

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES
TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA
PELAJARAN FIKIH DI MAN SIDOARJO**

SKRIPSI

**OLEH
ANIKA NABILA
NIM. 210101110138**



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

2025

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES
TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA
PELAJARAN FIKIH DI MAN SIDOARJO**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Anika Nabila
NIM. 210101110138**



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

2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Pembimbing
Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 30 Mei 2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Anika Nabila
Lampiran : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan baik dari segi bahasa, isi, teknik penulisan serta membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anika Nabila
NIM : 21010110138
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing


Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I
NIP. 198803202023211025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo” oleh Anika Nabila ini telah diperiksa dan disetujui ke sidang ujian pada tanggal.....

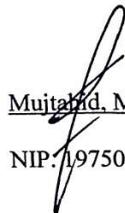
Pembimbing,



Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I

NIP. 198803202023211025

Mengetahui Ketua Program Studi,



Muijahid, M.Ag

NIP: 197501052005011003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo**" oleh Anika Nabila ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 24 Juni 2025.

Dewan Penguji,



Dr. H. Bakhrudin Fannani, MA
NIP. 19630420 200003 1 004

Penguji Utama



Abdul Fatah, M.Th.I
NIP. 19860908 201503 1 003

Ketua



Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I
NIP. 19880320 202321 1 025

Sekretaris



Mengesahkan
Keputusan Dewan Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anika Nabila

NIM : 210101110138

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo

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

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

Malang, 28 Mei 2025

Hormat Saya



Anika Nabila

NIM. 210101110138

SURAT PERNYATAAN KELENGKAPAN BERKAS

SURAT PERNYATAAN MELENGKAPI BERKAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anika Nabila
NIM : 210101110138
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Proposal : Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo
Email : 210101110138@student.uin-malang.ac.id
Dosen Pembimbing : Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I
NIP : 198803202023211025

Menyatakan dengan ini akan melengkapi berkas data persyaratan ujian sidang skripsi yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

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

Malang, 28 Mei 2025



Anika Nabila
210101110138

MOTTO

وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ۚ (٢١٦)

“Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui”

(Q.S. Al-Baqarah:2 [216])

حَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”

(HR. Ahmad)

“yang ber-Tuhan, pasti bertahan”

-anika.nbl

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, Sang Maha Pengasih dan Penyayang, yang limpahan nikmat serta hidayah-Nya mengiringi setiap detik perjalanan ini hingga akhirnya karya sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW, sosok yang menjadi lentera di kegelapan, penuntun menuju jalan kebenaran, dan pemberi syafaat bagi umatnya. Semoga kelak penulis beserta seluruh pembaca dapat memperoleh naungan syafaat beliau di hari kemudian. Dengan sepuh hati, karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Teristimewa, kedua orang tua saya Bapak Syamsul Hadi dan Ibu Nur Lailatul Badriyah yang selalu memberikan dukungan kepada penulis berupa moril maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tiada putusnya. Terima kasih sudah menjadi orang pertama yang selalu mendukung setiap langkah penulis. Semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan yang barokah dan senantiasa diberi kesehatan serta panjang umur.
2. Kakak dan adik tercinta, Himmatul Khoiroh dan Haidar Ali Yafi yang senantiasa memberi genggaman erat dan pelukan hangat. Terpaan angin kehidupan menjadikan penulis untuk selalu kuat dan tetap berdiri memotivasi diri agar menjadi kebanggaan hingga teladan kehidupan.
3. Para *Murabbi ruuhi* yang telah menanamkan nilai keilmuan, menuntun langkah, dan tak pernah letih menaburkan doa-doa kebaikan. Semoga Allah SWT membalas setiap jasa dan kasih sayang dengan keberkahan

tanpa batas, kesehatan yang selalu terjaga, dan kelapangan hati dalam setiap langkah. Semoga setiap ilmu dan kebaikan yang ditanam menjadi cahaya yang abadi hingga akhirat kelak.

4. Seluruh teman seperjuangan di tanah rantauan. Terima kasih telah menjadi teman setia dan pelipur lara di setiap langkah. Pelabuhan rasa rindu dalam kesendirian. Semoga Allah SWT senantiasa merengkuh dan menuntun kalian dalam rahmat-Nya.
5. Seseorang yang namanya masih tersimpan di *Lauhul mahfudz*. Terima kasih telah menjadi motivasi penulis untuk terus memperbaiki diri serta menjadi pengingat bahwa setiap mimpi yang diukir dan setiap kebaikan yang ditanam adalah jalan menuju pertemuan yang penuh berkah.
6. Terakhir, perempuan yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti, tak lain adalah diri penulis sendiri. *You did it*, Anika. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini walau seringkali pengharapan tidak sesuai dengan kenyataan, namun kamu tetap bersyukur, berusaha, serta tidak lelah mencoba hal-hal baru dalam hidup. Semoga kebaikan terus berada padamu, dan semoga Allah SWT selalu meridhoi setiap perbuatan serta langkah-langkah kecilmu. Aamiin..

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta inayah-Nya. Uluk shalawat serta salam penulis haturkan kepada Sang Panutan Umat, pembawa cahaya kebenaran, penerang jurang kedzaliman, serta pemberi syafaat di hari pembalasan, yakni Rasulullah SAW. Alhamdulillah, berkat rahman dan rahim yang Allah SWT karuniakan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo” dengan baik guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak dapat terselesaikan tanpa dorongan, motivasi, bantuan, dan doa dari beberapa pihak yang mendampingi penulis hingga kini. Maka pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Mujtahid, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberi motivasi, semangat, dan arahan dalam membimbing hingga akhir.
5. Bapak Prof. Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I selaku dosen wali yang telah mengarahkan dan membimbing selama masa perkuliahan.
6. Seluruh civitas akademik dan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan pengamalan selama proses perkuliahan.
7. Keluarga besar Pondok Pesantren Al-Hikmah Al-Fathimiyyah. Tempat yang menjadi wasilah terbentuknya diri ini menjadi pribadi yang sabar, tegar, ikhlas, dan senantiasa berusaha taat serta tunduk dalam pengabdian kepada Allah. Sebuah nikmat dan amanah yang begitu agung, terima kasih atas takdir indah yang telah mempertemukan dan menyatukan langkah dalam jalan-Nya.
8. Keluarga besar Madrasah Diniyah Al-Hikmah. Tempat penulis meneguk berbagai ilmu dan pengalaman. Sehingga penulis bisa merasakan buah keberkahan dalam mencari ilmu dan mengamalkannya.
9. Segenap keluarga besar Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam rangkaian tugas akhir ini.
10. Kedua orang tua, Bapak Syamsul Hadi dan Ibu Nur Lailatul Badriyah. Yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir.

11. Seluruh keluarga dan guru penulis yang telah memberikan dukungan, doa, dan pelajaran berharga sehingga penulis dapat berdiri tegak dan berjuang hingga kini.
12. Seluruh teman seperjuangan, Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 yang sedang berjuang bersama untuk menuntaskan tugas akhir.
13. Seluruh pihak yang telah memberikan dorongan, doa, motivasi, dan partisipasi selama studi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari takdir terindah penulis.

Malang, 28 Mei 2025

Anika Nabila

DAFTAR ISI

NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
SURAT PERNYATAAN KELENGKAPAN BERKAS	vii
MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
ملخص.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Orisinalitas Penelitian.....	6
F. Definisi Istilah	10
G. Sistematika Kepenulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	15
2. Motivasi Belajar	29
3. Mata Pelajaran Fikih.....	36
B. Kerangka Konseptual	38
C. Perspektif Teori Dalam Islam.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	43

A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B.	Lokasi Penelitian	44
C.	Kehadiran Peneliti	45
D.	Subjek Penelitian	46
E.	Data dan Sumber Data	46
F.	Instrumen Penelitian	47
G.	Teknik Pengumpulan Data	49
H.	Pengecekan Keabsahan Data	50
I.	Analisis Data	52
J.	Prosedur Penelitian	53
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL		56
A.	Paparan Data.....	56
1.	Profil Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo	56
2.	Sejarah Singkat Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo	56
3.	Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo	59
4.	Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo	60
5.	Data Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo	60
6.	Data Siswa Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo	65
7.	Data Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo	67
B.	Hasil Penelitian.....	68
1.	Perencanaan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo	68
2.	Penerapan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo	70
3.	Evaluasi model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo	77
BAB V PEMBAHASAN		79

A.	Perencanaan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo	79
B.	Penerapan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo	81
C.	Evaluasi model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo	84
BAB VI PENUTUP		87
A.	Kesimpulan.....	87
B.	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN.....		96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	8
Tabel 4.1 Data Guru dan Tenaga Kependidikan MAN Sidoarjo	60
Tabel 4.2 Keadaan Siswa Tahun Pelajaran 2024-2025.....	65
Tabel 4. 3 Jumlah Siswa Perkelas	65
Tabel 4. 4 Data Sarana dan Prasarana MAN Sidoarjo	67
Tabel 4. 5 Perolehan Skor Siswa.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	39
Gambar 4 .1 Struktur Organisasi MAN Sidoarjo.....	60

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai 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 = dl	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

وأ = aw

أَي = ay

وأ = û

إَي = î

ABSTRAK

Nabila, Anika. 2025. *Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Sidoarjo*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I.

Kata Kunci: Implementasi, Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar, Fiqih

Proses pembelajaran yang tidak efektif adalah masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini. Siswakurang didorong untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka selama proses pembelajaran. Pembelajaran fiqih cenderung konvensional. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran fiqih terkesan kaku, membosankan, dan menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswadalam belajar materi fiqih, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun kurang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perencanaan dan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fiqih di MAN Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus untuk menggali lebih dalam suatu fenomena dalam konteks yang nyata dan kompleks. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan sebelum dan selama penelitian berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Menetapkan capaian dan tujuan pembelajaran, bahan dan media ajar, kebutuhan selama pembelajaran, dan pedoman wawancara. 2) Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di MAN Sidoarjo melalui lima tahapan yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. 3) Evaluasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dapat dibuktikan dengan aktivitas siswa yang awalnya hanya pasif mendengarkan dan menyimak ketika guru menjelaskan, kemudian meningkat menjadi sangat antusias dalam mengerjakan tugas secara berkelompok, kritis, dan berani mengambil beberapa tindakan strategi.

ABSTRACT

Nabila, Anika. 2025. Implementation of the TGT Learning Model (Teams Games Tournament) in Improving Learning Motivation of Class X Students in Fiqh Subjects at MAN Sidoarjo. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Muhammad Muhsin Arumawan, M.Pd.I.

Keywords: Implementation, Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Motivation, Fiqh

Ineffective learning is a problem facing education today. Learners are less encouraged to improve their thinking skills during the learning process. Learning fiqh tends to be conventional. This is what causes fiqh learning to seem rigid, boring, and causes a decrease in student motivation in learning fiqh material, so that the learning outcomes obtained are less than optimal.

This study aims to analyze how the planning and application of the TGT (Teams Games Tournament) learning model in increasing the learning motivation of grade X students in the subject of fiqh at MAN Sidoarjo. This research uses a qualitative approach and case study research type to explore more deeply a phenomenon in a real and complex context. Data collection was done by observation, interview, and documentation. Data analysis was conducted before and during the research.

The results showed that: 1) Establish learning outcomes and objectives, teaching materials and media, needs during learning, and interview guidelines. 2) Implementation of the TGT (Teams Games Tournament) learning model at MAN Sidoarjo through five stages, namely class presentation, group learning, games, tournaments, and awards. 3) Evaluation of the TGT (Teams Games Tournament) learning model can increase student learning motivation. It can be proven by the activities of students who were initially only passively listening and listening when the teacher explained, then increased to be very enthusiastic in working on tasks in groups, critical, and brave to take some strategic actions.

ملخص

نيلا، أنيكا 2025. تطبيق نموذج التعلم TGT (ألعاب الفرق البطولة) في تحسين دافعية التعلم لدى طالبات الصف العاشر في مواد الفقه في مان سيدوارجو. أطروحة، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وعلوم القرآن، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: محمد محسن أرماوان، الماجستير

الكلمات المفتاحية: التنفيذ، ألعاب الفرق نموذج تعلم البطولة، نموذج تعلم البطولة، الدافع للتعلم، الفقه

تُعَدُّ عمليَّةُ التَّعلُّمِ غَيْرُ الفَعَّالَةِ مِنَ المَشَاكِلِ الَّتِي تُواجِهُ المِجالَ التَّعليميَّ في الوَقْتِ الحاضِرِ. فَقدَ لَمْ يُدْفَعِ المِتَّعلِّمونَ بالشَّكْلِ الكافي لِتَطوِيرِ مَهاراتِ التَّفكيرِ لَدَيْهِمْ خِلالَ مَسارِ التَّعلُّمِ. كما يَميلُ تَعلِيمُ الفِقهِ إلى الطَّرِيقَةِ التَّقليديَّةِ، مِمَّا يَجْعَلُهُ يَبْدُو جافًا ومُملًا، ويؤدِّي إلى ضَعْفِ دافِعيَّةِ المِتَّعلِّمينَ لِتَعلُّمِ مادَّةِ الفِقهِ، وبِالتَّالي تَقَلُّ نَتائِجُ تحصيلِهِم العِلْمِيَّ.

يَهْدَفُ هَذَا البَحْثُ إلى تَحليلِ كِيفِيَّةِ تَحْطِيطِ وَتَطبيقِ نَموذجِ التَّعلُّمِ "TGT" (فريق - ألعاب - مُسابِقة) في تَعزيزِ دافِعيَّةِ التَّعلُّمِ لَدَى طُلابِ الصَّفِّ العاشِرِ في مادَّةِ الفِقهِ بِمَدْرَسَةِ الثناويةِ الحِكموميةِ الإسلاميَّةِ سيدوارجو. وَيَتَّبِعُ هَذَا البَحْثُ المَنهَجَ الكِيفيَّ، وَيَسْتَخُدُّ نَواعِ البُحوثِ دِراسَةِ الحَالَةِ لاسْتِكشافِ ظاهِرَةٍ في سِياقِ حَقِيقِيٍّ ومُعَقَّدٍ. تَمَّ جَمعُ البِياتِ مِنَ خِلالِ المِلاحَظَةِ والمُقابَلَةِ والتَّوثِيقِ، وتَمَّ تَحليلُها قَبْلَ وأثناءِ سَيرِ البَحْثِ.

تُشيرُ نَتائِجُ البَحْثِ إلى ما يَلي: (١) تَحديدُ الأَهْدافِ التَّعلُّميَّةِ والمِوادِّ وَالوَسائِلِ التَّعلُّميَّةِ وَالاحتِياجَاتِ أثناءَ التَّعلُّمِ، وإِعدادُ دَليلِ المُقابَلَةِ. (٢) تَطبيقُ نَموذجِ "TGT" في المَدْرَسَةِ الثناويةِ الحِكموميةِ الإسلاميَّةِ سيدوارجو يَتَمَّ عِبْرَ حَمسِ حُطُواتٍ: عَرَضُ المادَّةِ، التَّعلُّمُ الجَماعيُّ، اللُّعبَةُ، المُسابِقةُ، ثُمَّ تَقْدِيمُ الجِوائِزِ. (٣) يَمْكنُ أن يُوَدِّي تَقيِيمُ نَموذجِ التَّعلُّمِ من خِلالِ دورَةِ ألعابِ الفرقِ "TGT" إلى زيادَةِ دافِعيَّةِ التَّعلُّمِ لَدَى الطُلابِ. يَمْكنُ إثباتُ ذلكِ من خِلالِ أنشِطَةِ الطُلابِ الَّذِينَ كانوا في البِدايةِ مَجرِدَ مُستَمعِينَ سَلْبِينَ ومَنصَتينَ فَقطَ عَندما يَشرحُ المَعلِّمُ، ثُمَّ ازدادتِ حِماستُهُم لِلعَمَلِ عَلى المِهامِ في مَجموعاتِ وناقِدينَ وشِجَعانَ لِاتِّخاذِ بَعضِ الإِجْراءاتِ الاستِراتيجِيَّةِ.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan dari pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk mencapai peradaban yang lebih tinggi melalui penyediaan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan kreatif.¹ Pendidikan dasar yang menjadi landasan pendidikan lanjutan harus bertujuan untuk menanamkan sikap dan keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk hidup bermasyarakat, terutama dalam menghadapi perubahan masyarakat. Manusia harus belajar secara konsisten untuk mencapai kemandirian dan beradaptasi dengan berbagai perubahan lingkungan mereka.²

Proses pembelajaran yang tidak efektif adalah masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini. Siswakurang didorong untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka selama proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas lebih berfokus pada kemampuan anak untuk mengingat. Anak-anak tidak diharuskan untuk memahami dan mengaitkan informasi yang diingat dengan kehidupan sehari-hari karena otak mereka dipaksa untuk mengingat dan menghimpun banyak data. Hal ini menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswasehingga berujung pada kegagalan dalam mencapai keberhasilan belajar.

¹ Muhammad Iqbal Hanafri, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar, "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android," *Jurnal Sisfotek Global* 5, no. 2 (2015): 50–53.

² Muhammad Rinaldi and Ronda Deli Sianturi, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)," *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)* V, no. 2 (2018): 247–53, <http://ejurnal.stimk-budidarman.ac.id/index.php/jurikom>.

Pembelajaran fikih merupakan proses belajar mengajar yang mencakup hukum-hukum Islam. Pengetahuan dan pemahaman fikih dimaksudkan agar dapat diaplikasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pemahaman tersebut, siswa juga didorong untuk mengembangkan ketaatan dalam menjalankan tugas dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada kualitas dan dedikasi guru. Sebagai tenaga profesional, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan teladan bagi siswa.³ Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi belajar bisa dilihat dari aktif tidaknya siswa dalam pembelajaran. Motivasi belajar siswa memiliki hubungan erat dengan prestasi belajar siswa. Siswa akan belajar secara aktif apabila dirinya termotivasi untuk belajar.⁴

MAN Sidoarjo ialah satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri di Sidoarjo. Tujuan utama madrasah aliyah adalah mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki pemahaman agama yang kuat. Pembelajaran fikih cenderung konvensional. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran fikih terkesan kaku dan membosankan dan menyebabkan minat belajar materi fikih di

³ Ainur Rofiq, Muchammad Eka Mahmud, and Imroh Atul Musfiroh, "Peningkatan Hasil Belajar Fikih melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2019): 109–30.

⁴ Nurhayati Nurhayati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Game Turnamens) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan," *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 16786–809, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2875>.

kelas sangat sulit ditingkatkan, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun kurang optimal.⁵

Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar, berkolaborasi, dan berinteraksi secara aktif dalam kelompok kecil yang memenuhi lima unsur utama pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mencakup unsur permainan dan penguatan.⁶ Menurut Nurhayati dalam jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Game Turnamens*) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan” menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Game Tournaments*) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa MAN 2 Pesisir Selatan. Motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan melalui kompetisi yang seimbang. Siswa mengalami kompetisi yang sehat untuk membantu mereka mengembangkan rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap kelompoknya.⁷

⁵ Mansir. F & Purnomo. H, “Problematika Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Fikih Di Sekolah Umum,” Kamaya: Jurnal Ilmu Agama 3, no. 3 (2020): 357–70, file:///C:/Users/HP/Downloads/518-Article Text-970-1-10-20200920.pdf.

⁶ Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk,” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 2 (2016): 323, <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.

⁷ Nurhayati, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Game Turnamens*) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan.”

Dari problematika tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif yakni TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Fiqih di MAN Sidoarjo lebih tepatnya kelas X karena dirasa untuk menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswadiperlukan waktu sedini mungkin. Hal ini dilakukan oleh para peneliti untuk memodernisasi model pengajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa sekaligus mempererat persahabatan antar teman. Dengan model pembelajaran seperti kompetisi kelompok, siswa saling membantu, memperhatikan dalam segala kondisi, dan bersaing untuk mendapatkan posisi teratas guna memperoleh hasil terbaik dari guru.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo?
3. Bagaimana evaluasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perencanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

2. Mengetahui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo
3. Mengetahui evaluasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, khususnya dalam konteks pembelajaran agama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam merumuskan masalah penelitian, mengembangkan solusi, dan menginterpretasikan hasil penelitian
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar untuk membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan dan kompetitif sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar fikih
- c. Bagi Guru, dapat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas

- d. Bagi Lembaga, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dengan mangadopsi model pembelajaran yang terbukti efektif.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian bertujuan untuk menyajikan perbedaan dan persamaan penelitian antara penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya. Hal ini diperlukan untuk menghindari adanya kesamaan atau pengulangan penelitian yang diteliti. Dengan pernyataan tersebut, maka orisinalitas penelitian akan dijelaskan lebih lanjut di bawah ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati pada tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Game Turnamens*) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindak Kelas). Diperoleh bahwa terdapat persamaan kajian penelitian berdasarkan variabel terikat dari penelitian terdahulu dan sekarang yakni membahas motivasi belajar. Namun, perbedaannya terdapat pada variabel kontrol yang mana penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran Biologi sedangkan penelitian sekarang berfokus pada mata pelajaran Fikih. Hasil dari penelitian Nurhayati menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan dibuktikan melalui perbandingan motivasi pada siklus I yakni 86,10% dan siklus II yang dapat mencapai 88,24%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ainur Rofiq, et.al pada tahun 2019 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan” diperoleh bahwa terdapat persamaan kajian penelitian pada model pembelajaran. Namun, perbedaannya terdapat pada variabel terikat dan variabel kontrol yakni penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar dengan objek penelitian siswatingkat Madrasah Ibtidaiyah sedangkan penelitian sekarang berfokus pada motivasi siswadengan objek penelitian siswatingkat Madrasah Aliyah. Penelitian M. Ainur Rofiq menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Fikih melalui model kooperatif *Teams Games Tournament* yang dibuktikan pada kegiatan pembelajaran siklus I dengan nilai rata-rata 74,35. Pada siklus II mencapai nilai rata-rata 83,75. Prestasi dan motivasi memiliki hubungan yang sangat erat. Semakin tinggi motivasi peserta didik, maka semakin besar kemungkinan siswabisa mencapai prestasi belajar yang baik.
3. Peneltian yang dilakukan oleh Binti Lailatul Mufidah pada tahun 2022 yang berjudul “Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” diperoleh bahwa terdapat persamaan kajian penelitian pada model pembelajaran, pendekatan penelitian, dan variabel kontrol yakni mata pelajaran Fikih. Namun, perbedaannya terletak pada variabel terikat dan lokasi penelitian yakni penelitian terdahulu membahas hasil belajar dengan lokasi penelitian di MA Ulul Albab sedangkan penelitian sekarang berfokus pada

motivasi belajar siswa dengan objek penelitian di MAN Sidoarjo. Hasil dari penelitian Binti Lailatul Mufidah yakni memudahkan guru mapel dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dona Meliza, et.al pada tahun 2023 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Fikih di MTSS Asy-Syarif” diperoleh bahwa terdapat persamaan kajian penelitian pada model pembelajaran dan mata pelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan lokasi penelitian. Penelitian sekarang berfokus pada tingkat Madrasah Aliyah dan lokasinya bertempat di MAN Sidoarjo. Dalam penelitian Dona Meliza, et.al menunjukkan bahwa motivasi dan semangat belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan setelah siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, terlihat malas di kelas, dan setelah penerapan model ini, motivasi belajar pada mata pelajaran Fikih dapat meningkat.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk Peneliti, dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Nurhayati, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams</i>	- Menggunakan variabel terikat yakni membahas motivasi belajar	- Menggunakan variabel kontrol yang berfokus pada mata pelajaran	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk Peneliti, dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Game Turnamens (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan</i> ”, Jurnal, 2023		Biologi	model pembelajaran TGT dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi
2	M. Ainur Rofiq, et.al, “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournamnet</i> (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan”, Jurnal, 2019	- Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	- Menggunakan variabel terikat yakni hasil belajar - Menggunakan variabel kontrol yakni Madrasah Ibtidaiyah	seperti <i>Power Point</i> dan berbasis permainan pada mata pelajaran Fiqih yang berfokus pada motivasi belajar di tingkat Madrasah Aliyah yakni MAN Sidoarjo
3	Binti Lailatul Mufidah, “Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, Jurnal, 2022	- Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> - Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif - Menggunakan variabel kontrol yakni mata pelajaran Fiqih	- Menggunakan variabel terikat yang membahas hasil belajar - Lokasi penelitian di MA Ulul Albab	
4	Dona Meliza, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	- Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> - Menggunakan pendekatan penelitian	- Subjek penelitian menggunakan tingkat Madrasah Aliyah - Lokasi penelitian	

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk Peneliti, dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Tournament</i> (TGT) Pada Mata Pelajaran Fikih di MTSS Asy-Syarif', Jurnal, 2023	kualitatif - Menggunakan variabel kontrol yakni mata pelajaran Fikih - Menggunakan variabel terikat yang membahas hasil belajar	bertempat di MAN Sidoarjo	

F. Definisi Istilah

Definisi istilah berfungsi untuk menegaskan istilah-istilah dalam judul dan fokus atau masalah penelitian dengan tujuan menghindari kesalahpahaman atau makna yang tidak jelas.

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berperan sebagai panduan pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran meliputi seluruh rangkaian penyajian materi pembelajaran, meliputi aspek sebelum, saat, dan sesudah proses pembelajaran, yang meliputi penyiapan materi, metode pengajaran, serta interaksi antara guru dan siswa.

2. *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menekankan kolaborasi siswa melalui permainan

akademis yang kompetitif. Siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari lima hingga enam orang dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda-beda. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong kerja sama tim dan partisipasi aktif di kelas. Model pembelajaran ini diawali dengan guru memberikan materi, kemudian pembelajaran kelompok, diikuti dengan permainan, dilanjutkan dengan turnamen, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang, baik melalui faktor internal maupun eksternal, yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Secara sederhana, motivasi belajar dapat diartikan sebagai semangat dan keinginan untuk belajar yang berujung pada tercapainya tujuan pembelajaran. Peran motivasi yakni meningkatkan semangat, kesenangan, dan keinginan untuk belajar. Seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi memiliki banyak energi untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk belajar dan lebih tekun daripada anak yang kurang memiliki motivasi belajar.

4. Mata Pelajaran Fikih

Fikih merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang meliputi fikih ibadah, khususnya pengenalan dan pemahaman tentang tata cara pelaksanaan rukun Islam serta

kebiasaannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan Fikih Muamalah meliputi pengenalan dan pemahaman tentang ketentuan tentang makanan dan minuman halal dan haram, khitanan, qurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Tujuan mata pelajaran Fikih adalah agar siswa mengetahui dan memahami tata cara pelaksanaan hukum Islam, baik ditinjau dari aspek ibadah maupun muamalah, agar dapat dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan pribadi dan sosial serta mampu melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam secara benar dan baik.

G. Sistematika Kepenulisan

Sistem kepenulisan memuat pokok-pokok pikiran yang dibahas pada setiap bab kajian yang dilakukan peneliti dan diuraikan dalam bentuk narasi.

1. BAB I : Pendahuluan

Memberikan gambaran umum tentang pentingnya motivasi belajar khususnya pada mata pelajaran Fikih. Mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam pembelajaran Fikih kelas X di MAN Sidoarjo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui solusi dari permasalahan terkait dengan pembelajaran Fikih. Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan lembaga. Orisinalitas penelitian berupa narasi sekaligus tabel guna menunjukkan perbedaan dan persamaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian sekarang. Untuk menegaskan istilah-istilah dalam judul dan fokus atau masalah penelitian, peneliti menyertakan definisi istilah dengan tujuan

menghindari kesalahpahaman atau makna yang tidak jelas. Sistematika kepenulisan memuat pokok-pokok pikiran yang dibahas pada setiap bab kajian yang dilakukan.

2. BAB II : Kajian Pustaka

Menjelaskan tentang teori penelitian secara sederhana dan mengaitkan dengan teori yang sudah ada dari berbagai sumber referensi penelitian sebelumnya. Bab ini juga memuat Kerangka Konseptual untuk menyediakan solusi dari rumusan masalah secara teoritis.

3. BAB III : Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan di MAN Sidoarjo yang mana variabel kontrolnya yakni motivasi belajar siswa. Data diperoleh dari data primer dan sekunder. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji validitas dan analisis data melalui pengumpulan, reduksi, penyediaan, dan 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 temuan penelitian yang diperoleh dari pengalaman lapangan. Fokus penelitian meliputi profil sekolah, sejarah, visi, misi, motto, struktur organisasi, data staf, siswa, sarana dan prasarana, serta temuan penelitian.

5. BAB V : Pembahasan Hasil Penelitian

Pemaparan data dari hasil penelitian, jawaban daripada rumusan masalah sebagai fokus penelitian yang dikerjakan.

6. BAB VI : Penutup

Pemaparan kesimpulan dan saran dari pelaksanaan penelitian berdasarkan data yang diperoleh.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau tata cara pembelajaran untuk menentukan sumber belajar seperti buku, film, komputer, silabus dan lain-lain. Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran dan memandu pembelajaran di kelas atau yang lain-lain. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai suatu pola pemilihan, artinya guru dapat memilih suatu model pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.⁸

b. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Slavin, *Teams Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, serta suku atau ras yang berbeda. Guru memberikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-

⁸ Bahrur Rosyidi Duraisy, "Model-Model Pembelajaran (Empat Model Joyce and Weil)," Edutech Rosy, 2019, 1-6.

masing.⁹ Slavin mengidentifikasi lima tahap utama dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* yakni presentasi kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dari uraiannya, ciri khas *Teams Games Tournament* adalah pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil, adanya kompetisi akademik (*games tournament*), dan pemberian penghargaan kelompok.

Erikson mendefinisikan fase remaja awal sebagai masa pubertas dan berakhir antara usia 18 dan 20 tahun. Masa remaja ditandai dengan kecenderungan ketidakamanan identitas. Sebagai persiapan menuju masa dewasa, ia mencoba membangun dan menampilkan identitas diri dengan menggunakan keterampilan dan kemampuannya, yaitu karakteristik yang unik pada dirinya.¹⁰

Dorongan untuk membangun dan mengekspresikan identitas diri sering kali begitu kuat dan luar biasa pada remaja sehingga tidak jarang orang di sekitarnya menganggapnya sebagai penyimpangan atau kenakalan. Dukungan terhadap pembangunan identitas diri yang kuat oleh satu pihak sering kali tercipta melalui loyalitas kepada teman dan toleransi yang tinggi terhadap kelompok sebaya. Mereka memiliki pembagian tugas di antara

⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek* (Bandung: Nusa Media, 2005).

¹⁰ Andi Thahir, *Psikologi Perkembangan*, Aura Publishing, 2018, <http://repository.radenintan.ac.id/10934/>.

kelompok sebaya dan sering kali cukup patuh terhadap tugas yang diberikan kepada masing-masing anggota.¹¹

Tahap ini sangat penting karena mengharuskan individu untuk mencapai tingkat identifikasi diri, yang bagi mereka berarti mengetahui siapa mereka dan bagaimana mereka cocok dengan masyarakat. Anak-anak dalam tahap ini mungkin merasa telah menjadi bagian dari kehidupan orang lain. Ini semua terjadi karena mereka dapat mengetahui siapa mereka. Peneliti memilih MAN Sidoarjo karena sudah memasuki kriteria dalam penelitian yakni remaja dengan rentan umur 18-20 tahun yang mana mereka memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, bernalar secara rasional, dan membuat kesimpulan dari pengetahuan yang ada.

Tugas perkembangan remaja pada hakikatnya meliputi persiapan diri secara menyeluruh untuk memasuki masa dewasa. Isinya berbeda dengan tugas pertumbuhan fisik dan perkembangan sosial-psikologis yang terjadi pada titik tertentu dalam kehidupan remaja. Sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk berperan aktif dalam membantu remaja untuk memenuhi tugas perkembangannya.¹²

Model *Teams Games Tournament* merupakan model kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa secara

¹¹ Ermis Suryana et al., "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 1917–28, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.

¹² Suryana et al.

keseluruhan tanpa memperhatikan perbedaan status, karena model ini memuat unsur permainan dan turnamen akademik serta perolehan poin, yang tentunya akan membuat siswa lebih bersemangat dan aktif serta tidak mudah bosan atau jenuh terhadap proses pembelajaran di kelas. Perolehan poin dan apresiasi sangat menarik dalam model ini, karena sistem poin dan apresiasi memotivasi siswa untuk lebih aktif agar memperoleh nilai tinggi dan penghargaan yang dijanjikan oleh guru.¹³

Dalam model *Teams Games Tournament*, kerja sama tim sangat penting. Walaupun tidak semua anggota kelompok harus menjadi pakar, namun mereka harus saling mendukung untuk menguasai materi. Proses belajar bersama ini akan mempersiapkan mereka untuk berkompetisi dengan kelompok lain. Saat mengerjakan soal, setiap siswa dituntut untuk berpikir mandiri. Peran guru adalah memastikan setiap siswa aktif terlibat dan bertanggung jawab dalam belajar.

c. Karakteristik Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

1) Pembentukan kelompok belajar yang heterogen

Salah satu karakteristik paling mendasar dari model TGT adalah pembentukan kelompok belajar yang bersifat heterogen.

Pengelompokan ini mempertimbangkan perbedaan kemampuan

¹³ Bukhari, "Model Teams Games Tournament," *Jurnal Eksperimental: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (2022): 18–26, <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>.

akademik, jenis kelamin, latar belakang sosial ekonomi, dan keaktifan siswa di kelas.

Tujuan dari keheterogenan ini adalah agar siswa dengan kemampuan tinggi dapat membantu siswalain yang masih kurang menguasai materi, sehingga tercipta suasana belajar kolaboratif. Prinsip ini selaras dengan penelitian Anggun Prastika yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih optimal ketika siswa belajar melalui interaksi sosial dengan teman sebaya yang lebih kompeten. Dengan demikian, kelompok heterogen dalam TGT bukan hanya menjadi sarana belajar, tetapi juga wadah untuk pengembangan empati, kerja sama, dan kepedulian sosial antar peserta didik.¹⁴

2) Evaluasi melalui *Tournament*

Model pembelajaran TGT menggantikan bentuk evaluasi konvensional dengan kegiatan turnamen yang berbentuk permainan edukatif. Setiap siswa akan mewakili kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Turnamen ini dilakukan dengan sistem poin, di mana skor individu akan diakumulasi untuk kelompok. Format ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan motivasi belajar peserta didik. Permainan bersifat kompetitif

¹⁴ Anggun Prastika Damayanti, Yovitha Yuliejantiningih, and Desi Maulia, "Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 163–67, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.

namun tetap mendidik, mendorong siswa untuk mempersiapkan diri secara serius, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Dalam jangka panjang, pendekatan ini diyakini mampu mengurangi kecemasan terhadap tes, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

3) Guru sebagai Fasilitator Aktif

Model pembelajaran TGT menjelaskan bahwa peran guru mengalami pergeseran dari penyampai informasi ke fasilitator pembelajaran. Guru bertanggung jawab untuk merancang skenario pembelajaran, menyampaikan materi secara ringkas, membentuk kelompok belajar, serta membimbing dan mengawasi jalannya diskusi kelompok dan turnamen. Guru juga harus memastikan bahwa seluruh siswa aktif terlibat dalam pembelajaran dan tidak ada yang terpinggirkan. Di samping itu, guru harus memiliki sensitivitas untuk memberikan umpan balik konstruktif dan menjaga iklim kelas tetap kondusif. Peran ini membutuhkan keterampilan pedagogis dan manajerial yang baik, sebab guru tidak hanya menjadi penilai keberhasilan kognitif, tetapi juga keberhasilan dalam aspek afektif dan sosial peserta didik.

4) Penekanan pada interaksi sosial dan kolaborasi

Karakteristik lainnya dari model TGT adalah tingginya intensitas interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Diskusi

kelompok, kerja sama menjawab soal, dan keterlibatan dalam turnamen merupakan wujud nyata dari kolaborasi antar peserta didik. Interaksi ini menjadi medium pengembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berargumentasi, negosiasi, mendengarkan secara aktif, serta membangun konsensus. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, keterampilan-keterampilan ini merupakan bagian penting dari *soft skills* yang dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, TGT tidak hanya memperkaya aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter siswa agar mampu berinteraksi dan berkolaborasi secara efektif di berbagai situasi sosial.

d. Tujuan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dikembangkan dengan sejumlah tujuan yang bertumpu pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Sebagai salah satu model pembelajaran kolaboratif, TGT bertujuan tidak hanya untuk mencapai keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa antara lain;¹⁵

1) Meningkatkan motivasi belajar

Melalui suasana kompetitif yang menyenangkan, TGT mampu meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam

¹⁵ Nela Avrilia Salsabila et al., "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan Di SMAN 6 Pandeglang)," 2025.

mengikuti pembelajaran. Penghargaan kepada kelompok berprestasi juga mendorong motivasi ekstrinsik secara positif.

2) Mengembangkan sikap tanggung jawab

TGT (*Teams Games Tournament*) menanamkan sikap tanggung jawab terhadap tugas belajar secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok. Setiap siswa merasa memiliki kontribusi terhadap keberhasilan tim, sehingga mendorong rasa kepedulian dan kesadaran kolektif.

3) Meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif

Aktivitas diskusi, tukar pendapat, dan penyelesaian masalah dalam kelompok mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Hal ini penting untuk mendukung pembentukan karakter sosial yang adaptif dan kooperatif.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memerlukan persiapan yang cermat, baik sebelum maupun selama proses pembelajaran. Nana menjelaskan bahwa proses implementasi model pembelajaran terdapat tiga tahapan, yaitu:¹⁶

¹⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005).

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam implementasi model pembelajaran. Pada tahap awal ini mencakup kegiatan penetapan kompetensi, memilih materi ajar, menetapkan model pembelajaran, serta memilih sumber dan media pembelajaran.¹⁷ Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

a) Penetapan Kompetensi

Penetapan kompetensi yaitu menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Capaian Pembelajaran merupakan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswadi tiap fase atau tingkat pendidikan, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Capaian pembelajaran berfungsi sebagai panduan serta tujuan utama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sedangkan tujuan pembelajaran merupakan cabang dari capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan uraian yang menjelaskan secara jelas hasil belajar yang diharapkan dapat diperoleh siswasetelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan ini berperan sebagai acuan bagi guru dalam menyusun, menjalankan, dan menilai proses pembelajaran yang dilakukan.

¹⁷ W Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006).

b) Materi Ajar

Materi ajar merupakan materi yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Materi ajar harus dipersiapkan oleh peneliti sebelum pembelajaran berlangsung, sehingga selama proses pembelajaran materi sudah disiapkan dengan matang. Materi ajar yang digunakan selama proses pembelajaran adalah materi Fikih kelas X Madrasah Aliyah

c) Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran sebaiknya dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran menjadi hal yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran yang menyenangkan memberikan efek positif kepada peserta didik, sehingga minat belajar siswa semakin meningkat. Model pembelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah TGT (*Teams Games Tournament*) yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran.

d) Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber dan media pembelajaran berperan penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Sumber pembelajaran mencakup berbagai hal yang dapat dimanfaatkan siswa untuk memperoleh ilmu dan keterampilan. Sedangkan media pembelajaran adalah

sarana bantu yang berfungsi menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Pemilihan sumber dan media yang sesuai akan mendukung efektivitas pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami isi pelajaran. Sumber pembelajaran pada penelitian ini berasal dari buku paket Fiqih kelas X, sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah PPT, proyektor, laptop, kartu soal dan jawaban, peta mission x, dan barcode soal.

2. Tahap Pelaksanaan

Menurut Slavin, *Teams Games Tournament* terdiri dari lima komponen utama yang harus diperhatikan oleh peneliti, yaitu:¹⁸

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Tahap awal pembelajaran diawali dengan presentasi materi oleh guru. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi inti, serta memberikan petunjuk terkait lembar kerja yang akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok.

2) Belajar Kelompok (*Teams*)

Guru membagi siswanya dalam kelompok-kelompok belajar yang beragam. Komposisi kelompok mempertimbangkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang siswa. Tujuan pembentukan kelompok ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada setiap

¹⁸ Slavin, Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek.

siswa untuk saling belajar dan bekerja sama dalam mempersiapkan diri menghadapi permainan.

3) Permainan (*Games*)

Tahap permainan merupakan momen di mana siswa akan mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperolehnya melalui kegiatan pembelajaran sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam permainan ini bertujuan untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang telah diajarkan.

4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Tahap turnamen merupakan puncak dari kegiatan pembelajaran TGT. Pada tahap ini, siswa akan berlomba menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Pembagian kelompok dalam turnamen dibentuk secara heterogen tanpa memandang kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang.

5) Pemberian Penghargaan (*Team recognition*)

Untuk memotivasi siswa agar terus berprestasi. Kelompok dengan nilai rata-rata tertinggi akan mendapatkan gelar khusus dan hadiah sebagai bentuk pengakuan atas kerja keras mereka.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Evaluasi dalam model ini selain berfungsi untuk mengukur pencapaian belajar siswa secara individual juga berfungsi untuk menilai kontribusi mereka terhadap keberhasilan kelompok. Menurut Slavin evaluasi dalam model TGT bertujuan untuk menumbuhkan tanggung jawab individu dan meningkatkan motivasi belajar melalui kerja sama dalam kelompok serta adanya sistem penghargaan tim.¹⁹

Evaluasi dalam TGT dilakukan melalui turnamen, yaitu kegiatan di mana siswa dari berbagai kelompok bertanding dalam meja-meja turnamen yang disusun berdasarkan tingkat kemampuan yang seimbang. Setiap siswa mewakili kelompoknya dan berusaha memperoleh skor sebanyak mungkin. Skor yang diperoleh setiap siswa kemudian diakumulasi dan dihitung sebagai skor kelompok. Dengan demikian, kinerja setiap individu akan memberikan dampak langsung terhadap keberhasilan timnya.

Slavin menjelaskan bahwa pemberian skor dan penghargaan kelompok bertujuan untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus memperkuat kerja sama antarsiswa.²⁰ Tim yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan ini menjadi salah satu

¹⁹ Ratih Widhiastuti and Fachrurrozie, "TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR," *PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN IX*, no. 1 (2014): 48–56.

²⁰ Masita Harjuna and Tri Ayu Lestari Natsir, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XB MAN Sidenreng Rappang," *LAIN Parepare Vol 2 No 1*, no. Multidipliner 2 (2024): 1–14.

bentuk motivasi ekstrinsik yang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar.

Selain evaluasi berbasis turnamen guru juga melakukan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, untuk memantau pemahaman siswa terhadap materi. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk menilai hasil belajar secara menyeluruh. Dengan kombinasi berbagai jenis evaluasi ini, model TGT selain menekankan pada hasil belajar kognitif juga menekankan pada aspek afektif dan sosial siswa.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Adapun kelebihan dan kekurangan dari Model TGT (*Teams Games Tournament*):²¹

1) Kelebihan:

- a) Model TGT (*Teams Games Tournament*) tidak hanya menonjolkan siswa berprestasi tinggi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk berpartisipasi aktif dan berkontribusi dalam kelompoknya
- b) Memupuk rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok

²¹ Bukhari, "Model Teams Games Tournament."

- c) Adanya sistem penghargaan dalam model ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar
 - d) Turnamen dalam model ini memberikan pengalaman belajar yang unik dan berkesan.
- 2) Kekurangan:
- a) Implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan model pembelajaran lainnya
 - b) Pemilihan materi pembelajaran dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) harus dilakukan dengan cermat agar sesuai dengan model pembelajaran ini
 - c) Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) membutuhkan persiapan yang matang, termasuk pembuatan soal-soal untuk turnamen dan pemahaman terhadap kemampuan akademik siswa.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sadirman, motivasi belajar merupakan tenaga penggerak utama seseorang yang menggerakkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan mengarahkan kegiatan belajar sehingga tujuan yang ingin dicapai oleh siswa dapat tercapai.²² Motivasi sangatlah penting dalam

²² Dkk. Elvira, Neni Z, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59, <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

pelaksanaan kegiatan manusia, sebab motivasi merupakan sesuatu yang mampu menggugah, mengarahkan, dan menunjang tingkah laku manusia sehingga seseorang giat belajar dan bersemangat dalam mencapai hasil yang optimal.

Teori motivasi belajar Uno menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal seseorang dalam belajar untuk mengubah perilakunya, umumnya dengan beberapa indikator atau elemen pendukung.²³

Teori motivasi belajar juga disebutkan dalam teori kebutuhan Maslow yang menjelaskan bahwa kebutuhan dalam hidup harus tercukupi dan terpenuhi agar siswa dapat mencapai hasil yang maksimal. Seseorang tidak memiliki motivasi ketika hidupnya telah mencapai tingkat kepuasan tertentu. Menurut Maslow, syarat terpenuhinya kebutuhan antara lain adalah kebebasan berpendapat, kebebasan bertindak asal tidak merugikan orang lain, kemampuan membela diri dan membela diri, kejujuran, keadilan, ketertiban, dan keadilan. Syarat-syarat tersebut harus terpenuhi karena kepuasan dasar tidak dapat tercapai dalam kondisi tersebut.²⁴

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong yang berasal dari dalam diri individu untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

²³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023).

²⁴ Annisaa' Fitri Aprillia, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smpn 1 Turi," 2024.

Motivasi yang tinggi akan membuat seseorang lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

1) Motivasi Intrinsik

Sebagaimana dijelaskan oleh Djamarah “motivasi intrinsik adalah kekuatan pendorong dari dalam diri yang membuat seseorang aktif tanpa perlu adanya rangsangan eksternal.”²⁵

Motivasi intrinsik adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk terus belajar dan mengembangkan diri.

Dorongan ini muncul dari kebutuhan dasar manusia untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Uno menekankan bahwa motivasi belajar seseorang berasal dari dalam diri, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keinginan untuk berhasil, kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan masa depan yang lebih baik.²⁶

2) Motivasi Ekstrinsik

Sebagaimana dijelaskan oleh Djamarah, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar individu yang dapat memicu seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Dorongan ini biasanya berupa rangsangan eksternal seperti hadiah atau hukuman.²⁷

²⁵ Syaful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

²⁶ Uno, Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan.

²⁷ Djamarah, Psikologi Belajar.

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk belajar yang berasal dari luar diri individu. Faktor-faktor seperti manfaat pembelajaran, materi yang menarik, dan lingkungan yang menyenangkan dapat menjadi sumber motivasi ekstrinsik. Menurut peneliti, motivasi ekstrinsik muncul ketika seseorang terdorong untuk belajar karena adanya pengaruh dari faktor eksternal.

c. Faktor-faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa adalah hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti minat dan bakat dapat menjadi pendorong utama, namun faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan dari guru juga sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar (eksternal):²⁸

1) Internal

- a) Karakter
- b) Sikap
- c) Motivasi
- d) Konsentrasi
- e) Kemampuan belajar

²⁸ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2021): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

- 2) Eksternal
 - a) Peran guru
 - b) Lingkungan sosial
 - c) Kurikulum
 - d) Sarana dan prasarana sekolah

d. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi tidak hanya menjadi pendorong bagi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar, tetapi juga dapat membentuk perilaku belajar yang positif dan berkelanjutan.

Djamarah menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki tiga fungsi utama, yaitu:²⁹

- 1) Motivasi berfungsi sebagai pemicu atau pendorong bagi seseorang untuk melakukan tindakan belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai penentu arah tindakan belajar, yaitu menuju tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang menentukan kecepatan dan intensitas seseorang dalam melakukan aktivitas belajar.

Uno menyatakan bahwa motivasi memiliki tiga fungsi utama dalam kehidupan manusia.³⁰

- 1) Motivasi mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang bertujuan memenuhi kebutuhannya.

²⁹ Djamarah, Psikologi Belajar.

³⁰ Uno, Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan.

- 2) Motivasi berfungsi sebagai penentu arah tindakan, yaitu menuju tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Motivasi menentukan tindakan-tindakan spesifik yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan pendorong yang sangat penting dalam proses belajar. Motivasi yang kuat akan mendorong seseorang untuk melakukan usaha yang lebih maksimal, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas dan kuantitas hasil belajar. Dengan kata lain, motivasi adalah kunci untuk meraih prestasi yang optimal dalam belajar.

e. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki beberapa indikator yang mengidentifikasi bahwa siswamemiliki motivasi belajar. Menurut Asiani, dkk indikator motivasi belajar adalah³¹:

- 1) Memiliki keinginan kuat untuk mencapai keberhasilan.
- 2) Tergerak oleh motivasi dan kebutuhan dalam proses belajar.
- 3) Memiliki harapan dan tujuan untuk masa depan.
- 4) Mendapatkan apresiasi dalam aktivitas belajar.
- 5) Tersedianya kegiatan belajar yang menarik perhatian.
- 6) Didukung oleh lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman.

³¹ Ani Harini Asiani and Jonet Ariyanto Nugroho, "Penerapan Model Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran 1 Smk Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017," Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret 3, no. 1 (2017): 1–11.

Sedangkan Sardiman mengidentifikasi beberapa indikator yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki motivasi belajar, yaitu:³²

- 1) Konsisten dan gigih dalam menyelesaikan tugas, tidak mudah menyerah sebelum mencapai tujuan.
- 2) Sabar dan pantang menyerah dalam menghadapi tantangan, selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik. Tidak perlu didorong terus-menerus untuk berprestasi, memiliki motivasi internal yang kuat.
- 3) Penasaran dan tertarik pada isu-isu terkini dan permasalahan sosial yang kompleks, seperti agama, politik, dan ekonomi. Memiliki kepedulian sosial yang tinggi.
- 4) Mandiri dan inisiatif dalam bekerja, tidak perlu selalu diarahkan.
- 5) Menyukai tantangan baru dan inovasi, merasa bosan dengan rutinitas yang monoton.
- 6) Tegas dan berpendirian dalam mempertahankan keyakinan, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain.
- 7) Kuat pendirian dan konsisten dalam memegang prinsip, tidak mudah goyah.
- 8) Kreatif dan solutif dalam menghadapi masalah, senang mencari pemecahan yang inovatif.

³² Arief M Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (PT Raja Grafindo Persada, 2019).

Berdasarkan beberapa indikator-indikator motivasi belajar di atas, peneliti memutuskan untuk mengadopsi indikator motivasi belajar Hamzah B, yaitu³³:

- 1) Intrinsik
 - a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
 - b) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar
 - c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 2) Ekstrinsik
 - a) Adanya penghargaan dalam belajar
 - b) Adanya keinginan untuk menarik belajar
 - c) Adanya lingkungan belajar yang baik

3. Mata Pelajaran Fikih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Wahbah Az-Zuhaili mendefinisikan fikih sebagai ilmu yang mempelajari dan menjelaskan hukum-hukum Islam. Secara bahasa, fikih berasal dari kata "faqaha" yang berarti memahami atau mengerti. Dengan kata lain, fikih adalah ilmu yang bertujuan untuk memahami dan mengaplikasikan hukum-hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah dalam kehidupan sehari-hari.³⁴

Samsul Munir Amin mendefinisikan fikih sebagai ilmu yang mempelajari dan menjelaskan hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan tindakan nyata. Ilmu ini didasarkan pada pemahaman

³³ Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

³⁴ N. Nurhayati, "Memahami Konsep Syariah, Fikih, Hukum Dan Ushul Fikih," *Hukum Ekonomi Syariah* 2, no. 2 (2018): 124–34.

mendalam terhadap dalil-dalil yang jelas seperti Al-Qur'an dan Sunnah.³⁵

Mata pelajaran fikih merupakan bagian penting dalam Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang hukum-hukum Islam, khususnya dalam hal ibadah. Pelajaran ini mencakup berbagai topik, mulai dari tata cara bersuci hingga pelaksanaan ibadah haji. Semua materi yang diajarkan bersumber langsung dari Al-Qur'an dan Sunnah, sehingga siswa dapat memahami dan mempraktikkan ajaran Islam secara benar.³⁶

Sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran fikih dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari dan memahami hukum-hukum Islam secara mendalam, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih

Pelajaran fikih mencakup dua aspek penting dalam kehidupan seorang muslim, yakni:³⁷

- 1) Fikih Ibadah yang menjelaskan tata cara pelaksanaan ibadah seperti tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan haji.
- 2) Fikih Muamalah yang mengatur berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk aturan tentang makanan halal haram, khitan, jual beli, dan pernikahan.

³⁵ Totok Jumantoro dan Samsul Munir Amin, Kamus Usul Fikih, n.d.

³⁶ Mohammad Rizqillah Masykur, "Metode Pembelajaran Fiqih," Jurnal Al-Makrifat 4, no. 2 (2019): 31–44.

³⁷ Rizqillah Masykur.

c. Karakteristik Mata Pelajaran Fkih

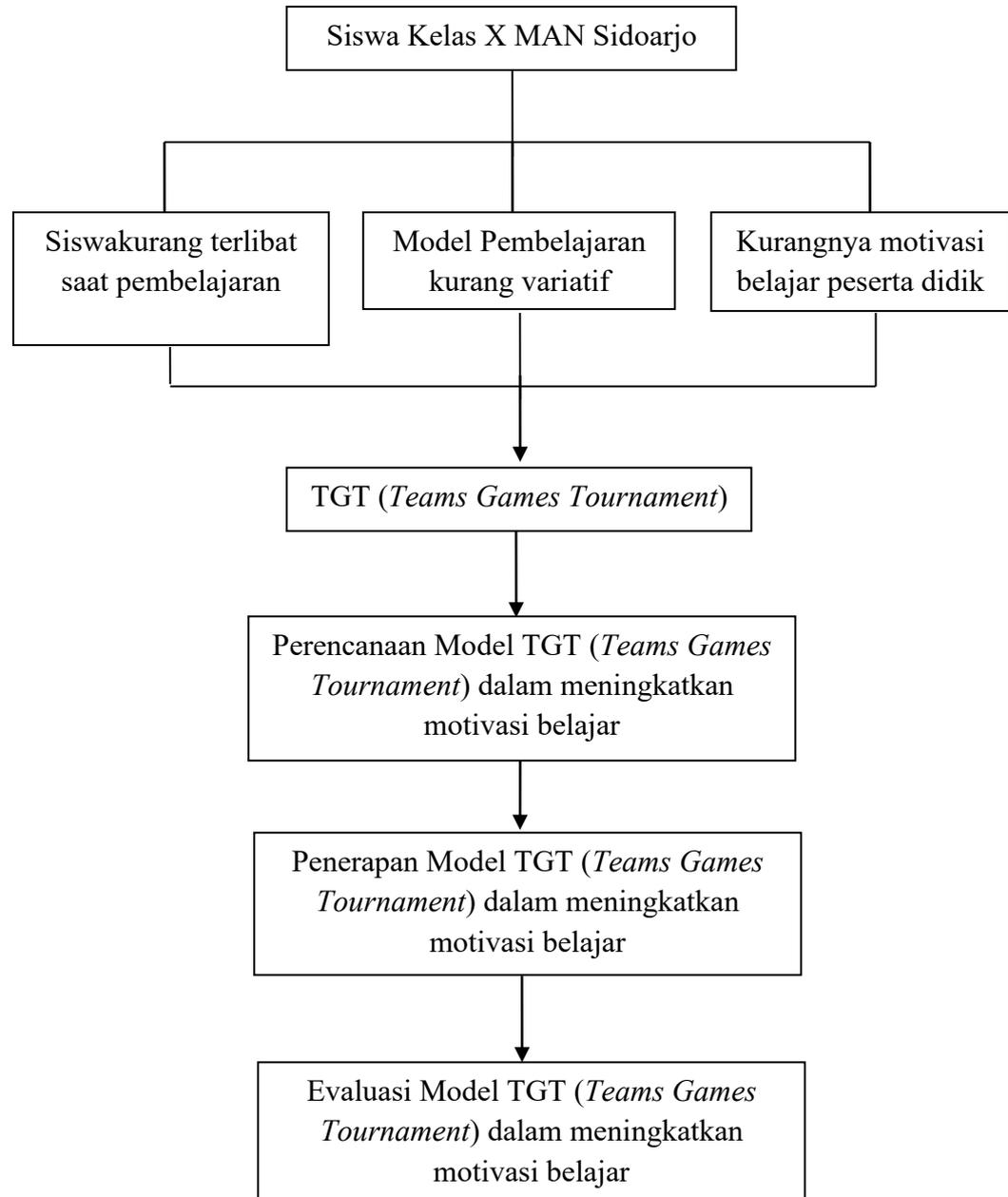
Pelajaran Fikih di madrasah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa sebagai seorang muslim yang kaffah. Pelajaran ini tidak hanya mengajarkan teori tentang hukum Islam, tetapi juga mendorong siswa untuk mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran Fikih sangat luas, mencakup ibadah mahdhah, muamalah, dan relevan dengan kondisi masyarakat. Oleh karena itu, model pembelajaran yang efektif, seperti demonstrasi, sangat penting untuk diterapkan.

B. Kerangka Konseptual

Implementasi model pembelajaran yang variatif dan inovatif merupakan salah satu upaya proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat memberikan model pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, guru harus memperhatikan suasana pembelajaran, apakah siswa termotivasi, sudahkah siswa terlibat dalam proses pembelajaran, dan stimulus apa yang harus diberikan kepada peserta didik.

Upaya yang dilakukan oleh guru ialah menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yakni model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan beberapa permainan dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan bisa bekerja sama dan berkompetensi dengan tim lainnya agar mendapatkan skor yang tinggi. Langkah berikutnya akan dilakukan wawancara dan pembagian angket

guna mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqih



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

C. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), siswa bekerja sama dalam timnya untuk meraih nilai tertinggi, hal ini sesuai dengan apa yang tertulis di dalam Al-Quran yang menganjurkan untuk saling membantu satu sama lain. Dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 2, Allah SWT berfirman:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: *“Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.”* (Q.S. Al-Maidah: 5 (2)).³⁸

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menginginkan umatnya untuk saling membantu sekaligus bekerja sama khususnya pada hal kebaikan. Selain itu, Allah melarang manusia untuk membantu dalam kegiatan yang tidak bermoral dan melanggar hukum. Begitupun dalam hal belajar. Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman baru dengan berinteraksi dengan orang lain dalam timnya dengan cara belajar berkelompok.

Hal tersebut hampir sama dengan surah Al-Baqarah ayat 148:

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۗ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya: *“Bagi setiap umat ada kiblat yang dia menghadap ke arahnya. Maka, berlomba-lombalah kamu dalam berbagai kebajikan. Di mana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sesungguhnya Allah Mahakuasa atas segala sesuatu.”* (Q.S. Al-Baqarah: 2 (148)).

³⁸ Qur'an Kemenag, Q.S. Al-Maidah: 5 (2).

Dan setiap umat memiliki kiblat yang ditujunya. Tidak ada keunggulan satu kiblat atas kiblat yang lain, karena yang terpenting dalam agama adalah ketaatan kepada Allah dan berbuat baik kepada sesama. Maka berlomba-lombalah dalam kebaikan. Semua itu akan diperhitungkan Allah. Di mana pun kamu berada, niscaya Allah akan mengumpulkan kamu semua. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. Secara umum ayat ini memberitahukan tentang perbedaan arah salat masing-masing umat dan mengajak umat Islam untuk berlomba-lomba dalam beramal shaleh.

وَأَذَّ قَالَ مُوسَى لِفَتْنِهِ لَا أَبْرَحُ حَتَّىٰ أَبْلُغَ مَجْمَعَ الْبَحْرَيْنِ أَوْ أَمْضِيَ حُقُبًا

Artinya: “(Ingatlah) ketika Musa berkata kepada pembantunya, “Aku tidak akan berhenti (berjalan) sebelum sampai ke pertemuan dua laut atau aku akan berjalan (terus sampai) bertahun-tahun.” (Q.S. Al-Kahfi: 18 (60)).³⁹

Sebagaimana pada kisah nabi Musa AS yang memiliki semangat belajar yang tinggi untuk memetik ilmu-ilmu. Motivasi belajar pada dasarnya tidak dijelaskan secara jelas dalam Al-Qur’an, hanya saja adapun beberapa ayat-ayat Al-Quran yang menggambarkan sikap semangat atau termotivasi untuk mencari ilmu dalam hal ini ilmu Allah.

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ٤١ ﴾

Artinya: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah

³⁹ Qur’an Kemenag.

kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?” (Q.S. At-Taubah: 9 (122)).

Allah menerangkan bahwa tidak semua orang mukmin harus berangkat ke medan perang, dan peperangan itu dapat dilakukan oleh sebagian kaum Muslimin saja. *Instead*, harus ada pembagian tugas dalam masyarakat, sebagian berangkat ke medan perang, dan sebagian lagi harus menuntut ilmu dan mendalami agama Islam. Tugas ulama dalam Islam adalah untuk mempelajari agamanya, mengamalkannya dan menyampaikan pengetahuan agama kepada yang belum mengetahuinya. Tugas-tugas merupakan tugas umat dan setiap pribadi muslim, seperti kemampuan dan pengetahuan masing-masing. Umat Islam menjadi umat yang baik, sejahtera dunia dan akhirat.

Dalam bidang ilmu pengetahuan, setiap orang mukmin mempunyai tiga macam kewajiban: menuntut ilmu, mengamalkannya, dan mengajarkannya kepada orang lain. Kewajiban menuntut ilmu yang ditekankan di sisi Allah adalah dalam bidang ilmu agama, salah satunya yakni ilmu fikih. Agama adalah sistem hidup yang mencakup seluruh aspek dan segi kehidupan manusia. Setiap ilmu pengetahuan berguna dan dapat mencerdaskan kehidupan mereka, dan tidak bertentangan dengan norma-norma agama, wajib dipelajari. Umat Islam diperintahkan Allah untuk memakmurkan bumi ini dan menciptakan kehidupan yang berkembang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian untuk menjawab permasalahan yang memerlukan pemahaman mendalam dalam konteks waktu dan situasi yang diteliti. Penelitian ini dilakukan secara wajar dan nyata sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, dan jenis data yang dikumpulkan terutama adalah data kualitatif. Proses penelitian yang dimaksud meliputi pengamatan terhadap orang dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dengan mereka, dan mencoba memahami bahasa serta interpretasi mereka terhadap dunia di sekitar mereka.⁴⁰

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus untuk menggali lebih dalam suatu fenomena dalam konteks yang nyata dan kompleks. Studi kasus adalah penyelidikan dari "sistem terbatas" atau "kasus" selama kurun waktu tertentu melalui pengumpulan data mendalam dan penggabungan berbagai sumber informasi yang "kaya" dalam suatu konteks. Sistem terbatas ini terikat pada waktu dan tempat, sedangkan kasus dapat dipelajari menggunakan suatu program, acara, aktivitas, atau individu.⁴¹

⁴⁰ Muhammad Arsyam and M. Yusuf Tahir, "Ragam Jenis Penelitian Dan Perspektif," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 2, no. 1 (2021): 37–47, <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.17>.

⁴¹ Dimas Assyakurrohim et al., "Case Study Method in Qualitative Research," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (2022): 1–9.

Stake menjelaskan bahwa penelitian studi kasus bertujuan untuk mengungkap keunikan atau karakteristik kasus yang diteliti. Kasus itu sendiri merupakan kesempatan dilakukannya penelitian studi kasus, sehingga tujuan dan fokus utama penelitian studi kasus adalah pada kasus yang menjadi objek penelitian. Studi kasus berfokus pada objek spesifik yang disajikan sebagai kasus yang akan diperiksa secara mendalam guna mengungkap realitas di balik fenomena tersebut.⁴²

Penelitian studi kasus bersifat eksploratif. Sifat objek penelitian yang sangat spesifik menjadi pertimbangan utama peneliti untuk menguraikannya melalui kajian yang mendalam. Peneliti memahami kasus tidak hanya dari luar tetapi juga dari dalam secara keseluruhan dan sebagai unit yang terperinci.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Sidoarjo yang berlokasi di Jl. Stadion No. 2, Bedrek, Siwalanpanji, Kec. Buduran, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. MAN Sidoarjo merupakan satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri di Sidoarjo. Berdasarkan kurikulum 1975, MAN Sidoarjo membuka jurusan yang awalnya hanya dua jurusan berkembang sampai menjadi empat jurusan, yakni Program Ilmu Agama, Ilmu Biologi, Ilmu Sosial, dan Ilmu Fisika. Dengan diberlakukannya kurikulum tahun 1994, MAN Sidoarjo hanya membuka 2 pilihan program, yaitu program IPA dan IPS. Kebijakan ini diambil setelah kurangnya minat siswa memilih program bahasa dan MAK. Sebagai gantinya, MAN Sidoarjo mencanangkan

⁴² Ibid. Hal 4.

program yakni mendirikan asrama putri dengan memberikan kegiatan tambahan baik akademik maupun keagamaan yang saat ini bernama Asrama Pondok Pesantren Al-Hikmah.

Peneliti melakukan observasi saat kegiatan asistensi mengajar pada tanggal 27 Februari 2024 sehingga peneliti mengetahui karakteristik dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Kemudian dilaksanakan observasi lanjutan pada tanggal 20 Januari 2025 guna mengetahui dan menganalisis secara mendalam masalah yang ada di MAN Sidoarjo. Peneliti memilih MAN Sidoarjo dengan alasan:

1. Model pembelajaran yang kurang beragam dan variatif, sehingga apabila metode diskusi kelompok dan ceramah tetap digunakan maka akan membosankan bagi siswadan tidak adanya peningkatan motivasi serta keaktifan siswaselama pembelajaran berlangsung.
2. Siswacenderung lebih mementingkan mata pelajaran umum dibandingkan dengan pelajaran agama, salah satunya Fikih. Hal ini dianggap kontradiktif karena MAN Sidoarjo merupakan sekolah yang berbasis agama. Salah satu alasan hal tersebut terjadi karena mata pelajaran umum sering dijadikan ajang lomba dalam ranah nasional bahkan sampai internasional.

C. Kehadiran Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2025 hingga 26 Februari 2025. Hadirnya peneliti secara langsung di lokasi penelitian merupakan hal yang sangat krusial. Peneliti tidak hanya sebagai pengumpul data, namun juga sebagai instrumen utama dalam penelitian.

Peran peneliti adalah merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, mengumpulkan, menganalisis, dan membuat laporan hasil penelitian. Hasil penelitian akan diuji untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar relevan selama peneliti hadir dalam penelitian.

D. Subjek Penelitian

Terdapat 39 siswadengan 18 siswa dan 21 siswi menjadi subjek penelitian di MAN Sidoarjo. Alasan menjadikan kelas ini sebagai subjek penelitian adalah karena menurut guru Fikih yakni Bapak Moh. Ainun Najib, S.Pd.I mengatakan bahwa di kelas X.10 terdapat beberapa macam kemampuan siswa yang beragam. Mereka menggunakan gaya belajar yang beragam-macam seperti visual, auditori, dan kinestetik. Sehingga, seorang guru dituntut untuk dapat mengaplikasikan beberapa gaya belajar tersebut. Menurut peneliti, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) cocok untuk diimplementasikan di kelas X.10 MAN Sidoarjo karena dapat mencakup seluruh aspek pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan.

E. Data dan Sumber Data

Adapun jenis data dan sumber data dalam penelitian, diantaranya:

1. Data Primer

Pengertian data primer menurut Umi Narimawati dalam bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori dan Aplikasi” bahwa: “Data primer ialah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau

dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang dijadikan objek penelitian atau orang yang peneliti jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data.”⁴³

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data utama terdiri dari:

- a) Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan sikap siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
- b) Pedoman wawancara untuk mengetahui evaluasi dari implementasi proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
- c) Dokumentasi atau lampiran seperti Modul Ajar, presensi siswa di kelas X.10 MAN Sidoarjo, dan foto kegiatan selama pembelajaran.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari sumber-sumber sekunder, seperti publikasi ilmiah, buku teks, dan dokumen terkait model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), yang berfungsi sebagai data pelengkap untuk memperkuat analisis data primer.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu untuk mengumpulkan data guna memudahkan peneliti untuk mengumpulkan suatu data.⁴⁴ Instrumen

⁴³ Umi Narimawati, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif, Teori Dan Aplikasi* (Bandung: Agung Media, 2008).

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010).

penelitian berfungsi sebagai media pengumpulan data yang dirancang untuk menghasilkan data yang valid, reliabel, dan dapat diandalkan dalam mendukung proses penelitian.⁴⁵

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara menjadi alat yang efektif untuk mengumpulkan data yang bersifat terbuka dan menyeluruh. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi dari siswa secara mendalam mengenai peningkatan motivasi belajar mereka.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat pengumpulan data yang berfungsi untuk mengamati berjalannya proses penelitian. Lembar observasi digunakan oleh peneliti sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung.

3. *Handphone*

Peneliti dapat menggunakan *handphone* untuk merekam dan memotret hasil wawancara. Peneliti dapat memanfaatkan perangkat *handphone* sebagai alat bantu untuk merekam jalannya observasi dan wawancara serta mendokumentasikan hasilnya melalui foto. Penggunaan *handphone* ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh tetap akurat dan dapat

⁴⁵ V Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 2014).

ditinjau kembali saat proses analisis, sekaligus sebagai bentuk pendukung keabsahan data dalam penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti akan mengamati langsung kegiatan belajar mengajar di kelas dan mencatat segala perilaku siswa yang relevan, seperti partisipasi, kerjasama, dan kesulitan yang dihadapi. Data observasi ini kemudian akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Achmad Yunus Arbiyan, S.Pd. selaku Waka Kurikulum, Bapak Moh. Ainun Najib S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Fikih kelas X MAN Sidoarjo, dan sebagian siswa yang ada di kelas X.10 MAN Sidoarjo. Data wawancara didokumentasikan secara tertulis dalam buku catatan peneliti dan diperkuat dengan data sekunder berupa dokumen.

3. Dokumentasi

Teknik ini membantu peneliti untuk meningkatkan kredibilitas data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara. Dokumentasi observasi dan wawancara yang didapat di kelas X.10 MAN Sidoarjo, yakni modul ajar, instrumen pembelajaran, dan foto lainnya terkait dengan topik penelitian.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Data disajikan secara sistematis berdasarkan dari tes hasil belajar, wawancara, dan observasi. Peneliti melakukan uji kredibilitas data terhadap data yang dikumpulkan:

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan sama artinya dengan melanjutkan penelitian di lapangan. Ini dilakukan karena data yang sudah terkumpul belum cukup atau perlu diverifikasi ulang. Peneliti perlu kembali ke lokasi penelitian untuk memastikan akurasi data yang sudah ada dan mengumpulkan data tambahan.⁴⁶

Jika setelah melakukan pengecekan ulang, ternyata data yang sudah diperoleh sebelumnya tetap valid, maka peneliti bisa melanjutkan analisis data. Namun, jika ada ketidaksesuaian data, peneliti perlu mencari tahu penyebabnya dan membangun kepercayaan dengan informan untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

2. Peningkatan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti mencari ciri-ciri khusus dan bagian-bagian penting dari suatu situasi yang sangat berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari. Peneliti melakukan pemeriksaan lembar observasi siswaselama pembelajaran menggunakan model TGT. Hal tersebut dilakukan secara rinci dengan mengamati secara terus-menerus dan mendalam apa yang terjadi di lokasi penelitian,

⁴⁶ M. Husnulloil et al., "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Lmiah," *Journal Genta Mulia* 15, no. 0 (2024): 1–23.

sehingga bisa menemukan hal-hal yang penting untuk menjawab pertanyaan penelitian.⁴⁷

3. Triangulasi

Triangulasi merupakan metode pengujian keabsahan data melalui perbandingan dengan data lain yang relevan.

a. Triangulasi Sumber

Sumber berbeda digunakan untuk meneliti data yang sudah ada. Seperti, peneliti memperoleh data dari wawancara siswa kelas X.10 yang menyatakan bahwa guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Kemudian peneliti memverifikasi data tersebut dengan langsung mewawancarai guru mata pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo. Beliau menyatakan bahwa memang benar model pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi saja.

b. Triangulasi Teori

Temuan utama dalam penelitian kualitatif dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang kemudian diuji kebenarannya dengan membandingkannya dengan teori yang sudah ada. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan objektif dan tidak dipengaruhi oleh pandangan pribadi peneliti.

Untuk memastikan kebenaran data, peneliti tidak boleh hanya bergantung pada satu perspektif teoritis. Triangulasi teori dilakukan dengan cara membandingkan temuan penelitian dengan

⁴⁷ Husnullail et al.

berbagai teori yang berbeda, sehingga kita bisa mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan objektif.

I. Analisis Data

Analisis data merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengolah data kualitatif atau kuantitatif menjadi informasi yang valid, reliabel, dan dapat diinterpretasikan untuk mendukung kesimpulan penelitian

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses menyederhanakan data mentah yang kita dapatkan dari penelitian melalui wawancara atau observasi terkait dengan implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga lebih mudah dipahami dan dianalisa. Proses ini terus berjalan selama penelitian berlangsung.

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam bentuk naratif merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengkomunikasikan hasil penelitian kualitatif yang berhubungan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap data dan merancang strategi penelitian lebih lanjut.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam menganalisis data. Tahap ini merupakan penarikan kesimpulan dari semua data yang diperoleh dari hasil penelitian. Kesimpulan akhir dari penelitian sangat

dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti jumlah data yang dikumpulkan, cara data diolah, kemampuan peneliti, dan tuntutan pihak yang mendanai. Seluruh rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan pada bab pertama akan menemukan jawabannya yang valid dan reliabel berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

J. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa langkah, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut penjelasan rinci setiap tahapan:

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengajukan surat izin penelitian kepada pihak sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian, yakni MAN Sidoarjo
 - b. Berkomunikasi dengan guru mata pelajaran Fiqih kelas X untuk melaksanakan observasi dengan melihat jalannya pembelajaran, suasana tempat, maupun objek penelitian.
 - c. Membuat sumber belajar, bahan ajar, dan perangkat pembelajaran
 - d. Persiapan alat dokumentasi untuk mengabadikan momen-momen yang relevan
 - e. Menyusun pedoman observasi dan pedoman wawancara
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam

- 2) Melakukan pembiasaan berdo'a, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk siswadan kebersihan kelas
 - 3) Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan
 - 4) Guru memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin (taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh)
- b. Kegiatan Inti
- 1) Guru memberi penjelasan terkait materi yang belum dipahami atau menjawab pertanyaan siswa yang belum terjawab menggunakan media *Power Point*
 - 2) Guru menjelaskan model pembelajaran selanjutnya
 - 3) Guru membentuk kelompok kecil-kecil yang beranggotakan 4-6 siswa di tiap kelompoknya secara acak
 - 4) Guru memberikan instruksi permainan dan memberikan peta petualangan sebagai petunjuk arah dalam menemukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disebar oleh guru sebelum pembelajaran
 - 5) Siswa bekerja kelompok untuk menemukan pertanyaan yang tersembunyi dan menjawabnya saat itu juga

- 6) Siswa kembali ke kelas dengan pertanyaan yang telah dijawab
- 7) Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru menentukan pemenang dari permainan tersebut
- 2) Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang
- 3) Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- 4) Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- 5) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi serta mengakhiri dengan berdoa

3. Tahap Akhir

- a. Menganalisis data yang telah dikumpulkan
- b. Penyusunan laporan penelitian
- c. Merevisi dan menyelesaikan hasil penelitian
- d. Membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL

A. Paparan Data

1. Profil Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

Nama Madrasah	:	MAN Sidoarjo
NSM	:	131135150001
NPSN	:	20584616
Status Madrasah	:	Negeri
Kementrian Pembina	:	Kementrian Agama
Akreditasi	:	A
Alamat	:	Jl. Stadion No. 2, Bedrek, Siwalanpanji, Kec Buduran, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur
No. Telp	:	(031) 8963805
E-mail	:	mansidoarjo@gmail.com
Website	:	www.mansidoarjo.sch.id
Instagram	:	@mansda.official
Nama Kepala Madrasah	:	Drs. H. Abd. Jalil, M. Pd.I

2. Sejarah Singkat Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sidoarjo merupakan relokasi dari SPIAIN/MAN Jombang pada tanggal 18 Maret 1979 dengan Nomor Statistik Madrasah 311351512004 yang bertempat di Jalan Gajah Mada Nomor 76 Sidoarjo. Gedung yang ditempati saat itu statusnya masih menyewa dan bekas sekolah Tionghoa. Pada waktu itu yang menjadi Kepala Madrasah adalah H. Sri Suparto, SH mulai tahun 1980-1988.⁴⁸

Pada tanggal 27 Juli 1987 MAN Sidoarjo pindah ke lokasi Jl. Jenggolo Belakang Stadion Sidoarjo sebelah timur Sekolah Menengah Ekonomi Atas Negeri (SMEA Negeri). Tanah yang ditempati gedung

⁴⁸ Kurikulum Operasional Madrasah, MAN Sidoarjo, hal 10.

MAN Sidoarjo sudah menjadi hak milik dengan nomor sertifikat tanah 7818/89 yang luasnya 3.947 m². Pada tahun 1988 ada pergantian Kepala Sekolah dari H. Sri Soeparto, SH., digantikan Drs. H. Moh. Cholid, sampai tahun 2001.

Berdasarkan kurikulum 1975, MAN Sidoarjo pada awalnya membuka dua jurusan yaitu program IPA dan program Agama, kemudian pada tahun 1982/1983 membuka satu program jurusan lagi yaitu IPS. Selanjutnya pada tahun pelajaran 1985/1986 berdasarkan atas perubahan kurikulum sekolah lanjutan tingkat atas, maka dalam hal ini MAN Sidoarjo membuka tiga program jurusan, yaitu Program Agama, Ilmu Biologi dan Ilmu Sosial. Pada tahun pelajaran 1989/1990 dibuka lagi program ilmu Fisika. Dengan demikian MAN Sidoarjo memiliki empat pilihan program. Pembangunan sarana fisik terus meningkat, lebih-lebih tempatnya yang strategis bagi pendidikan karena jauh dari kebisingan dan keramaian kota ditambah letaknya di antara sekolah-sekolah umum yang favorit di Sidoarjo seperti SMAN 1, STM Perkapan, SMKK, dan SMEA Negeri. Kesemuanya itu menjadikan MAN harus berani berkompetitif baik dalam kualitas maupun kuantitas.

MAN Sidoarjo yang dapat dikatakan berada di jantung kota Sidoarjo merupakan satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri di Sidoarjo. Sebab hanya ada satu MAN saja sedang yang lainnya swasta. Oleh sebab itu tidak heran jika masyarakat Sidoarjo yang mayoritas beragama Islam ini sangat besar perhatiannya terhadap MAN Sidoarjo.

Kepercayaan masyarakat Sidoarjo dapat dibuktikan dengan semakin banyaknya jumlah pendaftar calon siswa baru setiap tahunnya. Namun sayang sekali daya tampung Madrasah sangat terbatas, sehingga tidak semua pendaftar bisa diterima di MAN Sidoarjo.⁴⁹

Dengan diberlakukannya kurikulum tahun 1994, MAN Sidoarjo membuka 2 pilihan program, yaitu program IPA dan IPS. Kebijakan ini diambil setelah kurangnya minat siswa memilih program bahasa dan MAK. Sampai pada tahun 2010 terjadilah pergantian kepala sekolah MAN Sidoarjo, Drs. H. Moh. Cholid, yang memang sudah waktunya purna tugas, digantikan oleh Drs. H. Abd. Shomad, M.Ag., yang berasal dari kepala MTsN Tlasih Tulangan Sidoarjo, Selama kepemimpinan beliau perkembangan MAN Sidoarjo terus meningkat, terutama dari kuantitas pendaftar setiap tahunnya. Program yang dicanangkan salah satunya didirikannya asrama putri dengan memberikan kegiatan tambahan baik akademik maupun keagamaan.

Mulai bulan Desember 2016 kepala madrasah digantikan oleh Drs. Abd. Jalil, M.Pd.I., dari MAN 1 Gresik. Pengembangan MAN Sidoarjo juga terus diupayakan antara lain didirikannya asrama pondok pesantren Al Hikmah yang diresmikan pada tanggal 16 Agustus 2017 oleh Kepala Kantor Kementerian Agama, Drs. Syamsul Bahri, M.Pd.I. Tujuannya adalah memberikan pembinaan pendidikan keagamaan khususnya bimbingan baca kitab kuning sistem cepat baik secara kwantitatif maupun kwalitatif dan bimbingan akademik yang lebih

⁴⁹ Wawancara Dengan Bapak Achmad Yunus Arbijan, S.Pd, Waka Kurikulum, 21 Februari 2025.

intensif. Selain itu dalam rangka meningkatkan pembentukan karakter seluruh peserta didik, maka diadakan penambahan program kegiatan madrasah yaitu meningkatkan Bimbingan Baca Tulis Al Quran dan Tahfidzul Quran serta gerakan sholat jamaah Dhuhur dan Dhuha.⁵⁰

3. Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

a. Visi Madrasah

“Terwujudnya Lulusan Madrasah yang Berilmu, Berkarakter, Unggul dalam Prestasi dan Peduli Lingkungan”⁵¹

b. Misi Madrasah

- 1) Meningkatkan keimanan, ketaqwaan kepada Allah SWT dan akhlaq mulia
- 2) Menumbuhkan semangat dan daya saing yang sehat baik dalam prestasi akademik maupun non akademik
- 3) Mengembangkan kemampuan, bakat dan minat siswa sehingga memiliki daya saing yang tinggi
- 4) Menciptakan lingkungan yang bersih, sehat, dan Islami.

⁵⁰ Wawancara Dengan M. Ainun Najib, S.Pd.I, Guru Mata Pelajaran Fikih Kelas X.10, 21 Februari 2025.

⁵¹ Kurikulum Operasional Madrasah, MAN Sidoarjo. Hal 20.

4. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo



Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN Sidoarjo

5. Data Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

Tabel 4.1 Data Guru dan Tenaga Kependidikan MAN Sidoarjo

No.	Nama	NIP Baru	Jabatan
1	Drs. Abd. Jalil, M.Pd.I	19660407 200003 1 001	Kepala Madrasah
2	Richul Qomariyah, S.H., M.M	19670403 199003 2 002	KA Tata Usaha
3	Drs. Chilmy, M.Pd	19650419 199303 1 001	Guru Matematika
4	Drs. Maryono, M.Pd	19670318 199403 1 003	Guru Biologi
5	Drs. Sugeng Amperanto	19661101 1992031003	Guru Sosiologi
6	Drs. Ahmad Fauzi, M.Pd	19661107 1996031002	Guru Kimia
7	Drs. Trisnowati	19650628 199303 2 003	Guru Sejarah
8	Dra. Nurul Qomariyah	19650124 199403 2 001	Guru Matematika
9	Siti Mahmudah, S.Pd	19690825 199703 2 001	Guru Biologi
10	Erna Chumaidah, S.Ag	19670528 198603 2 001	Guru Fiqih
11	Drs. Supaat	19680307 199503 1003	Guru BK
12	Dra. Meistuti Setijorini	19660512 199203 2 004	Guru Matematika
13	Tantriana Mustikawati, S.Pd	19701007 199603 2 003	Guru Matematika

14	Saidah, S.Ag., M.Pd.I	19731110 200312 2 003	Guru Fiqih
15	Drs. Miftachul Munir	19651020 199403 1 003	Guru Matematika
16	Sehastini Sumarmi, S.Pd	19680421 200003 2 005	Guru Sejarah
17	Dra. Siti Nashuhah	19690330 199703 2 001	Guru B. Inggris
18	Dra. Fausy Rika Erawati	19691015 200212 2 002	Guru Kimia
19	Senatun, S.Pd	19691121 200501 2 002	Guru PPKN
20	Sutik, S.Pd., M.Si	19700706 200501 2 006	Guru Fisika
21	Lilik Sumarti, S.Pd	19720728 199803 2 002	Guru Ekonomi
22	Nailul Badi'ah, S.Pd	19730303 200501 2 004	Guru BP
23	Asnani, S.Pd	19820220 200501 2 003	Guru Biologi
24	Rukhul Fitriyah, S.Pd. M.Sc	19720116 199803 2 001	Guru Biologi
25	Drs. Budi Wibowo, M.Pd	19641120 199803 1 002	Guru Kimia
26	Ainur Rofiq, S.Pd	19671220 200212 1 002	Guru Ekonomi
27	Drs. Sartono, M.Si	19650410 200312 1 001	Guru B. Indonesia
28	Sumarni, S.Pd	19670716 200312 2 001	Guru Geografi
29	Achmad Yunus Arbiyan, S.Pd	19810507 200501 1 005	Guru Fisika
30	Ummi Shoidah, S.A.g., M.Pd	19721107 200501 2 002	Guru SKI
31	Ainur Rofiq, S.Pd	19680701 200501 1 002	Guru B. Inggris
32	Hidayatulloh, S.Ag	19700111 200501 1 001	Guru Qurdis
33	Hyas Maya Hesti, S.Pd	19710118 200501 2 003	Guru Sejarah
34	Farikah Hanum, S.Pd	19791125 200501 2 005	Guru Matematika
35	Suryanti, S.Pd	19800420 200501 2 006	Guru Kimia
36	Amik Amri Rahmadhi, SS, M.Pd	19801019 200501 1 003	Guru B. Inggris
37	Umi Najaratul Musaada, S.Pd	19720503 200501 2 006	Guru Ekonomi
38	Muhammad Iwan Wahyudi A.M, S.Pd	19740212 200501 1 002	Guru PJOK

39	Ikhwatun Nisak, SE	19720417 200710 2 001	Guru Ekonomi
40	Anik Zulfiah, S.Si	19800608 200501 2 014	Guru Matematika
41	Nur Afifah, S.Pd	19770110 200901 2 008	Guru B. Indonesia
42	Nurul Dian Afiani, S.Pd	19800902 200710 2 001	Guru Ketrampilan
43	Ahmad Rofiqil Huda, S.Ag	19760203 200710 1 005	Guru PAI
44	Nurhayati, S.Pd.I	19791011 200710 2 002	Guru PAI
45	Lilik Widyawati, S.Pd	19810322 200501 2 003	Guru BK
46	Agus Zuhriada, S.Pd	19690525 200901 1 004	Guru Kimia
47	Nailu Rosyidah, S.Pd	19710329 200604 2 004	Guru Geografi
48	Anik Khustiati, S.Pd	19720817 200710 2 004	Guru Sejarah
49	M. Rif'an Marzuki, S.Ag	19751220 200701 1 025	Guru PAI
50	Dewi Khumairoh, S.Pd	19800323 200604 2 016	Guru BK
51	Drs. Isa Ansori	19670704 200701 1 043	Guru PPKN
52	Mashudi, S.Pd	19790514 200710 1 002	Guru Biologi
53	Navyanti Budi Martanti, A.Md	19810325 200501 2 004	Pegawai
54	Zahrotul Laila, S.Pd	19820618 200710 2 002	Guru B. Inggris
55	Cahyo Edi, S.Sos	19690205 200501 1 004	Pegawai
56	Novian Hendrik Yolandi, S.Pd	19801123 200901 1 010	Guru Matematika
57	Fithrotus Subhaniyah, S.Pd	19840912 200901 2 007	Guru B. Arab
58	Drs. Siti Fatimah	19641024 201411 2 001	Guru B. Indonesia
59	Andriani Rachmania, S.Pd	19770907 201411 2 002	Guru B. Inggris
60	Afrian Nusa Wahyu Basuki, S.Or	19930420 201903 1 008	Guru PJOK
61	M. Nurvi Afriansyah, S.Fil.I	19900220 201903 1 008	Guru Akidah Akhlak
PPPK			
1	Moh. Ainun Najib,	19820202 202221 1 017	Guru Fiqih

	S.Pd.I		
2	Lapianto, S.Pd.I	19831021 202321 1 012	Guru SKI
3	Linda Febrina, S.Pd	19820220 202321 2 027	Guru Seni Budaya
4	Lutfi Efendi, S.Pd	19840729 202321 1 011	Guru Qurdis
5	Khoirun Nisa' Retno Ning Tiyas, S.Pd	19910914 202321 2 031	Guru Fisika
6	Andy Mohammad Teguh, S.Kom	19970201 202321 1 008	Guru TIK
7	Nuriya Maslahah, S.Hum	19951105 202321 2 040	Guru B. Arab
8	Yuni Indah Suryani, S.Pd	19880604 202321 2 049	Guru Seni Budaya
9	Idrus Hidayat Kurniawan, S.Pd	19790316 202332 1 000	Guru PJOK
10	Fardian Nasrullah, S.Pd	19940502 202321 1 000	Guru PJOK
11	Khusnul Azizah, S.Pd	19980607 202421 2 033	Guru B. Indonesia
GTT			
1	Yuni Naharul Fitriyah, S.Pd., M.Psi	-	Guru BK
2	Lianatus Sholihah, S.Pd	-	Guru B. Indonesia
3	Rezal Bina Satria, S.S	-	Guru B. Inggris
4	Puspita Widyagarini, S.Pd	-	Guru Fisika
5	Nuzulur Rizqi Arifin, S.Pd	-	Guru B. Arab
6	Mas Moh Imam Bastomi BSY, M.Pd	-	Guru SKI
7	Amalia Ekowati, S.Pd	-	Guru Geografi
8	Awwalussalma Rusdianty, S.Pd	-	Guru Sejarah
9	A. Mudzakkir Hasyim, S.Pd	-	Guru Kitab Kuning
10	Aljannatur Rosinta, S.Pd	-	Guru Ketrampilan
11	Ahmad Qomaruzzaman, S.Pd	-	Qurdis/ Akhlak/ B. indonesia
12	Jamal Hasan, S.Kom	-	Guru TIK

13	Trias Novita Imawati, S.Pd	-	Guru B. Inggris
PPT			
1	Khoiriyatul Hidayati	-	Pegawai TU
2	Fivi Khusniyah, S.Hum	-	Pegawai TU
3	Mochammad Fauzi, S.Ag	-	Pegawai TU
4	Jazilatun Nisa, S.Pd	-	Pegawai TU
5	Moh. Badrul Hakim, S.Pd	-	Pegawai TU
6	Himmatul Khusnah, S.Sos	-	Pegawai TU
7	Adis Aulia Fibriyanti, S.Ag	-	Pegawai TU
8	Afaf Al Musykilah, S.Pd	-	Pegawai TU
9	M. Mahdi Hariish, S.ST.	-	Pegawai TU
10	Ahmad Nazilil Mubarak, S.S	-	Pegawai TU
11	Nisrin Sakinatul Fauziah	-	Pegawai TU
12	Dian Alya Fitri	-	Pegawai TU
13	M. Yusron	-	Keamanan
14	Sumartono	-	Kebersihan
15	Imron	-	Kebersihan
16	Suntoro	-	Keamanan
17	Suhud Hidayat	-	Kebersihan
18	Suudi	-	Keamanan
19	Mochammad Hamdan Arkaan	-	Kebersihan
20	Bachrul Choirur Rozaq	-	Keamanan
21	Muhammad Dhafa Rizaldi, A. Md. Tra	-	Perpustakaan
22	Muhammad Ahsanul Mujaddid	-	Perpustakaan

23	Bagas Giki Ramadhan	-	Kebersihan
24	Faris Syaifulloh	-	Pegawai TU

6. Data Siswa Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

1. Keadaan Siswa Tahun Pelajaran 2024-2025

Tabel 4.2 Keadaan Siswa Tahun Pelajaran 2024-2025

No.	Kelas	Jumlah Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Total
			L	P	
1	X	12	195	276	471
2	XI	12	175	277	452
3	XII	12	157	317	474
Jumlah		36	527	870	1397

2. Jumlah Siswa Perkelas

Tabel 4. 3 Jumlah Siswa Perkelas

KELAS X				
No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	X.1	16	23	39
2	X.2	17	23	40
3	X.3	19	21	40
4	X.4	16	23	39
5	X.5	14	25	39
6	X.6	18	21	39
7	X.7	17	23	40
8	X.8	16	24	40
9	X.9	13	25	38
10	X.10	18	21	39
11	X.11	14	25	39
12	X.12	17	22	39
Jumlah		195	276	471

KELAS XI				
No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	XI.1	10	26	36
2	XI.2	19	18	37
3	XI.3	16	21	37
4	XI.4	14	23	37
5	XI.5	16	21	37
6	XI.6	16	21	37
7	XI.7	18	20	38
8	XI.8	14	23	37
9	XI.9	16	22	38
10	XI.10	13	26	39
11	XI.11	8	31	39
12	XI.12	15	25	40
Jumlah		175	277	452
KELAS XII				
No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1	XII.1	14	24	38
2	XII.2	15	24	39
3	XII.3	11	29	40
4	XII.4	11	28	39
5	XII.5	10	29	39
6	XII.6	13	27	40
7	XII.7	12	28	40
8	XII.8	15	25	40
9	XII.9	13	27	40
10	XII.10	14	26	40
11	XII.11	13	26	39
12	XII.12	16	24	40

Jumlah	157	317	474
Total Jumlah	527	870	1397

7. Data Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

Tabel 4. 4 Data Sarana dan Prasarana MAN Sidoarjo

No.	Ruang	Jumlah ruang	Kondisi	
			Baik	Buruk
1	Ruang Belajar	36 buah	✓	-
2	Ruang Kantor	4 buah	✓	-
3	Ruang Lab Komputer	2 buah	✓	-
4	Ruang Lab IPA	3 buah	✓	-
5	Ruang Perpustakaan	1 buah	✓	-
6	Ruang OSIS	1 buah	✓	-
7	Ruang Penjaga	1 buah	✓	-
8	Ruang BK	1 buah	✓	-
9	Ruang TU	1 buah	✓	-
10	Ruang UKS	1 buah	✓	-
11	Ruang Komite	1 buah	✓	-
12	Ruang Ekstrakurikuler	8 buah	✓	-
13	Ruang Meeting	3 buah	✓	-
14	Rest Room Putera/i	2 buah	✓	-
15	Pantry	1 buah	✓	-
16	Lobby	1 buah	✓	-
17	Server	1 buah	✓	-
18	Staff Waka dan Arsip	1 buah	✓	-
19	Ruang Divisi	1 buah	✓	-
20	Studio Mini	1 buah	✓	-
21	Halaman	1 buah	✓	-

22	Parkir	3 buah	✓	-
23	Ma'had	1 buah	✓	-
24	Gudang	1 buah	✓	-
25	Auditorium	1 buah	✓	-
26	Lapangan	2 buah	✓	-
27	Masjid	1 buah	✓	-
28	Tempat Wudhu	2 buah	✓	-
29	Kamar Mandi	51 buah	✓	-
30	Kantin	1 buah	✓	-
31	Koperasi	1 buah	✓	-

B. Hasil Penelitian

1. Perencanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

Pada tahap perencanaan, kelas yang digunakan pada proses penelitian sebanyak satu kelas, yaitu dari kelas X.10. Pada pertemuan pertama, guru merencanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat menganalisis ketentuan jual beli dan dalil istidlal jual beli. Sedangkan pada pertemuan kedua, guru merencanakan pembelajaran dengan tujuan siswa dapat menghayati konsep muamalah dalam Islam tentang jual beli serta mengamalkan konsep muamalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi dari pengetahuan tentang ekonomi Islam.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut

sebagaimana dijelaskan oleh Bapak Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum.

“Model pembelajaran sangatlah penting, karena itu merupakan skenario. Saya yakin kalau tidak ada skenario akan monoton”[AYA.RM1.03]⁵²

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang disusun oleh guru untuk mengelola proses belajar secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penerapan kurikulum merdeka pada mata pelajaran Fiqih terbukti menjadi peluang untuk memberikan proses pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual, serta lebih berfokus pada pengembangan karakter dan keterampilan di era sekarang. Terkait hal tersebut, wakil kepala bidang kurikulum memberi sedikit penjelasan sebagai berikut.

“Mata pelajaran fiqih termasuk pelajaran PAI. Fiqih mendapatkan porsi tersendiri dalam kurikulum madrasah. Jadi mata pelajaran tersebut bisa terkhususkan”[AYA.RM1.08]⁵³

Saat menerapkan kurikulum 2013, guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan melibatkan siswa secara aktif melalui interaksi yang tepat. Dalam melakukannya, mereka harus mempertimbangkan model pembelajaran yang digunakan di kelas. Pendidik harus mempertimbangkan model pembelajaran yang digunakan di kelas. Berdasarkan pengamatan, guru menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning*. Namun dalam penerapannya, model pembelajaran ini gagal melibatkan semua

⁵² Wawancara Dengan Bapak Achmad Yunus Arbiyan, S.Pd, Waka Kurikulum, 21 Februari 2025.

⁵³ *Ibid.* 21 Februari 2025

siswa secara aktif. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan oleh salah satu siswa kelas X.10.

“Mungkin kayaknya PPT atau media yang digunakan untuk pembelajaran bisa lebih bervariasi biar menarik dan tidak membosankan” [FMS.RM1.04]⁵⁴

NKTT juga menambahkan:

“Kurang bervariasi pembelajarannya. Cuma mendengarkan” [NKTT.RM1.03]⁵⁵

Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan guru di kelas adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu jenis atau model pembelajaran yang mudah dilaksanakan karena melibatkan aktivitas semua siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan penguatan.

2. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

Setelah melalui tahap perencanaan, tahapan selanjutnya yaitu penerapan model pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diperoleh dari hasil observasi di kelas dan wawancara.

a. Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara klasikal. Metode yang digunakan bisa berupa ceramah, diskusi, demonstrasi, atau media presentasi lainnya. Tujuannya adalah

⁵⁴ Wawancara Dengan Faisa Maheswari Safitri, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

⁵⁵ Wawancara Dengan Najwa Kaisaura Tsania Taufik, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

untuk memastikan semua siswa memiliki pemahaman dasar tentang materi yang dipelajari. Selain itu, presentasi juga digunakan untuk menjelaskan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk fokus dan memperhatikan dengan serius selama presentasi berlangsung, karena informasi yang disampaikan sangat berguna saat mereka menghadapi pertanyaan-pertanyaan dalam sesi kompetisi. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan oleh Guru Mata Pelajaran Fikih:

“Ketika penjelasan tentang teori, saya lebih suka dengan model pembelajaran Discovery Learning. Saya memberikan kebebasan siswa untuk mencari informasi di internet. Sebelumnya saya mengajukan pertanyaan pemantik, sehingga anak-anak antusias. Anak-anak memperhatikan ketika dijelaskan karena saya memakai dua arah, tidak monoton ceramah” [MAN.RM2.05]⁵⁶

b. Belajar Kelompok (*Teams*)

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok beranggotakan 5-6 anak yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang lainnya. Tujuan utama dari pembentukan tim adalah untuk memastikan setiap anggotanya memahami materi dengan baik dan siap menjawab pertanyaan saat permainan berlangsung. Setelah guru menyampaikan materi, para siswa berkumpul bersama dalam kelompok untuk mempelajari lembar kerja atau bahan ajar lainnya.

“Ketika gak pernah sekelompok tiba-tiba sekelompok. Jadi harus numbuhin rasa kerjasama dan harus menurunkan ego” [SMR.RM2.10]⁵⁷

⁵⁶ Wawancara Dengan M. Ainun Najib, S.Pd.I, Guru Mata Pelajaran Fikih Kelas X.10, 21 Februari 2025.

⁵⁷ Wawancara Dengan Salvia Mufida Rahma, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

AS juga menambahkan:

“Kalau biasanya fokus banget sama materi kayak ngerjain tugas, kalau yang sama kakak kayak lebih ada kerja sosialnya gitu, jadi nggak materi aja” [AS.RM2.07]⁵⁸

Poin penting pada pembelajaran yang menerapkan TGT yaitu anggota tim harus melakukan yang terbaik untuk tim dan setiap anggota tim harus saling membantu untuk keberhasilan tim.

c. Permainan (*Games*)

Permainan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan selama presentasi di kelas. Setiap siswa bertanggungjawab dan ikut andil dalam keberhasilan kelompok.

Dalam satu permainan, setiap kelompok diberi selembar kertas kosong untuk jawaban. Soal dan jawaban berupa potongan-potongan kertas yang mana nantinya siswa harus mencocokkan antara soal dan jawaban yang sesuai. Berikut pandangan menurut AZZ mengatakan:

“Seru, bisa paham juga soalnya sambil main. Lebih enjoy aja soalnya sambil main” [AZZ.RM2.08]⁵⁹

Kemudian SMR menambahkan:

“Bikin anak-anak semangat belajarnya tumbuh, soalnya kadang pagi-pagi banyak yang ngantuk” [SMR.RM2.08]⁶⁰

Permainan dalam pembelajaran menciptakan suasana yang lebih hidup dan tidak membosankan, sehingga siswa merasa lebih santai

⁵⁸ Wawancara Dengan Azka Sabiluna, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

⁵⁹ Wawancara Dengan Aurelin Zalfa Zahiyah, Siswa Kelas X.10, 26 Februari 2025.

⁶⁰ Wawancara Dengan Salvia Mufida Rahma, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

dan terdorong untuk terlibat dalam proses belajar. Kompetisi yang dikemas secara positif mampu merangsang semangat belajar serta mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Dalam model TGT, game tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, melainkan menjadi sarana pedagogis yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, kerja sama tim, pemahaman terhadap materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

d. Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bersifat memotivasi siswa melalui aktivitas permainan yang bersifat akademik, sehingga dapat menumbuhkan rasa senang dan semangat bersaing secara positif di antara siswa dalam pelaksanaan turnamen. Kompetisi antar kelompok juga mendorong siswa untuk lebih menikmati keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Kelompok yang telah menyelesaikan misi pertama yakni mencocokkan (*Make a match*), bertugas untuk menyelesaikan misi kedua. Setiap kelompok diberi selembar peta untuk menemukan letak pos pertanyaan yang telah disembunyikan oleh peneliti di sekitar lingkungan sekolah. Kelompok tercepat dalam menyelesaikan misi maka mendapatkan nilai tambahan.

Berikut pandangan menurut JJR mengatakan:

“Kalau TGT keseruannya dapet, dan gak mungkin tidur” [JJR.RM2.08]⁶¹

MRRP juga menambahkan:

⁶¹ Wawancara Dengan Javier Javid Rabbani, Siswa Kelas X.10, 26 Februari 2025.

“Temtu saja sangat menyenangkan. Karena praktik di luar kelas” [MRRP.RM2.09]⁶²

Pembelajaran di luar ruangan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kapasitas belajar siswa. Melalui interaksi langsung dengan objek nyata, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran di dalam kelas yang sering kali terbatas. Kegiatan belajar di luar kelas memberikan tantangan yang lebih besar dan berperan sebagai jembatan antara teori yang dipelajari dalam buku dengan realitas yang ada di lingkungan. Melalui pendekatan ini, siswa belajar beradaptasi dengan alam, lingkungan sekitar, dan kehidupan masyarakat. Pembelajaran luar kelas melibatkan keterlibatan aktif siswa, juga mendorong munculnya semangat, ketekunan, antusiasme, serta partisipasi yang tinggi antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa. Seperti hasil wawancara bersama FMS mengatakan:

“Menarik, bikin fresh dengan lari-lari, mencari misi, mencocokkan jawaban. Jadi bisa melatih kerja sama kelompok. Lebih segar karena lari-lari olahraga keluar kelas daripada hanya mendengarkan pelajaran di kelas” [FMS.RM2.08]⁶³

e. Pemberian penghargaan (*Team Recognition*)

Langkah awal sebelum memberikan penghargaan kepada kelompok adalah menghitung jumlah skor yang diperoleh setiap kelompok. Perhitungan ini dilakukan dengan menjumlahkan

⁶² Wawancara Dengan Muhammad Raffi Ridho Pambudi, Siswa Kelas X.10, 26 Februari 2025.

⁶³ Wawancara Dengan Faisa Maheswari Safitri, Kelas X.10.

seluruh skor yang diperoleh oleh anggota kelompok di setiap misi permainan. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan jumlah poin yang dicapai, di mana perolehan poin setiap kelompok didasarkan pada kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 5 Perolehan Skor Siswa

	1	2	3	4	5	6	7
<i>Make a match</i>	80	80	60	100	80	70	100
<i>Jackpot</i>	-	100	-	-	50	-	-
Mission X	90	75	80	80	100	70	90
<i>Jackpot</i>	50	40	20	30	70	100	10
Jumlah skor	220	295	160	210	300	240	200

Dari perolehan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pemenang dari kegiatan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini adalah kelompok 5, kelompok 2, dan kelompok 6. Pemberian penghargaan bertujuan sebagai bentuk penguatan untuk mendorong tumbuhnya minat dan keinginan belajar siswa. Pemberian nilai yang baik, pujian, maupun hak istimewa merupakan contoh bentuk insentif dan reward dari guru yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut pandangan menurut MAN guru mata pelajaran fikih kelas X.10:

“Sistem reward yang saya berikan adalah minimal saya beri pujian dihadapan anak-anak. Saya mencoba memberikan penghargaan berupa kata-kata maupun sikap, sehingga rasa percaya dirinya meningkat” [MAN.RM1.10]⁶⁴

⁶⁴ Wawancara Dengan M. Ainun Najib, S.Pd.I, Guru Mata Pelajaran Fikih Kelas X.10, 21 Februari 2025.

Adapun siswa juga memberikan tanggapan terhadap pemberian *reward* bahwa dirinya lebih termotivasi:

“Iya termotivasi. Soalnya kalau ada reward, ada perasaan kalau kita harus lebih baik dari mereka” [NKTT.RM2.11]⁶⁵

NKTT juga menambahkan:

“Menurut saya, semoga pembelajaran lebih inovatif agar pembelajaran tidak monoton. Nanti anak-anak juga senang karena pembelajaran beda dari biasanya” [NKTT.RM2.12]⁶⁶

Berdasarkan temuan yang peneliti peroleh selama proses penelitian, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) tidak hanya berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan, tetapi juga menghadirkan dinamika pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Suasana yang semula cenderung pasif berubah menjadi ruang belajar yang hidup, penuh interaksi, kolaborasi, dan semangat berkompetisi secara sehat. Pembelajaran tidak lagi terasa sebagai kewajiban, melainkan menjadi pengalaman yang melibatkan emosi positif dan rasa memiliki dalam proses belajar. Hal ini menegaskan bahwa TGT layak menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan sosial peserta didik.

⁶⁵ Wawancara Dengan Najwa Kaisaura Tsania Taufik, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

⁶⁶ *Ibid.* 26 Februari 2025.

3. Evaluasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

Setelah menguraikan bagaimana model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) direncanakan dan diterapkan, peneliti kemudian mengevaluasi pelaksanaannya di kelas X.10 MAN Sidoarjo. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berhasil dan apa saja kendala dalam penerapan TGT, serta untuk mendapatkan masukan dari guru dan siswa sebagai bahan refleksi. Evaluasi ini juga krusial untuk menentukan apakah model TGT layak dan efektif digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran fikih.

“Anak-anak terlihat jauh lebih semangat dibanding biasanya. Mereka aktif, lebih banyak yang berani ngomong dan ikut kerja kelompok. Suasananya juga lebih hidup, terutama saat games dan turnamen. Jadi dari segi motivasi belajar, saya rasa model ini berhasil.” [MAN.RM3.11]⁶⁷

Selain dari guru, peneliti juga menggali evaluasi dari sisi peserta didik. Mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran menggunakan model TGT, terutama karena suasananya lebih menyenangkan dan interaktif dibanding metode ceramah yang biasa digunakan. Siswa merasa lebih semangat, berani, dan terlibat aktif dalam kerja kelompok maupun saat turnamen berlangsung.

“Kalau biasanya fokus banget sama materi kayak ngerjain tugas, kalau yang sama kakak kayak lebih ada kerja sosialnya gitu, jadi nggak materi aja” [AS.RM3.07]⁶⁸

NKTT juga menyampaikan kesulitan selama pembelajaran

TGT:

⁶⁷ Wawancara Dengan M. Ainun Najib, S.Pd.I, Guru Mata Pelajaran Fikih Kelas X.10, 21 Februari 2025.

⁶⁸ Wawancara Dengan Azka Sabiluna, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

“Untuk kesulitan tidak ada sih kak. Cuma agak capek soalnya lari-lari”[NKTT.RM3.10]⁶⁹

Berdasarkan temuan yang peneliti dapatkan, model pembelajaran TGT dapat menciptakan suasana yang lebih aktif dan menyenangkan. Namun masih terdapat beberapa siswayang tidak melakukan kegiatan sesuai peran dan menjadikan kesempatan di luar kelas untuk bermain.

⁶⁹ Wawancara Dengan Najwa Kaisaura Tsania Taufik, Siswi Kelas X.10, 26 Februari 2025.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

Perencanaan pembelajaran adalah suatu proses terstruktur yang meliputi analisis kebutuhan belajar, penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan strategi pembelajaran, pengembangan materi ajar, serta pembuatan alat evaluasi guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu aspek penting yang harus dirancang dalam proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Perencanaan tersebut sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar mengajar serta pencapaian tujuan pembelajaran. Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar proses belajar tidak hanya berpusat pada guru.

Adapun model pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru mata pelajaran Fikih Kelas X.10 adalah dengan model *Discovery Learning*. Beliau menjelaskan materi dengan PPT yang sebelumnya diberi pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk meningkatkan kekuatan berpikir peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan, model pembelajaran ini terbilang kurang efektif yang membuat siswa sedikit bosan dan mengantuk. Hanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan memperhatikan. Siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah atau belum siap secara mental cenderung mengalami hambatan dalam berpikir secara abstrak,

mengaitkan berbagai konsep, atau menemukan pemecahan masalah, yang pada akhirnya dapat menimbulkan perasaan bingung atau frustrasi.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengimplementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang efektif dan relatif mudah diterapkan di lingkungan kelas. Dalam model ini, siswa berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan. Seluruh siswa terlibat secara aktif tanpa adanya perbedaan status, serta didorong untuk saling membantu melalui peran sebagai tutor sebaya. Selain itu, unsur permainan yang menyenangkan turut disertakan guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa.

Peneliti melakukan persiapan sebelum mengimplementasikannya di kelas dengan menyiapkan Modul Ajar yang disesuaikan dengan materi atau bab yang diajarkan. Peneliti juga melakukan konsultasi dengan Bapak Moh. Ainun Najib, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran fikih di kelas X.10.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran fikih di kelas X.10 MAN Sidoarjo menunjukkan adanya upaya guru dalam menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan tujuan kurikulum. Pada tahap perencanaan, guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berbeda pada setiap pertemuan yang tidak hanya

mencakup aspek kognitif tetapi juga afektif dan aplikatif. Ini menunjukkan bahwa guru telah merancang pembelajaran secara komprehensif.

Perencanaan ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa dalam model pembelajaran TGT harus dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat terlibat aktif dan memahami materi secara mendalam melalui aktivitas kelompok dan turnamen. Dalam konteks ini, guru telah mempersiapkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong motivasi dan partisipasi aktif peserta didik.⁷⁰

Secara teoretis, perencanaan pembelajaran berbasis TGT ini selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar aktif.⁷¹ Dalam teori ini, siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Model TGT menyediakan ruang bagi siswa untuk mengalami, mendiskusikan, dan menerapkan konsep secara kolaboratif, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi ajar.

B. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran fikih kelas X di MAN Sidoarjo berlangsung melalui lima tahapan utama, yaitu penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian

⁷⁰ Ariswan Usman Aje, *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)* (CV. AZKA PUSTAKA, n.d.).

⁷¹ Euis Nurhidayati, "Constructivism Pedagogy in Indonesian Education Practice," *Indonesia Journal of Educational Counseling* 1, no. 1 (2017): 1–14.

penghargaan. Setiap tahapan tersebut dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa model TGT berhasil menjadikan siswa aktif baik secara kognitif maupun afektif. Keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi, berdiskusi dalam kelompok, mengikuti permainan, serta berkompetisi melalui turnamen menunjukkan adanya peningkatan dalam perhatian, antusiasme, dan partisipasi belajar. Hal ini sejalan dengan teori *ARCS Model of Motivation* yang dikembangkan oleh Keller yang menekankan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction). Dalam konteks pembelajaran dengan model TGT keempat elemen tersebut terpenuhi melalui desain pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan menantang.⁷²

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kerja kelompok dalam model TGT mendorong siswa untuk saling membantu, menghargai perbedaan, dan membangun tanggung jawab kolektif terhadap hasil pembelajaran. Siswa merasa harus menurunkan ego, bekerjasama dengan teman yang tidak biasa satu kelompok, serta menyatukan pemahaman untuk keberhasilan tim. Interaksi dalam kelompok yang heterogen menciptakan suasana belajar yang

⁷² Mekka Madaina Jamil, "Optimization of the ARCS Model in Scientific Learning to Improve Learning Motivation of Students in Specialization in Geography in M," *Indonesian Journal of Science Education* 1, no. 1 (2019): 7–24.

lebih inklusif dan kolaboratif, sehingga siswa merasa lebih terlibat secara emosional maupun sosial dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran kooperatif menurut Slavin yang menyatakan bahwa keberhasilan kelompok dalam model TGT bergantung pada kontribusi masing-masing individu, dan bahwa kolaborasi antar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar melalui rasa memiliki, saling percaya, dan dukungan sosial.⁷³

Dalam hal motivasi siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif ketika ada penghargaan yang menanti. Mereka merasa lebih percaya diri dan bersemangat ketika diberi pujian atau *reward*. Guru pun berperan dalam memperkuat motivasi siswa melalui pemberian *reinforcement* positif secara konsisten. Fenomena ini menunjukkan bahwa insentif memiliki daya dorong tersendiri dalam pembentukan semangat belajar siswa. Hal ini selaras dengan pandangan teori behaviorisme dari Skinner yang menekankan bahwa perilaku positif dapat ditingkatkan melalui pemberian penguatan yang tepat dan terarah.⁷⁴

Dari keseluruhan temuan, penerapan model pembelajaran TGT di kelas X.10 MAN Sidoarjo menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang sebelumnya monoton dan pasif berubah menjadi pengalaman yang dinamis, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi aktif. Suasana kompetitif yang sehat, kegiatan kolaboratif dalam kelompok, serta penguatan melalui

⁷³ Aje, *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*.

⁷⁴ Luh Putu et al., "Implementasi Teori Behaviorisme Skinner Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V" 8 (2025): 2392–96.

penghargaan terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat, perhatian, dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran fikih. Hal ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya oleh Yanti Fitria dan Widya Indra yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar terutama ketika diterapkan pada materi yang memerlukan pemahaman mendalam dan penerapan nilai-nilai sosial.⁷⁵

C. Evaluasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fikih di MAN Sidoarjo

Berdasarkan hasil evaluasi dari guru dan siswa, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fikih kelas X di MAN Sidoarjo menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih semangat, aktif, dan berani berpendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas berubah menjadi lebih hidup khususnya saat kegiatan permainan dan turnamen. Evaluasi ini menunjukkan bahwa TGT berhasil mengatasi kejenuhan yang sering muncul dalam metode konvensional, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Respons positif dari siswa juga mendukung keberhasilan TGT sebagai strategi peningkatan motivasi belajar. Siswa menyebut bahwa mereka merasa lebih terlibat, tidak hanya dalam memahami materi, tetapi juga dalam berinteraksi sosial melalui kerja kelompok. Mereka merasakan bahwa

⁷⁵ Widya Indra Yanti Fitria, *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains* (Deepublish, n.d.).

pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga menyentuh aspek afektif dan sosial. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu menciptakan interaksi sosial yang mendalam dan meningkatkan keterlibatan siswa, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar.⁷⁶

Namun demikian evaluasi juga menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan model ini. Meskipun sebagian besar siswa terlibat aktif, ada sebagian kecil yang kurang maksimal dalam menjalankan peran kelompok, serta memanfaatkan kegiatan di luar kelas sebagai ajang bermain. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu menjaga fokus ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan non-konvensional. Dalam konteks ini, teori *self-regulated learning* menjadi relevan, di mana keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengatur diri, mengelola waktu, dan menjaga konsentrasi terhadap tujuan belajar.⁷⁷

Meskipun ada keluhan dari beberapa siswa tentang kelelahan fisik akibat aktivitas seperti berlari saat turnamen, hal tersebut lebih berkaitan dengan bentuk adaptasi terhadap model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif secara fisik dan mental. Justru, dalam kerangka *experiential learning* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman nyata,

⁷⁶ Nanda Ramadani et al., “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament (TGT) Menggunakan Kartu Desain Awan Terhadap Penguasaan Cardinal Number Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI SDN 060912” 9 (2025): 10112–18.

⁷⁷ Siswa Sma and X Bekasi, “Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Self-Efficacy Dan” 8 (2025): 6765–70.

aktivitas fisik dan gerak menjadi elemen penting dalam membangun keterlibatan emosional siswa. Dengan kata lain, ketidaknyamanan ringan tersebut merupakan bagian dari dinamika belajar aktif yang berdampak positif terhadap pemahaman dan motivasi siswa.

Secara keseluruhan, evaluasi pelaksanaan model TGT memperlihatkan bahwa pendekatan ini tidak hanya layak, tetapi juga efektif dalam konteks pembelajaran fikih di tingkat MA. Lingkungan belajar yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan berorientasi pada partisipasi siswa terbukti mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar. Meski masih terdapat tantangan teknis, temuan ini mengindikasikan bahwa dengan pengelolaan yang tepat dan adaptasi berkelanjutan, model TGT sangat potensial untuk digunakan secara rutin sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo terkait “Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo” dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dalam kesimpulan peneliti sebagai berikut:

1. Perencanaan Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo meliputi pembuatan modul ajar, menyiapkan sumber belajar, materi pembelajaran, perangkat pembelajaran, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan menyiapkan *reward* bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.
2. Penerapan Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo meliputi penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Hasil dari implementasi model tersebut adalah meningkatnya motivasi siswa yang awalnya hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru akhirnya menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena di dalamnya terdapat permainan dan turnamen yang dapat meningkatkan motivasi

untuk terus memberikan yang terbaik. Selain itu, penggunaan model ini melibatkan seluruh siswa tanpa memandang kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang lainnya.

3. Evaluasi Implementasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Sidoarjo menyatakan bahwa model TGT dinilai layak dan efektif untuk diterapkan secara berkelanjutan. Model ini menawarkan alternatif pembelajaran yang inovatif dan sangat berorientasi pada partisipasi aktif siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran fiqih di tingkat Madrasah Aliyah. Hasil evaluasi ini menyarankan perlunya penguatan arahan awal, pemerataan peran antar anggota dalam kelompok, serta pengelolaan waktu yang lebih efisien agar pelaksanaan di masa mendatang dapat berjalan lebih optimal. Diharapkan, temuan ini dapat menjadi pijakan yang kuat dalam pengembangan model pembelajaran serupa di waktu mendatang, sehingga penerapannya semakin efektif dan memberikan dampak positif yang merata bagi seluruh siswa.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan di atas, maka peneliti memberi saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu mengaplikasikan pendekatan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran yang dianggap relevan, guna mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Dalam menerapkan pendekatan pembelajaran, peran guru sangat dibutuhkan untuk merancang dan mengembangkan proses pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif. Selain itu, guru juga memiliki tanggung jawab penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa dilatih untuk menyelesaikan misi dengan saling bekerjasama dan bersaing secara sehat, sehingga ilmu yang diperoleh di sekolah dapat lebih bermakna dan berguna bagi lingkungan sekitarnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan 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

- Aje, Ariswan Usman. *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. CV. AZKA PUSTAKA, n.d.
- Amin, Totok Jumantoro dan Samsul Munir. *Kamus Usul Fikih*, n.d.
- Aprillia, Annisaa' Fitri. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smpn 1 Turi," 2024.
- Arsyam, Muhammad, and M. Yusuf Tahir. "Ragam Jenis Penelitian Dan Perspektif." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 2, no. 1 (2021): 37–47. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.17>.
- Asiani, Ani Harini, and Jonet Ariyanto Nugroho. "Penerapan Model Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran 1 Smk Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017." *Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret* 3, no. 1 (2017): 1–11.
- Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikham, Rusdy A Sirodj, and Muhammad Win Afgani. "Case Study Method in Qualitative Research." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (2022): 1–9.
- Bukhari. "Model Teams Games Tournament." *JURNAL EKSPERIMENTAL : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (2022): 18–26. <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>.
- Djamarah, Syaful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Duraisy, Bahrur Rosyidi. "Model-Model Pembelajaran (Empat Model Joyce and

Weil).” *Edutech Rosy*, 2019, 1–6.

Elvira, Neni Z, Dkk. “Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59.
<https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Hanafri, Muhammad Iqbal, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar. “Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android.” *JURNAL SISFOTEK GLOBAL* 5, no. 2 (2015): 50–53.

Harjuna, Masita, and Tri Ayu Lestari Natsir. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XB MAN Sidenreng Rappang.” *IAIN Parepare Vol 2 No 1, no. Multidipliner 2* (2024): 1–14.

Husnullail, M., Risnita, M. Syahrani Jailani, and Asbui. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Lmiah.” *Journal Genta Mulia* 15, no. 0 (2024): 1–23.

Jamil, Mekka Madaina. “Optimization of the ARCS Model in Scientific Learning to Improve Learning Motivation of Students in Specialization in Geography in M.” *Indonesian Journal of Science Education* 1, no. 1 (2019): 7–24.

Kurikulum Operasional Madrasah, MAN Sidoarjo, n.d.

Mansir. F & Purnomo. H. “Problematika Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Fikih Di Sekolah Umum.” *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama* 3, no. 3 (2020): 357–70. file:///C:/Users/HP/Downloads/518-Article Text-970-1-

10-20200920.pdf.

Muhammad Rinaldi, and Ronda Deli Sianturi. “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM).” *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)* V, no. 2 (2018): 247–53. <http://ejournal.stimk-budidarman.ac.id/index.php/jurikom>.

Narimawati, Umi. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif, Teori Dan Aplikasi*. Bandung: Agung Media, 2008.

Nurhayati, N. “Memahami Konsep Syariah, Fikih, Hukum Dan Ushul Fikih.” *Hukum Ekonomi Syariah* 2, no. 2 (2018): 124–34.

Nurhayati, Nurhayati. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Game Turnamens) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa MAN 2 Pesisir Selatan.” *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 16786–809. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2875>.

Nurhidayati, Euis. “Constructivism Pedagogy in Indonesian Education Practice.” *Indonesia Journal of Educational Counseling* 1, no. 1 (2017): 1–14.

Prastika Damayanti, Anggun, Yovitha Yuliejantiningih, and Desi Maulia. “Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 163–67. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.

Putu, Luh, Ritzki Wedanthi, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa. “Implementasi Teori Behaviorisme Skinner Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V” 8 (2025): 2392–96.

Qur'an Kemenag, n.d.

Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2021): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

Ramadani, Nanda, Ima Kurniati Dongoran, Jelita Utami, and Rafalah Khairunisa. “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament (TGT) Menggunakan Kartu Desain Awan Terhadap Penguasaan Cardinal Number Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI SDN 060912” 9 (2025): 10112–18.

Rizqillah Masykur, Mohammad. “Metode Pembelajaran Fiqih.” *Jurnal Al-Makrifat* 4, no. 2 (2019): 31–44.

Rofiq, Ainur, Muchammad Eka Mahmud, and Imroh Atul Musfiroh. “PENINGKATAN HASIL BELAJAR FIQIH MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) KELAS V MI AT TARBIYAH LOA JANAN.” *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2019): 109–30.

Sadirman, Arief M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada, 2019.

Salsabila, Nela Avrilia, Asih Selma, Al Karamy, Siti Rohmah, and Anisa Nurhasanah. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan Di SMAN 6 Pandeglang),” 2025.

Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2006.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek*. Bandung: Nusa Media, 2005.

- Sma, Siswa, and X Bekasi. "Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Self-Efficacy Dan" 8 (2025): 6765–70.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sujarweni, V Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 2014.
- Suryana, Ermis, Amrina Ika Hasdikurniati, Ayu Alawiya Harmayanti, and Kasinyo Harto. "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 1917–28. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.
- Thahir, Andi. *Psikologi Perkembangan*. Aura Publishing, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/10934/>.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2023.
- Widhiastuti, Ratieh, and Fachrurrozie. "TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR." *PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN IX*, no. 1 (2014): 48–56.
- Yanti Fitria, Widya Indra. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*. Deepublish, n.d.
- Yulianto, Wisnu D., Kamin Sumardi, and Ega T. Berman. "Model Pembelajaran

Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk.”
Journal of Mechanical Engineering Education 1, no. 2 (2016): 323.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

(Untuk Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum MAN Sidoarjo)

1. Bagaimana pendapat Bapak mengenai pentingnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fikih?
2. Sebagai kepala sekolah bagaimana cara Bapak lakukan dalam melancarkan proses pembelajaran fikih?
3. Di dalam melakukan proses pembelajaran fikih apakah sebuah model pembelajaran sangat diperlukan?
4. Bagaimana cara Bapak mengarahkan guru-guru di MAN Sidoarjo untuk menerapkan sebuah cara agar tidak bosan dan jenuh di saat proses pembelajaran berlangsung?
5. Adakah sarana dan prasarana khusus yang disediakan oleh pihak sekolah dalam proses pembelajaran fikih?
6. Sebagai kepala sekolah, apa harapan Bapak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Fikih di MAN Sidoarjo?
7. Apakah ada pesan atau arahan yang ingin Bapak sampaikan kepada guru dan siswa terkait pentingnya motivasi belajar dalam meraih prestasi?
8. Bagaimana pandangan Bapak mengenai peran kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya mata pelajaran Fikih?
9. Adakah cara khusus yang bapak/ibu lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran fikih?
10. Adakah yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran fikih?

11. Bagaimana pandangan Bapak mengenai model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran Fiqih?
12. Apakah ada pesan atau arahan yang ingin Bapak sampaikan kepada guru dan siswa terkait pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal?

PEDOMAN WAWANCARA

(Untuk Guru Mata Pelajaran Fikih MAN Sidoarjo)

1. Apa saja yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran fikih?
2. Apa saja yang menjadi faktor yang penghambat dalam proses pembelajaran fikih?
3. Bagaimana cara bapak/ibu dalam mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi selama pembelajaran fikih?
4. Adakah sarana dan prasarana khusus yang bapak/ibu gunakan saat proses pembelajaran fikih berlangsung?
5. Metode dan media apa saja yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran fikih sehingga siswanya termotivasi dalam belajar pembelajaran fikih?
6. Bagaimana cara bapak/ibu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran fikih?
7. Bagaimana respon siswa ketika guru menjelaskan materi yang sedang berlangsung?
8. Bagaimana cara bapak/ibu lakukan agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar?
9. Apakah ada arahan atau pencerahan bagi siswa yang tidak termotivasi dalam pembelajaran fikih?
10. Menurut Bapak, bagaimana evaluasi Bapak terhadap proses perencanaan pembelajaran TGT yang sudah dilakukan bersama peneliti? Apakah perencanaannya sudah efektif atau ada hal yang perlu ditingkatkan?

11. Selama pelaksanaan pembelajaran TGT di kelas, apa saja kelebihan yang Bapak lihat dari segi respons siswa atau suasana kelas?
12. Apakah ada *reward* atau hadiah bagi siswa yang sangat termotivasi dalam pembelajaran fikih?

PEDOMAN WAWANCARA

(Untuk siswa-siswi MAN Sidoarjo Kelas X.10)

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Fikih di kelas X.10 selama ini?
2. Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fikih? Jika ya, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan tersebut?
3. Apakah kamu merasa model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?
4. Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fikih?
5. Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fikih?
6. Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fikih?
7. Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?
8. Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (Teams Games Tournament) yang sudah dilakukan di kelas X.10?
9. Apakah kamu merasa model pembelajaran TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?
10. Apakah kamu mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (Teams Games Tournament)?
11. Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?
12. Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?

Lampiran 2 Modul Ajar**MODUL AJAR****A. IDENTITAS MODUL**

Madrasah	: MAN Sidoarjo
Nama Penyusun	: Anika Nabila
Mata Pelajaran	: Fikih
Tema	: Jual Beli
Fase/ Kelas	: E/ X
Alokasi Waktu	: 2 x 2 JP (2 x 45 menit)
Tahun Pelajaran	: 2023-2024

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Siswamampu menerapkan konsep dan ketentuan akad muamalah meliputi: ihyaaul mawaat, jual beli, mengidentifikasi transaksi mengandung riba, khiyaar, salam, hajr, musaqah, muzara'ah, mukhabarah, mudlarabah, murabahah, qiradl, syirkah, syuf'ah, wakalah, shulhu, dlanan, kafalah, wadiah, dan rahn, serta transaksi di era global mencakup: bank syariah dan konvensional, asuransi syariah, pinjaman online, dan transaksi online lainnya disertai analisis dalil dan istidlalnya sehingga aktifitas sosial-ekonomi pada era digital dan global dijalankan secara jujur, amanah, dan tanggung jawab sesuai aturan fikih, yang dapat bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi dalam konteks beragama, berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat global.

B. KOMPETENSI AWAL

Mengidentifikasi tata cara jual beli sesuai syari'at Islam

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinekaan global.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang dicapai adalah *ta'addub, tawasuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*.

D. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD Proyektor, laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks, e-Book, dan lain-lain

E. TARGET PESERTA DIDIK

Siswareguler/ umum, siswadengan pencapaian tinggi

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Kooperatif Learning dan *Make a Match, Mission X*

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswadapat menganalisis ketentuan jual beli
- Siswadapat menganalisis dalil dan istidlal jual beli
- Siswadapat menghayati konsep muamalah dalam Islam tentang jual beli
- Siswadapat mengamalkan konsep muamalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi dari pengetahuan tentang ekonomi Islam

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Dengan memahami prinsip-prinsip jual beli dalam Islam, siswa dapat membedakan transaksi yang halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mampu mengambil keputusan ekonomi yang sesuai dengan nilai-nilai agama.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian pernah membeli sesuatu di toko atau secara online?
- Apa saja hal-hal yang harus diperhatikan agar transaksi jual beli berjalan baik dan adil bagi kedua belah pihak?
- Bagaimana pendapatmu terhadap tindakan jual beli yang tidak jujur menurut ajaran Islam? Mengapa demikian?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Jual Beli

Langkah-langkah persiapan:

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:

- Materi pembelajaran di PPT

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk siswadan kebersihan kelas.

<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan. • Guru memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin (taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh)
KEGIATAN INTI
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penjelasan terkait materi jual beli • Guru melakukan sesi tanya jawab terkait materi yang belum dipahami atau menjawab pertanyaan siswa yang belum terjawab • Guru melakukan diskusi dengan siswa terkait permasalahan yang ada dalam masyarakat
KEGIATAN PENUTUP
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan • Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Jual Beli

Langkah-langkah Persiapan:
<p>Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat set kartu soal dan jawaban terkait materi jual beli • Menyiapkan kertas HVS setiap kelompok untuk menempelkan kartu • Membuat soal dalam bentuk barcode lalu disebar di seluruh area sekolah • Membuat denah berupa teka-teki penyebaran soal
KEGIATAN PENDAHULUAN
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. • Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian,

posisi tempat duduk siswadan kebersihan kelas.

- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin (taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh)

KEGIATAN INTI

- Guru mengulas pembelajaran sebelumnya dengan menguji konsentrasi peserta didik
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi
- Guru menjelaskan teknis model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)
- Guru membentuk 1-7 kelompok secara acak dengan jumlah siswa setiap kelompok 5-6 orang
- Setiap kelompok diberi kertas HVS kosong dan kertas kecil-kecil yang berisi soal dan jawaban
- Siswadiarahkan untuk menjodohkan antara pertanyaan dan jawaban
- Guru memberikan denah penyebaran soal bagi kelompok yang telah menyelesaikan tugas pertama
- Guru memberikan link evaluasi pembelajaran menggunakan website Mentimeter
- Guru melakukan penilaian terhadap kecepatan dan ketepatan siswadalam menjawab soal-soal

KEGIATAN PENUTUP

- Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi
- Kelompok dengan nilai tertinggi mempresentasikan hasil diskusinya
- Guru memberikan reward pada tiga kelompok dengan perolehan nilai

tertinggi

- Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi Jual Beli dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif model dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN/ PENILAIAN

1. Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)

a. Asesmen Awal

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah pernah membaca buku terkait?		
2	Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik?		
3	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan model TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) atau diskusi?		

b. Asesmen selama proses pembelajaran

Asesmen ini dilakukan guru selama pembelajaran, khususnya saat siswamelakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis. Asesmen saat *Inquiry Learning* (ketika siswamelakukan kegiatan belajar dengan metode inquiry learning).

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode *Inquiry Learning*.

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								
Dst								
Nilai akhir x 25								

2. Asesmen Sumatif

SOAL ASESMEN PENGETAHUAN

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang benar!

1. Apa yang dimaksud dengan jual beli?
2. Bagaimana pendapat anda tentang jual beli online?
3. Bagaimana ciri jual beli yang dilarang?

Pedoman Penskoran		
No.	Kunci Jawaban	Skor
1		1-4
2		1-4
3		1-4
4		1-4
5		1-4

	Dst.	
Skor Maksimal		20
Nilai = skor yang diperoleh x 5		

G. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada siswayang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada high order thinking
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remidial

- Remedial diberikan kepada siswayang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/ metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan siswadalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN SISWA

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah semua siswaterlibat aktif dalam pembelajaran ini?
- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua siswasudah dapat melampaui target pembelajaran?
- Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatal lil ‘alamin?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Peserta Didik:

No.	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan?	

MATERI

JUAL BELI

1. Dalil

Dalil yang mendasari legalitas transaksi jual beli adalah:

- a. Firman Allah SWT:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: “Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”

(Q.S. Al-Baqarah [2]: 275)

- b. Sabda Rasulullah SAW:

سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ -صلى الله عليه وسلم- أَيُّ الْكَيْسِ أَطْيَبُ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

Artinya: “*Sesungguhnya Nabi Saw ditanya mengenai penghasilan apa yang paling baik, maka Nabi bersabda: “Pekerjaan seorang lelaki dengan tangannya sendiri dan jual beli (berdagang) yang baik.”* (HR Al-Bazzar)

2. Definisi

Secara bahasa, bai’ berarti tukar menukar sesuatu. Sedangkan secara istilah, bai’ atau jual beli adalah tukar menukar materi (māliyyah) yang memberikan konsekuensi kepemilikan barang (‘ain) atau jasa (manfa’ah) secara permanen. Definisi ini akan mengecualikan beberapa transaksi:

- a. Transaksi hibah (transaksi pemberian). Dalam transaksi hibah tidak ada praktik tukar menukar (mu’āwadhah). Karena tukar menukar dilakukan oleh kedua belah pihak, sedangkan dalam transaksi hibah hanya dari satu pihak.
- b. Transaksi nikah. Walaupun nikah termasuk akad mu’āwadhah, tapi tidak terjadi pada sebuah materi (māliyyah). Karena farji tidak masuk dalam kategori materi.
- c. Transaksi ijārah (transaksi persewaan). Transaksi ijārah tidak bersifat permanen. Karena transaksi ijārah adalah pemindahan kepemilikan manfaat dalam batas waktu yang telah ditentukan.

3. Praktek Jual Beli

Praktek jual beli ada tiga macam:

a. **Ba'i Musyahadah**

Ba'i musyahadah adalah jual beli komoditi (ma'qud 'alaih) yang dilihat secara langsung oleh pelaku transaksi. Batasan musyahadah bersifat relatif sesuai karakteristik komoditinya. Setiap bentuk musyahadah yang bisa menghasilkan ma'lum pada komoditi maka dianggap cukup, baik dengan cara melihat secara keseluruhan, sebagian atau secara hukman (seperti melihat pada bungkus).

Melihat sebagian komoditi dianggap cukup jika telah mewakili keseluruhan kondisi komoditi, seperti jual beli dengan mengacu pada sampel (unmūzaj) komoditi. Contoh: cukup melihat sebagian beras dalam praktek jual beli satu karung beras. Tidak perlu melihat seluruh beras dalam karung.

Melihat secara hukman dianggap cukup jika bagian luar komoditi berfungsi sebagai pelindung komoditi. Praktek ini dianggap cukup karena jika harus melihat kondisi komoditi bagian dalam akan berkonsekuensi merusak komoditi. Contoh: cukup melihat kulit telur dan kulit mangga dalam praktek jual beli telur dan mangga. Tidak perlu melihat bagian dalamnya.

b. **Ba'i Mausuf Fi Zimmah**

Ba'i maşuf fī zimmah adalah transaksi jual beli dengan sistem tanggungan (zimmah) dan metode ma'lum nya melalui spesifikasi kriteria (şifah) dan ukuran (qodru).

Secara subtansi, bai' maşuf fī zimmah hampir mirip dengan transaksi salam, namun berbeda dalam beberapa hal.

c. **Ba'i Ghoib**

Ba'i goib adalah jual beli komoditi yang tidak terlihat oleh kedua pelaku transaksi atau oleh salah satunya.

Menurut qoul aẓhar dalam mazhab Syafi'i, praktek demikian hukumnya tidak sah, karena termasuk bai' al-goror (jual beli yang mengandung unsur penipuan). Sedangkan menurut muqābil aẓhar dan A'immah Šalāşah (tiga Imam mazhab selain Imam Syafi'i), bai' goib

sah jika menyebutkan spesifikasi ciri-ciri dari komoditi (sifat, jenis dan macamnya).

4. Hukum Jual Beli

Hukum jual beli ada lima:

a. Wajib

Seperti menjual makanan kepada orang yang akan mati jika tidak makan.

b. Sunnah

Seperti menjual sesuatu yang bermanfaat jika dibarengi niat yang baik.

c. Mubah

Seperti menjual peralatan rumah jika tidak dibarengi niat yang baik.

d. Makruh

Seperti menjual setelah azan pertama shalat jumat, menjual kain kafan karena ia akan selalu berharap ada kematian.

e. Haram

Seperti menjual setelah azan kedua shalat jumat, menjual pedang kepada pembunuh, menjual anggur kepada orang yang diyakini akan menjadikannya khamr. Namun praktik-praktik ini tetap sah secara hukum waq'ī.

5. Struktur Akad Jual Beli

Struktur akad jual beli terdiri dari tiga rukun. Yaitu 'Āqidain (penjual dan pembeli), ma'qūd 'alaih (barang dagangan dan alat pembayaran), dan ṣīgah (Ījāb dan qabūl).

a. Aqidain

Āqidain adalah pelaku transaksi yang meliputi penjual dan pembeli. Secara hukum transaksi jual beli bisa sah jika pelaku transaksi (penjual dan pembeli) memiliki kriteria mukhtār dan tidak termasuk dalam kategori maḥjūr 'alaih.

Mukhtār adalah seorang yang melakukan transaksi atas dasar inisiatif sendiri, tanpa ada unsur paksaan (ikrāh) dari orang lain. Transaksi atas dasar paksaan hukumnya tidak sah karena transaksi

tersebut terlaksana tanpa ada kerelaan dari pelaku transaksi. Firman Allah Swt. QS. An-Nisā' (4): 29.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu*”. (QS. An-Nisā' [4]: 29)

Kecuali paksaan atas dasar kebenaran. Seperti Very menyuruh Dodi menjual hartanya karena hutang Dodi telah jatuh tempo, namun ia tidak mau melaksanakan dan Very pun melaporkan Dodi ke hakim. Maka hakim boleh menjual barang Dodi tanpa izin atau memaksa untuk menjual hartanya dalam rangka pelunasan hutang.

Sedangkan Mahjūr ‘alaih adalah orang yang tidakdiberikan hak tasaruf atas hartanya karena sebab-sebab tertentu. Dalam fikih terdapat delapan orang yang tidak diberikan hak tasaruf atas hartanya. Yaitu: anak kecil (ṣobī), orang gila (majnūn), orang yang menghamburkan harta (safih), orang yang bangkrut (muflis), orang sakit dalam keadaan kritis (marīḍ makhūf), budak, orang murtad (keluar dari agama Islam), dan orang yang menggadaikan barang (rāhin).

Selain dua syarat di atas, pelaku transaksi (pembeli) harus muslim jika komoditi berupa:

1) Mushaf

Yaitu setiap sesuatu yang mengandung tulisan al-Qur’an. Disamakan dengan al-Qur’an yaitu kitab hadis dan kitab yang mengandung ilmu syariat. Maka pembeli komoditi ini disyaratkan harus muslim.

2) Budak Muslim

Jika komoditi berupa budak muslim, maka pembeli juga harus muslim. Karena kepemilikan non muslim terhadap budak muslim mengandung unsur penghinaan. Sebagaimana firman Allah Swt. QS. An-Nisā' (4): 141:

وَلَنْ يَجْعَلَ اللَّهُ لِلْكَافِرِينَ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ سَبِيلًا ۝١٤١

Artinya: “Allah sekali-kali tidak akan memberi jalan kepada orang-orang kafir untuk mengalahkan orang-orang yang beriman”. (QS. An-Nisā’ [4]: 141)

3) Budak Murtad

Budak murtad juga tidak sah dijual kepada non muslim, karena orang murtad masih terikat dengan Islam dengan adanya tuntutan untuk kembali pada agama Islam.

b. Ma’qūd ‘alaih

Ma’qūd ‘alaih adalah komoditi dalam transaksi jual beli yang meliputi barang dagangan (muṣman/mabī’) dan alat pembayaran (ṣaman). Syarat ma’qūd ‘alaih ada lima: li al-‘Āqid wilāyah, ma’lūm, muntafa’ bih, maqdūr ‘alā taslīm, dan ṭāhir (suci).

1) Li al ‘Aqid Wilayah

Yaitu pelaku transaksi harus memiliki wilāyah (otoritas) atau kewenangan atas ma’qūd ‘alaih. Otoritas atau kewenangan atas komoditi bisa dihasilkan melalui salah satu dari empat hal:

- a) Kepemilikan;
- b) Perwakilan (wakālah);
- c) Kekuasaan (wilāyah), seperti wali anak kecil, wali anak yatim, penerima wasiat (waṣi);
- d) Izin dari syariat, seperti penemu barang hilang dengan ketentuannya. Pelaku transaksi yang tidak memiliki salah satu dari empat otoritas ini maka jual beli yang dilakukan tidak sah secara hukum. Berdasarkan sabda Rasulullah Saw.:

لَا بَيْعَ إِلَّا فِيْمَا تَمْلِكُ (رواه أبو داود)

Artinya: “Tidak boleh menjual kecuali barang yang kamu miliki”. (HR. Abu Daud)

2) Ma’lum (diketahui/ jelas)

Ma'lūm adalah keberadaan komoditi diketahui oleh pelaku transaksi secara transparan. Pengetahuan terhadap komoditi bisa dihasilkan melalui salah satu dari dua metode:

- a) Melihat secara langsung;
- b) Spesifikasi, dengan cara menyebutkan ciri-ciri komoditi baik sifat dan ukurannya.

3) **Muntafa' Bih (Bermanfaat)**

Muntafa' bih adalah barang yang memiliki nilai kemanfaatan. Adapun tinjauan muntafa' bih sebuah komoditi melalui dua penilaian, yaitu syar'i dan 'urfī. Barang yang memiliki nilai manfaat secara syar'i maksudnya adalah barang yang pemanfaatannya legal secara syariat. Maka tidak sah menjual alat musik, karena pemanfaatannya tidak legal secara syariat. Adapun barang yang memiliki nilai manfaat secara 'urfī adalah barang yang diakui publik memiliki nilai manfaat. Sehingga tidak sah menjual dua biji beras, karena secara publik tidak memiliki nilai manfaat.

4) **Maqdur 'Ala Taslim (Dapat diserahterimakan)**

Maqdūr 'alā taslīm adalah keadaan komoditi yang mampu diserahkan terimakan oleh kedua pelaku transaksi. Jika keadaan komoditi tidak mungkin diserahkan-terimakan seperti menjual burung yang ada di udara atau ikan yang ada di laut maka transaksi tidak sah.

5) **Tahir (Suci)**

Tāhir adalah keadaan komoditi yang suci. Maka tidak sah menjual komoditi yang najis seperti kulit bangkai, anjing dan babi. Hal berdasarkan sabda Rasulullah Saw:

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْخَمْرِ، وَالْمَيْتَةِ، وَالْخِنْزِيرِ، وَالْأَصْنَامِ (رواه البخاري ومسلم)

Artinya: “*Sesungguhnya Allah dan Rasul-Nya mengharamkan penjualan khamr, bangkai, babi dan berhala*”. (HR. Bukhari dan Muslim)

Adapun komoditi yang terkena najis (mutanajjis) hukumnya diperinci. Jika memungkinkan disucikan seperti baju yang terkena najis maka sah dijual, jika tidak memungkinkan seperti air sedikit yang terkena najis maka tidak sah dijual.

c. Sighah

Ṣighah adalah bahasa interaktif dalam sebuah transaksi, yang meliputi penawaran dan persetujuan (ījāb dan qabūl). Transaksi jual beli tanpa menggunakan ījāb dan qabūl dikenal dengan istilah bai' mu'āṭah.

1) Bai' mu'āṭah.

Ījāb dan qabūl dalam transaksi jual beli cukup urgen, Sehingga ada tiga pendapat tentang bai' mu'āṭah:

- a) Menurut qoul masyhūr tidak sah secara mutlak;
- b) Menurut ibn Suraij dan Arrauyāni bai' muāṭah sah hanya pada komoditi dalam sekala kecil (ḥaqīr);
- c) Menurut Imam Malik dan Annawawi bai' muāṭah sah dalam praktek yang secara 'ūrf (umum) sudah dikatakan sebagai praktik jual beli.

2) Syarat-syarat sighah adalah sebagai berikut:

- a) antara ījāb dan qabūl tidak ada pembicaraan lain yang tidak hubungannya dengan transaksi jual beli.
- b) antara ījāb dan qabūl tidak ada jeda waktu yang lama.
- c) adanya kesesuaian makna antara ījāb dan qabūl. Semisal dalam ījāb disebutkan harga barang yang dijual adalah Rp 10.000, lalu dalam qabūl disebutkan Rp 20.000, maka ījāb-qabūl yang demikian tidak sah.
- d) tidak digantungkan pada suatu syarat yang tidak sesuai dengan ketentuan akad. Semisal memberikan syarat kepada pembeli untuk tidak menjual kembali barang yang dibelinya kecuali pada penjual pertama. Syarat seperti ini bertentangan dengan ketentuan akad bai' yakni setelah transaksi jual beli selesai

maka barang sepenuhnya menjadi milik pembeli. Adalah hak pembeli menjual barang yang dimilikinya kepada siapa saja.

- e) tidak ada pembatasan waktu.
- f) ucapan pertama tidak berubah dengan ucapan kedua. Semisal apabila penjual berkata, “Saya jual dengan harga sepuluh ribu,” lalu ia mengubah kalimatnya, “Saya jual dengan harga dua puluh ribu”, maka *ījābnya* tidak sah. Sebab, apabila pembeli menjawab, “Ya, saya beli”, maka tidak dapat diketahui, harga mana yang disetujuinya.
- g) *ījāb* dan *qabūl* diucapkan sampai terdengar oleh orang yang berada di dekatnya.

Adapun isyarat orang bisu, jika isyaratnya bisa dipahami oleh semua orang maka dianggap *ṣigoh* yang *ṣorih* dan tidak butuh niat. Namun jika isyaratnya hanya bisa dipahami oleh beberapa orang saja maka dianggap *ṣigoh kināyah* dan butuh niat.

- h) tetap wujudnya syarat-syarat *āqidain* sampai *ījāb* dan *qabūl* selesai.
- i) orang yang memulai *ījāb* atau *qabūl* harus menyebutkan harga.
- j) memaksudkan kalimat *ījāb* dan *qabūl* pada maknanya. Syarat ini mengecualikan kalimat yang diucapkan orang yang lupa, tidur (mengigau), tidak sadar dan sebagainya.

6. Etika dalam Transaksi Jual Beli

- a. Tidak terlalu banyak dalam mengambil laba.
- b. Jujur dalam bertransaksi. Menjelaskan keadaan komoditi baik kelebihan atau kekurangannya tanpa ada kebohongan. Rasulullah Saw.

Bersabda:

إِنَّ التُّجَّارَ يُبْعَثُونَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ فُجَّارًا، إِلَّا مَنْ اتَّقَى اللَّهَ، وَبَرَ، وَصَدَقَ. (رواه الترمذي)

Artinya: “*Sesungguhnya para pedagang dibangkitkan pada hari kiamat dalam keadaan durhaka, kecuali orang yang takwa kepada Allah Swt., berbuat baik (dalam bertransaksi), dan jujur*”. (HR. Turmuẓi)

- c. Dermawan dalam bertransaksi baik penjual dengan cara mengurangi harga barang atau pembeli dengan cara menambah harga barang.

رَحِمَ اللَّهُ رَجُلًا سَمَحًا إِذَا بَاعَ، وَإِذَا اشْتَرَى، وَإِذَا اقْتَضَى. (رواه البخاري)

Artinya: “Allah Swt. Mengasihani seseorang yang dermawan ketika menjual, membeli dan menagih hutang”. (HR. Bukhari)

- d. Sunnah menjauhi sumpah walaupun jujur. Firman Allah Swt. QS. Al-Baqarah (2): 224

وَلَا تَجْعَلُوا اللَّهَ عُرْضَةً لِأَيْمَانِكُمْ أَنْ تَبَرُّوا وَتَتَّقُوا وَتُصْلِحُوا بَيْنَ النَّاسِ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٢٤﴾

Artinya: “Jangalah kamu jadikan (nama) Allah dalam sumpahmu sebagai penghalang untuk berbuat kebajikan, bertakwa dan Mengadakan islah di antara manusia”. (QS. Al-Baqarah [2]: 224)

- e. Disunnahkan memperbanyak sedekah sebagai pelebur dosa yang terjadi ketika transaksi. Rasulullah Saw. bersabda:

يَا مَعْشَرَ التُّجَّارِ، إِنَّ الشَّيْطَانَ وَالْإِيمَ يَخْضُرَانِ الْبَيْعَ، فَشَوْبُوا بَيْعَكُمْ بِالصَّدَقَةِ. (رواه الترمذي)

Artinya: “Wahai golongan para pedagang, sesungguhnya setan dan dosa menghadiri transaksi jula beli. Maka campurlah transaksi jual beli dengan sedekah”. (HR. Turmuzi)

- f. Sunnah mencatat transaksi yang dilakukan dan jumlah piutang. Berdasarkan firman Allah Swt. QS. Al-Baqarah (2): 282

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تَدَايَيْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوهُ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amaalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya”. (QS. Al Baqarah [2]: 282)

7. Transaksi Jual Beli yang Dilarang

a. Ihtikar (Menimbun)

Ihtikār adalah menimbun makanan pokok yang dibeli ketika waktu mahal untuk dijual kembali dengan harga yang lebih mahal setelah masyarakat sangat membutuhkan. Ihtikār hukumnya haram. Berdasarkan sabda Rasulullah Saw.:

لَا يَحْتَكِرُ إِلَّا خَاطِئٌ. (رواه أحمد)

Artinya: “Tidak menimbun kecuali orang yang durhaka (berdosa)”. (HR. Ahmad)

مَنْ احْتَكَرَ عَلَى الْمُسْلِمِينَ طَعَامًا، ضَرَبَهُ اللَّهُ بِالْجُدَامِ وَالْإِفْلَاسِ. (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Barang siapa yang menimbun makanan orang-orang Islam, maka Allah Swt. akan membuatnya (berpenyakit) kusta dan bangkrut”. (HR. Ibn Majah)

Ihtikār (penimbunan) haram jika memenuhi lima hal:

- 1) Makanan yang ditimbun adalah makanan pokok, baik makanan pokok manusia atau makanan pokok hewan. Mengecualikan selain makanan pokok, maka tidak dinamakan ihtikār. Menurut mazhab Maliki, penimbunan juga haram pada setiap perkara yang menjadi kebutuhan manusia dalam keadaan darurat.
- 2) Makanan pokok yang ditimbun didapatkan dengan cara membeli. Jika tidak didapatkan dengan cara membeli seperti hasil panen maka tidak haram.
- 3) Pembelian dilakukan ketika harga makanan pokok mahal. Maka tidak haram jika pembelian dilakukan ketika harga murah.
- 4) Setelah ditimbun, dijual kembali dengan harga yang lebih mahal. Jika penimbunan atas dasar untuk dikonsumsi pribadi atau keluarga sendiri, atau untuk dijual lagi namun tidak dengan harga yang lebih mahal maka tidak haram.
- 5) Penjualan setelah penimbunan dilakukan ketika keadaan masyarakat sangat membutuhkan. Jika tidak demikian maka tidak haram.

b. Najsy

Najsy adalah menawar barang dengan cara meninggikan harga bukan karena ingin membeli tapi untuk menipu orang lain.

c. Saum ‘Ala As-Saum

Yaitu menawar atas tawaran orang lain. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah Saw.:

وَلَا يَسُوْمُ الرَّجُلُ عَلَى سَوْمِ أَخِيهِ. (رواه مسلم)

Artinya: “Seorang laki-laki tidak boleh menawar atas tawaran saudaranya”. (HR. Muslim)

Saum ‘alā as-saum bisa terjadi dari pihak pembeli atau pihak penjual.

1) Pihak Pembeli

Menawar barang dengan harga yang lebih tinggi atas barang yang telah disepakati harganya antara penjual dan pembeli pertama. Seperti perkataan seseorang (pembeli kedua) kepada penjual “ambillah kembali barangmu, karena aku akan membeli darimu dengan harga yang lebih tinggi”.

2) Pihak Penjual

Menawarkan barang dengan harga yang lebih murah dari pada harga yang telah disepakati oleh pembeli dan penjual pertama. Seperti perkataan seseorang (penjual kedua) kepada pembeli “kembalikan barang yang sudah kamu beli, karena aku akan menjual kepadamu barang yang lebih bagus dengan harga yang sama atau barang yang sama dengan harga yang lebih rendah”.

d. Mengandung Unsur Membantu Kemaksiatan

Setiap transaksi jual beli yang mengandung unsur membantu terwujudnya kemaksiatan adalah haram. Seperti menjual anggur kepada orang yang diyakini akan menjadikannya sesuatu yang memabukkan, menjual ayam yang diyakini akan diadu, dan menjual sutera kepada laki-laki yang diyakini akan dipakai sendiri.

e. Memisahkan Antara Ibu dan Anak

Termasuk transaksi jual beli yang dilarang adalah memisahkan antara budak perempuan dan anaknya yang belum tamyīz (anak kecil yang belum bisa mandi, makan dan minum sendiri) dengan cara dijual atau diberikan kepada orang lain. Menurut Imam Al-gazali, hal ini juga berlaku kepada selain budak perempuan, yakni perempuan merdeka. Keharaman ini bersifat mutlak, dalam arti walaupun si ibu rela atau sekalipun gila. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah Saw.:

مَنْ فَرَّقَ بَيْنَ وَالِدَةٍ وَوَلَدِهَا، فَرَقَ اللَّهُ بَيْنَهُ وَبَيْنَ أَحَبِّهِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ. (رواه الترمذي)

Artinya: “Barang siapa yang memisahkan antara seorang ibu dengan anaknya, maka Allah Swt. akan memisahkan antara dia dengan orang-orang yang dicintainya pada hari kiamat.” (HR. Tirmidzi)

Adapun memisahkan hewan (induk) dengan anaknya boleh jika anak hewan sudah tidak butuh pada air susu induknya, jika masih butuh maka haram untuk memisahkan kecuali dalam rangka untuk disembelih.

Lampiran 3 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Lembar Observasi Pertama

Tanggal Pelaksanaan : 27 Februari 2024

Waktu : 09.00-10.00 WIB

Lokasi : MAN Sidoarjo

Objek : Lingkungan sekolah

Deskripsi Pengamatan

MAN Sidoarjo terletak di jantung kota Sidoarjo dan satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri yang berada di Sidoarjo. Madrasah ini berlokasi strategis dan mudah dijangkau, baik dengan kendaraan umum maupun pribadi. Lingkungan sekolah asri dan tertata rapi, dikelilingi pepohonan rindang yang menambah kenyamanan proses belajar mengajar. MAN Sidoarjo juga memiliki sistem manajemen pendidikan yang baik serta fasilitas belajar yang lengkap, seperti laboratorium, perpustakaan, ruang multimedia, dan koneksi internet yang memadai. Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, siswa mengikuti program Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) dan melaksanakan sholat dhuha secara berjamaah. Demikian pula saat waktu dzuhur dan ashar, siswa dan guru melaksanakan sholat wajib secara berjamaah di lingkungan sekolah. Kegiatan ini menjadi bagian dari pembiasaan religius yang rutin dilakukan untuk membentuk karakter islami dalam kehidupan sehari-hari.

LEMBAR OBSERVASI

Lembar Observasi Kedua

Tanggal Pelaksanaan : 20 Januari 2025
 Waktu : 10.00-10.30 WIB
 Lokasi : MAN Sidoarjo
 Objek : Pembelajaran dalam kelas

Deskripsi Pengamatan
<p>Proses pembelajaran berlangsung terstruktur. Pembelajaran dibuka dengan membaca Al-Fatihah, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta apersepsi untuk mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Pembelajaran di MAN Sidoarjo menciptakan suasana kelas yang kondusif dan interaktif, serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh. Namun terdapat beberapa guru yang masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran sehingga siswabelum berpartisipasi aktif dalam diskusi dan terkadang terbatasnya waktu untuk pendalaman materi. Siswacenderung lebih mementingkan mementingkan mata pelajaran umum dibandingkan dengan mata pelajaran agama. Hal ini dianggap kontradiktif karena MAN Sidoarjo merupakan sekolah yang berbasis agama.</p>

Lampiran 4 Hasil Wawancara

A. Hasil Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

Nama : Achmad Yunus Arbiyan, S.Pd

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 21 Februari 2025

Waktu : 09.30 WIB

Tempat : Kantor Wakil Kepala Sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pendapat Bapak mengenai pentingnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fikih?	<i>“Dalam pembelajaran fikih tidak boleh melulu pada hasil, yang kita perlukan adalah proses. Motivasi anak untuk menerima pembelajaran fikih sangatlah penting”</i>	AYA.RM1.01
2	Sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum bagaimana cara Bapak lakukan dalam melancarkan proses pembelajaran fikih?	<i>“Kepala Madrasah memiliki banyak fungsi, yakni manajerial dan supervisi. Kepala Madrasah memiliki wewenang supervisi ketika proses pembelajaran. Itu merupakan salah satu cara untuk melihat efektif tidaknya pembelajaran”</i>	AYA.RM1.02
3	Di dalam melakukan proses pembelajaran fikih apakah sebuah model pembelajaran sangat diperlukan?	<i>“Model pembelajaran sangatlah penting, karena itu merupakan skenario. Saya yakin kalau tidak ada skenario akan monoton”</i>	AYA.RM1.03
4	Bagaimana cara Bapak mengarahkan guru-guru di MAN Sidoarjo untuk menerapkan sebuah cara agar tidak bosan dan jenuh di saat proses pembelajaran berlangsung?	<i>“Kepala Madrasah memfasilitasi kegiatan MGMP atau perkumpulan guru fikih. Dengan mengikuti MGMP atau seminar itu merupakan salah satu bentuk motivasi Kepala Madrasah untuk meng-grade kemampuan para guru”</i>	AYA.RM1.04
5	Adakah sarana dan	<i>“Banyak. Antara lain</i>	AYA.RM1.05

	prasarana khusus yang disediakan oleh pihak sekolah dalam proses pembelajaran fikih?	<i>buku, alat peraga praktik, masjid”</i>	
6	Sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, apa harapan Bapak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Fikih di MAN Sidoarjo?	<i>“Harapannya mata pelajaran fikih tidak hanya sebagai pelajaran, tapi juga sebagai pembentuk karakter siswa. Harapannya anak-anak bisa menerapkan tidak hanya di sekolah, tapi juga di masyarakat”</i>	AYA.RM1.06
7	Apakah ada pesan atau arahan yang ingin Bapak sampaikan kepada guru dan siswa terkait pentingnya motivasi belajar dalam meraih prestasi?	<i>“Untuk guru, jangan bosan-bosan mengikuti pelatihan. Silakan mengejar jenjang yang lebih tinggi, dan diharapkan terus aktif untuk mengikuti forum MGMP guna dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk siswa, belajar fikih jangan hanya sekedar teori. Praktik-praktik yang telah dilakukan di madrasah harapannya dapat membentuk karakter siswa. Pendidikan orientasi di MAN, fikih menjadi penompang untuk lulusan yang berakhlakul karimah”</i>	AYA.RM1.07
8	Bagaimana pandangan bapak mengenai peran kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya mata pelajaran Fikih?	<i>“Mata pelajaran fikih termasuk pelajaran PAI. Fikih mendapatkan porsi tersendiri dalam kurikulum madrasah. Jadi mata pelajaran tersebut bisa terkhususkan”</i>	AYA.RM1.08

9	Adakah cara khusus yang bapak lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran fikih?	<i>“Sebagai kurikulum, saya mencari informasi untuk meningkatkan kualitas guru fikih yang ada di madrasah. Ada kegiatan MGMP Provinsi yaitu perkumpulan guru fikih se-provinsi untuk meningkatkan kompetensi guru fikih”</i>	AYA.RM1.09
10	Adakah yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran fikih?	<i>“Untuk pendukung, guru-guru sudah bersertifikasi, serta buku-buku juga tersedia semua. Untuk penghambat sepertinya belum ada, masih berjalan lancar semua”</i>	AYA.RM1.10
11	Bagaimana pandangan Bapak mengenai model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran Fiqih?	<i>“Saya sangat suka ketika ada pembelajaran dari mahasiswa. Karena ada model pembelajaran yang diikutsertakan dalam pembelajaran. Nah menurut saya, TGT yang sampean lakukan itu sangat baik. Karena dalam model pembelajaran pasti sudah diproses, sehingga sudah diorientasi antara pembelajaran dan penilaian. Sudah dapat semuanya”</i>	AYA.RM2.11
12	Apakah ada pesan atau arahan yang ingin Bapak sampaikan kepada guru dan siswa terkait pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal?	<i>“Apapun model pembelajarannya, setidaknya yang nomor satu adalah pembelajaran di kelas harus menyenangkan. Anak itu paham apa yang harus kita ajarkan, dan guru harus paham apa yang</i>	AYA.RM1.12

		<i>mau ditargetkan kepada siswa. Sehingga kondisi pembelajaran di kelas menjadi efektif</i>	
--	--	---	--

B. Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Fikih

Nama : Moh. Ainun Najib, S.Pd.I

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 21 Februari 2025

Waktu : 10.30 WIB

Tempat : Kantor Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pandangan Bapak mengenai pentingnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih?	<i>“Sangat amat penting dan menentukan terhadap hasil belajar siswa. Motivasi siswa perlu dibangun agar anak ketika mau belajar fikih termotivasi dengan penuh. Paling tidak anak tau arah belajar fikih itu mau kemana, bagaimana, seperti apa. Bukan sekedar hanya belajar fikih. Karena fikih merupakan mata pelajaran fundamental di agama yang berurusan dengan syari’at atau hukum”</i>	MAN.RM1.01
2	Apa saja yang menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam proses pembelajaran fikih?	<i>“Faktor pendukung dan penghambat ada dua. Internal dan Eksternal. Kalau dari internal, nomor satu adalah faktor keluarga. Itu sangat berpengaruh sekali. Karena sedikit banyak menentukan keadaan anak di dalam kelas. Yang kedua adalah minat dan bakat dalam hal agama. Karena ada beberapa anak yang notabene tidak minat dengan pelajaran agama, tapi lebih minat ke pelajaran umum. Sedangkan dalam hal</i>	MAN.RM2.02

		<p><i>eksternal adalah sarana, teman, waktu. Untuk faktor pendukung yang pertama adalah sarana yang harus mendukung. Di samping itu metode belajar juga berpengaruh. Saya mencoba ganti-ganti metode agar tidak monoton. Saya juga memberikan apresepasi kepada anak-anak, kalau di awal sudah diberi gambaran ternyata hal tersebut dapat mempengaruhi proses belajar ke depannya. Saya juga memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran”</i></p>	
3	<p>Bagaimana cara Bapak dalam mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi selama pembelajaran fikih?</p>	<p><i>“Hambatan yang pernah saya alami adalah rencana yang tidak sesuai ekspektasi. Di awal tahun pelajaran saya sudah menyusun rancangan pembelajaran, tetapi ketika di lapangan tidak berjalan sesuai rencana. Banyak penyimpangan dari luar. Saya harus adaptif dan menyiapkan plan-plan lainnya. Hambatan kedua adalah dari problem internal sehingga dapat mengganggu proses belajar. Jadi saya harus bisa menyesuaikan diri, bisa jadi guru, teman, dan orang tua bari mereka. Hambatan yang ketiga</i></p>	MAN.RM2.03

		<i>adalah gangguan teknis. Sehingga saya mengajak anak-anak belajar di luar kelas agar tidak jenuh”</i>	
4	Apakah proses pembelajaran fikih yang telah Bapak terapkan sudah berjalan dengan efektif?	<i>“Kalau bicara efektif terus terang saya memberikan nilai masih kurang karena masih banyak hambatan yang saya alami. Tapi saya tetap berusaha dan berupaya untuk pembelajaran se-efektif mungkin dengan memiliki plan A dan plan B supaya tetap maksimal. Kalau dilihat dari hasil ujian saya berani mengatakan sudah efektif. Sedangkan jika dilihat dari proses pembelajaran saya tidak berani mengatakan kalau sudah efektif”</i>	MAN.RM2.04
5	Bagaimana respon siswa ketika guru menjelaskan materi yang sedang berlangsung?	<i>“Ketika penjelasan tentang teori, saya lebih suka dengan model pembelajaran Discovery Learning. Saya memberikan kebebasan siswa untuk mencari informasi di internet. Sebelumnya saya mengajukan pertanyaan pemantik, sehingga anak-anak antusias. Anak-anak memperhatikan ketika dijelaskan karena saya memakai dua arah, tidak monoton ceramah”</i>	MAN.RM2.05
6	Adakah cara khusus yang dilakukan Bapak untuk meningkatkan	<i>“Saya rasa tidak ada cara khusus, tetapi setiap pertemuan saya</i>	MAN.RM1.06

	motivasi belajar siswa pada pembelajaran fikih?	<i>memberikan motivasi. Contohnya memberikan cerita permasalahan yang berhubungan dengan fikih. Jadi dari cerita tersebut anak akan tergugah motivasinya untuk memperdalam syari'at agama"</i>	
7	Adakah sarana dan prasarana khusus yang Bapak gunakan saat proses pembelajaran fikih berlangsung?	<i>"Iya ketika praktik di semester ganjil. Seperti praktik sholat jenazah"</i>	MAN.RM1.07
8	Model dan media apa saja yang Bapak gunakan dalam proses pembelajaran fikih sehingga siswa termotivasi dalam belajar pembelajaran fikih?	<i>"Media sosial, proyektor, laptop. Kalau model untuk saat ini saya lebih condong pada model Discovery Learning. Karena saya merasa apa yang mau saya tuju tercapai. Anak jadi interaktif, hasil ulangan harian juga memuaskan. Terus terang, saya asing dengan model yang mbak bawakan"</i>	MAN.RM1.08
9	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?	<i>"Terus terang, ketika saya melihat mbaknya melakukan pembelajaran, saya penasaran. Anak-anak lebih enjoy, lebih fleksibel. Baru bagi saya model TGT itu, dan saya penasaran, Insyaallah saya coba terapkan"</i>	MAN.RM2.09
10	Menurut Bapak, bagaimana evaluasi Bapak terhadap proses perencanaan	<i>"Secara umum, perencanaannya sudah cukup matang, terutama karena kita menyesuaikan</i>	MAN.RM3.10

	<p>pembelajaran TGT yang sudah dilakukan bersama peneliti? Apakah perencanaannya sudah efektif atau ada hal yang perlu ditingkatkan?</p>	<p><i>dengan kondisi kelas dan materi fikih yang diajarkan. Tapi memang perlu waktu lebih untuk mempersiapkan soal dan media seperti barcode dan pos-pos soal. Jadi, ke depannya perlu lebih terjadwal supaya pelaksanaannya lebih efisien.”</i></p>	
11	<p>Selama pelaksanaan pembelajaran TGT di kelas, apa saja kelebihan yang Bapak lihat dari segi respons siswa atau suasana kelas?</p>	<p><i>“Anak-anak terlihat jauh lebih semangat dibanding biasanya. Mereka aktif, lebih banyak yang berani ngomong dan ikut kerja kelompok. Suasananya juga lebih hidup, terutama saat games dan turnamen. Jadi dari segi motivasi belajar, saya rasa model ini berhasil.”</i></p>	MAN.RM3.11
12	<p>Apakah ada <i>reward</i> atau hadiah bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran fikih?</p>	<p><i>“Ada. Sistem reward yang saya berikan adalah minimal saya beri pujian di hadapan anak-anak. Saya mencoba memberikan penghargaan berupa kata-kata maupun sikap, sehingga rasa percaya dirinya meningkat”</i></p>	MAN.RM1.12

C. Hasil Wawancara Siswa

SUBJEK 1

Nama : Azka Sabiluna

Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025

Waktu : 08.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Fiqih di kelas X.10 selama ini?	<i>“Pak Najib kalau mengajar enak, wawasannya luas, terus memperhatikan murid-muridnya, kayak membimbing untuk fokus”</i>	AS.RM1.01
2	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fiqih? Jika ya, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan tersebut?	<i>“Mungkin kalau pas pembelajarannya diterangin aja, kalau bosan tanya-tanya yang emang kurang paham”</i>	AS.RM1.02
3	Apakah kamu merasa model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?	<i>“Insyaallah sudah, mungkin materinya sama dengan sekolah lain, maksudnya setara”</i>	AS.RM1.03
4	Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fiqih?	<i>“Tidak ada”</i>	AS.RM1.04
5	Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fiqih?	<i>“Praktik”</i>	AS.RM1.05
6	Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fiqih?	<i>“Kalau misal ada yang kurang paham langsung tanya terus langsung praktik”</i>	AS.RM1.06
7	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT	<i>“Kalau biasanya fokus banget sama materi kayak ngerjain tugas, kalau yang sama kakak kayak lebih</i>	AS.RM3.07

	dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?	<i>ada kerja sosialnya gitu, jadi nggak materi aja”</i>	
8	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?	<i>“Mungkin lebih tidak gampang bosan, lebih bisa masuk ke otak”</i>	AS.RM2.08
9	Apakah kamu merasa model pembelajaran TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?	<i>“Iya”</i>	AS.RM2.09
10	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)?	<i>“Sejauh ini nggak”</i>	AS.RM3.10
11	Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?	<i>“Termotivasi untuk lebih menghargai waktu”</i>	AS.RM1.11
12	Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?	<i>“Harapannya lebih banyak praktik”</i>	AS.RM2.12

SUBJEK 2

Nama : Salvia Mufida Rahma
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025
 Waktu : 08.00 WIB
 Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana	<i>“Pak Najib benar-benar</i>	SMR.RM1.01

	pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Fiqih di kelas X.10 selama ini?	<i>ngasih wawasan luas, gak hanya berpatokan dengan pelajaran fikih, tapi juga dijelaskan tentang keadaan aslinya”</i>	
2	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fikih? Jika ya, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan tersebut?	<i>“Nggak sih, kalau kita suka gurunya kita juga suka pelajarannya. Di kelas suasananya kayak semangat terus”</i>	SMR.RM1.02
3	Apakah kamu merasa model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?	<i>“Sudah, karena dengan melibatkan siswa dengan bertanya atau berpendapat”</i>	SMR.RM1.03
4	Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fikih?	<i>“Mungkin ditunjukkan aslinya seperti PPT atau video kejadian aslinya”</i>	SMR.RM1.04
5	Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fikih?	<i>“Saya tipe anak yang suka praktek langsung. Jadi kayak tau keadaan aslinya nanti kayak gimana”</i>	SMR.RM1.05
6	Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fikih?	<i>“Kadang tanya ke Pak Najib”</i>	SMR.RM1.06
7	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?	<i>“Kalau sama kakak lebih ke suasana baru, jadi antusiasnya besar banget”</i>	SMR.RM3.07
8	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan	<i>“Bikin anak-anak semangat belajarnya tumbuh soalnya kadang</i>	SMR.RM2.08

	model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?	<i>pagi-pagi banyak yang ngantuk. Kalau dikelompok-kelompokkan jiwa solidaritasnya jadi tinggi. Tapi minusnya beberapa anak malah dibuat main-main”</i>	
9	Apakah kamu merasa model pembelajaran TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?	<i>“Iya, sangat-sangat menyenangkan”</i>	SMR.RM2.09
10	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)?	<i>“Kalau saya sulitnya itu ketika gak pernah sekelompok tiba-tiba sekelompok. Jadi harus numbuhin rasa kerjasama dan harus menurunkan ego. Persiapan materi belum siap”</i>	SMR.RM3.10
11	Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?	<i>“Iya tentunya. Karena apapun kalau dikasih penghargaan itu merasa wahh karena diharragi”</i>	SMR.RM1.11
12	Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?	<i>“Gurunya tetap Pak Najib”</i>	SMR.RM2.12

SUBJEK 3

Nama : Javier Javid Rabbani

Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025

Waktu : 08.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang	<i>“Seru dan interaktif”</i>	JJR.RM1.01

	diterapkan guru Fiqih di kelas X.10 selama ini?		
2	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fiqih? Jika ya, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan tersebut?	<i>“Tergantung gurunya. Ada yang kalau njelasin membosankan ada juga yang pake game. Baca buku aja kalau bosan”</i>	JJR.RM1.02
3	Apakah kamu merasa model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?	<i>“Sudah cukup efektif. Kadang beliau nyuruh kita untuk bikin mindmap biar gampang dipelajari”</i>	JJR.RM1.03
4	Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fiqih?	<i>“Tidak ada”</i>	JJR.RM1.04
5	Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fiqih?	<i>“Kerja kelompok kayak game kemarin, presentasi”</i>	JJR.RM1.05
6	Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fiqih?	<i>“Kalau misal dikelompok disuruh nyari materi-materi”</i>	JJR.RM1.06
7	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?	<i>“Kalau TGT keseruannya dapet, dan gak mungkin tidur”</i>	JJR.RM3.07
8	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams</i>	<i>“Seru dan asik, tidak membosankan”</i>	JJR.RM2.08

	<i>Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?		
9	Apakah kamu merasa model pembelajaran TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?	<i>"Iya"</i>	JJR.RM2.09
10	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)?	<i>"Nggak sih, semua ikut aktif dalam pembagian tugas"</i>	JJR.RM3.10
11	Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?	<i>"Iya termotivasi"</i>	JJR.RM1.11
12	Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?	<i>"Bisa lebih interaktif sih kak"</i>	JJR.RM2.12

SUBJEK 4

Nama : Muhammad Raffi Ridho Pambudi

Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025

Waktu : 08.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Fikih di kelas X.10 selama ini?	<i>"Seru karena penyampaian guru mudah dipahami"</i>	MMRP.RM1.01
2	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fikih? Jika ya, apa	<i>"Tidak pernah"</i>	MMRP.RM1.02

	yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan tersebut?		
3	Apakah kamu merasa model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?	<i>“Sudah, karena ada PPT jadi lebih modern diterapkan di proyektor juga”</i>	MMRP.RM1.03
4	Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fikih?	<i>“Harusnya ada white screen di kelas, biar lebih jelas”</i>	MMRP.RM1.04
5	Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fikih?	<i>“Waktu prektek”</i>	MMRP.RM1.05
6	Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fikih?	<i>“Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan”</i>	MMRP.RM1.06
7	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?	<i>“Yang kakak lebih seru, tidak gampang mengantuk”</i>	MMRP.RM3.07
8	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?	<i>“Asik dan juga senang, tidak boring”</i>	MMRP.RM2.08
9	Apakah kamu merasa model pembelajaran	<i>“Iya, tentu saja sangat menyenangkan. Karena</i>	MMRP.RM2.09

	TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?	<i>praktek di luar kelas</i>	
10	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)?	<i>"Iya kak, ada yang nyembunyiin barcode"</i>	MMRP.RM3.10
11	Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?	<i>"Iya, tentunya termotivasi karena ingin belajar sungguh-sungguh"</i>	MMRP.RM1.11
12	Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?	<i>"Harapannya pelajaran fikih lebih baik dan selalu menjadi contoh untuk syari'at Islam"</i>	MMRP.RM2.12

SUBJEK 5

Nama : Aurelin Zalfa Zahiyah
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025
 Waktu : 08.00 WIB
 Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Fikih di kelas X.10 selama ini?	<i>"Pak Najib pembelajarannya diterangkan lewat PPT, soalnya beliau bikin PPT sendiri jadinya lebih rinci. Setiap selesai materi langsung ujian"</i>	AZZ.RM1.01
2	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fikih? Jika ya, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan	<i>"Pernah. Kalau bosan biasanya nyatet-nyatet yang di PPT. Soalnya Pak Najib biasanya njelasinnya sambil duduk. Jadi ngerasa kalua lagi nggak dilihat Pak Najib"</i>	AZZ.RM1.02

	tersebut?		
3	Apakah kamu merasa model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?	<i>“Sudah. Soalnya saya merasa paham. Pak Najib tidak bergantung pada hp, jadi saya lebih paham karena langsung dijelaskan atau lewat penjelasan dari Youtube”</i>	AZZ.RM1.03
4	Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fikih?	<i>“Tidak ada”</i>	AZZ.RM1.04
5	Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fikih?	<i>“Setiap bab ada ujian. Jadi lebih paham lagi”</i>	AZZ.RM1.05
6	Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fikih?	<i>“Selalu mengerjakan tugas, selalu mendengarkan Pak Najib”</i>	AZZ.RM1.06
7	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?	<i>“Ada. Kalau Pak Najib lebih ke terlalu serius. Kalau TGT tetap paham, dan sambil main”</i>	AZZ.RM3.07
8	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?	<i>“Seru, bisa paham juga soalnya sambil main. Lebih enjoy aja soalnya sambil main”</i>	AZZ.RM2.08
9	Apakah kamu merasa model pembelajaran TGT membuat suasana belajar	<i>“Iya senang”</i>	AZZ.RM2.09

	menjadi lebih menyenangkan?		
10	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)?	<i>“Waktu mencocokkan. Ada beberapa pengertian yang agak cekcok”</i>	AZZ.RM3.10
11	Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?	<i>“Iya. Termotivasi agar kita lebih teliti lagi”</i>	AZZ.RM1.11
12	Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?	<i>“Bisa lebih paham dengan ilmu fikih. Karena ilmu fikih diterapkan dalam sehari-hari”</i>	AZZ.RM2.12

SUBJEK 6

Nama : Faisa Maheswari Safitri

Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025

Waktu : 08.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Fikih di kelas X.10 selama ini?	<i>“Biasanya tuh dijelasin biasa pake lisan atau terkadang juga pakai PPT. Tapi nggak pernah diajak main kayak game atau yang lain. Hanya dijelaskan saja”</i>	FMS.RM1.01
2	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fikih? Jika ya, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan tersebut?	<i>“Kalau saya belum pernah. Karena gurunya sendiri menjelaskannya itu langsung ke intinya dan intonasi suaranya tidak membosankan, agak keras jadi bikin kita tetap sadar”</i>	FMS.RM1.02
3	Apakah kamu merasa	<i>“Menurut saya kurang.”</i>	FMS.RM1.03

	model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?	<i>Karena walaupun dijelaskan dengan suara keras dan bikin fokus, tapi kalau cuma dijelaskan bikin tidak terlalu paham. Mungkin bisa ditambahin game atau permainan-permainan yang bisa bikin lebih paham”</i>	
4	Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fikih?	<i>“Mungkin kayaknya PPT atau media yang digunakan untuk pembelajaran bisa lebih bervariasi biar menarik dan tidak membosankan”</i>	FMS.RM1.04
5	Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fikih?	<i>“Lebih suka kalau praktek lapangan langsung”</i>	FMS.RM1.05
6	Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fikih?	<i>“Kadang Pak Najib tiba-tiba tanya. Akhirnya kita disuruh jawab. Itu yang bikin kita harus belajar”</i>	FMS.RM1.06
7	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?	<i>“Kalau pake model TGT lebih fresh dan paham. Kalau biasanya kita lebih pasif mendengarkan”</i>	FMS.RM3.07
8	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?	<i>“Menarik, bikin fresh dengan lari-lari, mencari misi, mencocokkan jawaban. Jadi bisa melatih kerja sama kelompok. Lebih segar karena lari-lari olahraga keluar kelas daripada hanya mendengarkan pelajaran di kelas”</i>	FMS.RM2.08
9	Apakah kamu merasa model pembelajaran	<i>“Iya”</i>	FMS.RM2.09

	TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?		
10	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)?	<i>"Nggak. Aman semua"</i>	FMS.RM3.10
11	Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?	<i>"Iya termotivasi"</i>	FMS.RM1.11
12	Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?	<i>"Semoga sarana dan model yang digunakan lebih menarik dan tidak monoton hanya menjelaskan"</i>	FMS.RM2.12

SUBJEK 7

Nama : Najwa Kaisaura Tsania Taufik

Hari/ Tanggal : Rabu/ 26 Februari 2025

Waktu : 08.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban	No. Kode
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru Fikih di kelas X.10 selama ini?	<i>"Pembelajarannya kayak biasa sih. Kadang juga pakai PPT. kebanyakan juga diterangin pake papan"</i>	NKTT.RM1.01
2	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh dalam belajar fikih? Jika ya, apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi rasa bosan	<i>"Pernah sih. Biasanya kalau bosan coret-coreit di kertas sambil dengerin penjelasan"</i>	NKTT.RM1.02

	tersebut?		
3	Apakah kamu merasa model pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif? Mengapa?	<i>“Belum. Kurang bervariasi pembelajarannya. Cuma mendengarkan”</i>	NKTT.RM1.03
4	Apakah ada sarana atau prasarana yang menurutmu perlu ditingkatkan untuk pembelajaran fikih?	<i>“Sejauh ini tidak ada”</i>	NKTT.RM1.04
5	Model pembelajaran seperti apa yang kamu sukai dalam belajar fikih?	<i>“Yang saya sukai kayak pembelajaran kakak kemarin. Jadi kita ada tantangan tersendiri. Belajarnya juga semangat”</i>	NKTT.RM1.05
6	Bagaimana kamu merasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran fikih?	<i>“Misal Pak Najib menrangkan, kalau ada yang tidak paham langsung bertanya. Karena Pak Najib juga menilai dari tingkat keaktifannya”</i>	NKTT.RM1.06
7	Apa perbedaan yang kamu rasakan antara pembelajaran Fiqih dengan model TGT dan pembelajaran Fiqih dengan metode biasa?	<i>“Beda banget. Soalnya kalau game seru, terus ada kerjasama antar teman. Kalau biasanya cuma duduk, dengerin, dan ngerjain tugas”</i>	NKTT.RM3.07
8	Bagaimana pendapat anda terkait pembelajaran dengan model baru yang belum pernah diterapkan yaitu model belajar TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) yang sudah dilakukan di kelas X.10?	<i>“Menurut saya, kalau bisa pembelajarannya kayak begitu terus, soalnya tidak membosankan. Soalnya kalau hanya dijelaskan anak-anak pada ngantuk, tidur, main handpone sendri”</i>	NKTT.RM2.08

9	Apakah kamu merasa model pembelajaran TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?	<i>“Sangat-sangat menyenangkan”</i>	NKTT.RM2.09
10	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses pembelajaran menggunakan metode TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)?	<i>“Untuk kesulitan tidak ada sih kak. Cuma agak capek soalnya lari-lari”</i>	NKTT.RM3.10
11	Apakah kamu merasa termotivasi jika ada penghargaan atau hadiah bagi siswa yang berprestasi dalam fikih?	<i>“Iya termotivasi. Soalnya kalau ada reward, ada perasaan kalau kita harus lebih baik dari mereka”</i>	NKTT.RM1.11
12	Apa harapanmu terhadap pembelajaran fikih di MAN Sidoarjo?	<i>“Menurut saya, semoga pembelajaran lebih inovatif agar pembelajaran tidak monoton. Nanti anak-anak juga senang karena pembelajaran beda dari biasanya”</i>	NKTT.RM2.12

Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian

1. Dokumentasi Wawancara



Wawancara bersama Bapak Achmad Yunus Arbiyan, S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum



Wawancara bersama Bapak Moh. Ainun Najib, S.Pd.I selaku Guru Mata Pelajaran Fikih



Wawancara bersama Azka Sabiluna sebagai siswi kelas X.10



Wawancara bersama Salvia Mufida Rahma sebagai siswi kelas X.10



Wawancara bersama Javier Javid Rabbani sebagai siswa kelas X.10



Wawancara bersama Muhammad Raffi Ridho sebagai siswa kelas X.10



Wawancara bersama Aurelin Zalfa
Zahiyah sebagai siswi kelas X.10



Wawancara bersama Faisa Maheswari
Safitri sebagai siswi kelas X.10



Wawancara bersama Najwa Kaisaura Tsania
Taufik sebagai siswi kelas X.10

2. Dokumentasi Lapangan



Observasi Pra Penelitian



Penyajian kelas



Pembentukan kelompok



Games (permainan)



Turnament (turnamen)



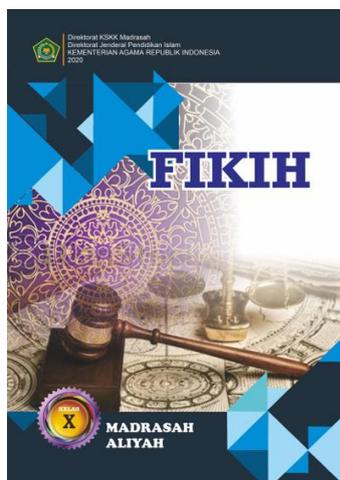
Pemberian penghargaan (Juara 1)



Pemberian penghargaan (Juara 2)



Pemberian penghargaan (Juara 3)



Sumber ajar



PPT Materi Jual Beli

Lampiran 6 Surat Izin Survei

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

Nomor	: 4581/Un.03.1/TL.00.1/12/2024	16 Desember 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	

Kepada

Yth. Kepala MAN Sidoarjo
di
Sidoarjo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Anika Nabila
NIM	: 210101110138
Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025
Judul Proposal	: Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN Sidoarjo

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 7 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

Nomor : 4666/Un.03.1/TL.00.1/12/2024 20 Desember 2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala MAN Sidoarjo
 di
 Sidoarjo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

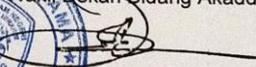
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Anika Nabila
NIM	: 210101110138
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi	: Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo
Lama Penelitian	: Januari 2025 sampai dengan Maret 2025 (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.

An. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

 Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 8 Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SIDOARJO
MADRASAH ALIYAH NEGERI

Jalan Stadion Nomor 2 Sidoarjo 61252
 Website : www.mansidoarjo.sch.id Email : mansidoarjo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 367 /Ma.13.10.01/PP.00.6/06/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. ABD. JALIL, M.Pd.I
 NIP : 19660407 200003 1 001
 Pangkat / Golongan : Pembina TK I / (IV b)
 Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo
 Alamat Sekolah : Jalan Stadion Nomor 2 Sidoarjo Kode Pos 61252

Dengan ini menerangkan bahwa:

NO	NAMA	NIM	FAKULTAS
1.	ANIKA NABILA	210101110138	Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Agama Islam Semester : 8 (Delapan) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (UINMA).			

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian untuk Tugas Akhir/Skripsi di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo mulai tanggal 12 - 26 Februari 2025 dengan Judul : "**Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidoarjo, 05 Juni 2025

Kepala



ABD. JALIL



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : A1YPDFnw

Lampiran 9 Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING
<hr/> <i>Sertifikat Bebas Plagiasi</i> Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/07/2024	
diberikan kepada:	
Nama	: Anika Nabila
NIM	: 210101110138
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo
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.	
	Malang, 5 Juni 2025 Kepala,  Bertha Afwadzi
	

Lampiran 10 Jurnal Bimbingan

6/11/25, 2:50 PM

Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110138
Nama : ANIKA NABILA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS X PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MAN SIDOARJO

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	02 Mei 2024	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Konfirmasi sebagai anak bimbingan sekaligus pengajuan judul proposal	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	09 September 2024	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan secara offline dengan mengajukan outline proposal dan konsultasi terkait judul proposal. Judul yang disetujui diarahkan untuk segera menyusun proposal. Tercatat revisi latar belakang dan rumusan masalah serta melengkapi Bab 2 dan 3.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	11 November 2024	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan secara online dengan mengirimkan file proposal via WhatsApp. File proposal terdiri dari BAB 1-3.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	29 November 2024	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan secara online dengan mengirim revisi proposal yang telah dikoreksi oleh dosen pembimbing.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	05 Desember 2024	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan secara online dengan mengirim revisi proposal yang telah dikoreksi oleh dosen pembimbing. Tercatat ada beberapa hal yang perlu direvisi yakni format kepenuhisan, orisinalitas penelitian, kerangka konseptual, dan instrumen penelitian.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	07 Desember 2024	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan secara offline dengan mengonsultasikan terkait revisi proposal sekaligus meminta tanda tangan lembar persetujuan untuk mengikuti ujian seminar proposal.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	10 Januari 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan secara online melalui WhatsApp untuk memulai penyusunan Bab 4 (Hasil Penelitian). Diskusi terkait data yang sudah terkumpul dari hasil penelitian lapangan, bagaimana cara merumuskan serta mendeskripsikan data agar mudah dipahami. Dosen pembimbing memberikan saran untuk menyusun data secara sistematis sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	27 Januari 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Bimbingan secara online melalui WhatsApp untuk menindaklanjuti perkembangan Bab 4. Dosen pembimbing memeriksa draft Bab 4 yang sudah disusun, memberikan catatan revisi terkait kesesuaian data dengan sub-bab yang ditetapkan, serta arahan dalam hal penyajian data kualitatif. Dosen meminta agar data yang kurang valid dilengkapi kembali.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	20 Februari 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan online melalui WhatsApp untuk finalisasi Bab 4 dan memulai penulisan Bab 5 (Pembahasan). Diskusi terkait bagaimana menarik kesimpulan awal dari data yang sudah disajikan, dan bagaimana menghubungkan data penelitian dengan teori atau penelitian terdahulu. Dosen pembimbing memberikan contoh cara menganalisis data secara mendalam dan menyusun argumen yang kuat.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	03 Maret 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Melaksanakan bimbingan online untuk meninjau kembali revisi Bab 4 dan draft awal Bab 5. Dosen pembimbing memberikan masukan terkait pembahasan, penggunaan sitasi dan penguatan argumen. Dosen juga menyarankan agar setiap pembahasan dilengkapi dengan referensi yang relevan dari literatur yang valid.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

5/28/25, 3:23 PM

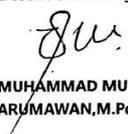
Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

11	15 April 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Bimbingan online melalui WhatsApp fokus pada finalisasi Bab 5 dan memulai draft Bab 6 (Penutup). Dosen membahas kesesuaian antara hasil penelitian dan pembahasan, serta memastikan tidak ada data yang tidak dijelaskan. Diskusi juga meliputi pentingnya kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian dan bagaimana merumuskan saran yang baik.	Genap 2024/2025	
12	05 Mei 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Bimbingan online via WhatsApp. Dosen memeriksa draft Bab 6 (Penutup), memberikan revisi pada struktur kesimpulan agar sesuai dengan pertanyaan penelitian. Dosen pembimbing juga memberi arahan untuk menulis saran yang relevan dan sesuai dengan hasil penelitian. Mahasiswa diminta memperbaiki ejaan dan format keseluruhan Bab 6.	Genap 2024/2025	
13	28 Mei 2025	MUHAMMAD MUHSIN ARUMAWAN, M.Pd.I	Finalisasi keseluruhan Bab 4, 5, dan 6 secara offline. Dosen pembimbing memeriksa kembali kesesuaian isi antar bab, konsistensi format penulisan, serta kelengkapan lampiran data dan referensi. Setelah revisi akhir disetujui, mahasiswa mendapatkan arahan untuk menyiapkan naskah skripsi lengkap yang siap diajukan ke tahap sidang skripsi.	Genap 2024/2025	

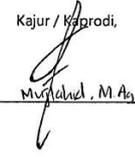
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 28 Mei 2025
Dosen Pembimbing 1


MUHAMMAD MUHSIN
ARUMAWAN, M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,


Mufalad, M.A.

Lampiran 11 Biodata Peneliti**BIODATA DIRI**

Nama : Anika Nabila

NIM : 210101110138

Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 1 Januari 2003

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Gedangan, Sidoarjo

E-mail : 210101110138@student.uin-malang.ac.id

Nomor Hp : 0895350290209

Riwayat Pendidikan Formal :

1. TK Khadijah
2. SDN Gedangan
3. SMP Bilingual Terpadu
4. MA Bilingual
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang