar siswa sudah mencapai dari kategori “Baik”.





***Bagan 5.1***

***Temuan penelitian***

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

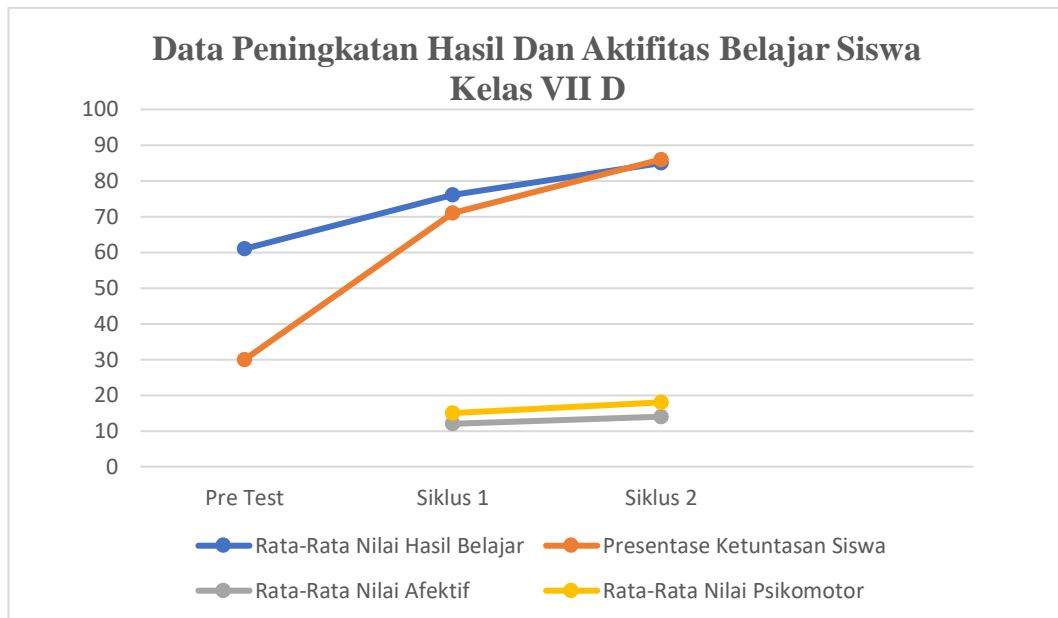
#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Lembaga Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu berkaitan penggunaan “*Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Kelas VII D*” dapat disimpulkan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan hasil dan aktifitas belajar siswa “Sangat Baik”. Hal ini dapat dibuktikan setelah tindakan dilakukan, peneliti menyimpulkan hasil penelitiannya sebagai berikut :

1. Perencanaan penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D yang pertama menentukan Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan juga Indikator Keberhasilan Tindakan Penelitian. Menyusun Modul Ajar yang memuat Asesmen Kognitif, Afektif, Psikomotor, langkah-langkah pembelajaran, materi pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)*, menyusun lembar observasi, pedoman wawancara sesuai dengan judul penelitian dan juga menyusun *Pre Test* yang akan digunakan pada *Pra Siklus / Pra Tindakan*.
2. Pelaksanaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D dilakukan 2 Siklus. Pada *Pra Siklus* dilakukan *Pre Test* dan setiap di akhir Siklus I dan Siklus II dilakukan *Post Test* yang bertujuan untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* ini sudah sesuai dengan perencanaan.

3. Evaluasi metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D terbukti dapat meningkatkan hasil dan juga aktifitas belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa di *Pre Test* sebesar 61 dengan presentase ketuntasan 30% “Sangat Kurang Baik” (8 anak yang memenuhi kriteria keberhasilan tindakan). Pada siklus I dibuktikan dengan nilai rata-rata *Post Test* sudah mencapai 76 “Baik” dengan presentase ketuntasan 71% “Cukup Baik” (20 anak yang tuntas). Selain itu ada rata-rata nilai afektif siswa sebesar 12 “Baik” dan rata-rata nilai psikomotor siswa sebesar 15 “Cukup”. Pada siklus II dibuktikan dengan *Post Test* nilai rata-rata siswa sudah mencapai 85 “Sangat Baik” dengan presentase ketuntasan 86% “Sangat Baik” (24 siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan tindakan). Selain itu ada rata-rata nilai afektif siswa sebesar 14 “Baik” dan rata-rata nilai psikomotor siswa sebesar 18 dengan kategori “Baik”



*Diagram 6.1*

*Data Peningkatan Hasil dan Aktifitas belajar Siswa*

## B. SARAN

Setelah penarikan kesimpulan, peneliti akan menyampaikan saran – saran sebagai berikut:

1. Peneliti berharap yang cukup besar kepada Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu mampu membangun kreatifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan pemanfaatan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah supaya dalam pelaksanaannya guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tidak monoton.
2. Peneliti berhadap kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk selalu update terkait metode pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan perkembangan zaman karena materi ini mengandung unsur cerita dan lebih terkenal membosankan. Tentunya guru mampu

meningkatkan kreatifitas dan bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran.

3. Peneliti berhadap kepada peneliti selanjutnya lebih banyak mempelajari permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan dan dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan solusi yang tepat. Selain itu kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rizki Annisa, 'Pengaruh Metode TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI Di MAN 4 Sleman Yogyakarta' (Universitas Islam Indonesia, 2017)
- Al Anshory, Muhtar Luthfie, 'Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem', *Jurnal Penelitian Keislaman*, 16.1 (2020), 3
- Astria, Nike, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Di Mtsn 12 Tanah Datar)' (Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2008)
- Astuti, Wahyu, and Firosalia Kristin, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1.3 (2017), 8
- Azizah, Anisatul, 'Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran', *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.1 (2021), 3
- Bararah, Isnawardatul, 'Fungsi Metode Terhadap Pencapaian Tujuan Dalam Komponen Pembelajaran', *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12.1 (2022), 14
- Chandra, Pasmah, 'Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament ( TGT ) Di MTs Al- Quraniyah Bengkulu', *Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 01.04 (2020), 16
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran, CV Kaaffah Learning Center*, 2019
- Elektro, Jurnal Edukasi, Zulfa Setiawan, and Hari Anna Lastya, 'Penerapan TGT (

- Team Games Tournament ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli', *Jurnal Edukasi Elektro*, 05.2 (2021), 3
- Fachrudin, Yudhi, 'Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 01.03 (2024), 55
- Haerani, Ane, Nenden Munawaroh, and Melani Nurazizah, 'Jurnal Pendidikan Agama Islam Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2023), 112–24
- Hasbullah, Muhammad Umar, 'Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Al-Ishlah Jenggawah Jember Tahun 2028', *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 14.21 (2018), 168
- Hidayati, Niswatin Nurul, Indonesian Traditional Games, Implant Character Education, Preserve Indonesian, Local Wisdom, *Jurnal Pendidikan Islam*, and others, 'Urgensi Pembelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter', *Journal Of Islamic Studies*, 18.2 (2022), 3
- Indrawati, MTEFL, *Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing, Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/ Inpassing Berbasis E - Learning* (Jakarta, 2016)
- Irma, Agustina, 'Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTSN 2 Banyuwangi' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023)
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tentang Capaian*

*Pembelajaran Pendidikan Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah, 2022*

Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan, 'Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa', *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2.2 (2019), 4

Marlina, Leni, and Solehun, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong', *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2.1 (2021), 5

Merti, Ni Made, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris', *Journal of Education Action Research*, 4.3 (2020), 4–5

Mu'alimin, and Rahmat Arofah Cahyadi Hari, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek, Ganding*, 2014, XLIV

Mutoharoh, *Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Institut Agama Islam Negri*, 2020

Prasetya, Hendrawan Rizza, and M. Nur Rokhman, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017', *PT Remaja Rosdakarya*, 2016

Ratri, A, and N Ulya, 'Upaya Guru SKI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Risalah, Jurnal*



*Pendidikan Dan Studi Islam*, 8.4 (2022), 4

Romanda, Adang, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017', *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2017

Rusnadi, D. P. P. N. W. A, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer', *Mimbar Pgsd*, 6.3 (2013), 4

Salim, I. Rasyid, and Haidir, *Pembelajaran Renang Gaya Dada Dengan Pendekatan Metode Inklusi, Indonesia Performance Journal 4* (Perdana, 2020)

Siregar, Sauli Farida, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Vii-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif Di Smp Negeri 29 Medan', *Jurnal Biolokus*, 2.2 (2019), 4

Solihah, Ali, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika', *SAP*, 1.1 (2016), 51

Suharni, Suharni, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6.1 (2021), 2

Susanna, Susanna, 'Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar', *Lantanida Journal*, 5.2 (2018), 6

Suwarno, Suwarno, 'Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3.2 (2019), 7

Tanujaya, Chesley, 'Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffein', *Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2.1 (2017), 4

Vionalita, Gisely, 'Analisis Data', *Progress in Retinal and Eye Research*, 3, 2006,

# **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 539/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 13 Februari 2024  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTs Negeri Kota Batu  
 di  
 Batu

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Silvia Rohmatut Thoyyibah  
 NIM : 200101110173  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024  
 Judul Skripsi : Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam  
 Lama Penelitian : Februari 2024 sampai dengan April 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

At Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
 Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

## Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI**  
 Jalan Pronoyudo Nomor 4 Areng-areng Dadaprejo Kec. Junrejo Batu 65323  
 Telepon (0341) 531400 Faksimile (0341) 531 400  
 Email: mtsnegeribatu@gmail.com

### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 98/Mts.13.36.01/04/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini,

**N a m a** : Buasim,S.Pd.,M.Pd  
**NIP** : 197005211997031001  
**Pangkat / Gol. Ruang** : Pembina Tk I / IVb  
**J a b a t a n** : Kepala Madrasah  
**Alamat Lembaga** : Jl. Pronoyudo No 4 Kelurahan Dadaprejo-  
 Junrejo Kota Batu.

Menerangkan dengan sebenarnya :

**Nama** : Silvia Rohmatut Thoyyibah  
**NPM** : 200101110173  
**Jurusan/Prodi** : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Universitas** : UIN Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan kegiatan penelitian untuk menyelesaikan tugas skripsi secara offline dengan metode penelitian observasi, yang dilaksanakan pada 28 Januari 2024 dengan judul :

**" METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KHULAFUR RASYIDIN DI KELAS VII D MTsN KOTA BATU "**

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Batu, 23 April 2024  
 Kepala Madrasah

Buasim

### Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian



Observasi Pra Penelitian



Pre Test (Pra Tindakan)



Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1



Penjelasan langkah-langkah metode TGT



Pembelajaran Pada Siklus I (P1)



Pembelajaran Pada Siklus I (P2)



Pembelajaran Pada Siklus I (P2)



Post Test Pada Siklus I



Pembelajaran Pada Siklus II



Post Test Pada Siklus II



Foto Bersama Siswa Siswi kelas VII D



Wawancara Bersama Waka Kurikulum



Wawancara Bersama Ketua Sarpras



Wawancara Bersama Guru SKI



Konsultasi Bersama Guru SKI





Wawancara Bersama Siswi Kelas VII



Wawancara Bersama Siswa Kelas VII D



## Lampiran 4. Pedoman Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA

NO	RM	SUBJEK	PERTANYAAN
Bagaimana perencanaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D?			
1	1	Siswa	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII D selama ini??
2	1	Guru	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dikelas VII D pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini?
3	1	Guru	Adakah dampak dari penggunaan metode ceramah, diskusi jika diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk saat ini?
4	1	Guru	Bagaimana jika saya mencoba menerapkan metode belajar Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII D?
Bagaimana Implementasi metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D?			
5	2	Guru	Bagaimana pendapat anda terkait model belajar Teams Games Tournament yang sudah diterapkan di kelas VII D?
6	2	Guru	Menurut anda kendala-kendala apa yang terjadi selama proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament?
7	2	Guru	Menurut anda bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?
8	2	Siswa	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar Teams Games Tournament yang sudah dilakukan di kelas VII D?

9	2	Siswa	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament?
Bagaimana evaluasi dari penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII D?			
10	3	Guru	Apakah ada perubahan pada hasil belajar siswa sebelum tindakan dan setelah tindakan dilakukan?
11	3	Guru	Tindak lanjut apa yang anda lakukan setelah tindakan ini, apakah akan diterapkan terus metode Teams Games Tournament pada pembelajaran di kelas?
12	3	Siswa	Apakah ada perbedaan pembelajaran yang dilakukan guru pada hari ini dengan yang kemarin – kemarin?

## Lampiran 5. Hasil Wawancara di MTs Negeri Kota Batu

### HASIL WAWANCARA

#### A. Hasil Wawancara Guru

Nama : Siti Rohmah, S.HI  
 Hari / Tanggal : Kamis, 04 April 2024  
 Waktu : 09.00 WIB  
 Tempat : Depan Kantor MTs Negeri Kota Batu

No	Pertanyaan	Jawaban	No.Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dikelas VII D pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini?	<i>Materi Sejarah Kebudayaan Islam ini menurut saya masih sulit untuk difahami bagi siswa siswa kelas VII, apalagi mereka baru masuk di MTs sudah ada materi yang membahas tentang dinasti umayyah, abbasiyah dll, setidaknya mereka terlebih dahulu ada ketertarikan dalam belajar Sejarah, dengan itu dalam pembelajarannya saya menggunakan metode ceramah dan juga diskusi sebagai pengantar siswa dalam memahami materi Sejarah</i>	<b>SR.RM1.02</b>
2	Adakah dampak dari penggunaan metode ceramah, diskusi jika diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk saat ini?	<i>Dengan penerapan metode yang sudah saya rencanakan contohnya diskusi, ceramah hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Saya ingin meningkatkan semangat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan tetapi saya belum menemukan metode pembelajaran yang pas dan juga menarik</i>	<b>SR.RM1.03</b>

3	<p>Bagaimana jika saya mencoba menerapkan metode belajar Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII D?</p>	<p><i>Iya tidak apa apa, Setelah saya tau penjelasan dari anda terkait pelaksanaan model pembelajaran kooperatif learning ini saya mencari tau, baca-baca dari jurnal maupun artikel terkait penggunaan metode Teams Gamest Tournament ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajarannya tidak monoton, tidak tegang, ada permainannya dengan itu siswa merasa senang dan juga semangat bisa belajar sambil bermain</i></p>	<p><b>SR.RM1.04</b></p>
4	<p>Bagaimana pendapat anda terkait model belajar Teams Games Tournament yang sudah diterapkan di kelas VII D?</p>	<p><i>Dalam pembelajaran berlangsung saya amati pelaksanaannya sudah sesuai dengan alur yang direncanakan dalam modul ajar. Selain itu siswa siswi di kelas VII D juga sangat berantusias, mereka bisa bekerja sama dengan teman kelompoknya, saling memahami sesama temannya, apalagi di akhir pelajaran seluruh siswa yang ada dikelas di kasih reward. Menurut saya adanya peningkatan bukan pada hasil belajar saja, tetapi ada peningkatan dalam pribadi siswa, sosialnya bagus, mampu bekerja sama, berlomba-lomba menjadi yang terbaik buat pribadinya dan juga kelompoknya.”</i></p>	<p><b>SR.RM2.05</b></p>
5	<p>Menurut anda kendala-kendala apa yang terjadi selama proses pembelajaran</p>	<p><i>Kendala-kendala yang ada menurut saya waktunya kurang lama, karena dalam pelaksanaannya ada 2 permainan tentunya membutuhkan</i></p>	<p><b>SR.RM2.06</b></p>

	menggunakan metode Teams Games Tournament?	waktu yang cukup, apalagi jam ke 1 dan 2 terpisah dengan jam istirahat, jadi pembelajaran belum selesai tapi sudah kepotong jam istirahat. Selain itu jangan membuat soal yang mengandung unsur jawaban cerita, hal ini menyebabkan bisa menghabiskan waktu dalam menjawab soal.	
6	Menurut anda bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?	<i>Terkait jam pelajaran yang terpotong dengan jam istirahat biar nanti saya minta jam ke waka kurikulum istirahat anak-anak di alihkan ke jam pelajaran 2 nya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (menyelesaikan dulu sampai 2 jam pelajaran baru bisa istirahat), selain itu mungkin anda bisa membuat soal berupa cerita akan tetapi siswa langsung menjawab pada intinya, supaya siswa yang awalnya tidak mengetahui cerita tersebut jadi tau dan mengingat ngingat pada peristiwa tersebut sehingga mampu menjawab soal sesuai dengan yang sudah direncanakan.</i>	<b>SR.RM2.07</b>
7	Apakah ada perubahan pada hasil belajar siswa sebelum tindakan dan setelah tindakan dilakukan?	<i>Alhamdulillah, dilihat dari hasil belajar sebelum adanya metode Teams Games Tournament dan sesudah adanya penerapan metode ini pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII D mengalami peningkatan yang baik, yang awalnya siswa mengikuti pembelajaran banyak yang mengantuk, tidur setelah saya</i>	<b>SR.RM3.10</b>

		<i>lihat dalam penerapannya siswa sangat berantusias, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, membuat suasana kelas jadi aktif tidak pasif dan menyenangkan. Hal ini bisa dibuktikan pada hasil belajar siswa mulai dari Pre Test, Post Test di siklus I dan Post Test di siklus II.</i>	
8	Tindak lanjut apa yang anda lakukan setelah tindakan ini, apakah akan diterapkan terus metode Teams Games Tournament pada pembelajaran di kelas?	<i>Tentu tidak, ketika metode ini terus diterapkan siswa akan merasa bosan, jadi mungkin saya lebih memilih model pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan di ajarkan, seperti metode ini menurut saya cocok dengan materi yang terkesan membosankan, mengandung cerita atau hitung-hitungan.</i>	<b>SR.RM3.11</b>

## B. Hasil Wawancara Siswa

### SUBJEK 1

Nama : Ahmad Aris M  
 Hari / Tanggal : Kamis, 28 Maret 2024  
 Waktu : 10.15 WIB  
 Tempat : Ruang Kelas VII D

No	Pertanyaan	Jawaban	No.Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII D selama ini??	<i>Pembelajaran hanya dilakukan dengan menggunakan metode diskusi, ceramah, membuat peta konsep sudah itu saja.</i>	<b>AA.RM1.01</b>
2	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar Teams Games Tournament yang sudah dilakukan di kelas VII D?	<i>Terkait pelaksanaan pembelajaran sebelum adanya model belajar Teams Games Tournament dan setelah adanya model belajar ini menurut saya banyak sekali perubahan yang dialami pada teman teman sekelas, salah satunya perubahan yang dapat saya lihat, tidak ada yang tidur, semua memperhatikan intruksi dari guru, focus pada lembar soal yang diberikan secara kelompok, saling bertanya baik kepada teman sekelompoknya atau kelompok lain.</i>	<b>AA.RM2.08</b>
3	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament?	<i>Yang saya rasakan tidak ada kesulitan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament ini, karena semua teman-teman kelompok ikut berkontribusi</i>	<b>AA.RM2.09</b>

		<i>menjawab soal ketika saya tidak bisa menjawabnya</i>	
4	Apakah ada perbedaan pembelajaran yang dilakukan guru pada hari ini dengan yang kemarin – kemarin?	<i>Ada, pembelajaran Teams Games Tounament ini mengajarkan kita mampu bekerja sama, gotong royong dengan teman kelompok dalam menyelesaikan soal yang sudah dibuat oleh guru.</i>	<b>AA.RM3.12</b>

## SUBJEK 2

Nama : Khairunnisa Chera

Hari / Tanggal : Kamis, 28 Maret 2024

Waktu : 10.45 WIB

Tempat : Ruang Kelas VII D

No	Pertanyaan	Jawaban	No.Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII D selama ini??	<i>Biasanya yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi adalah dengan menjelaskan, membuka pertanyaan, diskusi, kadang disuruh buat peta konsep setelah itu presentasi di depan.</i>	<b>KC.RM1.01</b>
2	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar Teams Games Tournament yang sudah dilakukan di kelas VII D?	<i>Dengan adanya model belajar Teams Games Tournament ini saya merasa lebih giat lagi mencari jawaban dan menyelesaikan menjawab soal sesuai waktu yang sudah ditentukan supaya disamping saya ingin mendapatkan nilai yang bagus juga ingin mendapatkan reward dari guru. Setelah adanya pemberitahuan guru diakhir pembelajaran pertemuan kemarin, dirumah saya belajar materi Khulafaur Rasyidin, mempersiapkan untuk tournament bersama kelompok</i>	<b>KC.RM2.08</b>



		<i>lainnya supaya mendapatkan nilai yang tinggi.</i>	
3	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament?	<i>Tidak ada kesulitan yang saya rasakan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament ini, karena pertemuan sebelumnya sudah dikasih tau terkait pembelajaran di pertemuan yang akan datang mau membahas apa sehingga kita sebagai siswa bisa mempersiapkan belajar di rumah dulu dan juga di awal pembelajaran guru menjelaskan langkah-langkah pelaksanaannya secara jelas.</i>	<b>KC.RM2.09</b>
4	Apakah ada perbedaan pembelajaran yang dilakukan guru pada hari ini dengan yang kemarin – kemarin?	<i>Ada, metode belajar ini mengajarkan kita memiliki rasa tanggungjawab yang tinggi, karena dalam pelaksanaannya ada games dan tournament, dimana kita harus memberikan yang terbaik buat kelompok,</i>	<b>KC.RM3.12</b>

### SUBJEK 3

Nama : Muhammad Haydar Arha

Hari / Tanggal : Kamis, 28 Maret 2024

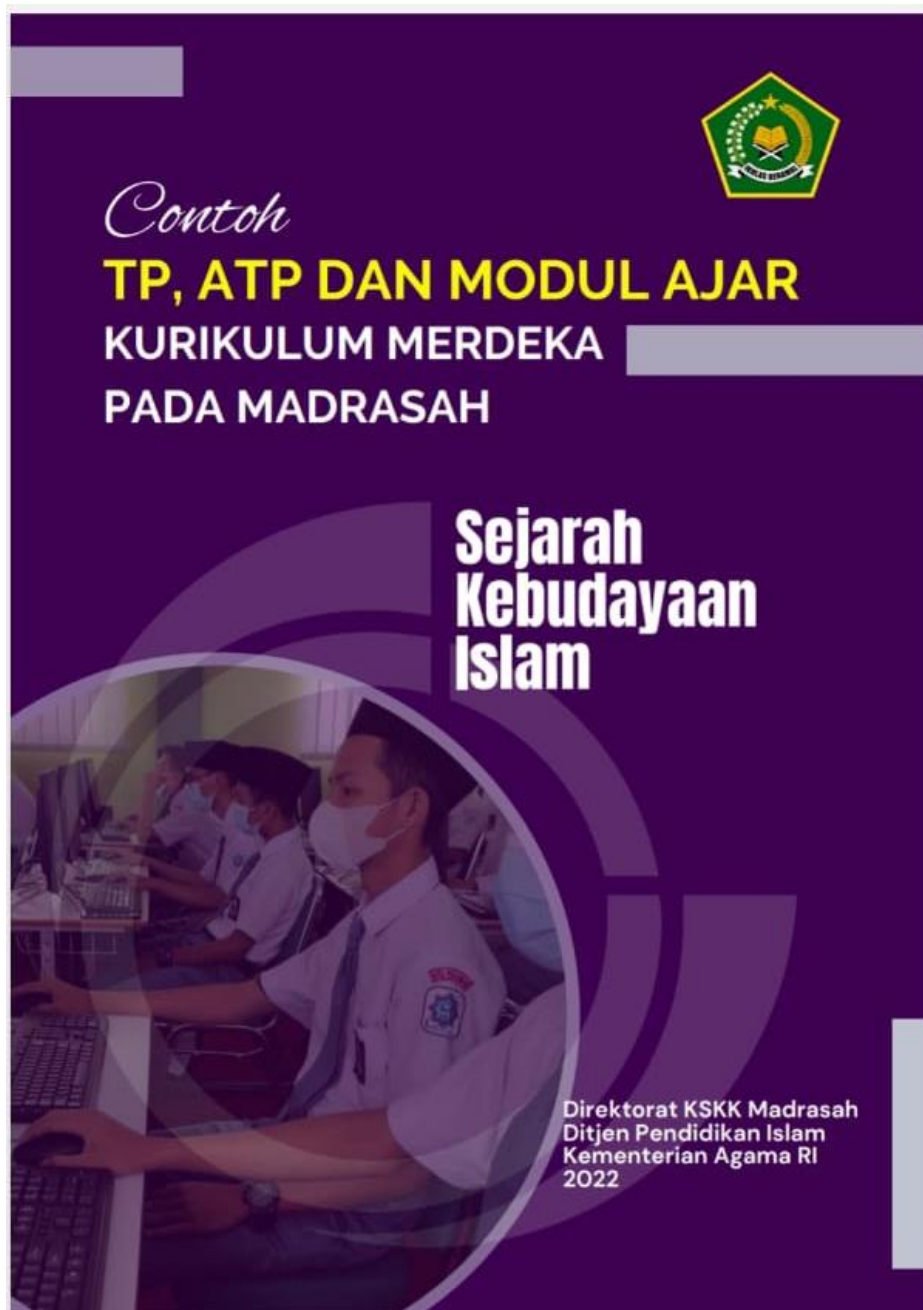
Waktu : 10.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas VII D

No	Pertanyaan	Jawaban	No.Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII D selama ini??	<i>Saya suka pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya saja gurunya dalam menyampaikan materi terkesan membosankan, menakutkan, apalagi metode yang dipakai menurut</i>	<b>MH.RM1.01</b>

		<i>saya kurang menyenangkan jadi kita merasa bosan, tidak ada kreatifitas guru yang bisa membangun semangat kita dalam belajar sejarah, apalagi sejarah itu terkesan materi yang mengandung banyak bacaan.</i>	
2	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar Teams Games Tournament yang sudah dilakukan di kelas VII D?	<i>Apalagi diakhir pelajaran guru memberikan reward pada semua siswa tidak hanya kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi saja, menurut saya pembelajarannya seru, menarik membuat pelajaran mudah diingat</i>	<b>MH.RM2.08</b>
3	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament?	<i>Tidak ada kendala, karena di akhir pelaksanaan game guru selalu memberikan kesimpulan dan juga mereview materi yang sudah di bahas di pertemuan tersebut</i>	<b>MH.RM2.09</b>
4	Apakah ada perbedaan pembelajaran yang dilakukan guru pada hari ini dengan yang kemarin – kemarin?	<i>Dalam pelaksanaan pembelajaran Teams Games Tournament ini dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal hal ini bisa di buktikan dengan pemberian reward pada siswa atau kelompok yang memiliki nilai tinggi, selain itu mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.</i>	<b>MH.RM3.12</b>

Lampiran 6. Bahan Ajar Materi Khulafaur Rasyidin



## BIODATA MAHASISWA



Nama : Silvia Rohmatut Thoyyibah  
 NIM : 200101110173  
 Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 26 April 2003  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Alamat Universitas : Jl. Gajayana No.50, Dinoyo Kec. Lowokwaru Kota  
 Malang Jawa Timur, 65144  
 Tahun Masuk : 2020  
 Alamat Asal : Dsn. Kalikacang Ds. Sidorejo Kec. Sugio Kab.  
 Lamongan  
 No. HP : 085733952064  
 Email : [silviarohmatutt2004@gmail.com](mailto:silviarohmatutt2004@gmail.com)

### **Riwayat Pendidikan Formal**

2020 – Sekarang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 2018 – 2020 : MAN 1 Lamongan  
 2015 – 2017 : MTs Darul Ulum Medali  
 2009 – 2014 : SDN Sidorejo II  
 2007 – 2008 : TK Melati II

### **Riwayat Pendidikan Non Formal**

2018 – 2020 : Ma'had Bahrul Fawaid  
 2015 – 2017 : Pondok Pesantren Darul Ulum Medali Sugio  
 Lamongan

## BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Jalan Gayayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax (0341) 572513  
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: [info@uin-malang.ac.id](mailto:info@uin-malang.ac.id)

### JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

#### IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 200101110173  
 Nama : SILVIA ROHMATUT THOYNYBAH  
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Dosen Pembimbing 1 : FARIDATUN NIKMAH,M.Pd  
 Dosen Pembimbing 2 :  
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Kelas VII D MTs Negeri Kota Batu

#### IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	29 Agustus 2023	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Konsultasi Judul Penelitian dan arahan buat bab 1 2 dan 3	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
2	22 September 2023	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Konsultasi pengerjaan bab 1 2 dan 3	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
3	29 September 2023	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Perubahan judul yang awalnya strategi pembelajaran menjadi metode pembelajaran	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
4	26 Oktober 2023	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	penfokusan kerangka berfikir, metode pembelajaran, menambah materi pembahasan Sejarah Kebudayaan Islam	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
5	02 November 2023	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Revisi diksi kata yang kurang tepat, penjelasan orisinalitas pada tabel perbedaan peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
6	08 November 2023	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Pengecekan mulai bab 1 2 dan 3 serta revisi mencetak miring kalimat yang berhubungan dengan judul penelitian	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
7	14 November 2023	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Pengecekan akhir dan juga ACC bab 1 2 dan 3	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
8	22 Januari 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Konsultasi keperluan yang dibutuhkan selama proses penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	19 Februari 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Konsultasi modul ajar, media pembelajaran, bahan evaluasi pembelajaran, lembar pre test, lembar evaluasi dan transkrip wawancara	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	04 Maret 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Revisi bab 5 bagian analisis perencanaan dan juga evaluasi tindakan penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	21 Maret 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Konsultasi sekaligus revisi abstrak, pada paragraf 1 jangan dimulai dengan kata kata nilai, Rekomendasi, dimulai dengan kalimat, sejarah kebudayaan islam merupakan dan seterusnya	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	01 April 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Konsultasi mulai bab 1 2 3 4 5 dan 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
13	12 April 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Revisi daftar isi, spasi dan font pada bab 4	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
14	22 April 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	Konsultasi ulang dari Cover sampai dengan lampiran sebelum di cetak atau disetujui oleh dosen pembimbing	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
15	24 April 2024	FARIDATUN NIKMAH,M.Pd	ACC Skripsi mulai Cover sampai dengan lampiran-lampiran	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui  
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 26 April 2024  
Dosen Pembimbing 1

FARIDATUN NIKMAH, M.Pd

Kajur / Koprodi,

Mujtimid, M.Ag

## SERTIFIKAT PLAGIASI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

### Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/04/2024

diberikan kepada:

Nama : Silvia Rohmatut Thoyyibah  
NIM : 200101110173  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Karya Tulis : Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Khulafaur Rasyidin di Kelas VII D MTs Negeri Kota Batu

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

