PEMANFAATAN METODE *TGT* BERBANTUAN MEDIA *QUIZ PAPER* BERBASIS *QR CODE* DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMKN KUDU JOMBANG

SKRIPSI

OLEH
NOVIA ARSY IMANDA
NIM. 220101110074

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2026

PEMANFAATAN METODE *TGT* BERBANTUAN MEDIA *QUIZ PAPER* BERBASIS *QR CODE* DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMKN KUDU JOMBANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Novia Arsy Imanda

NIM. 220101110074

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

PEMANFAATAN METODE *TGT* BERBANTUAN MEDIA *QUIZ PAPER* BERBASIS *QR CODE* DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMKN KUDU JOMBANG

Oleh

Novia Arsy Imanda
NIM. 220101110074

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidng ujian

Pembimbing

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam,

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pemanfaatan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN Kudu Jombang"** oleh **Novia Arsy Imanda** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 20 Mei 2026.

Dewan Penguji,

Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag. NIP. 196910202006041001	Penguji Utama
Prof. Drs. H. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph.D. NIP. 196304202000031004	Ketua
Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I NIP. 199005282018012003	Sekretaris

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA.
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Novia Arsy Imanda
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Malang, 27 April 2026

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Novia Arsy Imanda
NIM : 220101110074
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pemanfaatan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Arsy Imanda

NIM : 220101110074

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pemanfaatan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang

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 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 sendiri bersiap untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 27 April 2026
Hormat Saya,

Novia Arsy Imanda
NIM. 220101110074

LEMBAR MOTTO

何も捨てることができない人には、何も変えることはできない。

(Nani mo suteru koto ga dekinai hito ni wa, nani mo kaeru koto wa dekinai.)

"Someone who can’t sacrifice anything, can never change anything."

-Armin Arlert from Attack On Titan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan dalam membimbing seluruh umatnya menuju kehidupan yang lebih baik.

Pada kesempatan ini, peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada pihak yang telah memotivasi serta membantu peneliti sehingga dapat berada di titik ini. Dengan ini, peneliti memberikan persembahan skripsi ini kepada:

1. Mama dan papa saya tercinta, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang penuh kepada penulis, selalu mendukung dan mendo'akan apa yang penulis inginkan dan usahakan. Terima kasih telah memberikan kebahagiaan serta mengusahakan semua yang terbaik untuk penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga bangku perkuliahan serta menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak dan adik saya, yang telah memberikan warna kebahagiaan bagi peneliti serta keluarga yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat saya, Sevina Faradina Amalia, yang telah menemani penulis sejak awal berada di bangku perkuliahan, selalu mengisi hari penulis serta menjadi tempat berbagi cerita, berbagi tawa, menjadi penyemangat, tidak lupa membantu dan menghibur penulis di kala mengalami kesulitan. Terima kasih telah menjadi sahabat terbaik yang juga menguatkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga skripsi ini.
4. Teman-teman kamar "37", terkhusus Sevina, Naura, Lia, Cindy, Nayla, Ghaida, Arrizka, Mila, dan Tia, yang menjadi teman pertama penulis di bangku perkuliahan, yang telah banyak berbagi cerita, berbagi cinta, menjadi penyemangat serta bagian yang paling dinanti kehadirannya dalam kegiatan penting penulis. Terima kasih telah menjadi bagian keluarga penulis selama berada di bangku perkuliahan.

5. Teman-teman PAI C, yang selalu kompak memberikan dukungan serta banyak memberikan bantuan kepada penulis sehingga dapat menjalankan perkuliahan dengan lancar. Terima kasih telah berjuang bersama sedari semester awal hingga semester akhir, juga memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman UKM Seni Religius, yang telah banyak membantu proses belajar penulis selama di perkuliahan, dari memahami materi perkuliahan hingga memahami kondisi serta perbedaan karakter setiap individu. Terima kasih telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengekspresikan minat dan bakat serta banyak memberikan pengalaman baru kepada penulis baik pengalaman keorganisasian maupun kekeluargaan.
7. Teman-teman grup "Kiww cewe", terkhusus Adila, Alyn, Mutia, dan Diva yang telah mengisi hari penulis dengan berbagai gelak tawa, berbagi suka duka, senantiasa memberikan bantuan kepada penulis. Serta tidak lupa kepada teman- teman asistensi mengajar MAMSAKA yang telah membantu, dan berjuang bersama hingga dapat menyelesaikan kegiatan asistensi mengajar dengan baik.
8. Teman PAI B Jurnalistik, yang telah mewarnai hari penulis selama berada di semester akhir, menjadi teman yang asik dan menemani penulis dalam berproses mencari pengalaman baru dalam kegiatan jurnalistik.
9. Terakhir, untuk diri saya sendiri, terima kasih telah mampu bertahan dan berjuang hingga saat ini, terima kasih telah berusaha menyelesaikan semua ini meskipun pada awalnya dikelilingi rasa tidak percaya diri. Terima kasih karena tidak menyerah dalam berproses untuk menggapai mimpi hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas Rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Pemanfaatan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang".** Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CHARM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff atas segala kebijakan dan fasilitas yang diberikan sehingga peneliti dapat menjalankan proses studi dan penyusunan skripsi dengan lancar.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta staff nya.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, untuk membantu peneliti dalam mengarahkan serta menyempurnakan skripsi.
4. Segenap Bapak/Ibu dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan Ilmu serta bimbingannya kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan.
5. Keluarga besar sekolah SMKN Kudu Jombang yang telah bersedia mengizinkan dan meluangkan waktunya untuk memberikan informasi dan data yang dibutuhkan peneliti, terkhusus:
   a. Bapak Anang selaku Wakil Kepala Kurikulum SMKN Kudu Jombang
   b. Ibu Anik selaku Guru PAI SMKN Kudu Jombang

c. Siswa dan siswa kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

6. Seluruh pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Peneliti memahami bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Malang, 27 April 2026

Novia Arsy Imanda
NIM. 220101110074

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO ii
LEMBAR PERSETUJUAN iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
NOTA DINAS PEMBIMBING v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN vi
LEMBAR MOTTO vii
LEMBAR PERSEMBAHAN viii
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
ABSTRAK xviii
ABSTRACT xix
الملخّص xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN xxi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Masalah 6
D. Manfaat Masalah 6
E. Orisinalitas Penelitian 7
F. Definisi Istilah 14
G. Sistematika Pembahasan 15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 18
A. Kajian Teori 18
1. Metode *TGT (Teams Games Tournament)* sebagai Alternatif Pembelajaran 18
2. Media Pembelajaran 25
3. Media Quiz Paper berbasis QR Code 32

4. Integrasi Metode *TGT* pada Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* 37
5. Pendidikan Agama Islam 40
B. Perspektif Teori dalam Islam 45
C. Kerangka Berpikir 48
BAB III METODE PENELITIAN 49
A. Jenis Penelitian 49
B. Lokasi Penelitian 50
C. Kehadiran Peneliti 51
D. Subjek Penelitian 52
E. Data dan Sumber Data 53
F. Instrumen Penelitian 54
G. Teknik Pengumpulan Data 55
H. Pengecekan Keabsahan Data 57
I. Analisis Data 59
J. Prosedur Penelitian 62
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN 65
A. Paparan Data 65
1. Sejarah SMKN Kudu Jombang 65
2. Data Siswa SMKN Kudu Jombang 66
B. Hasil Penelitian 67
1. Pelaksanaan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* 67
2. Persepsi Siswa Kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang Terhadap Penerapan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* 77
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* 88
BAB V PEMBAHASAN 96
A. Pelaksanaan Metode *TGT (Teams Games Tournament)* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* 96
B. Persepsi Siswa terhadap Penerapan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* 100
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* 105

BAB VI PENUTUP 111
A. Simpulan 111
B. Saran..... 112
DAFTAR PUSTAKA 114
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian 11
Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Pembelajaran TGT…….22
Tabel 2. 2 Aktivitas Pemindaian QR Code 35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Meja Turnamen 21
Gambar 2. 2 Struktur QR code..... 36
Gambar 2. 3 Bagan kerangka berpikir 48
Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data Miles dan Huberman……..60
Gambar 4. 1 Data Jumlah Siswa……...67
Gambar 4. 2 Guru Menjelaskan Materi..... 69
Gambar 4. 3 Guru Menjelaskan Teknis Permainan 72
Gambar 4. 4 Media Quiz Paper Berbasis QR Code 73
Gambar 4. 5 Siswa Melakukan Scan QR Code 73
Gambar 4. 6 Permainan TGT 76
Gambar 5. 1 Kualifikasi Respons Siswa…….104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian…….....125
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian……126
Lampiran 3 Profil SMKN Kudu Jombang……...127
Lampiran 4 Lembar Observasi Siswa……..…131
Lampiran 5 Transkrip Wawancara……...135
Lampiran 6 Dokumentasi…….160
Lampiran 7 Jurnal Bimbingan…….…….168
Lampiran 8 Sertifikat Bebas Plagiasi……..……..…170
Lampiran 9 Biodata Mahasiswa…….……...…171

ABSTRAK

Imanda, Novia Arsy, 2026. *Pemanfaatan Metode TGT Berbantuan Media Quiz Paper Berbasis QR Code dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Kata Kunci: Metode *TGT*, Media *Quiz Paper*, *QR Code*, PAI

Penelitian ini mengkaji mengenai pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat siswa dalam belajar yang mana hal tersebut dapat menghambat tercapainya proses pembelajaran yang optimal. Sehingga, metode pembelajaran ini diterapkan dengan tujuan agar meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, peneltian ini bertujuan untuk mengkaji lebih mendalam mengenai pelaksanaan, respons siswa, faktor pendukung, serta faktor penghambat dalam penerapannya pada kegiatan pembelajaran dengan berdasar pada kerangka *TGT* dari Robert. E. Slavin yang menekankan aktivitas pembelajaran berkelompok menggunakan permainan untuk merangsang keaktifan siswa dalam belajar.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berfokus pada respons siswa serta faktor pendukung dan penghambat dari pelaksanaan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi lapangan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa:(1) Pelaksanaan pembelajaran ini sejalan dengan teori Robert. E. Slavin yang mencakup lima tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan kelompok. (2) Dalam pelaksanaannya, metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* mendapat respons yang positif dari siswa. Dibuktikan dengan meningkatnya partisipasi dan keaktifan siswa melalui diskusi kelompok, serta menunjukkan peningkatan jalinan kedekatan antar siswa. (3) Pembelajaran ini didukung dengan perizinan sekolah terkait penggunaan metode dan media digital, serta trategi guru dalam mengelola pembelajaran. Namun, ditemukan kendala yaitu sulitnya jaringan internet yang menyebabkan pembelajaran kurang optimal dan kurangnya pengelolaan waktu dengan baik sehingga dalam pelaksanaannya, pemahaman siswa pada materi kurang tersampaikan secara menyeluruh.

ABSTRACT

Imanda, Novia Arsy, 2026. The Use of the TGT Method with Quiz QR Code Based Worksheets in Islamic Educatian at SMKN Kudu Jombang, Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Keywords: TGT Method, Quiz Paper, QR Code, Islamic Education

This study examines the use of the TGT method assisted by QR code-based quiz paper media in Islamic Education (PAI) instruction at SMKN Kudu Jombang. The study was motivated by students' lack of interest in learning, which can hinder the achievement of an optimal learning process. Therefore, this teaching method was implemented with the aim of increasing students' active participation consequently, this study aims to conduct a more in-depth examination of the implementation, student responses, supporting factors, and inhibiting factors in its application to learning activities based on Robert E. Slavin's TGT framework, which emphasize and engagement in learning.

The type of research used by the researcher is descriptive research with a qualitative approach. This study focuses on student responses as well as the supporting and inhibiting factors in the implementation of the TGT method assisted by QR code-based quiz paper media. The data collection techniquies used in this study were obtained through observation, interviews, and field documentation. The data analysis technique used was the Miles and Huberman presentation, and drawing conclusions.

The results of this study indicate that: (1) The implementation of this learning approach aligns with Robert E. Slavin's theory, which encompasses five stages: Class presentation, teams, games, tournament, and team recognition. (2) In practice, the TGT method supplemented with QR code-based quiz papers received a positive response from students. This is evidenced by increased student participation and engagement through group discussions, as well as improved interpersonal relationship among students. (3) This learning approach was dupported by school approval regarding the use of the method and digital media, as wel as the teacher's strategies in managing the learning procces. However, challenges were encountered, namely unreliable internet connectivity, which hindered optimal learning, and poor time management, resulting in student's understanding of the material not being fully conveyed during implementation.

الملخّص

إيماندا، نوفيا أرسي، 2026. توظيف طريقة *TGT* المدعومة بوسيلة *Quiz Paper* القائمة على رمز الاستجابة السريعة (*QR Code*) في تعليم التربية الإسلامية بمدرسة الثانوية المهنية الحكومية كودو جومبانح. رسالة جامعية، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة ليلي نور عارفة، الماجستير.

الكلمات المفتاحية :طريقة *TGT* ، وسيلة Quiz Paper ، رمز الاستجابة السريعة (*QR Code*) ، التربية الإسلامية.

تتناول هذا البحث توظيف طريقة *TGT* المدعومة بوسيلة *Quiz Paper* القائمة على رمز الاستجابة السريعة (*QR Code*)في تعليم التربية الإسلامية بمدرسة الثانوية المهنية الحكومية كودو جومبانح. تنطلق هذا البحث من ضعف دافعية التلاميذ للتعلم، مما قد يعيق تحقيق عملية تعليمية مثلى. لذلك، تم تطبيق هذه الطريقة التعليمية بهدف تعزيز المشاركة الفعالة لدى التلاميذ وتحسين مستوى فهمهم. إذن، تهدف هذا البحث إلى التعمق في تحليل آلية التطبيق، واستجابات التلاميذ، والعوامل الداعمة، والمعوقات التي تواجه تطبيقها في العملية التعليمية، بالاستناد إلى إطار *TGT* الذي وضعه روبرت إي. سلافين (Robert E. Slavin)، والذي يركز على التعلم التعاوني القائم على الألعاب لتحفيز الفهم وتنشيط دور التلاميذ في التعلم.

اعتمد البحث هو المنهج الوصفي ذا المدخل النوعي، حيث ركزت على استجابات التلاميذ والعوامل الداعمة والمعيقة في تطبيق طريقة *TGT* المدعومة بوسيلة *Quiz Paper* القائمة على رمز الاستجابة السريعة(*QR Code*) . وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق الميداني. أما تحليل البيانات، باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان (Miles Huberman)، الذي يشمل جمع البيانات، وتقليلها، وعرضها، ثم استخلاص النتائج.

أظهرت نتائج هذا البحث ما يلي: (1) يتوافق تنفيذ هذا النوع من التعلم مع نظرية روبرت إي. سلافين التي تشمل خمس مراحل، وهي: العرض الصفي، والتعلم في مجموعات، والألعاب، والمسابقات، وتقديم المكافآت الجماعية. المدعومة بورقة اختبار تعتمد على رمز الاستجابة "(2) في مرحلة التنفيذ، لاقت طريقة "مسابقة الألعاب الجماعية السريعة استجابة إيجابية من الطلاب. وقد ثبت ذلك من خلال زيادة مشاركة الطلاب ونشاطهم من خلال المناقشات الجماعية، فضلاً عن إظهار تحسن في العلاقات بين الطلاب. (3) تم دعم هذا التعلم بموافقة المدرسة على استخدام المنهج والوسائط الرقمية، بالإضافة إلى استراتيجية المعلم في إدارة التعلم. ومع ذلك، تم العثور على عقبات تتمثل في صعوبة الاتصال بالإنترنت مما تسبب في عدم كفاءة التعلم ونقص إدارة الوقت بشكل جيد، وبالتالي لم يتم نقل فهم الطلاب للمواد بشكل شامل أثناء التنفيذ

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi Arab- Latin yang sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ = 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

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki abad ke-21 ini, guru dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan memenuhi empat pondasi belajar pada pendidikan yang disebutkan oleh Komisi Internasional UNESCO. Diantara empat pondasi tersebut yaitu *learning to know, learning to do, learning to be,* dan *learning to live together*.[1] Berdasarkan kriteria abad ke-21, pembelajaran harus berdasar pada empat keterampilan (4C) yang memuat *critical thinking skill*, *creative and innovative thinking skill*, *communication skill,* dan *collaboration skill*.[2] Pembelajaran abad-21 menuntut keterlibatan aktif siswa, bukan lagi berpusat pada guru.[3]

Melihat perkembangan yang ada pada era ini, pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi untuk menghidupkan pembelajaran yang aktif. siswa bukan hanya mendengar penjelasan guru namun juga turut serta berpatisipasi pada pembelajaran tersebut. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan interaksi antar siswa dan juga guru dengan mengimplementasikan metode-metode interaktif seperti berdiskusi dengan kelompok, *game education*, studi kasus, dan berbagai metode lainnya sehingga

[1] Buchari Agustini, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Iqra* 12, no. 2 (2018): 113.

[2] Rosnaeni, "Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4335.

[3] *Ibid*

membuatnya menjadi semakin relevan untuk meningkatkan daya tarik karena adanya peran dan keterlibatan mereka pada proses pembelajaran.[4]

Berdasarkan pra-observasi di SMKN Kudu Jombang, metode pembelajaran interaktif secara bertahap sudah mulai diterapkan pada beberapa guru, termasuk guru PAI. Mata pelajaran PAI yang seharusnya menjadi wadah siswa untuk mempelajari dan meningkatkan sikap religius siswa pada kenyatannya menjadi tantangan tersendiri bagi guru PAI. Melihat tujuan utama dari SMK yang mempersiapkan siswa agar siap kerja, memang realita nya siswa lebih terfokus pada pembelajaran praktik daripada pembelajaran yang mengarah pada teori sehingga sangat memungkinkan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif dan kurang maksimal. Faktor yang memungkinkan pembelajaran di kelas tidak berjalan secara maksimal selain dari jiwa siswa yang mengarah pada praktik untuk kesiapan kerja yaitu metode pembelajaran terlalu membosankan sehingga mengurangi fokus pada siswa yang menyebabkan materi dari guru kurang tersampaikan dengan baik.

Salah satu mata pelajaran di SMKN Kudu Jombang yaitu PAI, khususnya pada materi Menebarkan Islam dengan Santun dan Damai melalui dakwah, khutbah, dan tabligh kelas XI. Materi tersebut mengandung pesan penting mengenai penyampaian ajaran Islam secara santun, damai, dan penuh toleransi. Materi ini sangat relevan bagi siswa, terutama di era digital yang rawan disinformasi. Pemahaman yang baik terhadap nilai-nilai ini diharapkan

[4] Ema Muslih, Hafid., Roslaeni, "Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Linuhung: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 9.

dapat membekali generasi muda untuk mampu menjadi teladan dalam kehidupan sosial.

Namun berdasarkan pernyataan dari guru PAI yang mengajar kelas XI DPIB (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan) 2 SMKN Kudu Jombang, ketika melakukan pembelajaran di kelas siswa cenderung sering mengantuk, tidak fokus, dan terlihat tidak tertarik pada pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI, dinyatakan bahwa dari 36 siswa hanya sekitar 5-6 siswa yang mampu berpartisipasi aktif di kelas. Siswa lainnya lebih memilih bermain *gadget*, atau berbicara dengan teman dibanding memperhatikan pelajaran. Siswa merasa bahwa mata pelajaran PAI dianggap sudah cukup familier dalam kehidupan nyata. Hal tersebut menjadikan siswa menganggap remeh mata pelajaran PAI.

Dari pengalaman tersebut, guru PAI menyadari bahwa tidak lagi memadai bagi siswa untuk menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajaran. Tentunya hal ini menjadi kendala tersendiri bagi guru PAI untuk menjadikan pembelajaran yang sifatnya bukan hanya informatif, namun juga interaktif dan inspiratif. Maka dari itu, untuk mengatasi kondisi siwa yang cenderung pasif, guru PAI berinisiatif untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif *TGT (Teams Games Tournament)* di kelas XI DPIB 2.

Metode *TGT* ini diterapkan karena berdasarkan pernyataan sebelumnya dikatakan bahwa hanya sekitar 5-6 siswa saja yang aktif saat proses pembelajaran di kelas. Sedangkan metode *TGT* yaitu bentuk pembelajaran kooperatif yang mampu memberikan dorongan siswa agar menjadi aktif dan

ikut serta berpartisipasi pada proses pembelajaran.[5] Diterapkannya metode ini memberikan harapan agar partisipasi siswa dapat lebih meningkat, menumbuhkan semangat belajar, mengembangkan keterampilan, dan memperkuat kerja sama tim.

Agar pembelajaran dengan metode *TGT* lebih menarik, guru menggunakan *quiz paper* berbasis *Quick Response code (QR code)* sebagai media penunjang pembelajarannya. Berdasarkan kajian pustaka, umumnya pemanfaatan *QR code* dalam pembelajaran ditemukan pada platform digital seperti *Quizizz,* sedangkan penerapannya dalam bentuk *quiz paper* masih jarang ditemui, termasuk di sekolah-sekolah terutama di wilayah Jombang. Di SMKN Kudu Jombang, inovasi ini diterapkan dengan menggabungkan *QR code* pada media cetak *quiz paper*.

Melalui media ini, siswa dapat memindai *QR code* yang tertera pada kertas untuk mengakses soal kemudian menulis jawaban pada kertas kosong yang dibagikan pada setiap kelompok. *QR code* memberikan nuansa digital baru sehingga mampu memunculkan daya tarik siswa untuk belajar. Meskipun demikian, belum dapat dipastikan apakah pembelajaran tersebut dapat *relate* terhadap siswa. Belum ada kajian yang meneliti mengenai bagaimana keadaan siswa selama dilaksanakannya pembelajaran dengan media *quiz paper* berbasis *QR code* tersebut dan tantangan apa saja yang mereka hadapi. Terdapat beberapa hal yang masih ingin untuk dikaji seperti keterlibatan aktif, serta

[5] Tara Ulfia and SMP Dwi Pangga Bandar Lampung, "Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt): The Effect on Students Conceptual Understanding," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 02, no. 1 (2019): 141, https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index.

kesiapan siswa yang sangat dibutuhkan agar guru dapat melakukan evaluasi dan penyempurnaan pada pembelajaran berikutnya.

Peneliti merasa penting untuk memahami lebih dalam bagaimana respons siswa terhadap metode pembelajaran *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* ini. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana kejadian dan kondisi sebenarnya dalam proses pembelajaran tersebut, khususnya terkait pengalaman dan pandangan guru maupun siswa selama menggunakan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini mampu menghasilkan manfaat yang tidak hanya dari segi teoritis, namun juga praktis, khususnya bagi guru dan sekolah dalam merancang serta menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif, partisipatif, serta dapat menyesuaikan kebutuhan siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, peneliti kemudian membatasi beberapa masalah, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* pada pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang?

3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* sebagai media pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang?

C. Tujuan Masalah

1. Mendeskripsikan pelaksanaan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang
2. Menganalisis persepsi siswa kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang terhadap penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* pada pembelajaran PAI
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* sebagai media pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

D. Manfaat Masalah

Telah diuraikan sebelumnya bahwa mengetahui respons siswa merupakan bagian dari tujuan penelitian ini. Peneliti berharap agar penelitian ini menghasilkan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, peneliti berharap mampu memberikan kontribusi wawasan terhadap dunia pendidikan, mampu memberi referensi serta pandangan bagi penelitian berikutnya, khusunya pada pengetahuan dan referensi mengenai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini mampu menghasilkan wawasan dan pemahaman baru bagi peneliti terkait penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* pada kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini mampu menjadi bahan refleksi media pembelajaran sekaligus acuan dalam pengembangan sekolah khusunya terkait kelengkapan fasilitas sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran

c. Bagi Guru

Peneliti berharap agar dapat memberikan alternatif nyata bagi guru untuk mengatasi kejenuhan pada pembelajaran PAI. Melalui penerapan metode *TGT* yang dipadukan dengan media *quiz paper* berbasis *QR Code*, diharapkan dapat menjadi pertimbangan sekaligus pendorong bagi guru untuk terus menemukan inovasi metode dan media dalam kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

E. Orisinalitas Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu terkait pemanfaatan metode *TGT* dan media pembelajaran *quiz paper* berbasis *QR code* yang dijadikan sebagai referensi pada penelitian saat ini. Untuk menghindari pengulangan kajian yang sama, peneliti

memaparkan perbandingan yang memuat pembeda dari kajian penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini dengan pembeda terdapat pada fokus penelitian, Lokasi penelitian, dan situs penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian ini,

1. Kajian penelitian oleh Nurhima Mokodompit pada tahun 2024 dengan mengambil judul *"Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu".* Penelitian ini berfokus pada pengamatan terhadap perkembangan capaian belajar siswa dengan media pembelajaran quizizz paper mode untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran quizizz paper mode pada mata pelajaran PKN Kelas V dapat membuat hasil belajar siswa menjadi optimal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data.[6]
2. Kajian penelitian oleh Aditya Catur Bintara pada tahun 2017 dengan mengambil judul *"Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Berbantuan Question Card terhadap Peningkatan Hasil Belajar".* Penelitian ini berfokus pada bagaimana pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* terhadap

[6] Nurhikma Mokodompit, "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN Di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu. Skripsi Tahun 2024" (2024).

peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-experimental design* dengan menggunakan *design* penelitian *one group pretest pottest design*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data deskriptif *pretest* dan *pottest,* penggunaan pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.[7]

3. Kajian penelitian oleh Ingka Liantri pada tahun 2024 dengan mengambil judul *"Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Quizizz Paper Mode (Q-cards) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Imunitas Kelas XI SMA IT Ihsanul Fikri Mungkid".* Penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan model *TGT* disertai media *quizizz paper mode (Q-cards)* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan desain penelitian pretest post-tese nonequivalent control group desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *TGT* disertai media *quizizz paper mode (Q-cards)* dalam pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.[8]

[7] Aditya Catur Bintara, "Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Berbantuan Question Card Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. Skripsi Tahun 2017" (2017).

[8] Ingka Liantri, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Quizizz Paper Mode (Q-Cards) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Imunitas Kelas XI SMA IT Ihsanul Fikri Mungkid. Skripsi Tahun 2024" (2024).

4. Kajian penelitian oleh Suharningsi pada tahun 2020 dengan mengambil judul *"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto"*. Penelitian ini berfokus pada bagaimana penerapan metode *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.[9]
5. Kajian penelitian oleh Abdul Chalim Sholeh pada tahun 2023 dengan mengambil judul *"Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR-Code pada Materi Energi dan Pengaruhnya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Cemorokandang"*. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media flashcard berbasis qr-code sebagai inovasi pada media pembelajaran untuk menganalisis dampaknya pada peningkatan belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall.* Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 76% siswa mencapai nilai KKM dengan hasil validasi dari ahli materi mencapai 88%. Dari hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media

[9] Suharningsi Suharnigsi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto" (Universitas Negeri Makassar, 2020).

flashcard berbasis *QR-Code* dapat dikategorikan valid dan menunjukkan kefektivitasan pada peningkatan hasil belajar siswa.[10]

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurhima Mokodompit	2024	Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu	Persamaan dari penelitian Nurhima Mokodompit dengan peneliti yaitu pada penggunaan media pembelajaran *quiz paper* berbasis *QR code*	Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada penelitian Nurhima Mokodompit menggunakan aplikasi *quizizz* dan dilaksanakan menggunakan media online. Sedangkan dari peneliti menggunakan kertas soal berupa *QR code* yang dilaksanakan secara konvensional. Perbedaan lain yaitu terkait fokus penelitian yang menekan pada pengamatan terhadap perkembangan

[10] Abdul Chalim Sholeh, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR-Code Pada Materi Energi Dan Pengaruhnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Cemorokandang Skripsi Tahun 2023" (2023).

					capaian belajar siswa.
2.	Aditya Catur Bintara	2017	Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Berbantuan Question Card terhadap Peningkatan Hasil Belajar	Persamaan dari penelitian Aditya Catur Bintara dengan peneliti yaitu pada metode pembelajaran tipe *quiz team*.	Perbedaan dari penelitian Aditya Catur Bintara dengan peneliti yaitu pada penelitian Aditya Catur Bintara menggunakan *question card*. Sedangkan dari peneliti menggunakan kertas soal berupa *QR code.* Perbedaan lain yaitu terkait lokasi dan metode penelitian.
3.	Ingka Liantri	2024	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Quizizz Paper Mode (Q-cards) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Imunitas Kelas XI SMA IT Ihsanul Fikri Mungkid	Persamaan dari penelitian Ingka Liantri dengan peneliti yaitu sama sama menggunakan metode pembelajaran TGT	Perbedaan dari penelitian Ingka Liantri dengan peneliti yaitu media yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan media quizizz paper mode (Q-cards). Sedangkan peneliti sendiri menggunakan media quiz paper berbasis QR Code

4.	Suharningsi	2020	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto	Persamaan dari penelitian Suharningsi dengan peneliti yaitu sama sama menggunakan metode pembelajaran TGT	Perbedaan dari penelitian Suharningsi dengan peneliti yaitu terletak pada fokus penelitian serta media pembelajaran yang digunakan
5.	Abdul Chalim Sholeh	2023	Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR-Code pada Materi Energi dan Pengaruhnya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Cemorokandang	Persamaan dari penelitian Abdul Chalim Sholeh dengan peneliti yaitu sama sama menggunakan media pembelajaran berbasis *QR code*	Perbedaan dari penelitian Abdul Chalim Sholeh dengan peneliti yaitu pada media pembelajaran yang digunakan. Perbedaan lain yaitu terkait lokasi dan metode penelitian.

Dari hasil riset penelitian terdahulu, didapatkan kesimpulan yang menunjukkan adanya persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu metode pembelajaran *TGT.* Hasil dari riset penelitian terdahulu banyak yang mengkaji mengenai penggunaan metode *TGT* pada peningkatan hasil

belajar siswa. Sedangkan penelitian ini berfokus pada persepsi siswa mengenai metode *TGT* yang diterapkan bersamaan dengan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Metode ini bisa menjadi bentuk alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran PAI, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan yang relevan dan menjadi hal yang menarik untuk dikaji.

F. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

   Media pembelajaran yaitu media untuk memudahkan pelajar selama berlangsungnya proses pembelajaran serta membuahkan motivasi belajar siswa.[11] Media pembelajaran dapat berupa digital, non-digital, maupun campuran dari keduanya. Media pembelajaran diberikan guna untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif.

2. *Quiz Paper*

   Quiz paper dalam penelitian ini yaitu salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang menarik siswa agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran. *Quiz pape*r merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam kertas yang berisi soal-soal untuk mendorong ketertarikan siswa dalam belajar.

3. *QR Code*

   QR code yaitu kode matriks sejenis dengan barcode namun lebih luas dan berkembang. *QR code* dirancang untuk dapat menyimpan data sehingga dapat dimanfaatkan untuk menyimpan soal, materi, maupun tautan

[11] Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 23, https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060.

yang dapat menjadi media pembelajaran interaktif dan juga praktis.[12] Menurut standar ISO/IEC 18004:2006, *QR Code* mempunyai fitur untuk mengoreksi kesalahan atau disebut dengan *error conection* yang memungkinkan data tetap terbaca meskipun sebagian kode rusak atau tertutup. Inilah yang menjadikan *QR Code* sangat andal dan banyak digunakan di berbagai bidang, seperti perdagangan, perbankan, transportasi, hingga dunia pendidikan.

4. Metode *TGT (Teams Games Tournament)*

Metode pembelajaran *TGT* yaitu model pembelajaran belajar sambil bermain yang mana sekaligus dapat meningkatkan rasa kerja sama antar siswa.[13] Dalam penelitian ini, pelaksanaan metode *TGT* meliputi penjelasan materi, pembagian kelompok, permainan, dan pemberian penghargaan.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk menggambarkan pembahasan penelitian mengenai pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang, maka peneliti menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pembuka yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian terkait pemanfaatan metode *TGT* berbantuan

[12] Lukman Bahar et al., "Implementasi QR Code Untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Di Restoran Maupun Kafe" 1, no. 1 (2020): 36.

[13] I Putu Yogik Suwara Mahardi, I Nyoman Murda, I Gede Astawan., "Model pembelajaran teams games tournament berbasis kearifan lokal trikaya parisudha terhadap pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar ipa" *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (September 2019): 101.

media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini berisi poin – poin penting mengenai topik yang akan dibahas dan menghubungkan dengan hasil penelitian terdahulu dengan fokus penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang sebagai metode pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi terkait pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang sebagai metode pembelajaran di kelas. Adapun pembahasan pada bab ini meliputi jenis penelitian, fokus penelitian, lokasi subjek penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, analisis data, dan tingkat keabsahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai hasil perolehan penelitian selama melakukan penelitian di lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dibahas dengan memaparkan data yang diperoleh data melakukan penelitian.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini memuat topik pembahasan telah dipaparkan pada bab IV untuk dihubungkan dengan teori yang telah tertera pada bab II.

BAB VI PENUTUPAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan, permasalahan, dan solusi dari permasalahan yang telah dibahas. Adapun saran juga dituliskan pada bab ini sebagai bentuk pesan dan evaluasi baik bagi siswa, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode *TGT (Teams Games Tournament)* sebagai Alternatif Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran *TGT*

Metode pembelajaran *TGT* mulai dikembangkan pada tahun 1972 oleh David De Vries dan Keith Edward di Universitas Johns Hopkins yang kemudian disempurnakan oleh Robert E. Slavin pada tahun 1978. *TGT* termasuk dalam tipe *cooperative learning* yang mengemas kegiatan pembelajaran dalam bentuk kompetisi tim untuk merangsang keaktifan siswa dengan bekerjasama dalam kelompok.[14] Slavin dalam bukunya menjelaskan bahwa *TGT* memiliki kemiripan dengan *STAD (Student Teams-Achievement Divisions)*. Perbedaan dari keduanya terdapat pada evaluasi, yaitu *STAD* menekankan pada peningkatan skor melalu kuis individu, sedangkan *TGT* menekankan pada *tournament* akademik yang melibatkan kompetisi tim.[15]

TGT mengedepankan aktivitas belajar kelompok dengan melibatkan interaksi antar siswa.[16] Slavin menegaskan bahwa *TGT* itu merupakan model pembelajaran dengan memecah siswa menjadi

[14]Ratieh Widhiastuti.,Fachrurrozie, "Teams Geams Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar," *Dinamika Pendidikan* 9, no. 1 (2014): 49.

[15] Robert E Slavin, *Cooperative Learninf: Teori,Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2020). hlm. 163

[16] Made Prastini, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Variasi Permainan* (Indramayu: Adab, 2020). hlm. 60

beberapa tim dengan pembelajaran yang dimulai dari perlombaan antar kelompok.[17] Menurut Trianto, *TGT* merupakan model pembelajaran yang yang merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar dengan cara membentuk beberapa kelompok untuk saling bersaing dalam mendapatkan skor.[18]

Rusman mengemukakan bahwa *TGT* merupakan pembelajaran berkelompok yang beranggotakan 5-6 siswa pada masing-masing kelompok dengan kemampuan dan karakteristik yang berbeda.[19] Adapun Shoimin mengungkapkan bahwa *TGT* merupakan pembelajaran dengan memuat unsur permainan yang melibatkan seluruh siswa dalam pembagian kelompok tanpa dibedakan kemampuan maupun status.[20]

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dipaparkan, kesimpulan yang didapat yaitu bahwa relevansi *TGT* terletak pada kemampuannya mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional. Dengan mengintegrasikan unsur permainan, *TGT* memberi ruang bagi siswa berkemampuan rendah untuk tetap berkontribusi.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *TGT*

Menurut Robert E. Slavin, langkah-langkah pembelajaran *TGT* terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:[21]

---

[17] Slavin, *Op. Cit*

[18] Rafika Rahmawati, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi," *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2019): 72, https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169.

[19] Riska Damayanti, Nurhaedah, and Nurfaizah A.P, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Di Kabupaten Maros," *Jurnal of Education* 2, no. 5 (2022): 201.

[20] Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013). hlm. 203

[21] Slavin, *Op. Cit*

1) Penyajian kelas *(class presentation)*

Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran terhadap siswa. Ketika penyajian kelas, siswa diharapkan untuk menyimak materi yang dijelaskan oleh guru dengan sungguh-sungguh, karena nantinya akan berpengaruh pada kerja kelompok dan pencapaian skor pada tahap akhir.

2) Belajar dalam kelompok *(teams)*

Siswa dibuat menjadi berkelompok dengan masing-masing 4-5 anggota yang mewakili seluruh latar belakang siswa mulai dari akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Dengan pembagian kelompok seperti ini diharapkan seluruh siswa dapat benar-benar belajar dan saling melengkapi dalam bekerja sama. Tahap ini bertujuan agar setiap anggota saling membantu dalam memahami materi.

Dalam pembelajaran *TGT*, guru hanya berperan memberi arahan siswa yang mengalami kendala. *Games* sepenuhnya dikerjakan oleh tim dengan didorong oleh dukungan dan motivasi dari guru sehingga siswa memiliki rasa percaya diri.

3) Permainan *(games)*

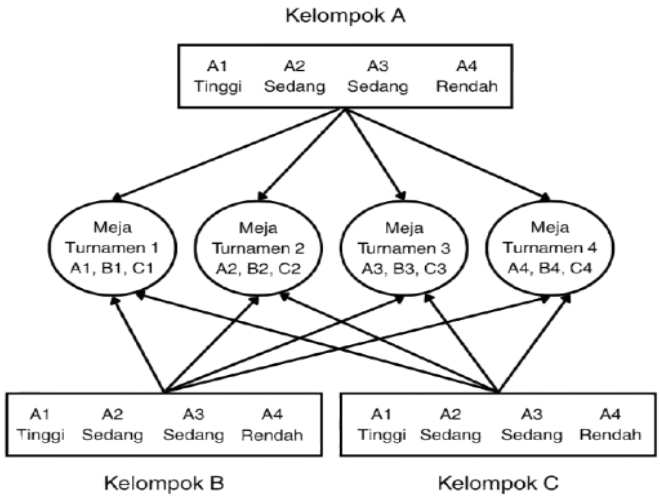
Tahap ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan untuk menguji kemampuan siswa sesuai dengan materi yang diajarkan. *Games* ini dilakukan supaya pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Devries menegaskan bahwa

siswa mengikuti serangkaian permainan yang telah dirancang untuk menambah pengetahuan mengenai konsep yang relevan.[22]

4) Pertandingan *(tournament)*

Pada tahap ini, siswa melakukan pembelajaran melalui *game* dan menyampaikan hasil diskusi mereka yang kemudian dilanjutkan dengan evaluasi. Evaluasi ini dapat berupa penilaian *(scoring)*. Pembelajaran dalam bentuk *game* ini dipercaya membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

Gambar 2. 1 Meja Turnamen



5) Penghargaan kelompok *(team recognition)*

Penghargaan kepada kelompok terbaik *games* diberikan sebagai bentuk apresiasi.[23] Di sini, penghargaan diberikan oleh guru

[22] Dian Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma," *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 3, no. 2 (2018): 82, https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597.

[23] Harry Priyatna Putra, K. Udy Ariawan, and SUka Arsa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6, no. 3 (2017): 109, http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881.

kepada kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh anggotanya. Bagian ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dalam kelompok.

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Pembelajaran TGT

Fase	Deskripsi
Penyajian kelas *(class participation)*	Guru memaparkan materi pembelajaran terhadap siswa secara *teacher center learning.*
Belajar dalam kelompok *(teams)*	Siswa dibuat berkelompok setidaknya 5-6 anggota dalam kelompok dengan latar belakang siswa yang berbeda.
Permainan *(games)*	Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk menguji kemampuan siswa sesuai dengan materi yang diajarkan.
Pertandingan *(tournament)*	Siswa menyampaikan hasil diskusi mereka yang kemudian dilanjutkan dengan evaluasi yang mana evaluasi ini dapat berupa penilaian *(scoring)*
Penghargaan kelompok *(team recognition)*	Kelompok pemenang *games* menerima penghargaan sebagai bentuk apresiasi

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *TGT*

1) Kelebihan Metode *TGT*

Menurut Devries, metode pembelajaran *TGT* memiliki beberapa kelebihan, antara lain yang *pertama* yaitu memanfaatkan peluang untuk lebih memahami siswa melalui kerjasama dalam kelompok kecil, semangat kompetitif dalam turnamen, serta melalui

kedekatan dengan siswa; *kedua,* tidak banyak diperlukan fasilitas khusus yang bermacam-macam pada metode *TGT* sehingga terbilang cukup ekonomis; *ketiga,* penerapan metode *TGT* tidak terlalu sulit; *keempat,* karena penggunaannya yang mudah dan sederhana, metode *TGT* ini dapat diterapkan oleh berbagai kalangan baik pemula maupun guru yang telah berpengalaman.[24]

Shoimin mengungkapkan bahwa terdapat empat kelebihan dari metode *TGT,* antara lain *pertama* yaitu metode *TGT* dapat mendorong keaktifan seluruh siswa dan berperan dalam kelompoknya baik siswa dengan tingkat akademik tinggi maupun maupun siswa dengan kemampuan lebih rendah; *kedua,* metode *TGT* dapat memberikan rasa saling menghargai dan menciptakan kebersamaan antar sesama anggota kelompok; *ketiga,* metode *TGT* dapat meningkatkan rasa semangat siswa dalam belajar karena pembelajaran dilakukan melalui permainan dan mendapatkan penghargaan dari guru bagi siswa yang memenangkan permainan tersebut; *keempat*, metode *TGT* menjadikan siswa dapat menerima pelajaran dengan senang. [25] Biga dan Permasi juga mengungkapkan bahwa metode *TGT* memberi pengaruh positif dalam meningkatkan capaian belajar siswa di berbagai mata pelajaran, meskipun dalam praktiknya masih terdapat kendala.[26]

---

[24] Utami, *Op. Cit.* hlm 83

[25] Imam Sururi., Abdul Wahid B S, "Temas Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* 6, no. 2 (2022): 2418–19.

[26] Azril Saputra, Mahasiswa Pendidikan Matematika, and Universitas Negeri Gorontalo, "Griya Journal of Mathematics Education and Application Trend Dan Efektivitas Model Teams

2) Kelemahan Metode *TGT*

Kelemahan metode *TGT* antara lain bagi guru yaitu kesulitan dalam melakukan pengelompokan pada siswa yang kemampuan pada pidang akademik berada pada tingkatan yang berbeda-beda. Adapun kesulitan yang juga dialami dari sudut pandang siswa yaitu membagi anggota kelompok yang dilatar belakangi dengan perbedaan kemampuan daalam berdiskusi.[27] Pengelompokan heterogen berpotensi menimbulkan konflik dalam kelompok, karena siswa pasif berrisiko untuk ketergantungan pada siswa pintar.

Shoimin mengungkapkan bahwa terdapat beberapa kelemahan dari metode *TGT* yaitu pembelajaran *TGT* cukup menyita banyak waktu dikarenakan persiapannya yang juga tidak sedikit, guru harus menguasai dan bisa memilih materi yang sekiranya sesuai untuk metode *TGT* yang nantinya diberikan kepada siswa, sebelum menentukan materi, guru harus sudah menguasai dan memahami karakteristik tingkat kemampuan siswa.

Dengan demikian, meskipun *TGT* memiliki banyak kelebihan dalam meningkatkan partisipasi siswa, guru tetap perlu mempertimbangkan kelemahan tersebut agar penerapan metode ini dapat berjalan efektif.

Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Matematika : Kajian Literatur Evi Putri Ekawaty" 5, no. September (2025): 1123.

[27] Masriatus Sholicha et al., "Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk" 10, no. 2 (2021): 239, https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Diambil dari bahasa latin *medius,* media berarti tengah, perantara, dan pengantar. Dari definisi tersebut, dapat dimaknai secara lebih luas yaitu bahwa media bisa dipahami sebagai penghubung pesan dari pengirim kepada penerima.[28] Sedangkan pembelajaran merupakan usaha terencana untuk membantu menyokong kegiatan belajar siswa sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.[29]

AECT (Assosiation Of Education and Communication Technology) menyebutkan definisi media sebagai sesuatu yang menjadi penyampai pesan pada proses pengajaran.[30] Menurut pendapat dari Gagne and Briggs, media pembelajaran merupakan perantara guru dalam memberikan penyampaian materi kepada siswa guna menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.[31] Sementara itu Heinich menyatakan bahwa media yaitu sesuatu yang membawa informasi dari pihak sumber kepada penerima informasi.[32]

Berdasarkan definisi tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yaitu sarana atau perantara dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa guna memudahkan siswa dalam

---

[28] Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 283, https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993.

[29] *Ibid*

[30] Azhari, "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no. 1 (2015): 43–60.

[31] Novita Febriani, "Pemanfaatan Modul Untuk Membantu Pembelajaran Microsoft Word Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Kelas X Di SLB Negeri Balikpapan," *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* 4, no. 2 (2021): 46, https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56723.

[32] Hamzah Panggara, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022). hlm. 5

menerima pembelajaran. Sanjaya mengklasifikasikan fungsi media pembelajaran menjadi lima, antara lain yaitu:[33]

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi yang menjembatani penyampaian materi dari guru kepada siswa. Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran secara lebih efektif.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran sebagai sarana peningkatan motivasi siswa dalam belajar melalui aktivitas pembelajaran yang kreatif dan komunikatif guna memberikan kemudahan pada siswa dalam menerima materi selama kegiatan pembelajaran.

3) Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran sebagai media yang bukan hanya mengajak siswa berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran, namun juga mengajak siswa untuk berkreasi, menganalisis, dan menciptakan suasana belajar sendiri.[34]

4) Fungsi penyamaan persepsi

Media pembelajaran sebagai sarana untuk memberikan persepsi yang sama pada setiap siswa terkait informasi atau materi yang disampaikan.

---

[33] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 176, https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.

[34] *Ibid*

5) Fungsi individualitas

Media pembelajaran dapat memberikan suasana belajar dengan menyesuaikan latar belakang masing-masing siswa, sehingga dapat melengkapi kebutuhan siswa dengan gaya dan karakter masing-masing.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Asyhar, media pembelajaran dibagi menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.[35]

1) Media Visual

Media visual merupakan media untuk menyampaikan informasi melalui tampilan visual tanpa disertai dengan suara, seperti gambar, foto, grafik, diagram, maupun media cetak.[36] Terdapat empat fungsi media pembelajaran menurut Sanaky, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris.[37]

Fungsi atensi yaitu mengajak siswa untuk fokus dengan materi pelajaran yang berhubungan dengan tampilan visual.[38] Fungsi afektif yaitu siswa dapat menikmati teks bergambar. Fungsi kognitif yaitu media visual sebagai jembatan untuk memberikan

[35] Septiana Nurvitasari, "Enhancement The Social Learning Result Throught The Use of Learning Video Media," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9, no. 1 (2021): 407, https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53861.

[36] Aldina Tri Oktaviani et al., "Metode Pembelajaran Yang Tepat Diterapkan Pada Siswa Dengan Gaya Belajar Visual," *Seminar Nasional PGMI(SEMAI)*, 2021, 735.

[37] Siti Quratul Ain and Dea Mustika, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Kepada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Abdidas* 2, no. 5 (2021): 1082, https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427.

[38] Oktaviani, *Op. Cit*. hlm 737

kemudahan pada siswa untuk merekam dan memahami makna yang ada dalam gambar. Dan yang terakhir fungsi kompensatoris yaitu untuk mendukung siswa mengatasi kendala yang dimiliki dalam memahami materi pembelajaran.

2) Media Audio

Media audio yaitu media pembelajaran yang berfokus pada Indra pendengaran. Media audio menekankan pada aspek pendengaran siswa. Media audio dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan dijadikan beberapa model yaitu dengan media cetak (modul) dan model pembelajaran interaktif.[39] Contoh media audio yaitu seperti musik, rekaman, radio.

3) Media Audio Visual

Jika media visual menyampaikan pembelajaran melalui visual dan media audio melalui pendengaran, maka media audio-visual merupakan gabungan dari keduanya. Menurut Sanjaya, media audio visual mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indra. Media audio-visual meliputi rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. [40]

4) Multimedia

Multimedia yaitu media yang memuat gabungan dari beberapa unsur yang meliputi teks grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Pembelajaran menggnakan multimedia ini dapat

[39] Ernanida Ernanida and Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI," *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 106, https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333.

[40] Mayang Serungke et al., "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6(4) (2023): 3505.

didefinisikan sebagai pengaplikasian multimedia dalam pembelajaran guna menyampaikan materi dan pengetahuan dengan merangsang pikiran, perasan, dan minat belajar agar tercapai tujuan pembelajaran.[41]

c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar tentunya memiliki tujuan tertentu yang berkaitan dengan pencapaian belajar siswa. Media sebagai sarana dalam menyampaikan materi serta membantu meningkatkan pemahaman siswa. Maka dari itu, penting memahami tujuan penggunaan media pembelajaran agar dapat memilih sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang hendak dicapai.

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Menurut Kemp dan Dayton, terdapat tiga tujuan media pembelajaran, antara lain yaitu:[42]

1) Untuk menyampaikan tujuan (*to inform*)

Sebagaimana definisi dari media pembelajaran yaitu memiliki kedudukan sebagai alat komunikasi yang mana media pembelajaran digunakan sebagai alat yang menjembatani informasi dari pengirim ke penerima (dari guru ke siswa).

[41] Fifi Damayanti, "Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa X TKR 1 SMKN 1 Doko," *Jurnal Pendidikan Sains* 1, no. 2 (2013): 133.

[42] *Ibid.,*13-16

2) Untuk memotivasi (*to motivate*)

Adanya media pembelajaran yaitu bertujuan agar dapat memberikan motivasi kepada siswa dan mendorong minat siswa ke dalam pembelajaran.

3) Untuk menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Banyak siswa dari berbagai kalangan menganggap bahwa belajar merupakan kegiatan yang membosankan. Pernyataan tersebut menjadi salah satu alasan pentingnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran mampu menumbuhkan keinginan belajar pada siswa karena penerapannya yang menarik. Pembelajaran akan lebih mudah tersampaikan sehingga maknanya lebih jelas, tidak hanya sekedar komunikasi verbal namun juga menggunakan metode yang bervariasi. Dengan begitu, siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih lama. [43]

Arsyad menegaskan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas pesan atau materi yang disampaikan agar mudah dipahami sehingga minat siswa untuk belajar terdorong yang mana hal tersebut berdampak pada kelancaran dan capaian pembelajaran.[44]

---

[43] Ain, *Loc.cit*

[44] Dyah Tri Wahyuningtyas and Raddin Nur Shinta, "Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang," *Jurnal Dedikasi* 14, no. 5 (2017): 9, http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293.

Jadi pada intinya, media pembelajaran cukup dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana merangsang minat belajar siswa melalui aktivitas menyenangkan yang dapat disesuaikan masing-maisng karakter siswa. Dalam konteks pembelajaran PAI, tujuan ini relevan karena siswa sering merasa jenuh dengan metode ceramah. Maka dari itu, media interaktif berbasis *QR code* dapat menjadi solusi untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI.

d. Peran Media Interaktif dalam PAI

Media interaktif memiliki peran penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI Selain sebagai sarana menyampaikan informasi, media juga berfungsi sebagai instrumen yang merangsang partisipasi aktif dari siswa. Dengan bantuan media interaktif, guru dapat membuat lingkungan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, beragam, dan selaras dengan kemajuan teknologi yang akrab bagi kehidupan sehari-hari siswa.[45]

Dalam konteks PAI, media interaktif berperan sebagai penghubung antara konsep keagamaan yang cenderung abstrak dengan pengalaman belajar siswa yang lebih nyata. Contohnya, pemanfaatan kuis berbasis digital, *QR code*, atau aplikasi edukasi memungkinkan siswa tidak sekadar mendengarkan guru, melainkan terlibat secara langsung melalui aktivitas seperti diskusi, atau menjawab pertanyaan.

[45] Muhammad Alvin Ramadhan, "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar Dengan Gaya Belajar Audiovisual," *Novara: Nusantara Education and Inovation Journal* 1, no. 3 (2024): 145.

Pendekatan ini selaras dengan prinsip dasar pendidikan agama, yaitu menanamkan nilai-nilai sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama.

Selain itu, media interaktif juga membentuk suasana belajar yang berorientasi pada siswa. Siswa tidak lagi berperan sebagai pendengar pasif, tetapi menjadi pelaku kegiatan pembelajaran yang aktif. Interaksi seperti ini dapat mendorong semangat belajar, karena siswa merasa terlibat, dihargai, dan diberi ruang untuk mengembangkan pemahaman pribadinya.

Oleh karena itu, kontribusi media interaktif dalam PAI tidak hanya sekadar perangkat pendukung, tetapi menjadi komponen penting yang membentuk pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Media ini menciptakan proses pembelajaran yang lebih menghibur, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan generasi digital masa kini, sambil tetap mempertahankan inti dari ajaran nilai-nilai Islam.

3. Media Quiz Paper berbasis QR Code

a. *Quiz paper*

Quiz (‘kuis’ dalam Bahasa Indonesia) yaitu salah satu unsur yang umumnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif.[46] *Quiz* merupakan bagian dari bentuk metode pembelajaran yang diterapkan guru untuk menguji, dan mengetahui kemampuan siswa melalui kegiatan berupa *game* yang menyenangkan. *Quiz* juga termasuk

[46] A Arief, “Pembuatan Kuis Pada Multimedia Pembelajaran Interaktirf Dengan Fitur Triggerssoftwarepowerpoint,” *Trihayu*, 2015, 157, https://core.ac.uk/download/pdf/230377182.pdf.

ke dalam bagian bentuk pembelajaran interaktif yang mana dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif daam pembelajaran.

Menjadi bagian dari metode pembelajaran, saat ini metode pembelajaran berbasis *quiz* sudah umum diterapkan di berbagai sekolah dengan direalisasikan berupa permainan. Banyak terdapat platform yang menyediakan *quiz* berbasis *game* sebagai media pembelajaran. Diantara platform yang popular digunakan yaitu seperti *quizizz, kahoot,* dan *educaplay.*

Selain memanfatkan platform*, quiz* dapat diterapkan dengan media konvensional seperti kertas (*paper*). Dalam konteks tersebut, *quiz paper* berarti bentuk media pembelajaran yang digunakan guru untuk menguji, dan mengetahui kemampuan siswa melalui *quiz* dengan menggunakan media kertas. Menggunakan media kertas ini, *quiz* dapat diinovasikan menjadi berbagai model seperti tanya jawab dan juga estafet.

Quiz paper pada umumnya merupakan kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditulis/diketik pada media kertas. Dengan menggunakan *quiz paper*, siswa biasanya diskusi bersama dalam tim untuk menyelesaikan kuis tersebut. Namun di era modern saat ini, perlu diketahui bahwa pembelajaran yang banyak disukai yaitu pembelajaran yang relevan pada kehidupan nyata. Maka dari itu media *quiz paper* dapat diintegrasikan dengan hal yang berkaitan dengan digital seperti *QR code*.

Quiz paper yang diintegrasikan dengan *QR code* memiliki bentuk yang sedikit berbeda. *Quiz paper* berbasis *QR code* merupakan kuis dengan menggunakan media kertas yang pertanyaannya disediakan dalam bentuk *QR code*. Sehingga untuk mengaksesnya, siswa perlu melakukan *scan*.

b. *QR code*

Quick Response code (QR code) yaitu sebuah kode berupa gambar yang dirancang untuk dapat menyimpan data sehingga pencarian informasi tidak lagi dengan mengetik namun melalui *scan* code.[47] *QR code* merupakan pengembangan dari *barcode* yang dikembangkan pada tahun 1994 oleh Denso Wave. Pengembangan ini pada awalnya dilakukan untuk melacak persediaan bagian manufaktur kendaraan.

Di Indonesia, salah satu yang menjadi pelopor penggunaan *QR code* yaitu berita harian Kompas.[48] Dengan memindai *QR code*, pembaca dapat mengakses berita online dengan cepat tanpa harus mengetik. Berdasarkan data dari website QR Tiger, peningkatan pengguna *QR code* di Indonesia dari tahun 2022 hingga tahun 2025 mencapai 43,20%.

[47] Budi Hartono and Danang Danang, "Sistem Pemesanan Dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web Pada Kedai Cangkir Gubug," *Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi* 1, no. 2 (2021): 65, https://doi.org/10.51903/mifortekh.v1i2.34.

[48] Kuni Mawaddah., Lia Kusuma Wardani., Sumarni, "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan QR Code Pada Materi Tumbuhan Paku Untuk Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Biologi* 9, no. 1 (2018): 24.

Berikut merupakan 15 negara dengan pemindaian *QR code* tertinggi:

Tabel 2. 2 Aktivitas Pemindaian QR Code

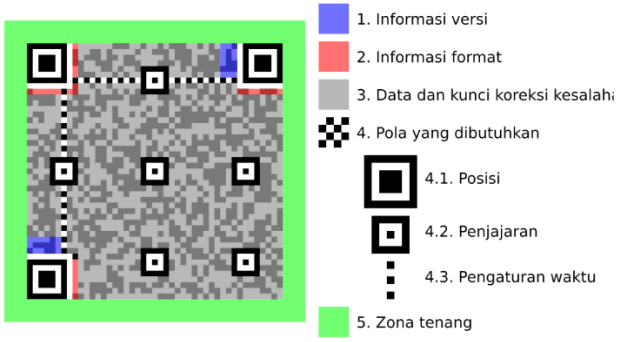
No	Negara	Aktivitas Pemindaian
1.	Amerika Serikat	38,31%
2.	India	13,48%
3.	Tiongkok	4,28%
4.	Turki	3,64%
5.	Prancis	3,14%
6.	Inggris Raya	3,08%
7.	Kanada	2,30%
8.	Jerman	1,91%
9.	Arab Saudi	1,57%
10.	Filipina	1,36%
11.	Singapura	1,25%
12.	Malaysia	1,11%
13.	Hongkong	1,07%
14.	Australia	1,03%
15.	Belanda	0,97%

QR code memiliki simbol-simbol dalam bentuk persegi yang setiap simbolnya memuat *function patterns* dan *encoding region*.[49] *QR code* memiliki 4 jenis pola fungsi yang meliputi *finder pattern, separatos, timing patterns,* dan *aligment patterns*.[50]

[49] Afif Priyambodo, Ledya Novamizanti, and Koredianto Usman, "Implementasi QR Code Berbasis Android Pada Sistem Presensi," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7, no. 5 (2020): 1012, https://doi.org/10.25126/jtiik.2020722337.

[50] *Ibid*

Gambar 2. 2 Struktur QR code



Dalam konteks pembelajaran PAI, *QR code* merupakan inovasi yang unik. Dengan menerapkannya pada media *quiz paper,* pembelajaran dilakukan secara konvensional namun bernuansa digital. Berdasarkan strukturnya, *QR code* memiliki bagian *direct marking* yang berfungsi untuk membaca langsung keinginan akses pengguna melalui *smartphone.* Dengan itu, siswa lebih cepat dalam mengakses informasi yang ingin digali, sehingga menumbuhkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Inovasi *QR Code* dalam Pembelajaran

Di era globalisasi ini, Pemanfaatan *QR code* sudah berkembang hingga dunia pendidikan. Tidak lagi hanya sebagai akses informasi, namun juga telah menjadi inovasi media pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang harus menyesuaikan karakteristik siswa era modern saat ini melahirkan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif.

QR code merupakan jenis barcode yang dapat dideteksi dengan handphone. Penggunaan *QR code* terbilang cukup fleksibel dan tida

terlalu memakan banyak biaya.[51] Dengan kemudahan dan kecepatan aksesnya membuat *QR code* diinovasikan ke dalam pembelajaran. Dalam konteks pebelajaran, *QR code* dapat dijadikan sebagai objek yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran seperti buku, poster, lembar kerja, atau presentasi, sehingga memungkinkan siswa untuk mengakses informasi atau situs web dengan lebih cepat. [52]

Berdasarkan data yang telah ada pada tabel sebelumnya, diketahui bahwa penggunaan *QR code* cukup populer di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Sebagian besar *QR code* digunakan untuk keperluan pembayaran (*QRIS*). Masih belum terdapat data penggunaan *QR code* sebagai media pembelajaran.

Namun berdasarkan penelitian sebelumnya, beberapa telah menggunakan *QR code* sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunan *QR code* sebagai media pembelajaran merupakan inovasi baru yang belum banyak digunakan dalam dunia pendidikan.

4. Integrasi Metode *TGT* pada Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

a. Konsep Integrasi Metode dan Media

Pada proses pembelajaran, metode dan media memiliki peran yang saling melengkapi. Metode berperan sebagai strategi guru dalam menyampaikan materi, sedangkan media berperan sebagai sarana yang

[51] Anealidh., Eka Puspitasari., Mintasih Indriayu., "Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 186.

[52] Fajar Anisa Handayani and Titik Haryati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 806, https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180.

membantu memperkuat penyampaian pesan pembelajaran. Maka dari itu, integrasi antara metode dan media menjadi penting agar proses belajar bukan hanya menjadi efektif, tetapi juga menarik bagi siswa.

Pada penelitian ini, integrasi tersebut diwujudkan melalui penggunaan metode *TGT* yang dipadukan dengan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Pemilihan metode *TGT* dimaksudkan untuk menumbuhkan semangat kerja sama dan kompetisi antar siswa, sementara media *quiz paper* berbasis *QR code* digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan dapat menyesuaikan karakteristik siswa di era digital saat ini.[53]

Dengan demikian, integrasi metode *TGT* dengan media *quiz paper* berbasis *QR code* diharapkan dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperolah pemahaman materi lebih mudah, tetapi juga menjadikan siswa untuk aktif dan mampu bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

b. Langkah-langkah Penggunaan *Quiz Paper* Berbasis *QR Code* pada Model *TGT*

Dalam menggunakan sesuatu tentunya memerlukan langkah-langkah untuk menghindari kesalahan pada penggunaannya. Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan *quiz paper* berbasis *QR code* pada model *TGT* yaitu:

[53] Widhiastuti, *Loc. Cit*

1) Menyiapkan soal kuis dalam bentuk *QR code*

Pertanyaan yang sudah dirancang sebelumnya kemudian dikonversi ke dalam QR code sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah.

2) Membagi kelompok

Kelompok dibagi berdasarkan karakteristik dan kemampuan yang berbeda. Pembagian ini bertujuan untuk menumbuhkan kerja sama, diskusi, serta keterampilan kolaboratif antarsiswa. Setiap kelompok bertugas menyelesaikan soal kuis yang tersedia.

3) Mengambil dan *scan* kertas kuis

Perwakilan siswa tiap kelompok akan langsung diarahkan untuk mengambil soal kuis yang telah disediakan

4) Menuliskan jawaban

Tahap ini, siswa yang maju mengambil kertas kuis berhak menjawab soal yang ada di kertas kosong yang disediakan. Apabila tim bisa menjawab maka diperbolehkan mengambil soal baru. Sebaliknya, jika tim tidak dapat menjawab, maka tidak diperbolehkan mengambil soal yang baru hingga kertas jawaban terisi.

5) Perhitungan skor

Skor tersebut menjadi indikator capaian pembelajaran sekaligus mendorong motivasi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam terbentuk dari dua makna yaitu "Pendidikan" dan "Agama Islam". Dalam Islam, ajaran pertama yang mendefinisikan mengenai pendidikan dan pendidikan Islam yaitu ketika terjadi pertemuan pertama nabi Muhammad SAW dengan malaikat Jibril di gua Hira' yang mana malaikat Jibril meminta Nabi Muhammad SAW untuk menirukan bacaan yang dibacakan malaikat Jibril kepadanya.[54] Bacaan yang dibacakan malaikat Jibril yaitu tidak lain adalah Qur'an Surat Al Alaq ayat 1-5 yang dalam maknanya mengandung penekanan akan pentingnya berusaha dan mencari ilmu sebagai salah satu bentuk pendekatan kepada Allah.

Pendidikan yaitu suatu bentuk usaha menciptakan kondisi belajar bagi siswa agar dalam prosesnya siswa mampu mengembangkan potensinya baik dalam spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang suatu saat akan diperlukan baik untuk diri sendiri maupun masyarakat.[55] Menurut John Dewey, pendidikan yaitu usaha untuk membentuk kompetensi dasar baik dari segi intelektual maupun emosional agar manusia mampu

---

[54] Mahmudi Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi," *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019): 91, https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105.

[55] Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 2-3.

menyesuaikan diri dengan alam sekitar dan sesama manusia itu sendiri.[56]

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terbilang cukup *urgent*. Pendidikan merupakan pondasi dasar dalam kehidupan manusia. Rusaknya moral saat ini juga salah satunya dipengaruhi oleh kacaunya pendidikan yang mana itu menjadi penguat bahwa hilangnya pendidikan dapat merusak segalanya. Dalam Al-Qur'an juga disebutkan bahwa pendidikan dan juga ilmu merupakan hal yang penting sehingga manusia dituntut untuk terus mencari Ilmu. Hal tersebut tercantum dalam QS. Al-Isra' Ayat 36:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهٖ عِلْمٌۗ اِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ اُولٰۤىِٕكَ كَانَ عَنْهُ مَسْـُٔوْلًا ﴿٣٦﴾

Artinya: *"Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kau ketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya."* (Al-Qur'an, Surah Al- Isra' (17): 36)

Ayat tersebut menekankan pentingnya ilmu pengetahuan yang mana ilmu dapat menjadi kunci untuk manusia agar dapat menjalani kehidupan secara terarah.[57] Allah melarang makhluknya untuk mengikuti sesuatu yang belum jelas dan tidak kita mengerti karena hal-hal buruk bisa datang dari mana saja. Oleh sebab itu kita dituntut untuk memperluas pengetahuan dengan mencari ilmu agar tidak mudah goyah terhadap hal yang mengarah pada keburukan.

---

[56] Hasbulah, "Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan," *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 10 (2020): 9.

[57] Diah Arinal, "Integrasi Nilai Pendidikan Dalam Surah Al-Isra' Ayat 36 Untuk Mencegah Perilaku Impulsivitas Di Media Sosial," *AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 400-401, https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/156.

Bahkan Allah juga menjelaskan bahwa Allah akan menaikkan derajat orang-orang yang berilmu. Hal tersebut tercantum dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۝١١

Artinya: "*Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis", lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan "Berdirilah', (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan."* (Al-Qur'an, Surah Al-Mujadalah (58): 11)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah akan menaikkan derajat manusia beriman dan berilmu. Allah sangat menyukai manusia yang berilmu. Ayat ini menjadi inspirasi bagi manusia beriman untuk selalu. menuntut ilmu. Selain dijelaskan dalam Al-Qur'an, mengenai ilmu dan pendidikan ini juga tertera pada suatu pepatah yang mengatakan *"Tuntutlah ilmu sampai ke negeri Cina"*. Maksudnya, kita sebagai individu dituntut untuk mencari ilmu sejauh dan seluas mungkin hingga dapat menemukan kebenaran yang nyata.

Sedangkan Pendidikan Agama Islam yaitu suatu bentuk usaha untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa dengan tujuan akhirnya yaitu berakhlakul karimah.[58] Pendidikan Agama Islam juga berarti suatu usaha untuk menjadikan manusia generasi muda yang bertakwa kepada

[58] Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 83.

Allah dengan memberikan arahan mengenai pengetahuan, pengalaman, dan juga keterampilan sesuai ajaran agama Islam.[59]

Menurut Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha yang dilakukan melalui kegiatan pengajaran sebagai persiapan siswa untuk memahami, meyakini, dan menerapkan nilai-nilai agama Islam.[60] Dari beberapa definisi tersebut, dapat dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan usaha, proses, pendidikan yang diajarkan untuk mewujudkan generasi yang religius, berakhlak, dan juga terarah.

Dalam dunia Pendidikan, mata pelajaran agama dipetakan menjadi bagian kecil, seperti akidah akhlak, al-qur'an hadits, fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, namun pemetaan tersebut hanya diterapkan pada sekolah yang berbasis Islam. Pada sekolah umum, mata pelajaran agama digabung menjadi satu kesatuan yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan perannya, PAI sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, khususnya umat muslim. Sesuai dengan definisi di atas, PAI diajarkan untuk mewujudkan generasi yang religius, berakhlak, dan juga terarah. Oleh karena itu, mata pelajaran PAI diharuskan ada pada setiap jenjang pendidikan.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Berikut merupakan tujuan Pendidikan Agama Islam menurut para ahli:

---

[59] Ayatullah Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara," *Bintang Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2020): 211.

[60] Samrin Samrin, "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia" 8, no. 1 (2015): 105.

1) Terdapat tiga tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Ahmad Tafsir, yaitu untuk mewujudkan insan kamil sebagai wakil Tuhan di bumi, untuk menciptakan insan *kaffah* yang memiliki tiga dimensi yakni religius, budaya, dan ilmiah, untuk mewujudkan kesadaran akan fungsi manusia sebagai hamba, *khalifah* Allah, pewaris para nabi, dan sebagai pemberi bekal yang cukup untuk menjalani fungsi tersebut.[61]
2) Tujuan Pendidikan Islam menurut Ibnu Khaldun mencakup dua aspek yaitu untuk menjadikan manusia sebagai hamba yang taat kepada Allah (*ukhrawi*) dan untuk membentuk manusia yang kuat dan dapat menghadapi permasalahan yang ada di dunia (*duniawi)*.[62]
3) Terdapat tiga tujuan Pendidikan Islam menurut Zakiah Daradjat yaitu agar dapat mengetahui ajaran Islam dengan benar sehingga dapat melaksanakan ibadah dengan baik, untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perbuatan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan, untuk mengetahui apa yang akan dilakukan ketika nantinya terjun dalam kehidupan bermasyarakat, dan berakhlak mulia.[63]

---

[61] Hilda Darmaini Siregar and Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi," *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol. 2, no. No. 5 (2024): 132–33, https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/1520.

[62] Miftahur Rohman and Hairudin Hairudin, "Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-Nilai Sosial-Kultural," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2018): 25, https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i1.2603.

[63] Hamida Olfah, "Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. Dr. Hj. Zakiah Daradjat," *Educ. J. Gen. Specif* 1, no. 1 (2021): 125.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Berasal dari bahasa latin *"medium",* media memiliki arti perantara. Pengertian dalam bahasa Arab tidak jauh berbeda, yakni dari kata *"wasaaila"* yang berarti menyampaikan pesan.[64] Dalam pandangan Islam, penggunaan media pembelajaran dapat dipandang sebagai sarana untuk mempermudah proses penyampaian ilmu pengetahuan, yang pada hakikatnya merupakan bagian dari kewajiban menuntut dan mengajarkan ilmu. Islam menekankan pentingnya penyampaian ilmu secara jelas, menarik, dan mudah dipahami, sebagaimana tekandung dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ ﴿٤٤﴾

Artinya: *"(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka agar mereka memikirkan."* (Al-Qur'an, Surah An-Nahl (16): 44)

Dalam konteks pendidikan modern, ayat ini dapat diinterpretasikan sebagai dasar bagi penggunaan media pembelajaran seperti model interaktif sebagai "bukti-bukti yang jelas" untuk sarana menyampaikan pemahaman. Penggunaan media juga membutuhkan pertimbangan sesuai aspek yang akan disampaikan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik oleh penerima.[65] Itu mengapa media pembelajaran bukan hanya dipandang sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai instrumen yang mendukung terwujudnya tujuan pendidikan

[64] Kuswoyo and Nur Fadly Hermawan, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Dan Karakteristiknya," *El Wahdah* 3, no. 2 (2022): 64, http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/elwahdah/article/view/5187%0Ahttp://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/elwahdah/article/download/5187/3572.

[65] Muhammad Latif Fadriati, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3342.

Islam yaitu mencerdaskan akal, membentuk akhlak, dan mendekatkan manusia kepada Allah SWT.

Perspektif ini juga diperkuat oleh teladan Nabi Muhammad SAW, yang juga menggunakan metode visual dan analogi untuk menyampaikan ajaran. Hal ini terdapat pada hadis yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari dari Ibnu Mas'ud RA, yang menggambarkan bagaimana Rasulullah SAW menggunakan gambar sederhana untuk menjelaskan konsep kehidupan manusia:

صحيح البخاري ٥٩٣٨: حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسَطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسَطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

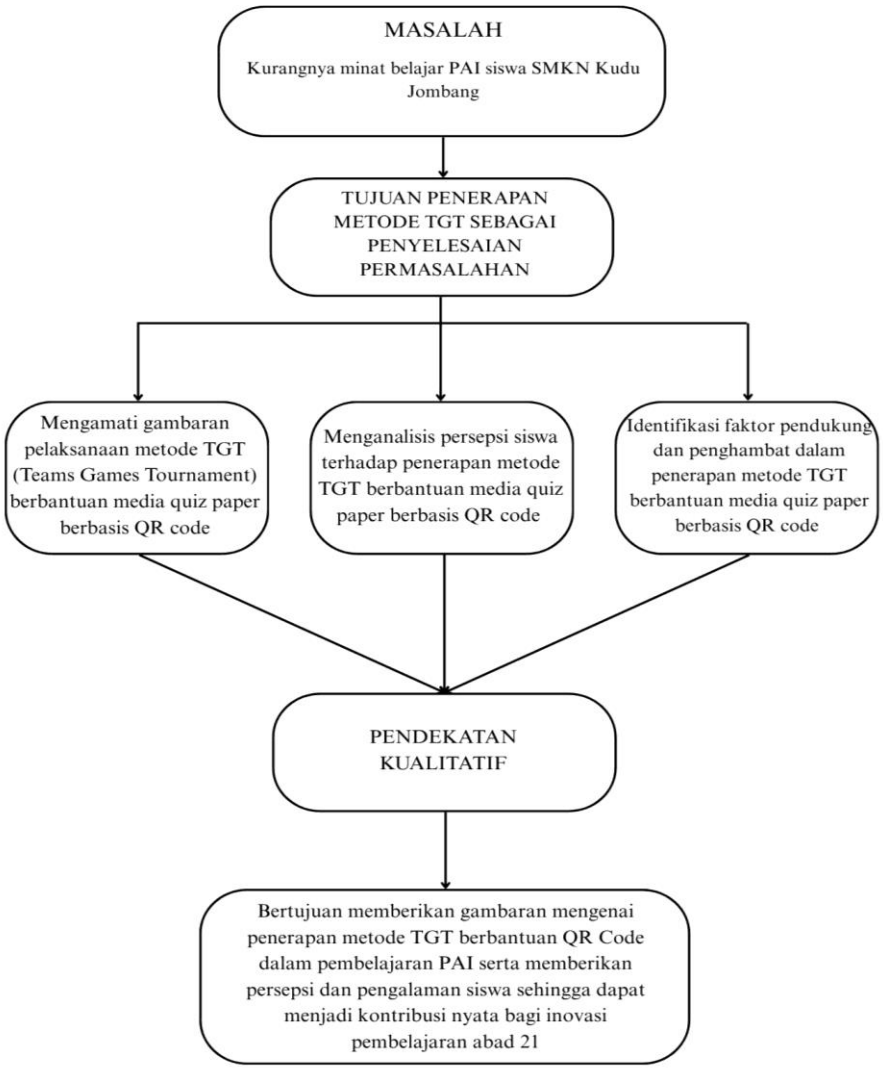
Artinya: *"Shahih Bukhari 5938: Telah menceritakan kepada kami Shadaqah bin Al Fadll telah mengabarkan kepada kami Yahya bin Sa'id dari Sufyan dia berkata: Telah menceritakan kepadaku ayahku dari Mundzir dari Rabi' bin Khutsaim dari Abdullah radliallahu 'anhu dia berkata:"Nabi Muhammad SAW pernah membuat suatu persegi empat, dan menggaris tengah di ersegi empat tersebut, dan satu garis di luar garis empat tersebut, serta membuat beberapa garis kecil pada sisi garis tengah dari tengah garis tersebut. Lalu beliau bersabda: "Ini adalah manusia dan ini adalah ajalnya yang telah mengitarinya atau yang mengelilinginya dan yang di luar ini adalah cita-citanya, sementara garis-garis kecil ini adalah rintangan-rintangannya, jika ia berbuat salah, makai a akan terkena garis ini, jika berbuat salah lagi maka garis ini akan mengenainya"."*(Hadis Riwayat Al-Bukhari, Nomor. 5938)

Hadis tersebut berisikan bahwa Nabi Muhammad SAW pernah menggambar manusia untuk mendeskripsikan kepada para sahabat dan umatnya agar paham mengenai bagaimana pola manusia dan kehidupannya. Hal tersebut dilakukan Rasulullah untuk mempermudah pemahaman sahabat dan umatnya akan pembahasan yang dinilai cukup berat dan sulit dicerna hanya dengan penjelasan kalimat semata.

Apabila dihubungkan dengan penggunaan media pembelajaran di sekolah, dapat dipahami bahwa dalam melaksanakan pembelajaran, guru tidak hanya mengajar dengan metode ceramah saja. Tetapi, media pembelajaran interaktif baik audio, visual, maupun media lainnya dibutuhkan sebagai sarana penyampaian materi agar siswa lebih mudah mencerna ilmu yang telah diterimanya.

C. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 3 Bagan kerangka berpikir
Pemanfaatan Metode *Teams Games Tournament* di SMKN Kudu Jombang



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemaparan mengenai fenomena yang akan diteliti melalui pendeskripsian fenomena secara mendalam, sehingga peneliti merasa pendekatan ini sesuai dengan kajian penelitian ini. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk meneliti suatu gejala yang ada pada saat penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi.[66] Menurut Mely G. Tan, tujuan penelitian deskriptif kualitatif yaitu memberikan gambaran secara jelas mengenai sifat-sifat individu, dan keadaan tertentu antara satu gejala dengan gejala lain.[67]

Dalam bukunya, Sugiyono menyebutkan bahwa metode deskriptif yaitu metode penelitian dengan tujuan untuk menganalisis dengan memberi gambaran atau deskripsi mengenai data-data yang telah ada.[68] Sedangkan menurut Creswell penelitian kualitatif yaitu pendekatan yang tujuannya untuk memahami individu atau kelompok melalui eksplorasi yang mana melibatkan pertanyaan dan prosedur, dan data yang dikumpulkan dari informan.[69]

---

[66] Cut Medika Zellatifanny and Bambang Mudjiyanto, "Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi the Type of DescriptiZellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi the Type of Descriptive Research in Communication Study. Jurnal Diakom, 1(2), 83–90. Https:/," *Jurnal Diakom* 1, no. 2 (2018): 84, https://media.neliti.com/media/publications/278580-tipe-penelitian-deskripsi-dalam-ilmu-kom-a74b7b08.pdf.

[67] *Ibid*

[68] Christine Riani Elisabeth and Ika Kusdian Novanti, "Jurnal Akuntansi," *Jurnal Akuntansi* 17, no. 01 (2023): 31.

[69] Elia Radianto, "Interpretasi Modern Tentang Teori Dan Filosofis Penelitian Memilih Metode Penelitian Yang Tepat . Namun Demikian , Jika Dikaji Secara Dan Menemukan Semua Yang Diketahui Tentang Subjek Yang Diamati . Mengumpulkan , Menganalisis , Menafsirkan Dan Menggunaka," *Kritis* XXXII, no. 1 (2023): 64.

Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian dengan tujuan untuk memaparkan penelitian yang sudah ada dengan melakukan wawancara secara langsung.[70] Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu karena penelitian ini berfokus pada pemahaman secara mendalam mengenai persepsi siswa serta pengalaman dalam pembelajaran dengan metode *TGT* berbantuan media quiz paper berbasis *QR Code.* Berdasarkan karakteristiknya, pendekatan deskriptif kualitatif dianggap sesuai dengan penelitian ini karena fokus utamanya tidak pada angka, melainkan pada pengalaman guru dan siswa dalam pembelajaran PAI ketika diterapkan metode *TGT* berbantuan media quiz paper berbasis *QR Code*. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mendeskripsikan lebih jelas proses pembelajaran, faktor penghambat, dan pendukung pembelajaran secara menyeluruh.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMKN Kudu Jombang yang terletak di Desa Tapen, Kecamatan Kudu, Kabupaten Jombang. Lokasi penelitian ini dipilih karena relevan dengan fokus penelitian, yaitu untuk memahami pengalaman siswa dan guru dalam penerapan metode pembalajaran yang baru. Di sekolah ini, guru PAI, khususnya di kelas XI DPIB 2 telah menerapkan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* yang merupakan suatu inovasi dalam proses pembelajaran PAI. Penerapan ini membuka peluang bagi peneliti

[70] Siti Hanyfah, Gilang Ryan Fernandes, and Iwan Budiarso, "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash," *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (2022): 340, https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697.

untuk mengkaji lebih lanjut mengenai bagaimana respons yang muncul selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang sebenarnya dari bagaimana pembelajaran tersebut terjadi. Pada SMKN Kudu Jombang, peneliti memilih kelas XI DPIB 2 sebagai fokus pengamatan karena menjadi satu-satunya kelas yang telah mencoba metode tersebut. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk meneliti dan mengamati langsung untuk mendapatkan informasi secara lebih jelas dan rinci mengenai metode baru yang dilaksanakan dalam pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif ini, kehadiran peneliti menjadi bagian yang penting karena peneliti perlu memberikan deskripsi mendalam mengenai fenomena yang dikaji sehingga membutuhkan pengamatan secara langsung. Disebutkan dalam buku Moleong bahwa penelitian kualitatif tidak memiliki kunci rumus dan formula dalam pengerjaannya seperti kuantitatif, sehingga untuk mendapat data akurat, peneliti harus mengamati langsung kejadian yang ada.[71]

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SMKN Kudu Jombang khususnya pada kelas XI DPIB 2. Peneliti berperan sebagai instrument utama. Maksudnya, peneliti menjadi pihak yang tidak hanya melihat namun juga merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan, dan menganalisis data secara langsung dari lapangan. Dalam proses pengumpulan data, peneliti

[71] Warul Walidin, Saifullah, Tabrani, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory* (Banda Aceh: FTK aR-Raniry, 2015). hlm. 90

mengumpulkan data melalui observasi lapangan yaitu SMKN Kudu Jombang, kemudian wawancara yang meliputi 3 pihak yaitu guru, siswa, dan waka kurikulum, serta dokumentasi. Peneliti hadir sebagai pengamat partisipan pasif, yaitu mengamati proses tanpa banyak terlibat dalam keiatan belajar-mengajar.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan objek yang memberikan data mengenai penelitian yang ingin dikaji baik berupa individu, kelompok, atau pihak lain sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti berencana melibatkan beberapa informan sebagai sarana peneliti dalam menerima informasi yang relevan dengan judul penelitian. Terdapat beberapa subjek yang yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut:

1. Guru Pengampu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

   Ibu Anik, sebagai guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI DPIB 2 yang menerapkan metode pembelajaran *TGT* menggunakan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam proses pembelajaran. Guru menjadi informan untuk menjelaskan latar belakang penerapan metode, proses pelaksanaan, serta hasil yang dicapai.

2. Siswa-Siswi kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

   Siswa-Siswi kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang sebanyak 36 siswa sebagai subjek penelitian pada penerapan metode *TGT* menggunakan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Siswa-siswi ini dipilih karena dianggap mampu memberikan informasi mendalam terkait pengalaman dan respons terhadap penerapan metore pembelajaran ini.

3. Wakil Kepala Kurikulum SMKN Kudu Jombang

Bapak Anang, sebagai subjek penelitian untuk memberikan data dan informasi mengenai penggunaan metode pembelajaran di SMKN Kudu Jombang serta memberikan perbandingan metode pembelajaran antar guru di SMKN Kudu Jombang.

E. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, sumber data menjadi bagian penting sebagai sarana memperoleh informasi yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Menurut Sujarweni, sumber data merupakan subjek dari mana asal data tersebut diperoleh. Menurutnya, sumber data penelitian dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.[72]

1. Sumber Data Primer

Menurut Sugiyono, Sumber data primer yaitu perolehan data secara langsung dari subjek penelitian atau informan.[73] Jadi, dalam menemukan sumber data pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi lapangan di SMKN Kudu Jombang dan melakukan wawancara kepada guru, siswa, dan Waka Kurikulum SMKN Kudu Jombang. Data primer diperoleh melalui observasi lapangan berupa pengamatan terhadap pembelajaran PAI menggunakan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang. Selain observasi, data juga

[72] Ebit Saputra Maliah, Reina Damayanti, Heryati, "Pengaruh Sikap Kerja Dan Keterampilan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja," 2023, 108.

[73] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm. 137

diambil dari wawancara guru, siswa, dan waka Kurikulum mengenai penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* untuk menggali proses penerapan metode *TGT*, respons siswa, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran.

2. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono, sumber sekunder merupakan perolehan data oleh peneliti namun tidak secara langsung, tetapi dapat melalui orang lain atau dokumen.[74] Kemudian menurut Sujarweni, data sekunder merupakan data yang dapat diperoleh melalui catatan, majalah, buku, artikel, buku-buku yang menjadi teori, dan sebagainya.[75] Pada penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, dan literatur yang relevan dengan penerapan metode *TGT* berbantuan *quiz paper* berbasis *QR code.*

F. Instrumen Penelitian

Dalam buku Sugiyono, Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.[76] Menurut Guba dan Lincoln yang dikutip oleh Fattah, pada penelitian kualitatif manusia berperan penting sebagai instrument penelitian karena memiliki keunggulan fisik dan psikis yang fleksibel sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat pengumpul data.[77] Menurutnya, terdapat beberapa karakteristik manusia sebagai instrument yaitu responsif, adaptif, mengutamakan keutuhan, mendasarkan pada perluasan pengetahuan,

[74] Sugiyono, *Loc. Cit*
[75] Maliah, *Op. Cit,* hlm 109
[76] Sugiyono, *Op. Cit,* hlm 305
[77] Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Harva Creative, 2023). hlm. 90

memproses data dengan cepat, dan memanfaatkan kesempatan untuk menjelaskan dan mengklarifikasi. Karakteristik ini diperlukan agar peneliti dapat memahami konteks penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* secara mendalam.

Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai pemegang kendali dalam menentukan, mengumpulkan, serta mengolah data yang diperoleh. Peneliti perlu mengamati lebih mendalam dan menguasai terkait topik yang diteliti, yaitu pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Dengan demikian, terdapat beberapa penunjang dalam menyusun instrument yaitu berupa pedoman wawancara, perekam audio, serta dokumentasi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu bagian penting dalam melakukan penelitian yaitu pengumpulan data. Proses pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung di lapangan dengan melibtakan interaksi antara peneliti dan informan. Sugiyono menyebutkan bahwa terdapat dua aspek utama yang memberi pengaruh pada kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument dan kualitas pengumpulan data. Menurutnya, ada beberapa teknik dalam pengumpulan data, yakni wawancara, kuesioner, observasi, dan gabungan dari ketiganya.[78]

Namun, dari beberapa teknik tersebut tidak semua digunakan dalam metode tertentu. Hal itu telah ditentukan sesuai dengan metode dan pendekatannya. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

[78] Sugiyono, *Op. Cit,* hlm 309

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara peneliti langsung melakukan pengamatan apa yang sedang terjadi di lapangan. Menurut Hermawan, observasi merupakan teknik pengumpulan data yang sangat baik karena pada pelaksanaannya peneliti dapat sekaligus memasukkan teknik wawancara dan dokumentasi sebagai informasi pelengkapnya.[79] Observasi dilakukan agar peniliti dapat mengamati secara langsung mengenai suatu kejadian. Pada penelitian ini, peneliti memilih kelas XI DPIB 2 untuk menjadi subjek pengamatan secara langsung mengenai proses pembelajaran metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*.

2. Wawancara

Menurut Creswell, wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan berinteraksi secara langsung pada informan untuk menggali pengalaman, pandangan, serta fenomena yang akan dikaji.[80] Sementara dalam buku Sugiyono menyebutkan bahwa wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang yang saling bertukar informasi, sehingga didapatkan kesimpulan dari topik tertentu.[81]

---

[79] Sigit Hermawan, Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif* (Media Nusa Creative, 2016). hlm. 181

[80] Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 8, https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57.

[81] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). hlm. 317

Pada penelitian ini, informan dipilih secara purposive yang dianggap relevan dengan fenomena penggunaan media *quiz paper* berbasis *QR code* pada mata pelajaran PAI. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang yang dilakukan terhadap guru PAI, siswa, serta waka kurikulum untuk memperoleh informasi terkait penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR Code*, respons siswa, serta kendala dan faktor pendukung dalam pelaksanaannya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui dokumen-dokumen tertulis, baik berupa arsip maupun literatur seperti buku yang berisi teori, pendapat, dalil, hukum, dan informasi lain yang mendukung penelitian.[82] Menurut Sugiyono, dokumen merupakan suatu catatan peristiwa lama yang ada dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya seseorang.[83] Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk melengkapi pedoman wawancara. Dokumentasi tersebut berupa catatan-catatan, instrument wawancara, dan bukti grafis yang meliputi gambar dan foto.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data tidak hanya fokus pada keakuratan data yang dikumpulkan, tetapi juga mengarah pada sejauh mana data tersebut dapat merincikan fenomena yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan

[82] Heni Julaika Putri and Sri Murhayati, "Metode Pengumpulan Data Kualitatif," *Jurnal Pendidikan Tambusa* 9, no. 01 (2022): 13084, https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27063/18482.

[83] Sugiyono, *Op.Cit,* hal. 329

data terdiri dari 4 uji yaitu validitas internal *(credibility)*, validitas eksternal *(transferability)*, reliabilitas *(dependability)*, dan objektivitas *(confirmability)*.[84]

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada uji *credibility* dengan menggunakan metode triangulasi. Menurut Margono, triangulai ini merupakan metode yang menggabungkan berbagai metode pengumpulan informasi lainnya untuk digunakan sebagai penguat.[85] Triangulasi merupakan gabungan dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data dengan berbagai cara dan waktu. Triangulasi menurut Sugiyono dibagi menjadi 3, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Berdasarkan penyesuaian pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik sebagai pengecekan keabsahan data mengenai penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code.*

1. Triangulasi Sumber

   Triangulasi sumber merupakan teknik mengecek data yang telah didapat untuk menguji kredibilitas data dari berbagai sumber yang diperoleh.[86] Misalnya dalam penelitian ini ketika peneliti ingin mengkaji data mengenai persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *TGT* yang telah diterapkan oleh guru, maka peneliti menggunakan beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *TGT* tersebut, dan guru yang menggunakan metode tersebut sebagai informan.

---

[84] Putri Wahidah Luthfiyani and Sri Murhayati, "Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 45316.

[85] Andarusni Alfansyur and Mariyani, "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan SosiAlfansyur, Andarusni, and Mariyani. 2020. 'Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial.' Histo," *Historis* 5, no. 2 (2020): 148.

[86] Sugiyono, *Op. Cit*, hal. 373

Setelah data penelitian didapat, maka peneliti mendiskripsikan bagaimana saja persepsi dari informan yang dipilih. Jika sudah, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil data tersebut. Dengan kata lain, triangulasi sumber merupakan suatu *cross check* data yang dilakukan dengan menjadikan informan satu dengan yang lain menjadi pembanding.[87]

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan merupakan teknik mengecek data yang telah didapat dengan mencari informasi kepada informan menggunakan teknik yang berbeda-beda pada setiap informan nya guna untuk menguji kepercayaan pada sebuah data.[88] Misalnya dalam penelitian ini ketika peneliti ingin mengkaji data mengenai persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *TGT,* maka peneliti menggunakan berbagai teknik untuk mendapatkan informasi dari masing-masing informan. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan yaitu teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

I. Analisis Data

Dalam buku Sugiyono, Bodgan menyebutkan bahwa analisis data yaitu kegiatan dalam mencari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan, dan hal lain sebagai media pendukungnya.[89] Dilanjut dengan Spradley yang menyebutkan bahwa analisis merupakan cara berpikir yang mana

[87] *Ibid*, hal. 149

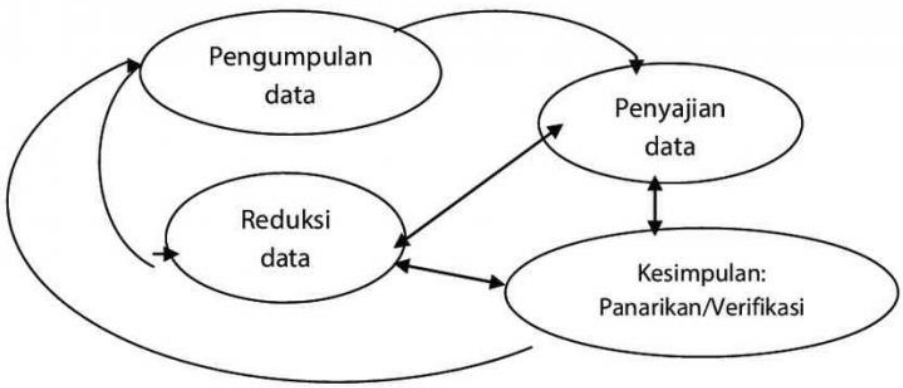
[88] Wiyanda Fajriani, Muhammad Wahyu Ilhami, Ariyan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodi, M Win Afgani, "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 7 (2024): 829.

[89] Sugiyono, *Op. Cit*, hal. 334

berhubungan dengan pengujian terhadap sesuatu untuk menentukan pola dari bagian-bagian yang telah dihubungkan.[90]

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk memahami secara mendalam pengalaman guru dan siswa terhadap penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code.* Oleh karena itu, Teknik analisis data yang digunakan peneliti merujuk pada Miles dan Huberman, yaitu meliputi melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. [91]

Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data Miles dan Huberman



1. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan tahap awal dalam penelitian kualitatif. Data bisa diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dokumentasi, maupun catatan lapangan. Pada tahap ini, peneliti berusaha mengumpulkan informasi yang relevan dengan fokus penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ciri khas dari

[90] Sugiyono, *Op. Cit*, hal. 335
[91] Yulius Slamet, *Pendekatan Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019). hlm. 116

pengumpulan data kualitatif yaitu data yang dikumpulkan lebih berupa kata-kata, deskripsi, gambar, atau simbol daripada angka.[92] Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari guru, siswa, dan waka kurikulum SMKN Kudu Jombang sebagai informan yang terlibat pada penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code.*

2. Reduksi data

Reduksi data berarti proses menyederhanakan, memilih, memfokuskan, dan menyalurkan data mentah yang diperoleh di lapangan menjadi informasi yang lebih terstruktur. Tahap ini dianggap penting karena data kualitatif biasanya sangat banyak dan kompleks. Dalam penelitian ini, peneliti menyeleksi data dari hasil wawancara dan observasi terkait respons siswa, kendala-kendala, serta faktor pendukung pembelajaran.

3. Penyajian data

Langkah berikutnya setelah data direduksi yaitu menyajikan data dalam bentuk yang sistematis agar mudah dipahami. Menurut Miles & Huberman, penyajian data yang baik akan memungkinkan peneliti untuk melihat gambaran keseluruhan penelitian, menemukan pola, serta mengidentifikasi hubungan antar kategori. Penyajian data berfungsi untuk menghubungkan data mentah dengan penarikan kesimpulan. Tahap ini membantu peneliti memahami konteks penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang. Dengan data yang sudah ditata, peneliti bisa membaca secara lebih mudah dan melakukan analisis lebih lanjut.

[92] Sugiyono, *Op. Cit*, hal. 337

4. Penarikan kesimpulan

Tahap terakhir yaitu menarik kesimpulan dari data yang telah diolah. Kesimpulan awal biasanya muncul sejak awal proses pengumpulan data, tetapi sifatnya masih sementara**.** Jika kesimpulan sudah diuji dan didukung oleh bukti-bukti yang ada, maka kesimpulan tersebut menjadi temuan akhir penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan dari proses penelitian sebelum menghasilkan data penelitian. Prosedur penelitian terbagi menjadi 4 tahap utama yang meliputi tahap pra-lapangan, tahap di lapangan, tahap analisis data, serta pelaporan/penyajian hasil. Beberapa poin tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pra-Lapangan

Pra-Lapangan merupakan tahap observasi awal sebelum memulai penelitian. Pada tahap ini memuat persiapan-persiapan peneliti sebagai berikut:

a. Menentukan tempat penelitian.

Tempat penelitian merupakan pondasi utama dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menentukan SMKN Kudu Jombang sebagai tempat penelitian karena memiliki metode pembelajaran yang unik untuk membantu mengatasi kelengahan dan kelalaian siswa.

b. Menentukan informan.

Ditentukan atau tidaknya informan tidaklah hal yang diharuskan dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif memperbolehkan menggunakan informan yang telah ditentukan maupun yang ditemukan secara acak (tidak ditentukan). Pada penelitian ini, peneliti telah menentukan informan dengan alasan agar dapat lebih relevan dengan yang dikaji oleh peneliti. Adapun peneliti mengkaji respons siswa mengenai metode pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru, sehingga peneliti menentukan guru, siswa, dan waka kurikulum sekolah sebagai informan.

2. Observasi Lapangan

Pada penelitian ini, untuk mendapatkan data dari fenomena yang dikaji, peneliti terjun langsung ke tempat penelitian yaitu SMKN Kudu Jombang untuk mengamati hal yang akan diteliti yaitu mengenai pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran PAI. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu wawancara yang meliputi wawancara guru PAI dan siswa kelas XI DPIB 2, kemudian observasi ke lokasi penelitian, dan dokumentasi yang meliputi dokumentasi rangkaian kegiatan dalam penelitian.

3. Analisis Data

Salah satu proses terpenting dalam penelitian yaitu analisis data. Analisis data dianggap penting karena sebagai bentuk kepastian keakuratan data yang telah diperoleh. Pada tahap ini peneliti menganalisis data dengan pengumpulan data yang mana telah dibahas sebelumnya yaitu dengan

menggunakan 3 teknik, yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah menganalisis, peneliti melakukan reduksi data, yaitu pemilahan data yang dianggap tidak relevan dengan penelitian yang dikaji, Selanjutnya penyajian data, yang mana pada tahap ini peneliti menyajikan data-data yang telah diperoleh dan diolah menjadi suatu data hasil penelitian. Dan yang terakhir yaitu kesimpulan yang menjelaskan ulang secara keseluruhan dengan singkat namun berbobot.

4. Penyajian Hasil

Penyajian hasil merupakan tahap utama yang sifatnya sangat penting. Penyajian hasil data dilakukan dengan menyusun laporan hasil penelitian berdasarkan temuan lapangan dan analisis yang meliputi hal-hal terkait rangkaian penelitian dengan menghubungkan teori sebelumnya yang relevan.

BAB IV
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah SMKN Kudu Jombang

SMKN Kudu Jombang didirikan pada tanggal 25 November 2003 dengan SK pendirian 1212 tahun 2003. SMK Negeri Kudu Jombang berlokasi di Desa Tapen, Kecamatan Kudu, Kabupaten Jombang. Pada awalnya, SMKN kudu merupakan sekolah SMK kecil dengan nama SMK terpadu. Sebelum berlokasi di Desa Tapen, SMKN Kudu berlokasi di kawasan SMPN Kudu yaitu di Desa Sumberteguh, Kecamatan Kudu, Kabupaten Jombang. SMKN Kudu mulai didirikan di Desa Tapen pada tahun 2006 setelah mendapatkan lahan dari Bupati Jombang.

Nama SMK terpadu diberikan karena jurusannya yang lebih beragam. yang pada umumnya jurusan yang ada yaitu hanya mesin, bisnis ekonomi, namun pada SMK terpadu ini terdapat jurusan lain seperti pertanian dan perkayuan. Pada awalnya, SMKN Kudu hanya terdiri dari 2 jurusan saja yaitu Teknik Konstruksi Kayu (TKK) dan Teknologi Hasil Pertanian (THP) yang saat ini TKK diubah menjadi TKP (Teknik Konstruksi dan Perumahan) kemudian untuk jurusan THP diubah menjadi TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian).

Total siswa di SMKN Kudu pada awalnya hanya 33 siswa yang terdiri dari 21 siswa jurusan THP dan 12 siswa jurusan TKK. Jumlah guru SMK pada saat itu diperkirakan sekitar 5 guru dengan tambahan bantuan dari guru SMPN Kudu. Adapun ekstrakurikuler di SMKN kudu sudah ada

sejak awal berdirinya SMKN Kudu yaitu tahun 2004. Ekstrakurikuler yang ada pada saat itu hanya 2, yaitu silat dan olimpiade. Untuk saat ini tentunya lebih banyak dan lebih berkembang.

Sejak berdiri, SMKN kudu memperlihatkan perkembangan yang ada yang meliputi penambahan jurusan dari 2 menjadi 5 jurusan, yaitu Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP), Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP), Teknik Pemesinan (TPm), Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Kemudian penambahan guru, penambahan ekstrakurikuler, pembangunan aula, hingga bangunan-bangunan lainnya. Dalam perkembangannya, SMKN Kudu juga menyediakan fasilitas-fasilitas baru guna menyesuaikan sekolah dengan perkembangan zaman, baik menambahkan fasilitas internet, proyektor, dan fasilitas lainnya sebagai penunjang pembelajaran.

Dengan visi "Rapi Berwibawa (Ramah, Pintar, Berprestasi, Wirausaha, Beriman, dan Bertaqwa)", SMKN Kudu berkomitmen untuk menumbuhkembangkan peserta didik yang ramah, pintar, berprestasi, wirausaha, beriman dan bertaqwa, serta memiliki keterampilan, kemandirian, dan daya saing untuk siap bekerja, berwirausaha, maupun melanjutkan Pendidikan.

2. Data Siswa SMKN Kudu Jombang

Di tahun pelajaran 2025/2026, tercatat jumlah total siswa SMKN Kudu Jombang yaitu sebanyak 1024 siswa yang terdiri dari 740 siswa laki-laki dan 284 siswa perempuan, dengan rincian sebagai berikut:

Gambar 4. 1 Data Jumlah Siswa

DATA JUMLAH SISWA
SMK NEGERI KUDU
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

No.	KOMPETENSI KEAHLIAN	kelas X						Jumlah Total
		1			2			
		L	P	Jumlah	L	P	Jumlah	
1	SMK 2013 REV. Bisnis Konstruksi dan Properti	36	0	36	34	2	36	72
2	SMK 2013 REV. Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan	20	16	36	28	8	36	72
3	SMK 2013 REV. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif	36	0	36	35	0	35	71
4	SMK 2013 REV. Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian	3	31	34	2	34	36	70
5	SMK 2013 REV. Teknik Pemesinan	34	0	34	35	0	35	69
	JUMLAH	**129**	**47**	**176**	**134**	**44**	**178**	**354**

No.	KOMPETENSI KEAHLIAN	kelas XI						Jumlah Total
		1			2			
		L	P	Jumlah	L	P	Jumlah	
1	SMK 2013 REV. Bisnis Konstruksi dan Properti	31	1	32	31	1	32	64
2	SMK 2013 REV. Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan	25	9	34	21	12	33	67
3	SMK 2013 REV. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif	34	0	34	35	0	35	69
4	SMK 2013 REV. Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian	0	34	34	0	34	34	68
5	SMK 2013 REV. Teknik Pemesinan	34	0	34	30	0	30	64
	JUMLAH	**124**	**44**	**168**	**117**	**47**	**164**	**332**

No.	KOMPETENSI KEAHLIAN	kelas XII						Jumlah Total
		1			2			
		L	P	Jumlah	L	P	Jumlah	
1	SMK 2013 REV. Bisnis Konstruksi dan Properti	26	3	29	33	2	35	64
2	SMK 2013 REV. Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan	18	18	36	22	11	33	69
3	SMK 2013 REV. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif	32	1	33	35	0	35	68
4	SMK 2013 REV. Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian	0	33	33	1	33	34	67
5	SMK 2013 REV. Teknik Pemesinan	33	1	34	36	0	36	70
	JUMLAH	**109**	**56**	**165**	**127**	**46**	**173**	**338**
								1024

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

Pelaksanaan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* ini dilaksanakan dalam pembelajaran PAI sebagai upaya guru pada peningkatan keterlibatan dan keaktifan siswa. Guru PAI, Ibu Anik mengungkapkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sangat dibutuhkan. Sedangkan pada kenyataannya, minat siswa dalam belajar sendiri tergolong kurang. Di sisi lain, metode ceramah yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pada siswa tidak membuat siswa dapat menerima materi dengan baik karena suasana belajar yang membosankan, sehingga

siswa tidak dapat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru menerapkan inovasi pembelajaran agar menarik dan mendorong siswa untuk semangat dalam pembelajaran.

> "Sebelum ada penerapan metode ini. Kondisi di kelas yang saya ajar ya, itu anak-anak kadang *rame, ngantukan*, karena kan kebetulan jam saya itu jam-jam rawan *mbak.* Nah, dengan adanya metode ini, maka anak-anak itu bisa lebih fokus, *seneng* gitu."[93] [AGP. RM.1.2]

Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan dari Wakil Kepala Kurikulum SMKN Kudu, Bapak Anang,

> "Ow untuk siswa, di SMKN Kudu itu minat belajarnya kurang. Jadi perlu, *heem.* Perlu apa namanya? Kinerja ekstra untuk, untuk meningkatkan minat belajar siswa. Cara meningkatkannya ya itu tadi *kayak* dengan kuis, media sosial, ya memanfaatkan itu. Setiap apa namanya? Mapel, itu menggunakan metode yang berbeda-beda. Disesuaikan dengan, *ee*, tema yang ada di mapel nya. Kalau di produktif misalkan, itu menggunakan metode PJBL. Projek. Iya, SMK kan itu, ada prakteknya. Kalau tidak seperti itu, nanti tidak sesuai dengan permintaan DU/DI."[94] [AWK. RM.1.3]

Dari pernyataan tersebut, Bapak Anang mengungkapkan bahwa minat siswa SMKN Kudu dalam belajar memang kurang. Melihat faktor kurangnya minat siswa dalam belajar, penerapan metode pembelajaran interaktif di SMKN Kudu cukup berperan penting. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi peneliti, penerapan metode ini menunjukkan adanya perubahan pola interaksi siswa dari pembelajaran yang bersifat pasif menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan kompetitif. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, pelaksanaan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

---

[93] AGP (Guru PAI), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.
[94] AWK (Waka Kurikulum), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.

a. Guru menyiapkan siswa sebelum pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi doa, pengecekan daftar hadir siswa, dan melakukan *review* dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan pada minggu sebelumnya, serta memberikan pengantar materi terkait "Menebarkan Islam melalui Dakwah, Khutbah, dan Tabligh" sebagai pemantik sebelum menuju pada materi berikutnya. Tahap ini bertujuan untuk membangun kesiapan siswa dalam belajar. Seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Anik

> "Setelah membaca surat-surat pendek itu anak-anak saya ingatkan kembali tentang pelajaran yang sudah saya jelaskan di minggu-minggu yang kemarin. Gitu. Nah sebelum menggunakan, *ee,* metode ini. Itu saya, anak-anak saya *suru* membaca. Membaca pelajaran yang sudah saya jelaskan kemarin itu sekitar 10-15 menit, saya *kasi* waktu untuk membaca dulu. Iya untuk *mereview* ulangnya itu. Jadi setelah itu baru saya, saya adakan permainan."[95] [AGP. RM.1.8]

Gambar 4. 2 Guru Menjelaskan Materi

Berdasarkan observasi peneliti, setelah melalui tahap pendahuluan, guru melanjutkan penjelasan materi seputar menebarkan

[95] AGP (Guru PAI), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025

Islam melalui dakwah, khutbah, dan tabligh. Kemudian guru memberikan waktu kurang lebih sekitar 10 menit untuk siswa mempelajari ulang materi yang telah diajarkan. Selain untuk memudahkan siswa dalam mengingat, hal tersebut juga dilakukan untuk membiasakan siswa dalam kegiatan literasi. Adapun selama pembahasan materi, peneliti melihat bahwa hanya sekitar lima siswa saja yang fokus memperhatikan serta aktif dalam menyampaikan hal mengenai materi yang dipelajari.

Ibu Anik mengungkapkan bahwa sudah menjadi hal yang biasa jika hanya beberapa dari siswa saja yang memperhatikan selama berjalannya kegiatan pembelajaran. Namun, hal tersebut berbeda apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Peneliti sendiri mengamati bahwa setelah guru memberitahu pembelajaran akan dibentuk berupa permainan, siswa terlihat cukup responsif dan menunjukkan kesiapan mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada observasi awal, kondisi menggambarkan bahwa minat siswa dalam belajar sangat kurang. Namun pada kenyataannya, peneliti mendapatkan kemungkinan bahwa siswa hanya bosan dan dapat lebih antusias dalam pembelajaran apabila menggunakan metode pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Salah satu siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang aktif dan seru membuat mereka semangat serta lebih siap dalam mengikuti pembelajaran.

b. Guru membentuk kelompok

Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam empat kelompok. Dari 33 siswa, terdapat 26 siswa yang hadir di kelas, sehingga masing-masing kelompok terdiri dari enam hingga tujuh siswa. Dalam satu kelas terdapat empat baris kursi yang pada setiap kursinya sudah berjajar berpasangan. Penentuan kelompok dilakukan guru dengan cara membentuk setiap baris kursi tersebut menjadi satu kelompok. Apabila terdapat kelompok yang kekurangan anggota, maka guru dengan acak memindahkan siswa untuk memenuhi anggota pada kelompok lain.

Dalam membentuk kelompok, guru tidak menentukannya berdasarkan kemampuan siswa. Namun, guru menjadikan setiap kelompoknya terdiri dari anggota yang heterogen dengan cara pembentukan kelompok dalam satu barisan. Selain untuk membentuk kelompok yang heterogen, hal ini dilakukan guru untuk efisiensi waktu, yaitu agar pelaksanaan pembelajaran tidak terlalu lama terjadi pada tahap pembagian kelompok, serta memberikan konsep yang adil bagi siswa.

c. Guru menjelasan teknis permainan kepada siswa

Tahap selanjutnya yaitu penjelasan teknik permainan kepada siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Metode ini sebelumnya sudah pernah diterapkan pada kelas XI DPIB 2. Namun, guru tetap memberikan penjelasan ulang mengenai teknis permainan supaya tidak terjadi kesalahpahaman. Guru menjelaskan bahwa nantinya setiap

kelompok akan diberikan masing-masing 20 lembar kertas kuis yang dilengkapi dengan *QR code* sebagai media untuk mengakses soal. Kemudian, untuk mendapatkan jawabannya, soal tersebut dapat didiskusikan kepada anggota kelompok masing-masing.

Gambar 4. 3 Guru Menjelaskan Teknis Permainan

Adapun peneliti mengamati teknis pelaksanaan yang dijelaskan oleh guru tersebut yaitu:

1) Guru menyiapkan empat meja yang akan digunakan oleh masing-masing kelompok. Setiap keompok mendapatkan satu meja untuk digunakan bersamaan secara bergantian;
2) Guru menyiapkan kertas soal *QR code* sebanyak 20 buah pada setiap mejanya. Kemudian juga menyediakan sebuah kertas kosong sebagai media siswa dalam menuliskan jawaban;

Gambar 4. 4 Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

3) Guru meminta siswa untuk berkumpul menjadi satu barisan pada setiap kelompok di depan meja yang telah disediakan. Ketika permainan dimulai, perwakilan kelompok yang berada paling depan melakukan *scan* terlebih dahulu pada kertas *QR code* untuk mengakses soal, kemudian menuliskan jawabannya pada kertas kosong yang telah disediakan. Apabila siswa tidak dapat menjawab, maka diperbolehkan mundur untuk berdiskusi kepada anggota kelompoknya kemudian kembali ke depan untuk menyelesaikan jawabannya.

Gambar 4. 5 Siswa Melakukan Scan QR Code

4) Setelah setiap siswa berhasil menyelesaikan soal, maka kertas *QR code* tersebut diletakkan di sebelah kanan agar tidak tercampur dengan kertas soal yang telah diselesaikan. Jika sudah, maka pemain dapat kembali ke barisan paling belakang dan permainan dilanjutkan dengan anggota kelompok selanjutnya.
5) Dalam permainan ini, Guru tidak memberikan durasi waktu pelaksanaan, hanya saja kecepatan pada setiap kelompok yang nantinya mempengaruhi skor penilaian. Apabila salah satu kelompok telah menyelesaikan seluruh soal, maka permainan dihentikan. Sehingga skor menyesuaikan jumlah soal yang telah dijawab.
6) Setelah permainan selesai, guru memeriksa jawaban pada setiap kelompok. Bagi kelompok dengan jumlah benar terbanyak akan diberi *reward* sebagai bentuk apresiasi siswa.

Pada tahap ini, peneliti melihat ketertarikan siswa dalam memulai permainan. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana siswa memberikan respons positif ketika penjelasan teknis permainan tersebut.

d. Guru memulai permainan

Berdasarkan observasi di lapangan, selama berjalannya pembelajaran, peneliti mengamati bahwa siswa senang dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *TGT* menggunakan *quiz*

paper berbasis *QR code*. Peneliti juga melihat siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif sehingga dapat menghidupkan suasana kelas.

> "Iya bisa lebih aktif. *Temen-temen* lebih aktif karena bersemangat mencari jawaban karena diadakan lomba."[96] [PM. RM.1.5]

Berdasarkan pernyataan PM, siswa XI DPIB 2 menjadi lebih aktif karena terdapat persaingan yang mendorong ambisi siswa dalam mendapatkan skor tertinggi. Hal ini tidak berbeda jauh dengan pendapat siswa XI DPIB 2, RDO yang mengungkapkan bahwa hal yang paling menarik dan membuat siswa aktif yaitu ketika bersaing kecepatan antar kelompok.

> "Bagian yang *pas* menulis jawaban itu seru soalnya kan *cepet-cepetan* lomba gitu, kayak deg-degan *aja*."[97] [RDO. RM.1.6]

Siswa lainnya juga berpendapat sama dengan RDO yang mana mereka paling suka ketika menuliskan jawaban secara bergantian ke depan.

> "Waktu apa itu, waktu yang maju habis itu *ngisi* itu harus *cepet-cepetan*, kan. Karena ya ada tim lain yang sepertinya sudah hampir selesai."[98] [MFA. RM.1.6]

[96] PM (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.
[97] RDO (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.
[98] MFA (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

Gambar 4. 6 Permainan TGT

Dalam praktiknya, guru memodifikasi pelaksanaan metode TGT yang semula dilakukan melalui meja turnamen antarperwakilan kelompok menjadi aktivitas diskusi dalam kelompok masing-masing. Modifikasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi kelas dan karakteristik siswa agar seluruh siswa tetap terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa modifikasi tersebut bertujuan memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa dalam berpartisipasi dan memahami materi pembelajaran secara menyeluruh.

e. Guru memberikan *reward* pada kelompok terbaik

Setelah permainan berlangsung, guru melanjutkan dengan tahapan pemberian penghargaan *(reward). Reward* diberikan kepada kelompok siswa yang mendapatkan nilai tertinggi sebagai bentuk

apresiasi kepada siswa. Menurut guru PAI, Ibu Anik, *reward* tidak harus diberikan setiap selesai pembelajaran. Namun terkadang *reward* tetap dibutuhkan untuk meningkatkan antusiasme dan mendorong semangat siswa dalam belajar.

> "Pemberian *reward* ya nggak selalu *si* mbak, ya *kadang-kadang* itu saya *kasi, kadang-kadang* juga enggak. Gitu."[99] [AGP. RM.1.4]

Secara keseluruhan, pelaksanaan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas XI DPIB 2 berlangsung dengan baik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Metode ini tidak hanya mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir cepat, berdiskusi, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar.

2. Persepsi Siswa Kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang Terhadap Penerapan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti menemukan berbagai persepsi siswa kelas XI DPIB 2 terhadap penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam kegiatan pembelajaran. Di sini, peneliti melakukan wawancara dengan tujuh siswa. Dalam hal ini peneliti membagi respons siswa pada lima kondisi, yaitu:

[99] AGP (Guru PAI), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.

a. Respons siswa terhadap suasana belajar

Suasana belajar menjadi salah satu aspek yang dirasakan langsung oleh siswa selama penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Oleh karena itu, respons siswa terhadap suasana belajar perlu dikaji untuk melihat bagaimana kondisi selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi, selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya menjadi pendengar, namun juga ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan dari RDO, pembelajaran dengan metode TGT menggunakan media quiz paper berbasis QR code memberikan ketertarikan pada pendengar, namun juga terlibat dalam diskusi, serta permainan kelompok. Terkait suasana pembelajaran, salah satu siswa XI DPIB 2, MA mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI menjadi sangat seru.

> "Pembelajarannya sangat seru. Harus diterapkan di mapel lain. Pembelajarannya sangat menarik, saya juga *makin* paham sama materinya."[100] [MA. RM.2.1]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, MA sebagai siswa kelas XI DPIB 2 menanggapi bahwa pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* sangat menarik untuk diterapkan. Siswa merasa mereka belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga mereka dapat lebih mudah untuk menangkap pemahaman pada materi. Adapun hal ini juga diungkapkan oleh siswa XI DPIB 2, MFA

[100] MA (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

> "Wah seru banget. Serunya karena menantang. Ya kompetitif gitu mbak. *Musuh-musuhan kale* tim lain."[101] [MFA. RM.2.1]

Dari pengamatan peneliti ketika observasi lapangan, pada saat awal pembelajaran, hanya 4 hingga 5 siswa yang memperhatikan. 6 siswa lainnya berbincang-bincang, 3 siswa keluar kelas, 1 siswa tertidur di dalam kelas, dan 11 sisanya fokus pada *gadged* masing-masing. Peneliti mengamati bahwa pembelajaran secara satu arah menjadikan suasana kelas kurang kondusif. Namun, ketika guru mulai memberikan permainan kuis, siswa mulai menunjukkan rasa antusias dengan menanyakan beberapa hal terkait kuis yang akan dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* mampu membuat suasana belajar yang nyaman serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Respons siswa terhadap pemahaman materi

Pemahaman materi menjadi aspek penting untuk melihat keberhasilan penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Respons siswa terhadap pemahaman materi menggambarkan bagaimana siswa menerima dan memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada siswa mengenai suasana kelas, Secara keseluruhan siswa memberikan reaksi positif yang menggambarkan bahwa metode yang dilaksanakan telah berhasil menghidupkan suasana kelas dengan keaktifan siswa.

[101] MFA (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

Namun demikian, respons siswa terhadap pemahaman materi menunjukkan hasil yang berbeda-beda. 19 dari 26 siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan seperti ini dapat lebih menghidupkan keaktifan siswa dan memudahkan dalam memahami materi karena adanya diskusi kelompok yang memungkinkan siswa untuk saling bertukar pendapat dan melengkapi pemahaman satu sama lain.

> "Pembelajarannya seru, menyenangkan, *nggak bikin ngantuk*. Pembelajaran ini lebih membantu, kita lebih bisa berpikir cepat buat mengingat pelajaran yang kemarin."[102] [NSP. RM.2.3]

Dari pernyataan tersebut, siswa merasa pembelajaran dengan metode ini membantu dalam pemahaman materi. Dengan bantuan kelompok dalam menuliskan jawaban dari soal-soal yang ada, membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun siswa XI DPIB, MA juga mengungkapkan hal yang sama

> "Iya, sangat bisa sekali untuk dipahami oleh teman-teman. Bisa aktif juga cepat paham, iya itu aja, karena penjelasannya sangat apa ya? sangat menarik. Iya gitu."[103] [MA. RM.2.2]

MA mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dapat membantu siswa dalam memahami materi karena model pembelajarannya yang seru dan menarik. Dari pengamatan peneliti selama pelaksanaan pembelajaran, MA cenderung kurang memperhatikan. MA sendiri seringkali berbicara ketika penyampaian materi. Ketika dilaksanakan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*, MA dengan semangat

[102] NSP (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.
[103] MA (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

ikut serta berperan aktif dan antusias pada pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Di sisi lain, dari 26 siswa, 7 siswa masih mengalami sedikit kesulitan dengan metode seperti ini karena pelaksanaannya yang menekankan kecepatan dan kompetisi waktu, sehingga terkadang mereka sulit untuk memahami soal secara mendalam. Seperti halnya yang diungkapkan oleh siswa kelas XI DPIB 2, RDO,

> "*Eeee* lumayan bisa dipahami, namun cuma sekilas soalnya kan *kayak* cuma *rrddtt rrddtt* gitu, *nggak* semua gitu. Jadinya cuma yang *nyantol* cuma sedikit sedikit."[104] [RDO. RM.2.2]

Dari pernyataan tersebut, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI yang dikemas melalui metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* membuat pembelajaran menjadi seru dan aktif. Namun juga mengurangi konsentrasi siswa karena waktu yang terlalu singkat. Sehingga beberapa soal hanya dapat dipahami secara sekilas. Adapun pernyataan tersebut didukung oleh NH, salah satu siswa XI DPIB 2

> "Untuk menarik si iya menarik. *Cuman* kalau mudah dipahami, memang mudah dipahami tetapi membuat, *ee cepet-cepetan* ini membuat otak susah mencerna soal karena buru-buru."[105] [NH. RM.2.2]

Berdasarkan pandangan siswa, dengan dilaksanakannya metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* ini sangat mendorong keterlibatan siswa dalam belajar. Mendorong keaktifan siswa, melatih kerja sama kelompok. Namun dikarenakan metode *TGT*

[104] RDO (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.
[105] NH (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

juga menekankan pada kecepatan, sehingga itu membuat fokus siswa terpecah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode *TGT* mampu meningkatkan keaktifan siswa, belum tentu tingkat pemahaman siswa sepenuhnya merata. Meskipun terdapat perbedaan respons mengenai pemahaman materi, secara umum siswa menilai bahwa pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, serta kesulitan yang dirasakan siswa dapat diatasi dengan adanya diskusi kelompok.

c. Respons siswa terhadap keaktifan

Respons siswa terhadap keaktifan menggambarkan tingkat partisipasi siswa selama penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas. Dalam hal ini, berdasarkan observasi peneliti, beberapa siswa telah mengalami peningkatan keaktifan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.Hal ini juga diungkapkan oleh salah satu siswa XI DPIB 2, RDO

> "Iya, bisa lebih aktif. Teman-teman juga lebih apa namanya? lebih bisa berpartisipasi soalnya kan berkelompok. Bisa lebih saling berpendapat."[106] [RDO. RM.2.7]

Berdasarkan pernyataan dari RDO, pembelajaran dengan metode *TGT* menggunakan media *quiz paper* berbasis *QR code* memberikan ketertarikan pada siswa untuk turut aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal serupa juga diungkapkan oleh siswa XI DPIB 2, NWM

> "InsyaAllah bisa lebih aktif. Teman-teman juga lebih aktif karena ada perlombaan."[107] [NR. RM.2.4]

[106] RDO (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.
[107] NR (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

Menurut NR, penerapan metode *TGT* berbasis media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan sistem pembelajaran yang menggunakan persaingan, siswa merasa pembelajaran lebih menantang dan seru sehingga dapat melibatkan seluruh siswa secara aktif.

Berdasarkan pengamatan peneliti, secara aktif seluruh siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Terlihat dari bagaimana siswa semangat dan mampu menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *TGT* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

d. Respons siswa terhadap media *quiz paper* berbasis *QR code*

Penggunaan media *QR code* dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi siswa, terutama dalam mengakses soal dan materi secara digital. Respons siswa terhadap media ini mencerminkan sejauh mana *QR code* membantu dan mempermudah mereka selama proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi lapangan, siswa mengungkapkan bahwa penggunaan *QR code* membuat aktivitas belajar semakin asik dan membuat pembelajaran lebih praktis

> "Pandangan saya terhadap metode *TGT* dengan media *quiz paper* cukup menyenangkan, hal ini dikarenakan metode tersebut membantu siswa untuk melatih kerja sama, kecepatan, dan berpikir kritis. Dengan metode ini para murid dapat mengingat kembali apa yang sudah diajarkan oleh guru."[108] [NSP. RM.2.4]

[108] NSP (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan *quis paper berbasis QR code* menjadi lebih menyenangkan serta didukung dengan sistem kerja kelompok yang membuat pembelajaran semakin seru., sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kerja sama siswa, melatih kecepatan, dan membantu dalam berpikir kritis. Siswa juga merasakan bahwa pembelajaran tersebut mudah untuk dipahami sehingga siswa dapat lebih *enjoy* dalam melaksanakannya. Hal Tersebut juga diungkapkan oleh AL, salah satu siswa XI DPIB 2

> "Ya lebih ke modern lah pembelajarannya. Asik."[109] [AL RM.2.1]

Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI menggunakan *QR code* menjadi lebih asik dan menyesuaikan kondisi saat ini yang mengunggulkan teknologi modern, sehingga penerapan pembelajaran tersebut mudah diterima siswa. Berdasarkan hasil wawancara peneliti, menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada siswa selama pembelajaran, termasuk media *quiz paper* berbasis *QR code*. Media tersebut merupakan integrasi dari pembelajaran konvensional dan digital yang mana dapat menyesuaikan perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Siswa merasakan hal yang baru dengan menggunakan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Diungkapkan oleh salah satu siswa bahwa mayoritas penggunaan *QR code* pada pembelajaran di kelas yaitu untuk

[109] AL (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

kegiatan ulangan harian yang mana *QR code* digunakan untuk mengakses soal dari *google form*. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Wakil Kepala Kurikulum, Bapak Anang juga mengungkapkan bahwa media *QR code* di SMKN Kudu seringkali digunakan dalam rangka sebagai media untuk ujian.

> "Untuk media *QR code* sudah digunakan di sini buat media pembelajaran. Tapi umumnya yang sering digunakan *ya* untuk ujian-ujian. Setiap ujian menggunakan *QR code*."[110] [AWK. RM.2.7]

Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa media *QR code* yang diintegrasikan dalam pembelajaran menggunakan metode *TGT* merupakan inovasi menarik yang juga mampu menyesuaikan kondisi dan perkembangan teknologi saat ini.

e. Respons siswa terhadap kerja kelompok

Pada respons terhadap pembelajaran dengan kerja kelompok, siswa merasa terbantu karena adanya kegiatan diskusi yang mana membantu siswa untuk saling mengingatkan dan memberikan informasi jawaban. Adapun salah satu siswa mengungkapkan bahwa kerja kelompok dapat membuat aktivitas belajar semakin asik, ditambah lagi penggunaan *QR code* yang membuat pembelajaran lebih praktis.

> "Kelebihannya bisa saling kolaborasi antar kelompok dan bisa, bisa apa ya namanya itu? Tergabung lebih mendalam pertemanannya. Terus materinya juga lebih bisa dipahami sekilas. Soalnya kan *nggak* yang *rampung* sendiri."[111] [RDO. RM.2.4]

[110] AWK (Waka Kurikulum), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.
[111] RDO (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

Dari pernyataan di atas, siswa menilai bahwa pembelajaran dengan metode *TGT* berbasis *QR code* membuat siswa lebih dekat satu sama lain. Dengan sistem pembelajaran berkelompok. RDO merasakan adanya pendekatan antar siswa dan juga saling membantu dalam memberikan jawaban sehingga materi tetap bisa dipahami meskipun dengan waktu yang cukup singkat. Tidak jauh berbeda dengan RDO, siswa XI DPIB 2, NR juga mengungkapkan bahwa metode *TGT* ini dapat mempererat hubungan antar siswa,

> "Bisa mempererat sama apa namanya? antar teman. InsyaAllah bisa lebih aktif. Teman-teman juga lebih aktif karena ada perlombaan."[112] [NR. RM.2.4]

Berdasarkan pernyataan tersebut, NR mengungkapkan bahwa metode pembelajaran ini dapat semakin mempererat hubungan antar siswa. Dengan adanya persaingan untuk mendapatkan skor tertinggi, NR merasa siswa XI DPIB 2 lebih aktif dalam pembelajaran. Didukung juga dengan adanya penggunaan teknologi, yaitu *gadged* sebagai alat *scan* sehinga tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan. Seperti yang diungkapkan oleh siswa XI DPIB 2, SF

> "Bisa lebih aktif mbak, karena kan *pakek* hp."[113] [SF. RM.2.8]

Berdasarkan penjelasan SF, SF merasa bahwa pembelajaran menggunakan *gadget* lebih menyennangkan sehingga membuat siswa dengan mudah untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Saat penelitian, peneliti juga melihat beberapa siswa mulai membangun *chemistry* antar anggota. Tidak hanya sekedar bercanda dan berbicara,

[112] NR (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.
[113] SF (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

namun juga saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut.

Dalam memperoleh data mengenai respons siswa, peneliti tidak hanya melakukan wawancara terhadap beberapa siswa, namun juga meminta siswa XI DPIB 2 lainnya untuk menuliskan responsnya pada kertas kosong sebagai bahan pertimbangan tambahan untuk peneliti. Dari hasil perolehan data tersebut, peneliti menemukan bahwa secara keseluruhan siswa menikmati pembelajaran menggunakan metode permainan seperti yang telah diterapkan, yaitu dengan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Dengan menerapkan permainan pada pembelajaran, siswa merasa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih giat.

Namun pada penerapan metode seperti ini, memang *TGT* lebih tertitik pada kemampuan kecepatan. Sehingga tidak sedikit siswa yang merasa konsentrasinya seringkali bubar. Karena metode ini menekan siswa untuk fokus pada 2 titik, yaitu ingatan dan kecepatan. Sedangkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam hal tersebut. Tidak semua siswa dapat berpikir sembari melakukan tindakan cepat secara bersamaan. Namun karena adanya tim membuat siswa dapat saling membantu, sehingga kesulitan yang dirasakan individu dapat terselesaikan dengan kerja sama tim. Jadi, bagi siswa metode *TGT* ini dapat meningkatkan antusias dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dibentuknya kelompok dapat lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

Penerapan metode pembelajaran tentunya tidak terlepas dari kondisi yang memengaruhi pelaksanaannya di lapangan. Dalam penelitian penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* ini terdapat sejumlah faktor yang berperan dalam mendukung maupun menghambat proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut muncul dari kesiapan siswa, kondisi kelas, penggunaan media, serta situasi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti membagi menjadi 2 faktor, yaitu:

a. Faktor pendukung penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*

1. Dukungan sekolah terhadap penggunaan media digital

   Dukungan terhadap penggunaan media digital di sekolah dapat mempengaruhi penggunaan metode dan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Wakil Kepala Kurikulum SMKN Kudu, sekolah meemberikan dukungan kepada guru dan siswa nya untuk menggunakan media digital. Hal tersebut terlihat dari adanya kebijakan yang memberikan keleluasaan kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif, termasuk media berbasis teknologi. Selama sesuai dengan karakteristik siswa, dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran, dukungan tersebut diberikan sebagai ruang inovasi guru dengan

harapan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih variative dan *relevan* dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa sekolah mengizinkan siswa menggunakan smartphone dalam kegiatan pembelajaran serta menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor. Seperti yang diungkapkan oleh Wakil Kepala Kurikulum, Bapak AI,

> "Kalau proyektor di kelas memang tidak ada. Tapi harus pinjam. Tidak di pasang di dalam ruangan."[114] [AWK. RM.3.5]

Berdasarkan pernyataan dari Bapak AI, pihak sekolah tidak menyediakan proyektor pada setiap kelasnya. Namun, sebagai sarana penunjang pembelajaran interaktif, SMKN Kudu memberikan kesempatan bagi guru-guru yang membutuhkan proyektor untuk meminjam di kantor. Jadi, meskipun tidak terpasang di kelas, guru tetap dapat melaksanakan pembelajaran dengan dukungan proyektor.

> "Kalau model pembelajaran di sini bebas. Mau *pakek* media digital juga sangat diperbolehkan. Karena di sini juga sudah mulai *apa*, mengembangkan media-media digital gitu *buat* pembelajarannya. Anak-anak diperbolehkan membawa *hp*, jadi, *eee*, mudah, lebih mudah *buat* melaksanakan pembelajaran dengan media digital. Proyektor ndak ada kalau di dalam kelas. Kalau mau *makek* ambil dulu di kantor sudah disediakan."[115] [AGP. RM.3.10]

[114] AWK (Waka Kurikulum), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.
[115] AGP (Guru PAI), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.

2. Strategi guru dalam pengaplikasian metode dan media pembelajaran

Selain proyektor, strategi guru dalam mengelola derta mengaplikasikan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* juga menjadi salah satu faktor penting yang mendukung berjalannya pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi guru harus menguasai terlebih dahulu materi dan metode yang akan digunaka, sehingga mampu mengatur alur permainan, serta memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh pada keberhasilan penerapan metode pembelajaran interaktif. Berdasarkan pengamatan peneliti, guru cukup menguasai keterampilan dalam mengaplikasikan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* baik dari materi, teknis permainan, hingga penggunaan media *QR code* terbukti dari bagaimana guru menyampaikan tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*.

> "Iya, dijelaskan dulu cara-cara bermainnya. Sebenarnya sebelumnya sudah pernah, tapi *ya enak* dijelaskan lagi *soalnya biar* nggak lupa caranya."[116] [RDO. RM.3.8]

Guru juga sudah terbiasa menggunakan teknologi digital sehingga tidak mengalami kendala dalam pembuatan *QR code* yang dikemas dalam bentuk *quiz paper* tersebut. Selain itu, partisipasi

[116] RDO (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

aktif siswa juga menjadi faktor pendukung penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan siswa yang mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sangat mendukung berjalannya penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Metode pembelajaran ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya antusias dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan peneliti, selama proses pembelajaran menggunakan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* siswa menunjukkan sikap yang antusias dan juga aktif, sehingga dapat mendukung dan membangun suasana kelas. Seperti yang diungkapkan oleh siswa XI DPIB 2, AL

> "Pembelajarannya asik. Bisa bersama-sama di kelas gitu."[117] [AL. RM.3.4]

Dari pernyataan tersebut, AL mengungkapkan bahwa metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* merupakan metode pembelajaran yang dapat memberikan suasana pembelajaran yang asik menyenangkan sehingga meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan pelaksanaannya yang mendorong pada kerja sama kelompok, dapat melatih kekompakan antar siswa. Keaktifan siswa dalam bekerja sama menunjukkan bahwa metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan partisipatif.

[117] AL (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

b. Faktor penghambat penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*

1. Keterbatasan jaringan internet

Disamping faktor pendukung, peneliti juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR* code. Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru dan siswa, peneliti menemukan faktor penghambat dalam penerapan *QR code* yang pertama yaitu keterbatasan jaringan internet dan kuota yang dimiliki siswa. Kondisi tersebut menyebabkan kurang optimalnya siswa dalam mengakses soal kuis.

> "Kendalanya itu yang utama biasanya pada jaringan internet. Karena. Ya harap maklum *ya*. Karena kita *ya sekolahan* kita itu ada di desa. Jadi jaringan *internyet*,, internetnya itu sangat sulit. Dan untuk kendala yang kedua itu biasanya pada pembagian kelompok. Anak-anak itu sangat sulit kalau kelompoknya itu dibagi sama gurunya. Untuk jaringan internet itu solusinya biasanya *pakek hotspot mbak*. Jadi anak-anak yang *ndak* punya paketan itu *hotspot* ke *teman* yang ada paketannya. Dan kalau memang yang punya paketan itu sedikit, ya terpaksa saya itu *pakek* paketan saya juga. *Pakek hotspot* saya."[118] [AGP. RM.3.5]

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan siswa XI DPIB 2, PM

> "Kendalanya *niku ngelag* hp nya *ngelag, hehe*. Jaringannya pakai *Wi-Fi* jadinya agak susah."[119] [PM. RM.3.3]

Dari pernyataan tersebut, PM mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang menghambat pembelajaran tersebut yaitu ketidak stabilan jaringan internet. Berdasarkan observasi peneliti, SMKN

[118] AGP (Guru PAI), Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.
[119] PM (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

Kudu menyiapkan *Wi-Fi* yang dapat digunakan untuk seluruh warga sekolah. Namun, dikarenakan terlalu banyaknya pengguna, seringkali jaringan *Wi-Fi* tidak stabil dan sulit tersambung.

Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki kuota internet dan hanya mengandalkan *Wi-Fi* dari sekolah saja. Hal itu juga menjadi penghambat metode pembelajaran dengan *QR code* karena metode ini membutuhkan jaringan internet agar dapat membaca soal kuis melalui *scan QR code*. Berdasarkan hasil wawancara penelti, hampir setengah dari siswa di kelas mengeluhkan jaringan internet. Seperti yang juga diungkapkan oleh siswa XI DPIB 2, NR

> "Terburu-buru, terbatas kuota sama *Wi-Fi*. Di sini ada *Wi-Fi cuman* jarang-jarang bisa diakses."[120] [NR. RM.3.3]

Dengan pembelajaran digital, tentunya jaringan internet menjadi salah satu kebutuhan utama yang dapat mendukung berjalannya pembelajaran. Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa XI DPIB 2, sekolah sudah mengupayakan pemasangan *Wi-Fi* di setiap kelas, namun memang tidak semua dapat tersambung, sehingga terkadang jaringan internet masih sulit untuk diakses.

> "*Wi-Fi* nya ada mbak, tapi kan dipakai bersama. Itu sudah ada yang baru dipasang lagi di kelas ini. Tapi kadang masih nggak bisa juga."[121] [MA. RM.3.3]

[120] NR (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.
[121] MA (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

2. Keterbatasan waktu

Waktu yang diberikan pada penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* sebenarnya cukup lama, yaitu 2 jam pelajaran yang mana itu terdiri dari 90 menit. Namun yang dimaksud keterbatasan waktu di sini yaitu dari pandangan siswa. Penerapan metode pembelajaran ini melibatkan persaingan waktu antar kelompok, yang mana apabila terdapat kelompok yang telah menyelesaikan seluruh soal, maka waktu pengisian untuk kelompok lain juga terhenti. Sehingga siswa bermain dengan melihat kecepatan antar kelompok.

Oleh karena itu, terdapat beberapa siswa yang kurang bisa memahami dan mengingat ulang materi yang telah diajarkan. Hal itu seperti yang diungkapkan oleh siswa XI DPIB 2, MFA,

> "Kendala, kalau kendala ya mungkin kadang ada yang *inget* ada yang *enggak* materinya. Waktunya yang singkat tadi *o* kadang ada yang ingat kadang *enggak*. Ya mungkin sedikit waktu apa namanya, untuk memberikan ide di depan itu."[122] [MFA. RM.3.3]

MFA mengungkapkan bahwa metode pembelajaran ini cukup membuatnya tergesa-gesa. Dalam mengerjakan soal dibutuhkan waktu yang cukup untuk berpikir dan mengingat kembali. Namun dengan metode yang juga terfokus pada kemampuan kecepatan ini membuat MF sedikit kesulitan karena kurangnya waktu untuk berpikir, sehingga membuatnya lupa akan

[122] MFA (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

jawaban dari soal tersebut. Hal itu juga disampaikan oleh siswa XI DPIB 2, NH

"Hal yang membuat kesulitan itu waktu. Jadi otak susah mencerna soal."[123] [NH. RM.3.8]

Berdasarkan pernyataan tersebut, NH mengungkapkan bahwa sedikit sulit baginya untuk mencerna soal dan mengingat jawaban karena waktu yang cukup membuatnya tegesa-gesa. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengelolaan waktu yang lebih proporsional agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

[123] NH (Siswa Kelas XI DPIB 2), Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.

BAB V
PEMBAHASAN

BAB ini memaparkan hasil temuan penelitian mengenai penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pembelajaran PAI di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang. Peneliti juga menjelaskan serta menarik keterkaitan data lapangan dengan teori yang ada. Data yang telah dikumpulkan peneliti baik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis dan dipaparkan secara mendetail. Berikut beberapa poin pembahasan dalam bab ini:

A. Pelaksanaan Metode *TGT (Teams Games Tournament)* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

Pada proses pembelajaran, hendaknya guru mampu memberikan suasana yang nyaman dan menyenangkan sebagai upaya pembentukan siswa yang aktif.[124] Hal ini membuat terciptanya inovasi-inovasi pembelajaran interaktif sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Pada penelitian ini, inovasi pembelajaran diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada bab IV dengan materi "Menebarkan Islam melalui Dakwah, Khutbah, dan Tabligh" sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan kondusif. Tidak hanya

[124] Imam Sururi and Imam Sururi, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk MeningkatkanKetrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah" 6, no. 2 (2022): 2415.

berpusat pada guru saja, namun juga berpusat pada siswa. Pembelajaran dilaksanakan dengan mengadopsi tahapan dari Slavin, namun dimodifikasi sesuai kondisi dan karakter siswa dengan menggunakan media *quiz paper* berbasis *QR code*. Tahapan pada pembelajaran ini meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, pelaksanaan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Pelaksanaan pembelajaran ini menunjukkan bahwa metode *TGT* bersifat fleksibel, yang mana dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi dan karakter siswa. Modifikasi yang dilakukan pada penelitian ini terdapat pada media pembelajaran dan cara bermain. Pada pembelajaran ini, *TGT* diterapkan dengan cara setiap meja terdiri dari satu kelompok anggota masing-masing yang kemudian diminta untuk menjawab soal secara bergilir. Sedangkan, pada teori Slavin, setiap meja terdiri dari anggota kelompok yang berbeda dengan tingkatan akademis yang sama dengan tujuan agar dapat mengumpulkan poin melalui pertandingan tersebut. Meskipun begitu, tahapan pelaksanaanya tetap berdasar dan masih mengacu pada karakteristik utama *TGT* yaitu pembelajaran berkelompok.

Hal ini sejalan dengan teori Slavin yang menyatakan bahwa metode *TGT* merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja kelompok, kompetisi, dan pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi terhadap siswa.[125] Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *TGT* terbukti dapat memberikan peningkatan pada keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran, yang mana di sini mendorong siswa agar tidak hanya berperan sebagai objek pendengar saja, namun juga bagaimana siswa dapat terlibat dalam

[125] Slavin, *Cooperative Learninf: Teori,Riset Dan Praktik*.

proses pembelajaran. Dengan adanya kerja sama, serta interaksi antar siswa, menunjukkan bahwa unsur kompetisi dalam *TGT* dapat memicu motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, pada tahap awal permainan, guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca ulang materi dalam waktu 10 menit dengan tujuan agar siswa mampu lebih mengingat dan memahami materi pada pertemuan sebelumnya. Praktik ini sejalan dengan penelitian Horst, Parsons, dan Bryan yang mengungkapkan bahwa dengan melakukan aktivitas *review* membaca cukup efektif untuk membantu daya ingat anak.[126] Kemudian setelahnya siswa dibagi menjadi empat kelompok heterogen dengan harapan agar masing-masing siswa dapat saling berbagi dalam memberikan pendapat satu sama lain**.** Berdasarkan landasan dari teori Vygotsky, interaksi sosial merupakan hal yang penting dan perlu ditekankan dalam proses pembelajaran.[127] Dalam hal ini, guru membuat pembelajaran kelompok agar dapat memberikan peningkatan pada keaktifan siswa. Hal ini merujuk pada pendapat dari Shoimin yang menyatakan bahwa metode *TGT* dengan aktivitas kelompok dapat melibatkan keaktifan seluruh siswa meskipun dengan berbagai latar belakang yang berbeda.[128] Selain itu, pembelajaran dapat terlihat lebih hidup dengan adanya interaksi pembelajaran siswa.

---

[126] Farraas Afiefah and Eko Handayani, "Efektivitas Teknik Repeated Oral Reading Dan Implementasi Teknik-Teknik Modifikasi Perilaku Dalam Meningkatkan Kelancaran Membaca Pada Anak" 3, no. 2 (2019): 120.

[127] alya Fitria. Dkk Roehimat, "Pentingnya Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 8, no. 3 (2025): 205.

[128] Sururi and Sururi, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk MeningkatkanKetrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah.", 2417

Pada penelitian ini, penggunaan media pembelajaran oleh guru PAI berupa integrasi media konvensional dengan digital, yaitu ketas kuis *(quiz paper)* yang dikemas dalam bentuk *QR code*. Dengan mendapatkan soal melalui *scan QR* code, media ini memberikan pengalaman belajar baru dan berbeda bagi siswa. Integrasi media *quiz paper* berbasis *QR code* dalam pelaksanaan metode *TGT* sejalan dengan pandangan Arsyad yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik seperti berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membuat pembelajaran lebih efektif.[129] Siswa sendiri mengungkapkan bahwa mereka merasakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media digital, sehingga mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di tahap turnamen, peneliti menemukan modifikasi dalam pelaksanaan metode *TGT* oleh guru PAI. Berdasarkan teori Slavin, turnamen dilakukan secara berkelompok yang ditandingkan dalam satu meja. Dalam artian, setiap meja terdiri dari anggota dengan kelompok yang berbeda, namun dengan tingkatan akademis yang sama. Dengan itu, setiap anggota dalam meja tersebut bekerja mengumpulkan poin untuk kelompok masing-masing.[130] Sedangkan pada penelitian ini, turnamen dilaksanakan secara estafet yang mana pada satu meja terdiri dari anggota kelompok yang sama dengan tujuan agar siswa dapat berdiskusi dalam menentukan jawaban kuis.

Kembali pada tujuan awal, modifikasi ini dilakukan dengan menyesuaikan kondisi dan karakter agar relevan dengan siswa. Dengan itu, seluruh siswa dapat merasakan peran dan tanggung jawab masing-masing

[129] Denny Aulia Rachmawati. dkk, *Media Pembelajaran* (Gita Lentera, 2025): 38
[130] Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*, 2020.

dalam kelompok. Pelaksanaan pembelajaran ini juga menunjukkan adanya peningkatan interaksi siswa melalui diskusi dan saling bekerja sama dalam menjawab soal. Hal ini menunjukan bahwa pelaksanaan metode ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif Slavin yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajarran.[131]

Adapun dalam pembelajaran ini menerapkan pemberian *reward* kepada kelompok dengan pendapatan poin tertinggi. *Reward* diberikan dengan harapan agar dapat memotivasi siswa untuk belajar, berusaha, dan lebih semangat dalam pembelajaran. Tujuan adanya pemberian *reward* ini sejalan dengan pendapat Abdorrahman Gintings, bahwa motivasi belajar siswa bisa didapatkan melalui motivasi ekstrinsik (di luar pembelajaran) yang mana dapat berupa pujian dari guru yaitu termasuk pemberian *reward*.[132] Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin. Kombinasi antara metode pembelajaran kooperatif dan media digital terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran PAI.

B. Persepsi Siswa terhadap Penerapan Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

Penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas XI-DPIB 2 mendapatkan respons positif dari siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, seluruh siswa menyatakan bawa diterapkannya

[131] Slavin.

[132] Sungmi Setia Ningsi et al., "Implementasi Motivasi Belajar Peserta Didik SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo," *Lentera Edukasi* 3, no. 1 (2025): 11–18., 13

metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code*, pembelajaran berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa mengaku pembelajaran dengan inovasi ini mampu menarik perhatian siswa serta menaikkan *mood* dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membuat pembelajaran lebih efektif.[133]

Dari 26 siswa, secara keseluruhan mengungkapkan bahwa pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dikarenakan adanya kegiatan diskusi dan sistem perlombaan antar kelompok, sehingga dengan metode ini siswa secara tidak langsung terdorong untuk aktif bukan hanya pada pembelajaran kelas saja, namun juga menjadi aktif dalam berinteraksi kepada antar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Slavin bahwa pembelajaran kooperatif dengan unsur permainan kompetitif dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.[134] Dengan pembelajaran *TGT*, secara tidak langsung siswa dapat menumbuhkan jiwa kompetitif mereka dalam belajar, yang mana dapat menjadi dorongan akan minat belajar pada siswa.

Berdasarkan respons siswa yang telah didapatkan peneliti, selain meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, penerapan metode *TGT* ini juga memberikan kesempatan untuk menjalin kedekatan antar siswa. 26 siswa tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan berkelompok ini melatih kerja sama dan membantu siswa untuk berinteraksi dengan saling memberikan pendapat satu sama lain. Adapun hal ini sesuai dengan pendapat Slavin, Abrani,

[133] Rachmawati. dkk, *Media Pembelajaran*.
[134] Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*, 2020

dan Chambers dalam artikel Rosita & Leonard mengungkapkan bahwa dibentuknya kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran dapat meningkatkan kerja sama dan pendekatan sosial siswa.[135] Meskipun hanya interaksi soal pembelajaran, namun hal ini dapat menjadi awal bagi siswa untuk dapat saling mengenal satu sama lain lebih dekat.

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati bagaimana siswa dapat menikmati media pembelajaran *quiz paper* dalam bentuk *QR code* tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa 26 siswa di kelas XI DPIB 2 semangat dalam belajar karena media pembelajaran yang menarik. Pemberian soal kuis dalam bentuk *QR code* jarang digunakan di SMKN Kudu sebagai media pembelajaran. Umumnya, soal dalam bentuk *QR code* di SMKN Kudu digunakan untuk kegiatan ujian, sehingga siswa juga merasa bahwa soal kuis dalam bentuk *QR code* ini tergolong media pembelajaran yang baru. Adapun seluruh siswa di kelas tersebut mengungkapkan bahwa bentuk media yang tergolong modern membuat mereka mudah dalam mengaplikasikan karena relevan dengan aktivitas sehari-hari. Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Fajar Anisa Handayani and Titik Haryati yang mengungkapkan bahwa penggunaan media yang modern dengan mengintegrasikan media digital dapat mendukung siswa dalam pengaplikasiannya karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari.[136] Dengan kemajuan teknologi saat ini, perlu untuk memanfaatkannya juga pada

[135] I T A Rosita, "MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE" 3, no. 1 (2015): 4

[136] Fajar Anisa Handayani and Titik Haryati, "Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang" 9, no. 2 (2024): 813.

pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya memuat penjelasan materi pada umumnya, namun juga dihubungkan dengan teknologi yang digunakan sehari-hari untuk mencapai pembelajaran yang lebih modern.

Diterapkannya metode *TGT* dengan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas XI DPIB 2 memberikan suasana baru bagi siswa. Keunikan yang menarik perhatian siswa membuat siswa lebih senang dan siap dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan pembelajaran terjadi melalui kegiatan menarik yang mana membuat siswa nyaman, *enjoy,* serta menikmati proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh penelitian sebelumnya, Arini Paramitha Sari dan Siti Nazzalah, bahwa pembelajaran interaktif menjadi sarana penyampaian materi melalui inovasi media yang dianggap dapat memberikan solusi pada masalah yang dihadapi suru maupun siswa di dalam proses pembelajaran.[137] 19 dari 26 siswa menyatakan bahwa metode *TGT* membantu mereka memahami materi karena adanya diskusi kelompok yang memungkinkan pertukaran pendapat. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi antar individu.[138]

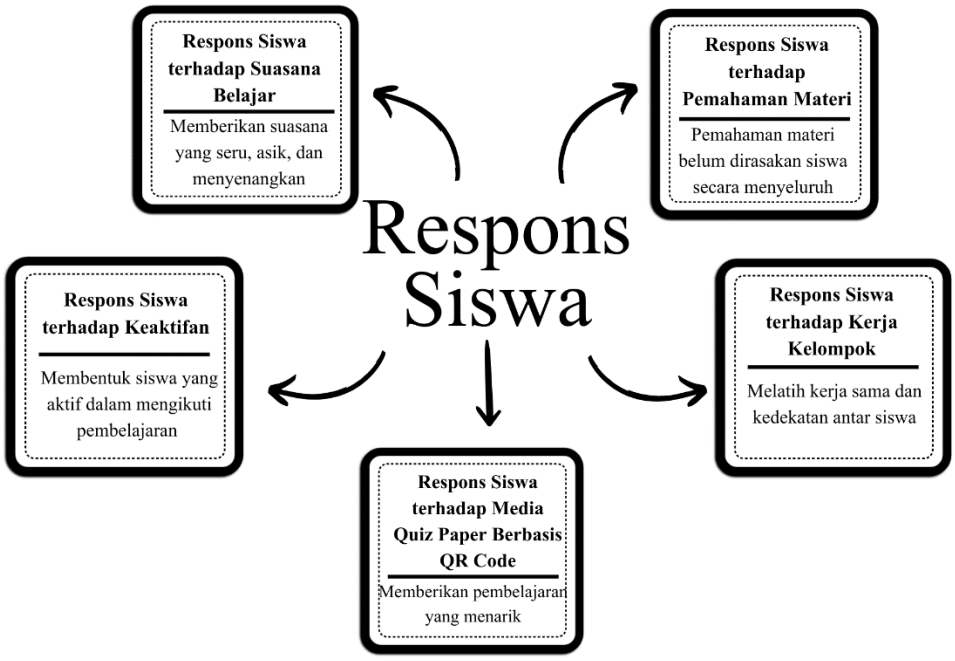
Namun, berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa tidak seluruh siswa dapat memahami materi melalui pembelajaran dengan metode *TGT*. 7 siswa lainnya mengungkapkan bahwa tekanan dalam persaingan antar kelompok membuat mereka terkadang lebih fokus pada kecepatan menjawab

[137] Arini Paramitha Sari, Siti Nazzalah, and Universitas Muhammadiyah Surabaya, "Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 13 SBY," 2024.

[138] Nabiila Tsuroyya Azzahra, "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran" 2, no. 2 (2025): 69.

soal daripada memahami materi secara mendalam. Seperti yang diungkapkan Slavin bahwa selain menekankan pada kerja sama kelompok, metode *TGT* juga memiliki sistem kompetisi, yang mana masing-masing kelompok saling bersaing untuk memperoleh nilai tertinggi.[139] Hal itu lah yang menyebabkan siswa kurang fokus, sehingga berpengaruh pada bagaimana siswa dapat mengingat dan memahami materi tersebut.

Gambar 5. 1 Kualifikasi Respons Siswa



Dari ke lima respons siswa yang meliputi respons terhadap suasana belajar, keaktifan siswa, media pembelajaran, kerja kelompok, dan pemahaman materi menunjukkan bahwa pembelajaran metode *TGT* efektif untuk diterapkan, terbukti dengan respons positif yang didapatkan. Namun, meskipun metode *TGT* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar, belum

[139] Robert E Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*, 2020.

tentu efektif dalam pemahaman materi. Respons terkait pemahaman materi menunjukkan perlunya penyesuaian strategi pembelajaran, seperti penguatan materi setelah permainan, supaya pembelajaran dapat lebih dipahami secara rata dan mendalam oleh seluruh siswa.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat Metode *TGT* Berbantuan Media *Quiz Paper* Berbasis *QR Code*

Keberhasilan metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti yang telah diterapkan pada kelas XI DPIB 2 ini tidak semata-mata hanya karena adanya bentuk kerja sama antar guru dengan siswa saja, namun tentunya juga didasari oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor tersebut memiliki peran yang berbeda yang mana beberapa dapat menjadi pendukung, dan beberapa lainnya dapat menjadi faktor penghambat pembelajaran. Oleh karena itu, perlu untuk dianalisis kembali klasifikasi faktor yang termasuk ke dalam pendukung dan penghambat supaya dalam penerapan selanjutnya pembelajaran dapat berjalan lebih efisien.

1. Faktor pendukung

Berdasarkan hasil penelitian, pada pembelajaran tersebut peneliti menemukan setidaknya tiga faktor pendukung pembelajaran, yang pertama yaitu dukungan sekolah terhadap penggunaan media digital. Secara umum, dukungan dari sekolah dalam penggunaan metode dan media pembelajaran sangat berpengaruh pada berjalannya pembelajaran di kelas. Tidak hanya itu, namun juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa di SMKN Kudu tidak membatasi guru untuk menggunakan metode dan media interaktif dalam pembelajaran,

termasuk media digital. Dukungan tersebut diberikan kepada guru sebagai upaya menunjang proses pembelajaran siswa, sehingga siswa mendapatkan berbagai pengalaman belajar melalui eksplorasi media pembelajaran digital. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Amaliyah, yang mengungkapkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat memberikan eksplorasi baru yang mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.[140]

Faktor pendukung kedua yaitu strategi guru dalam pengaplikasian metode dan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru bukan hanya sebagai penyampai materi saja, melainkan juga sebagai fasilitator bagi siswa, termasuk mengatur alur pembelajaran, hingga memberikan motivasi belajar kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian, selama peneliti mengamati proses pembelajaran, dalam pengaplikasiannya, guru terlihat telah memiliki persiapan yang cukup untuk menerapkan metode pembelajaran tersebut. Dapat ditunjukkan melalui bagaimana cara guru menjelaskan dan mengatur mulai dari struktur, hingga teknis permainan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung kondusif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung kerja sama antar siswa.[141]

Keberhasilan kegiatan pembelajaran salah satunya juga dipengaruhi oleh bagaimana strategi guru dalam mengatur suasana pembelajaran di kelas

---

[140] Ummu Kalsum Amaliyah, "Eksplorasi Pengalaman Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Media Digital Interaktif Di SDN 23 Batara Kota Palopo" 1, no. 2 (2026): 571.

[141] Azzahra, "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran.":68

agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang optimal. Strategi guru sendiri mencakup penyampaian materi pembelajaran, membangun interaksi siswa, serta menciptakan pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran guru bukan hanya sekedar metode, namun juga menjadi bekal bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir, kerja sama, dan komunikasi yang akan dibutuhkan di kehidupan nyata.[142] Dengan demikian, peran guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa kelancaran pembelajaran menggunakan metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* tidak lain juga dari dukungan siswa yang siap untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Adanya strategi yang matang belum tentu dapat membuat pembelajaran berjalan optimal tanpa adanya partisipasi dari siswa, karena dalam pembelajaran subjek yang berperan tidak hanya guru, namun siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga, keterlibatan aktif siswa juga menjadi salah satu faktor utama dalam mewujudkan pembelajaran yang optimal.

2. Faktor penghambat

Meskipun penerapan metode pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan antusiasme siswa sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, namun tentunya pelaksanaannya tidak terlepas dari beberapa kendala yang mempengaruhi kelancaran kegiatan pembelajaran.

[142] Nadia Adiningrat and Meyniar Albina, "Pentingnya Perencanaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas" 1 (2024): 147.

Faktor-faktor penghambat ini penting dikaji sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan pembelajaran berikutnya. Adapun faktor penghambat yang pertama yaitu keterbatasan jaringan internet. Menurut pernyataan dari siswa, pihak sekolah telah menyediakan *Wi-Fi* yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegitan pembelajaran. Namun, *Wi-Fi* seringkali sulit terhubung. Selain itu, banyaknya pengguna tersebut dalam waktu yang bersamaan mengakibatkan siswa sulit untuk mendapatkan akses *Wi-Fi* sekolah.

Pada pembelajaran ini, jaringan internet merupakan hal yang sangat penting. Dengan pelaksanaan yang menggunakan *scan QR code*, membuat pembelajaran tidak dapat berjalan tanpa adanya jaringan internet. Sehingga, berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa telah meminta siswa untuk membeli paket data untuk mengatasi kesulitan akses pada *Wi-Fi* sekolah. Namun beberapa siswa masih bertahan tanpa paket data. Untuk itu, guru dan siswa memberikan bantuan melalui *hotspot* agar pembelajaran dapat tetap berjalan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Hulu bahwa meskipun menjadi alat bantu dalam pembelajaran, media digital juga membutuhkan sarana pendukung yang terkadang dapat berubah menjadi tantangan bagi penggunanya, salah satunya yaitu ketersediaan jaringan internet.[143]

Faktor penghambat selanjutnya yaitu keterbatasan waktu. Sesuai dengan teori Slavin, bahwa metode *TGT* tidak hanya pembelajaran

[143] Rusnai Rahayu dkk, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH," *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 5, no. 4 (2025): 1125.

berkelompok yang melibatkan keaktifan siswa, namun juga melatih kecepatan siswa.[144] Berdasarkan hasil wawancara peneliti, beberapa siswa mengungkapkan bahwa dengan kuis *TGT* semakin membantu meatih siswa untuk berpikir cepat dan mengingat materi yangt telah dipelajari sebelumnya. Namun, tidak sedikit dari siswa yang juga mengungkapkan bahwa terkadang sulit bagi mereka untuk memahami soal dan mengingat jawaban yang telah dipelajari dikarenakan ketatnya persaingan waktu antar kelompok. Dalam keadaan panik, siswa merasa tidak dapat berpikir dengan baik. Sehingga beberapa pertanyaan tidak dapat terjawab oleh siswa itu sendiri, melainkan hasil diskusi dari anggota kelompok.

Meskipun begitu, siswa merasa terbantu dengan adanya kelompok. Jika terdapat soal yang tidak memungkinkan untuk terjawab, siswa mendapatkan bantuan dari anggota kelompok untuk membantu memenuhi jawaban dari soal tersebut. Kerja sama antar anggota kelompok dengan saling memberikan pendapat adan jawaban apat membantu mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Namun, beberapa siswa tetap mengungkapkan bahwa metode *TGT* kurang relevan jika ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan beberapa siswa lainnya merasakan mengalami peningkatan pemahaman materi dengan pembelajaran metode *TGT* tersebut.

Dari hasil penelitian, dalam pelaksanaan pembelajaran metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*, beberapa dari siswa mengalami kendala dalam pemahaman materi dikarenakan persaingan

[144] Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*.

waktu, sedangkan beberapa siswa lainnya mengalami peningkatan pemahaman dikarenakan kegiatan pembelajaran yang seru. Namun, seluruh siswa mengakui bahwa metode pembelajaran *TGT* ini mampu serta berhasil membuat seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

BAB VI
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* yang dilaksanakan di SMKN Kudu Jombang, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *TGT* dalam pembelajaran PAI di kelas XI-DPIB2 SMKN Kudu Jombang dilakukan dengan memanfaatkan media *quiz paper* berbasis *QR code* sebagai sarana penyajian soal. Pelaksanaan metode tersebut dilaksanakan dengan mengikuti tahapan Slavin yang meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, pertandingan, dan penghargaan kelompok.
2. Dari penerapan metode pembelajaran ini, secara umum siswa memberikan respons positif, khususnya terhadap suasana belajar yang menjadi lebih menarik dan inovatif. Metode ini juga mendorong peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran, diskusi kelompok, serta menunjukkan peningkatan jalinan kedekatan antar siswa. Namun demikian, dari segi pemahaman siswa belum sepenuhnya merata. Metode pembelajaran tersebut berbentuk permainan yang menuntut kecepatan dalam menjawab soal sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan untuk mengingat memahami materi secara mendalam.
3. Faktor pendukung dalam penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* antara lain yaitu adanya dukungan dari sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran digital, strategi guru dalam

mengelola pembelajaran interaktif, serta partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun faktor penghambat yang ditemukan peneliti yaitu antara lain keterbatasan jaringan internet yang terkadang masih sulit untuk dijangkau oleh siswa, serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan permainan yang menuntut siswa pada kecepatan berpikir dan menjawab soal.

B. Saran

1. Bagi guru, diharap penerapan metode serta penggunaan media pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif dan kreatif agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara menyeluruh. Selain itu, guru perlu memperhatikan pengelolaan waktu dalam pelaksanaan permainan agar siswa tidak hanya berfokus pada kecepatan menjawab soal, namun juga memiliki kesempatan untuk memahami materi secara mendalam.
2. Bagi sekolah, diharap dapat meningkatkan kualitas sarana dan prasarana, khususnya pemberian proyektor pada setiap kelas dan *Wi-Fi* agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat berjalan secara optimal. Terkait pembelajaran, belum semua guru menggunakan metode pembelajaran inovatif berbasis digital, sehingga sekolah juga dapat mendorong guru untuk lebih mengembangkan lagi serta menerapkannya dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharap dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan memiliki kesiapan pribadi dalam penggunaan media pembelajaran digital, khususnya yaitu memiliki

kuota internet, sehingga tidak terlalu bergantung pada jaringan internet sekolah serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharap dapat menggali lebih dalam mengenai penerapan metode pembelajaran yang serupa dengan menambahkan *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen pengukuran hasil belajar siswa, sehingga dapat diperoleh data komprehensif. Karena pada penelitian ini, peneliti hanya membahas mengenai respons siswa pada penerapan metode dan media pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji penerapan metode dan media pembelajaran digital lainnya sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adiningrat, Nadia, and Meyniar Albina. "Pentingnya Perencanaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas" 1 (2024): 141–53.

Afiefah, Farraas, and Eko Handayani. "EFEKTIVITAS TEKNIK REPEATED ORAL READING DAN IMPLEMENTASI TEKNIK-TEKNIK MODIFIKASI PERILAKU DALAM MENINGKATKAN KELANCARAN MEMBACA PADA ANAK" 3, no. 2 (2019): 114–22.

AGP (Guru PAI). "Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.," n.d.

Ain, Siti Quratul, and Dea Mustika. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Kepada Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Abdidas* 2, no. 5 (2021): 1080–85. https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427.

Alfansyur, Andarusni, and Mariyani. "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan SosiAlfansyur, Andarusni, and Mariyani. 2020. 'Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial.' Histo." *Historis* 5, no. 2 (2020): 146–50.

Amaliyah, Ummu Kalsum. "Eksplorasi Pengalaman Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Media Digital Interaktif Di SDN 23 Batara Kota Palopo" 1, no. 2 (2026): 565–74.

Anealidh., Eka Puspitasari., Mintasih Indriayu., Anealidh. "Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 186.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993.

Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57.

Arief, A. “Pembuatan Kuis Pada Multimedia Pembelajaran Interaktirf Dengan Fitur Triggerssoftwarepowerpoint.” *Trihayu*, 2015, 156–62. https://core.ac.uk/download/pdf/230377182.pdf.

Arinal, Diah. “Integrasi Nilai Pendidikan Dalam Surah Al-Isra’ Ayat 36 Untuk Mencegah Perilaku Impulsivitas Di Media Sosial.” *AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 397–404. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/156.

AWK (Waka Kurikulum). “Wawancara, Jombang, Senin, 1 Desember 2025.,” n.d.

Ayatullah, Ayatullah. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara.” *Bintang Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2020): 211.

Azhari. “Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah.” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no. 1 (2015): 43–60.

Azzahra, Nabiila Tsuroyya. “Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran” 2, no. 2 (2025): 64–75.

Bahar, Lukman, Agung Pambudi, Angga Rahagiyanto, Gandu Eko, and Julianto Suyoso. “Implementasi QR Code Untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Di Restoran Maupun Kafe” 1, no. 1 (2020): 35–39.

Bintara, Aditya Catur. “Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Berbantuan Question Card Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. Skripsi Tahun 2017,” 2017.

Buchari Agustini. “Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Iqra* 12, no. 2 (2018): 113.

Budi Hartono, and Danang Danang. “Sistem Pemesanan Dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web Pada Kedai Cangkir Gubug.” *Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi* 1, no. 2 (2021): 62–81. https://doi.org/10.51903/mifortekh.v1i2.34.

Damayanti, Fifi. “Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa X TKR 1 SMKN 1 Doko.” *Jurnal Pendidikan Sains* 1, no. 2 (2013): 133–40.

Damayanti, Riska, Nurhaedah, and Nurfaizah A.P. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Di Kabupaten Maros.” *Jurnal of Education* 2, no. 5 (2022): 199–205.

Ernanida, Ernanida, and Rizki Al Yusra. “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI.” *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 101–12. https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333.

Fadriati, Muhammad Latif. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3342.

Fajriani, Muhammad Wahyu Ilhami, Ariyan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodi, M Win Afgani, Wiyanda. “Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 7 (2024): 829.

Febriani, Novita. “Pemanfaatan Modul Untuk Membantu Pembelajaran Microsoft Word Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Kelas X Di SLB Negeri Balikpapan.” *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* 4, no. 2 (2021): 45–50. https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56723.

Firmansyah, Mokh Iman. “Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi.” *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta’lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.

Handayani, Fajar Anisa, and Titik Haryati. “Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan

Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang" 9, no. 2 (2024): 809–15.

———. "Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 809–15. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180.

Hanyfah, Siti, Gilang Ryan Fernandes, and Iwan Budiarso. "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (2022): 339–44. https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697.

Hasbulah. "Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan." *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 10 (2020): 9.

Hermawan, Amirullah, Sigit. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*. Media Nusa Creative, 2016.

Kuswoyo, and Nur Fadly Hermawan. "Media Pembelajaran Bahasa Arab Dan Karakteristiknya." *El Wahdah* 3, no. 2 (2022): 62–73. http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/elwahdah/article/view/5187%0Ahttp://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/elwahdah/article/download/5187/3572.

Liantri, Ingka. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Quizizz Paper Mode (Q-Cards) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Imunitas Kelas XI SMA IT Ihsanul Fikri Mungkid. Skripsi Tahun 2024," 2024.

Luthfiyani, Putri Wahidah, and Sri Murhayati. "Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 45315–28.

MA (Siswa Kelas XI DPIB 2). "Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November

2025.," n.d.

Mahmudi, Mahmudi. "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi." *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019): 89. https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105.

Maliah, Reina Damayanti, Heryati, Ebit Saputra. "Pengaruh Sikap Kerja Dan Keterampilan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja," 2023, 104–19.

Mawaddah., Lia Kusuma Wardani., Sumarni, Kuni. "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan QR Code Pada Materi Tumbuhan Paku Untuk Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Biologi* 9, no. 1 (2018): 24.

MFA (Siswa Kelas XI DPIB 2). "Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.," n.d.

Mokodompit, Nurhikma. "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN Di SDN 1 Kobo Kecil Kotamobagu. Skripsi Tahun 2024," 2024.

Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060.

Muslih, Hafid., Roslaeni, Ema. "Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Linuhung: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 9.

Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harva Creative, 2023.

NH (Siswa Kelas XI DPIB 2). "Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.," n.d.

Ningsi, Sungmi Setia, Lia Nurhayati, Hendra Adiko, and Universitas

Muhammadiyah Gorontalo. “Implementasi Motivasi Belajar Peserta Didik SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo.” *Lentera Edukasi* 3, no. 1 (2025): 11–18.

NR (Siswa Kelas XI DPIB 2). “Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.,” n.d.

NSP (Siswa Kelas XI DPIB 2). “Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.,” n.d.

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171.

Nurvitasari, Septiana. “Enhancement The Social Learning Result Throught The Use of Learning Video Media.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9, no. 1 (2021): 0–4. https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53861.

Oktaviani, Aldina Tri, Zahrotun Nisa, Siti Mundiyah, and Kiki Nafila Nahda. “Metode Pembelajaran Yang Tepat Diterapkan Pada Siswa Dengan Gaya Belajar Visual.” *Seminar Nasional PGMI(SEMAI)*, 2021, 735.

Olfah, Hamida. “Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. Dr. Hj. Zakiah Daradjat.” *Educ. J. Gen. Specif* 1, no. 1 (2021): 125.

Panggara, Hamzah. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

PM (Siswa Kelas XI DPIB 2). “Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.,” n.d.

Prastini, Made. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Variasi Permainan*. Indramayu: Adab, 2020.

Priyambodo, Afif, Ledya Novamizanti, and Koredianto Usman. “Implementasi QR Code Berbasis Android Pada Sistem Presensi.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7, no. 5 (2020): 1011–20. https://doi.org/10.25126/jtiik.2020722337.

Putra, Harry Priyatna, K. Udy Ariawan, and SUka Arsa. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6, no. 3 (2017): 106–15. http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881.

Putri, Heni Julaika, and Sri Murhayati. “Metode Pengumpulan Data Kualitatif.” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 9, no. 01 (2022): 1–6. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27063/18482.

Rachmawati. dkk, Denny Aulia. *Media Pembelajaran*. Gita Lentera, 2025.

Radianto, Elia. “Interpretasi Modern Tentang Teori Dan Filosofis Penelitian Memilih Metode Penelitian Yang Tepat . Namun Demikian , Jika Dikaji Secara Dan Menemukan Semua Yang Diketahui Tentang Subjek Yang Diamati . Mengumpulkan , Menganalisis , Menafsirkan Dan Menggunaka.” *Kritis* XXXII, no. 1 (2023): 56–74.

Rahayu dkk, Rusnai. “PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH.” *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 5, no. 4 (2025): 1120–28.

Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

Rahmawati, Rafika. “Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi.” *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2019): 70–76. https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169.

Ramadhan, Muhammad Alvin. “Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sekolah

Dasar Dengan Gaya Belajar Audiovisual." *Novara: Nusantara Education and Inovation Journal* 1, no. 3 (2024): 145.

RDO (Siswa Kelas XI DPIB 2). "Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.," n.d.

Riani Elisabeth, Christine, and Ika Kusdian Novanti. "Jurnal Akuntansi." *Jurnal Akuntansi* 17, no. 01 (2023): 30–41.

Roehimat, Alya Fitria. Dkk. "PENTINGNYA PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS." *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 8, no. 3 (2025): 204–10.

Rohman, Miftahur, and Hairudin Hairudin. "Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-Nilai Sosial-Kultural." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2018): 21. https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i1.2603.

Rosita, I T A. "MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE" 3, no. 1 (n.d.): 1–10.

Rosnaeni. "Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4335.

Samrin, Samrin. "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia" 8, no. 1 (2015): 105.

Saputra, Azril, Mahasiswa Pendidikan Matematika, and Universitas Negeri Gorontalo. "Griya Journal of Mathematics Education and Application Trend Dan Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Matematika : Kajian Literatur Evi Putri Ekawaty" 5, no. September (2025): 1122–33.

Sari, Arini Paramitha, Siti Nazzalah, and Universitas Muhammadiyah Surabaya. "Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kelas VIII SMP Muhammadiyah 13 SBY," 2024.

Serungke, Mayang, Parulian Sibuea, Annisa Azzahra, Mutia Asmi Fadillah, Suci Rahmadani, and Rahmat Arian. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6(4) (2023): 3503–8.

SF (Siswa Kelas XI DPIB 2). "Wawancara, Jombang, Kamis, 27 November 2025.," n.d.

Shoimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

Sholeh, Abdul Chalim. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis QR-Code Pada Materi Energi Dan Pengaruhnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Cemorokandang Skripsi Tahun 2023," 2023.

Sholicha, Masriatus, Veni Indrawati, Lucia Pangesthi, and Asrul Bahar. "Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk" 10, no. 2 (2021): 234–45. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/.

Siregar, Hilda Darmaini, and Zainal Efendi Hasibuan. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi." *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol. 2, no. No. 5 (2024): 132–33. https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/1520.

Slamet, Yulius. *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learninf: Teori,Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2020.

———. *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*, 2020.

———. *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*, 2020.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,

2013.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Suharnigsi, Suharningsi. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.” Universitas Negeri Makassar, 2020.

Sururi., Abdul Wahid B S, Imam. “Temas Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* 6, no. 2 (2022): 2418–19.

Sururi, Imam, and Imam Sururi. “Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk MeningkatkanKetrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah” 6, no. 2 (2022): 2414–20.

Ulfia, Tara, and SMP Dwi Pangga Bandar Lampung. “Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt): The Effect on Students Conceptual Understanding.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 02, no. 1 (2019): 140–49. https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index.

Utami, Dian. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma.” *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 3, no. 2 (2018): 81. https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597.

Wahyuningtyas, Dyah Tri, and Raddin Nur Shinta. “Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang.” *Jurnal Dedikasi* 14, no. 5 (2017): 8–11. http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293.

Walidin, Saifullah, Tabrani, Warul. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK aR-Raniry, 2015.

Widhiastuti.,Fachrurrozie, Ratieh. "Teams Geams Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar." *Dinamika Pendidikan* 9, no. 1 (2014): 49.

Zellatifanny, Cut Medika, and Bambang Mudjiyanto. "Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi the Type of DescriptiZellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi the Type of Descriptive Research in Communication Study. Jurnal Diakom, 1(2), 83–90. Https:/." *Jurnal Diakom* 1, no. 2 (2018): 83–90. https://media.neliti.com/media/publications/278580-tipe-penelitian-deskripsi-dalam-ilmu-kom-a74b7b08.pdf.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

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

Nomor : 4456/Un.03.1/TL.00.1/11/2025 — 19 November 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala SMK Negeri Kudu Jombang
di
Jombang

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	:	Novia Arsy Imanda
NIM	:	220101110074
Tahun Akademik	:	Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal	:	**Pemanfaatan Metode TGT Berbantuan Media Quiz Paper Berbasis QR Code dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang**

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.

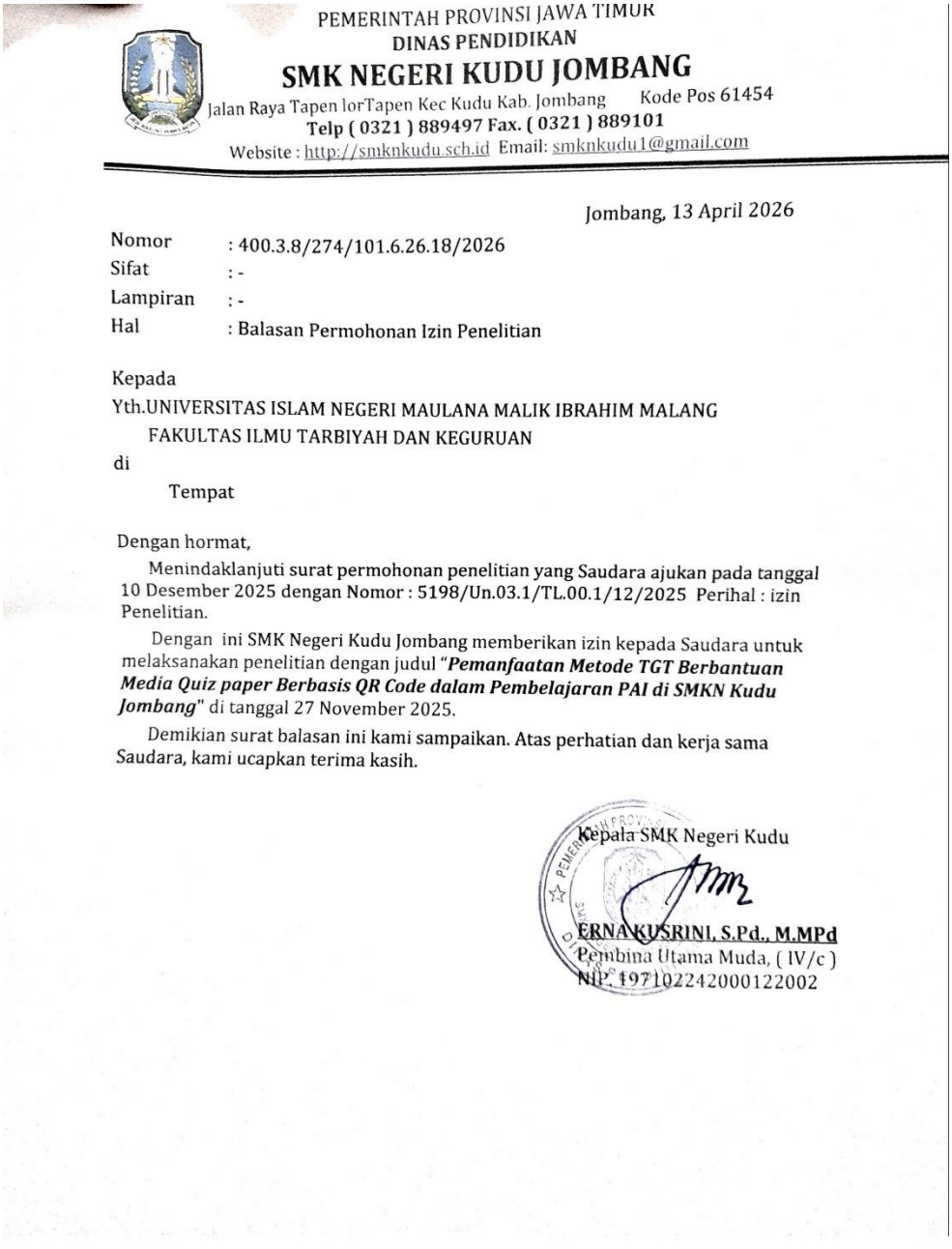
Dekan,

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

Tembusan :
1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI KUDU JOMBANG
Jalan Raya Tapen lorTapen Kec Kudu Kab. Jombang Kode Pos 61454
Telp (0321) 889497 Fax. (0321) 889101
Website : http://smknkudu.sch.id Email: smknkudu1@gmail.com

Jombang, 13 April 2026

Nomor : 400.3.8/274/101.6.26.18/2026
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth.UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
di
Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan penelitian yang Saudara ajukan pada tanggal 10 Desember 2025 dengan Nomor : 5198/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 Perihal : izin Penelitian.

Dengan ini SMK Negeri Kudu Jombang memberikan izin kepada Saudara untuk melaksanakan penelitian dengan judul "***Pemanfaatan Metode TGT Berbantuan Media Quiz paper Berbasis QR Code dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang***" di tanggal 27 November 2025.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Kepala SMK Negeri Kudu

ERNA KUSRINI, S.Pd., M.MPd
Pembina Utama Muda, (IV/c)
NIP. 197102242000122002

Lampiran 3

PROFIL SMKN KUDU JOMBANG

1. Identitas Sekolah

Nama SMK	:	SMK Negeri Kudu Jombang
NSS/NIS/NPSN	:	321050415023/400030/20503371
SK dan Tgl Pendirian	:	1212 tahun 2003 tgl 25 Nopember 2003
Alamat	:	Jalan Raya Tapen Lor Tapen Kudu Jombang Jawa Timur
Desa/Kelurahan	:	Tapen
Kecamatan	:	Kudu
Kabupaten/Kodya	:	Jombang
No. Telepon	:	(0321) 889497
No. Fax	:	(0321) 889101
E-mail	:	smknkudu@yahoo.co.id
Web site	:	http//www.smknkudu.sch.id
Jumlah siswa sekarang:		Kelas X = 338; Kelas XI = 342; Kelas XII = 335; Jumlah Total = 1015 siswa.

2. Visi dan Misi SMKN Kudu Jombang

SMKN Kudu Jombang memiliki visi, misi, dan tujuan yang jelas, diantaranya yaitu:

a. Visi

Rapi Berwibawa (Ramah, Pintar, Berprestasi, Wirausaha, Beriman, dan Bertaqwa). Jika dijabarkan, maka visi SMKN Kudu Jombang sebagai berikut *"Menumbuhkembangkan peserta didik yang*

ramah, pintar, berprestasi, wirausaha, beriman dan bertaqwa, serta memiliki keterampilan, kemandirian, dan daya saing untuk siap bekerja, berwirausaha, maupun melanjutkan Pendidikan."

b. Misi

Berdasarkan visi tersebut, SMKN Kudu merumuskan misi yang diwujudkan melalui serangkaian kegiatan strategis dan berkesinambungan, yaitu:

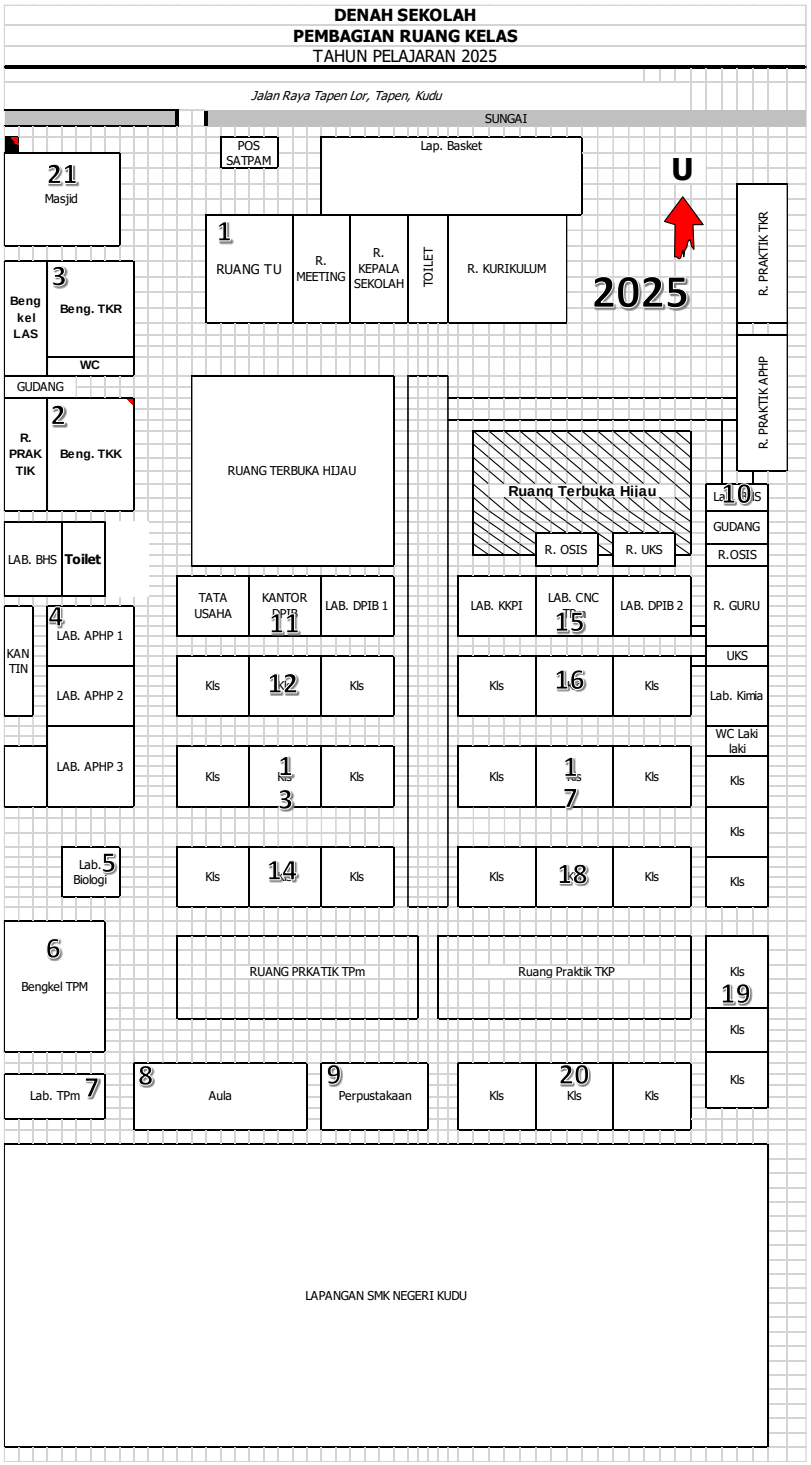
1) Menanamkan sikap ramah terhadap sesame warga sekolah dan lingkungan
2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan yang inovatif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan untuk mencapai karakter pintar
3) Menanamkan jiwa inovatif, kreatif, dan pantang menyerah dalam meraih hasil belajar yang maksimal untuk menghasilkan lulusan yang berprestasi
4) Menyelenggarakan program pendidikan yang responsive terhadap tuntutan lingkungan local maupun global, serta menyelenggarakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan dunia industri
5) Menanamkan karakter kemandirian, disiplin, dan bertanggung jawab melalui kegiatan kewirausahaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkelanjutan (Berwirausaha)

6) Menanamkan keimanan dan ketakawaan melalui pengalaman ajaran agama dalam kegiatan sehari-hari (Beriman dan bertakwa).

c. Tujuan

1) Menumbuhkembangkan peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia
2) Mendorong peserta didik untuk mampu mengkreasi ide yang dituangkan dalam karya tulis atau produk yang berakar pada budaya lokal
3) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendorong peserta didik bernalar kritis, kreatif, dan inovatif
4) Mengoptimalkan pemanfaatan sarana prasarana untuk mendukung pengembangan ide dan gagasan peserta didik
5) Menumbuhkan kemampuan bernalar kritis melalui kegiatan berbasis proyek yang mengedepankan semangat gotong royong
6) Mengembangkan *life skill (soft skill* dan *hard skill)* yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan zaman
7) Menghasilkan karya inovatif yang erakar pada budaya lokal namun memiliki orientasi global
8) Membentuk karakter sopan santun, mandiri, dan kreatif yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

4. Denah Sekolah



Lampiran 4

Lembar Observasi Siswa

Waktu observasi : Kamis, 27 November 2025

Tempat observasi : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

Kategori pengamatan : Penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*

Jumlah siswa hadir : 26

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4	Keterangan
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat penyajian materi		√			Hanya Sekitar 5-6 siswa yang memperhatikan. Sedangkan siswa lainnya fokus pada *gadget* dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
2.	Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru		√			Hanya 5-6 siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Sebagian siswa lainnya hanya turut memperhatikan saja.
3.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok			√		Siswa baik dalam bekerja sama dengan anggota kelompok. Hanya saja beberapa siswa terlihat kurang aktif dalam

						kontribusi kelompok.
4.	Siswa antusias mengikuti permainan *TGT*				√	Seluruh siswa antusias dalam mengikuti permainan *TGT*
5.	Siswa mampu mengunakan *QR code* untuk mengakses soal				√	Siswa mampu menggunakan *QR code* dengan baik dan benar.
6.	Siswa menunjukkan sportivitas selama turnamen				√	Siswa menunjukkan sportivitas selama turnamen.
7.	Siswa mampu menyampaikan pendapat saat diskusi			√		Beberapa siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat saat diskusi.
8.	Siswa menunjukkan pemahaman terhadap materi dakwah, khutbah, dan tabligh.		√			Sebagian siswa menunjukkan kendala pada pemahaman materi dakwah, khutbah, dan tabligh.

Keterangan skor:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lembar Observasi Guru

Nama guru : Anik Faiza, S.Pd.I
Waktu observasi : Kamis, 27 November 2025
Tempat observasi : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang
Kategori Pengamatan : Penerapan metode *TGT* berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code*

No	Aspek yang Diamati	1	2	3	4	Keterangan
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam, do'a, dan apersepsi.				√	Guru membuka pembelajaran dengan salam, do'a, dan apersepsi dengan baik.
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.				√	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.
3.	Guru menjelaskan materi dakwah, khutbah, dan tabligh secara runtut.				√	Guru menjelaskan materi dakwah, khutbah, dan tabligh secara runtut.
4.	Guru membagi kelompok secara efektif.			√		Guru membagi kelompok secara efektif, namun pembagian kurang merata.
5.	Guru menjelaskan aturan permainan *TGT* dengan jelas.				√	Guru menjelaskan aturan permainan *TGT* dengan jelas.

6.	Guru memfasilitasi penggunaan *QR code* dan *quiz paper.*				√	Guru memfasilitasi penggunaan *QR code* dan *quiz paper.*
7.	Guru mengelola jalannya turnamen dengan tertib.			√		Guru mengelola jalannya turnamen dengan tertib. Namun terkadang kurang memperhatikan siswa.
8.	Guru memberikan motivasi dan penguatan siswa.			√		Guru memberikan motivasi dan penguatan siswa
9.	Guru mengelola waktu dengan baik.		√			Guru kurang mengelola waktu dengan baik, sesi permainan membutuhkan sedikit waktu lebih banyak lagi untuk menyelesaikan.
10.	Guru menutup pembelajaran dengan refleksi dan kesimpulan.	√				Kurangnya pengelolaan waktu membuat guru tidak mendapat kesempatan waktu untuk refleksi dan menjelaskan kesimpulan.

Lampiran 5

Transkrip Wawancara 1

Narasumber : Bapak Anang

Jabatan : Waka Kurikulum SMKN Kudu Jombang

Hari/Tanggal : Senin/1 Desember 2025

Jam : 08.00

Tempat : Kantor Bengkel SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah SMKN Kudu?	"Kurikulum Merdeka. Iya, semua kelas X, XI, XII semuanya *pakek* kurikulum merdeka."	
2.	Bagaimana sarana dan prasarana di SMKN Kudu?	"Sarananya? Kalau di SMKN Kudu sarananya sudah memenuhi, sudah sesuai lah dengan apa yang digunakan di DU/DI di dunia usaha maupun di dunia industri, sehingga pembelajarannya itu menurut apa yang ada di DU/DI. Kurikulumnya Juga, itu, *apa namanya?* Juga,, kurikulum berkolaborasi dengan permintaan DU/DI. *Jadinya* tidak pakai kurikulum yang dari pemerintah. Tapi ada tambahannya. DU/DI itu kurikulum yang di .. *apa namanya?* Yang dibutuhkan di dunia kerja maupun dunia industri. Jadi apa yang, SOP yang ada di dunia kerja	

		maupun dunia industri itu *udah* diajarkan di kurikulum tadi. Tapi *kalo* agama, ya sesuai yang ada di kurikulum itu."	
3.	Apakah terdapat guru yang mengeluhkan siswa nya selama pembelajaran?	"*Ow* untuk siswa, di SMKN Kudu itu minat belajarnya kurang. Jadi perlu, *heem*. Perlu *apa namanya?* Kinerja ekstra untuk, untuk meningkatkan minat belajar siswa."	[AWK. RM.1.3]
4.	Bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa?	"Cara meningkatkannya ya itu tadi *kayak* dengan kuis, media sosial, ya memanfaatkan itu."	[AWK. RM.1.3]
5.	Bagaimana pemenuhan fasilitas di kelas untuk menunjang metode dan media pembelajaran?	"Kalau proyektor di kelas memang tidak ada. Tapi harus pinjam. Tidak di pasang di dalam ruangan."	[AWK. RM.3.5]
6.	Adakah dari bapak kedepannya untuk memberikan inovasi pembeajaran baru di SMKN Kudu?	"Setiap, a*pa namanya?* Mapel. Itu menggunakan metode yang bereda-beda. Disesuaikan dengan, *ee* tema yang ada di mapelnya. Kalau di produktif misalnya. Itu menggunakan metode PJBL, Projek. Iya, SMK kan itu, ada *prakteknya*. Kalau tidak	[AWK. RM.1.3]

		seperti itu, nanti tidak sesuai dengan permintaan DU/DI."	
7.	Untuk *QR Code* apakah sebelumnya sudah pernah digunakan dalam pembelajaran di SMKN Kudu?	"Untuk media *QR code* sudah digunakan di sini *buat* media pembelajaran. Tapi umumnya yang sering digunakan *ya* untuk ujian-ujian. Setiap ujian menggunakan *QR code."*	[AWK. RM.2.7]

Transkrip Wawancara 2

Narasumber : Ibu Anik

Jabatan : Guru PAI Kelas XI-DPIB 2

Hari/Tanggal : Senin/1 Desember 2025

Jam : 10.00

Tempat : Ruang Kantor Guru SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Apakah metode ini sudang sering diterapkan oleh ibu?	"Sebelumnya, ya beberapa kali. Baru beberapa kali saya terapkan. Biasanya itu saya *nerapkannya* waktu, *ee..* setelah selesai satu bab gitu, itu baru saya, saya *pakek* metode, metode seperti ini."	
2.	Bagaimana menurut pandangan ibu mengenai kondisi kelas sebelum dan setelah diterapkan metode ini?	"Sebelum ada penerapan metode ini, kondisi di kelas yang saya ajar ya, itu anak-anak kadang *rame*, *ngantukan*, karena kan kebetulan jam saya itu jam-jam rawan mbak. Nah, dengan adanya metode ini, maka anak-anak itu bisa lebih fokus, *seneng* gitu."	[AGP. RM.1.2]
3.	Bagaimana sistem pembagian kelompok untuk pembelajaran metode seperti ini?	"Untuk pembagian kelompoknya ini sengaja memang saya buat secara acak. Jadi, anak-anak itu biar tidak mengumpul jadi satu	

		kayak anak yang bisa kumpul sama anak yang bisa, kemudian anak yang *ndak* bisa kumpul jadi satu sama anak yang *ndak* bisa. *Makanya* itu saya buat secara acak kelompoknya *per bangku* gitu. *Per bangku* itu maksud saya tadi *per deret* itu mbak. Jadi kan satu kelas itu kan ada empat *deret*. Nah itu *per deret*. Satu kelasnya saya bagi menjadi empat kelompok."	
4.	Apakah ibu selalu memberikan reward/hadiah kepada siswa jika pembelajarannya berbasis game?	"Ya nggak selalu si mbak, ya kadang-kadang itu saya kasi, kadang-kadang juga *enggak*. Gitu."	[AGP. RM.1.4]
5.	Menurut ibu apa kendala dari pembelajaran dengan metode tersebut?	"Kendalanya itu yang utama biasanya pada jaringan internet. Karena. Ya harap maklum ya. Karena kita ya sekolahan kita itu ada di desa. Jadi jaringan internyet,, internetnya itu sangat sulit. Dan untuk kendala yang kedua itu biasanya pada pembagian	[AGP. RM.3.5]

		kelompok. Anak-anak itu sangat sulit kalau kelompoknya itu dibagi sama gurunya. Untuk jaringan internet itu solusinya biasanya pakek hotspot mbak. Jadi anak-anak yang ndak punya pekatan itu hotspot ke teman yang ada paketannya. Dan kalau memang yang punya paketan itu sedikit, ya terpaksa say aitu pakek paketan saya juga. Pakek hotspot saya."	
6.	Menurut ibu apa keunggulan dari metode ini?	"Keunggulannya dari metode ini itu anak-anak bisa lebih aktif. Kenapa kok lebih aktif? Ya karena dengan metode itu mereka kan ndak pakek menggunakan alat tulis gitu. Iya. Kalau pakek alat tulis gitu kana nak-anak biasanya maels, apalagi di jam-jam rawan. Jam-jam akhir gitu ya. Kalau suru nulis itu males. Nah seperti in ikan hanya pakek , cukup dengan scan. Itu sangat praktis. Jadi mereka itu lebih semangat di	

		jam-jam, terutama jam-jam terakhir.”	
7.	Apa alasan ibu memilih menggunakan metode *TGT* dengan berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* ini untuk pembelajaran PAI?	“Ya itu tadi mbak. Jadi anak-anak itu lebih semangat gitu lho. Biar lebih aktif di dalam pembelajaran.”	
8.	Bagaimana langkah-langkah penerapan metode *TGT* dengan berbantuan media *quiz paper* berbasis *QR code* di kelas XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang?	“Untuk Langkah-langkahnya yang pertama itu, anak-anak saya suruh untuk membaca Asma’ul Husna, kemudian dilanjutkan dengan membaca surat-surat pendek. Nah, setelah membaca surat-surat pendek itu anak-anak saya ingatkan kembali tentang pelajaran yang sudah saya jelaskan di minggu-minggu yang kemarin. Gitu. Nah sebelum menggunakan, ee, metode ini. Itu saya, anak-anak saya suru membaca. Membaca pelajaran yang sudah saya jelaskan kemarin itu sekitar	[AGP. RM.1.8]

		10-15 menit, saya kasi waktu untuk membaca dulu.Iya untuk mereview ulangnya itu. Jadi setelah itu baru saya, saya adakan permainan."	
9.	Menurut Ibu, apakah metode seperti ini efektif untuk menunjang pembelajaran PAI pada siswa?	"Kalau menurut saya, metode ini itu cukup efektif ya mbak ya. Karena dengan adanya metode ini itu suasana kelas jadi lebih hidup gitu lho. Dan anak-anak jadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran PAI."	
10.	Bagaimana mengenai penggunaan metode pembelajaran di SMKN Kudu? Apakah terdapat metode pembelajaran khusus atau bagaimana?	"Kalau model pembelajaran di sini bebas. Mau *pakek* media digital juga sangat diperbolehkan. Karena di sini juga sudah mulai *apa*, mengembangkan media-media digital gitu *buat* pembelajarannya. Anak-anak diperbolehkan membawa *hp*, jadi, *eee*, mudah, lebih mudah *buat* melaksanakan pembelajaran dengan media digital. Proyektor ndak ada kalau di dalam kelas. Kalau mau	[AGP. RM.3.10]

		makek ambil dulu di kantor sudah disediakan”	

Transkrip Wawancara 3

Narasumber : RDO

Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025

Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Seru, dan baru di kelas kita, di kelas kami. *Cuman, ee*… Waktunya yang cuma sedikit, jadinya tergesa-gesa."	
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"*Eeee* lumayan bisa dipahami, namun cuma sekilas *soalnya kan kayak* cuma *rrddtt rrddtt* gitu, nggak semua gitu. Jadinya cuma yang *nyantol* cuma sedikit sedikit."	[RDO. RM.2.2]
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"Deg-degan, *terus* terburu-buru juga. *Emm*, ya ada di jaringan waktu kode *QR, QR* iya itu."	
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	"Kelebihannya bisa saling kolaborasi antar kelompok dan bisa, bisa apa ya namanya itu. Tergabung lebih mendalam	[RDO. RM.2.4]

		pertemanannya. *Terus* materinya juga lebih bisa dipahami sekilas. *Soalnya* kan nggak yang *rampung* sendiri.”	
5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran PAI maupun lainnya?	“Boleh, boleh banget *cuman* waktunya yang agak dipanjangin aja biar tidak tergesa-gesa.”	
6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	“Bagian yang *pas* menulis jawaban. Itu seru *soalnya* kan *cepet-cepetan* lomba gitu, *kayak* deg-degan aja.”	[RDO. RM.1.6]
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	“Iya, bisa lebih aktif. Teman-teman juga lebih apa namanya, lebih bisa berpartisipasi *soalnya* kan berkelompok. Bisa lebih saling berpendapat.”	[RDO. RM.2.8]
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	“Ya ada di jaringan waktu kode *QR, QR* iya itu.”	

Transkrip Wawancara 4

Narasumber : MA

Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025

Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Pembelajarannya sangat seru sekali. *Kalok* bisa setiap hari ada pembelajaran ini."	[MA. RM.2.1]
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"Iya, sangat bisa sekali untuk dipahami oleh teman-teman. Bisa aktif juga cepat paham, iya itu aja, karena penjelasannya sangat apa ya, sangat menarik. Iya gitu."	[MA. RM.2.2]
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"*Eeee* kendalanya mungkin di *cepet-cepetan* aja. Iya waktunya. Internet, *kalo* nggak punya internet susah. *Wi-Fi* nya ada mbak, tapi kan dipakai bersama. Itu sudah ada yang baru dipasang lagi di kelas	[MA. RM.3.3]

		ini. Tapi kadang masih nggak bisa juga”	
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	“Kami jadi lebih aktif terus jadi cepat paham.”	
5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran PAI maupun lainnya?	“Iya, sangat bisa sekali.”	
6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	“Yang paling menarik itu *pas scan* habis itu muncul jawabannya iya. Eh muncul soal maaf, muncul soal maksudnya.”	
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	“Iya, sangat bisa sekali untuk dipahami oleh teman-teman. Bisa aktif juga cepat paham.”	
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	“Kesulitannya di cepet-cepetan aja.”	

Transkrip Wawancara 5

Narasumber : NH

Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025

Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Sangat seru dan asik. Jadi tidak tegang."	
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"Untuk menarik si iya menarik. *Cuman* kalau mudah dipahami, memang mudah dipahami tetapi membuat, *ee cepet-cepetan* ini membuat otak susah mencerna soal karena buru-buru."	[NH. RM.2.2]
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"Kendalanya otak susah mencerna soal. *Kalo* yang lain aman."	
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	"Menjadi seru dan tidak tegang."	

5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran PAI maupun lainnya?	"Kalau sering-sering *dipakek* lagi ya bisa aja, seru."	
6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	"Bagian menjawab soal, karena ya seru."	
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	"Bisa lebih aktif."	
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	"Hal yang membuat kesulitan itu waktu. Jadi otak susah mencerna soal."	[NH. RM.3.8]

Transkrip Wawancara 6

Narasumber : MFA

Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025

Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Wah seru *banget*. Serunya karena menantang. Ya kompetitif gitu *mbak*. *Musuh-musuhan kale* tim lain."	[MFA. RM.1.1]
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"Menyenangkan. Dibilang mudah dipahami ya mudah soalnya *suingkat*."	
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"Kendala,, kalau kendala ya mungkin kadang ada yang *inget* ada yang enggak materinya. Waktunya yang singkat tadi *o* kadang ada yang ingat kadang enggak. Kesulitan ya mungkin waktu ada,, ya mungkin sedikit waktu apa namanya, untuk	[MFA. RM.3.3]

		memberikan ide di depan itu.”	
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	“Kelebihannya ya materinya mudah diingat sedikit lah.”	
5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran PAI maupun lainnya?	“Ya nggak kalau sering-sering. Ya diseling-seling aja gitu mbak.”	
6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	“Waktu apa itu, waktu yang maju *habis* itu *ngisi* itu harus *cepet-cepetan* kan. Karena ya ada tim lain yang sepertinya sudah hampir selesai.”	[MFA. RM.1.6]
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	“Kalau bisa aktif, bisa. *Temen-temen* juga lebih aktif karena ya saling lempar jawaban.”	
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	Kesulitan ya mungkin waktu ada,, ya mungkin sedikit waktu *apa namanya?* untuk memberikan ide di depan itu	

Transkrip Wawancara 7

Narasumber : NR
Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2
Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025
Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Seru tapi banyak tantangannya. Karena terburu-buru, terbatas kuota sama *Wi-Fi*. Di sini ada *Wi-Fi* cuman jarang-jarang bisa diakses."	
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"Bisa dipahami."	
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"Terburu-buru, terbatas kuota sama *Wi-Fi*. Di sini ada *Wi-Fi cuman* jarang-jarang bisa diakses."	[NR. RM.3.3]
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	"Bisa mempererat sama apa namanya, antar teman. InsyaAllah bisa lebih aktif. Teman-teman juga lebih aktif	[NR. RM.2.4]

		karena ada perlombaan.”	
5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran PAI maupun lainnya?	“Bisa.”	
6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	“Bagian *scan,* nggak tau suka aja.”	
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	“Bisa.”	
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	“Kesulitan nggak ada.”	

Transkrip Wawancara 8

Narasumber : PM

Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025

Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Menurut saya membuat pembelajarannya begitu menarik, asik, seru. Ya saling, saling berdiskusi."	
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"Iya karena pembelajarannya jadi lebih enak aja gitu, lebih asik."	
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"Kendalanya *niku ngelag* hp nya *ngelag*, hehe. Jaringannya pakai *Wi-Fi* jadinya agak susah."	[PM. RM.3.3]
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	"Kelebihannya ya mudah."	
5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam	"Iya bisa lebih aktif. Temen-temen lebih aktif karena bersemangat mencari	[PM. RM.2.5]

	pembelajaran PAI maupun lainnya?	jawaban karena diadakan lomba.”	
6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	Waktu menulisnya, ya karena asik aja gitu.	
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	“Iya bisa lebih aktif.”	
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	“Ya, enggak si. Cuma pas nulisnya itu apa, waktunya.”	

Transkrip Wawancara 9

Narasumber : SF

Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025

Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Sangat menarik karena itu soalnya bisa keluar sendiri. *Nggeh"*	
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"Menarik mudah dipahami *soalnya* itu ringkas"	
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"*Ya* itu tadi *mbak*, kode *QR* nya itu. Kadang susah kadang *enggak*."	
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	"Kelebihannya *ya* lebih aktif karena menggunakan telpon."	
5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran PAI maupun lainnya?	"Bisa aja."	

6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	"Waktu *scan* itu mbak. *Moro-moro* itu tiba-tiba keluar sendiri gitu soalnya. Kaget gitu *mbak*."	
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	"Bisa lebih akif mbak, karena *kan pakek* hp."	[SF. RM.2.8]
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	*"Ya* itu tadi *mbak*, kode *QR* nya itu. Kadang susah kadang *enggak."*	

Transkrip Wawancara 10

Narasumber : AL

Jabatan : Siswa Kelas X-DPIB 2

Hari/Tanggal : Kamis, 27 November 2025

Tempat : Kelas XI-DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

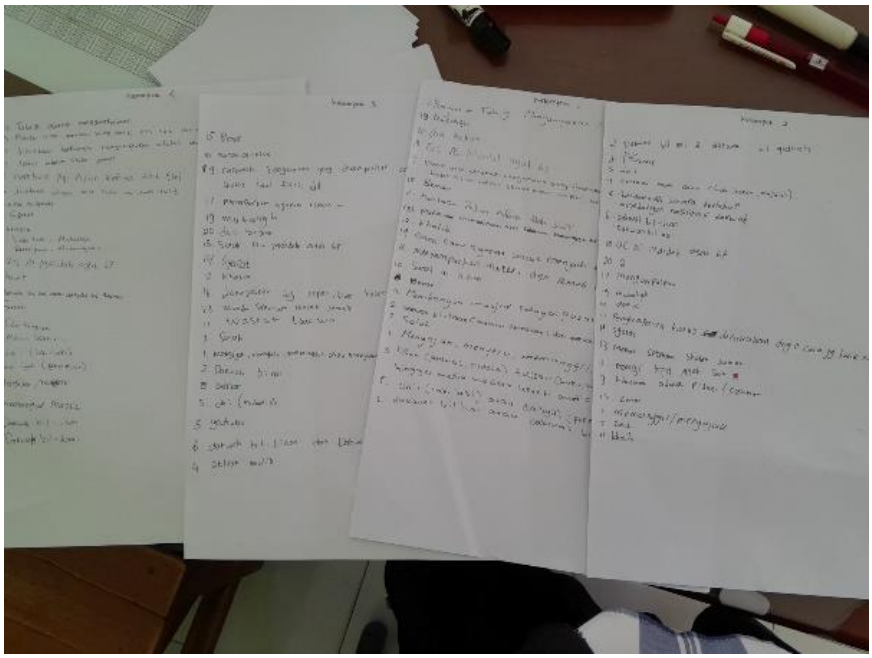
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pandangan anda mengenai pembelajaran metode *TGT* dengan *quiz paper* berbasis *QR code* ini?	"Ya lebih ke modern lah pembelajarannya. Asik."	[AL RM.2.1]
2.	Menurut anda apakah metode tersebut dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami?	"Ya menarik *Cumak* agak sangat susah *discan-scanannya*. Kalau materinya mudah dirangkum gampang *nggeh*."	
3.	Menurut anda, adakah kendala yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran?	"Kode *QR* nya itu. Kadang susah kadang *enggak.*"	
4.	Apakah kelebihan dari penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran PAI?	"Kelebihannya asik. Bisa bersama-sama di kelas gitu."	[AL. RM.3.4]
5.	Apakah metode tersebut masih bisa diterapkan kembali dalam	"Bisa, tapi ya *nggak* sering-sering juga."	

	pembelajaran PAI maupun lainnya?		
6.	Pada tahap mana yang menurut anda merupakan tahap paling seru dalam pembelajaran ini?	"Waktu menulis jawaban. Soalnya cepet-cepetan bergantian sama teman."	
7.	Apakah metode ini dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran?	"Bisa lebih akif mbak."	
8.	Adakah hal yang membuat anda kesulitan?	"Kode *QR* nya itu."	

Lampiran 6

Dokumentasi

Dokumentasi media pembelajaran



Dokumentasi absensi siswa

DAFTAR HADIR SISWA
SMK NEGERI KUDU
TAHUN PELAJARAN 2025/2026
XI DPIB 2

SEMESTER :
WALI KELAS : Ludfi Diana, S.Pd.

URUT	NOMOR NISN / NIS	NAMA SISWA	L/P	Bulan : Tanggal : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	KET. S	I	A
1	3095073349 / 5100/107.006	MOHAMAD IKHSAN FARIS HIDAYATULLAH	L	✓			
2	3084469771 / 5101/108.006	MOHAMMAD ABU JA'FAR	L	✓			
3	0099462689 / 5102/109.006	MUHAMMAD ALFATH HAMDANI	L	✓			
4	0097373057 / 5103/110.006	MUHAMMAD ALIF AINUR ROYYAN	L	✓			
5	3087645829 / 5104/111.006	MUHAMMAD ANDIKA NOFIANTO	L	✓			
6	3099402767 / 5105/112.006	MUHAMMAD FIKRI ALIFIANTO	L	✓			
7	0086833201 / 5106/113.006	MUHAMMAD ILHAM ARDIANSYAH	L	✓			
8	0094147920 / 5107/114.006	MUHAMMAD IRFAN MISBAHUDDIN	L	✓			
9	0085806998 / 5108/115.006	MUHAMMAD RIZAL SETYAWAN	L	✓			
10	3098529105 / 5109/116.006	MUHAMMAD ZAELANI YAHYA	L	✓			
11	0099682685 / 5110/117.006	MUKHLISIN ALAHUDIN	L	✓			
12	0083201803 / 5111/118.006	NASHRUDDIN HAMID	L	✓			
13	0081495407 / 5112/119.006	NICHO SATRIA PUTRA	L	✓			
14	3085464021 / 5113/120.006	NOVITA SALSABILLAH	P	✓			
15	3087255721 / 5114/121.006	NUGROHO WISNU MUKTI	L	✓			
16	0094717465 / 5115/122.006	OCTAVIAN SETYO VIGO PRATAMA	L	✓			
17	0094580373 / 5116/123.006	PUTRI MUKAROHMA	P	✓			
18	0089278429 / 5117/124.006	RENDY AUREL FERNANDA	L	✓			
19	0088247694 / 5118/125.006	RENNY DWI OKTAVIYANTI	P	✓			
20	0085792099 / 5119/126.006	REYVALDI DWI BASTIAN	L	✓			
21	0082349584 / 5120/127.006	RIRIN OKTA NUR AZZAHRA	P	✓			
22	0085271839 / 5121/128.006	RURI FIANTI MAULIDA	P	✓			
23	0096957279 / 5122/129.006	SEBTIARAHMA LEONARDO	P	✓			
24	0098230400 / 5123/130.006	SERLI SYAFARA	P	✓			
25	0098057820 / 5124/131.006	SHELVIN ANGIFO	L	✓			
26	0086610626 / 5125/132.006	SHOFIYUDIN FAUNDRA SARMA	L	✓			
27	0086785281 / 5127/134.006	SINTIKA AULIYAH FIRNANDA	P	✓			
28	0084205161 / 5128/135.006	TEGUH FIRMANSYAH	L	✓			
29	0067875501 / 5129/136.006	TSANIYAH AININ NABILA	P	✓			
30	0082880403 / 5130/137.006	VINDY REGITA ALIFIA	P	✓			
31	0097956979 / 5131/138.006	WILDAN APRILIANTO	L	✓			
32	0098334290 / 5132/139.006	YULIA KHUSNUZUL IZZATI	P	✓			
33	0092588792 / 5133/140.006	ZIDNI ILMA SYURUQ KHASANAH	P	✓			

Keterangan	
S	Sakit
I	Izin
A	Alpa

Laki-Laki : 21 Orang
Perempuan : 12 Orang
Jumlah : 33 Orang

WALI KELAS

Ludfi Diana, S.Pd.
NIP. 19851218 202221 2 031

Dokumentasi kegiatan pembelajaran

Dokumentasi wawancara guru PAI

Dokumentasi wawancara Waka Kurikulum

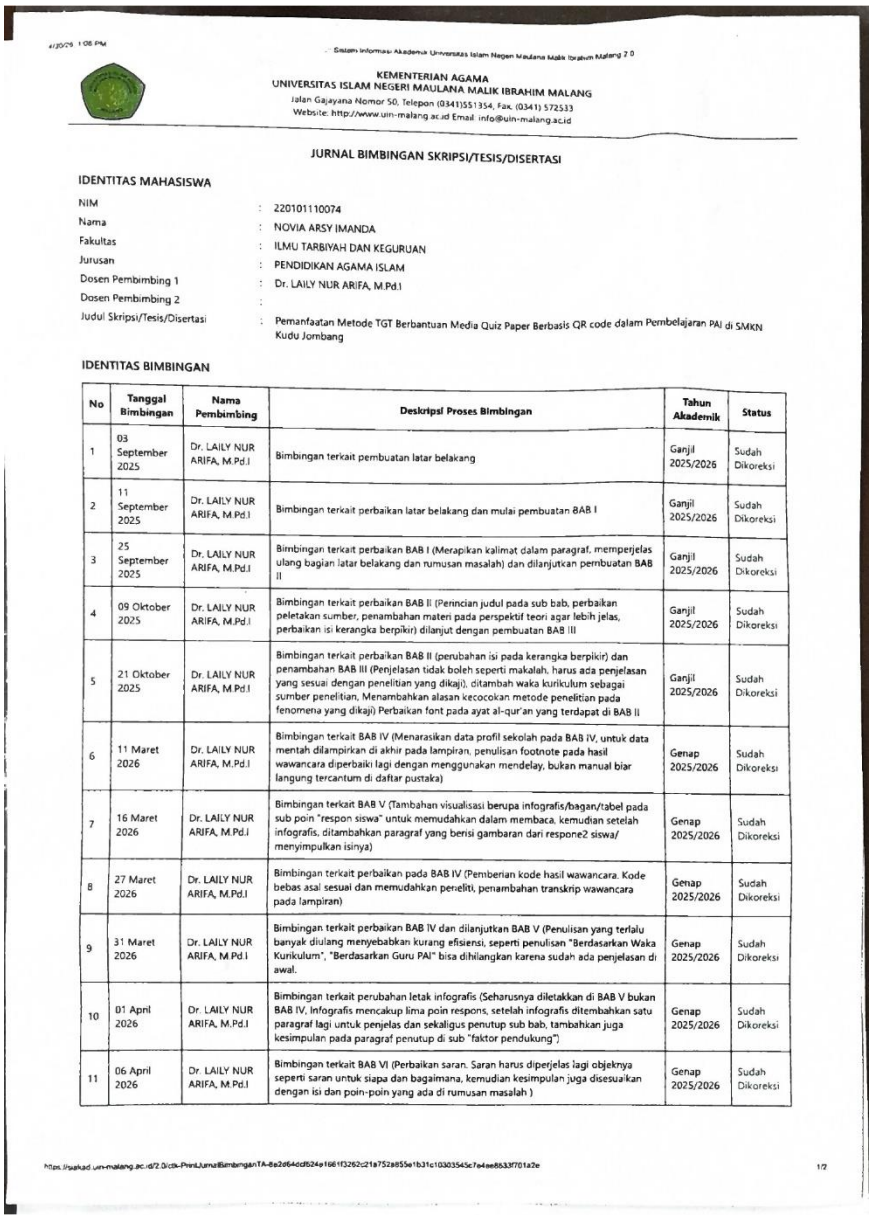
Dokumentasi wawancara siswa

XI

Dokumentasi guru dan siswa XI DPIB 2 SMKN Kudu Jombang

Lampiran 7

Jurnal Bimbingan



4/20/26, 1:08 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	:	220101110074
Nama	:	NOVIA ARSY IMANDA
Fakultas	:	ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1	:	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2	:	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	:	Pemanfaatan Metode TGT Berbantuan Media Quiz Paper Berbasis QR code dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	03 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait pembuatan latar belakang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	11 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perbaikan latar belakang dan mulai pembuatan BAB I	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	25 September 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perbaikan BAB I (Merapikan kalimat dalam paragraf, memperjelas ulang bagian latar belakang dan rumusan masalah) dan dilanjutkan pembuatan BAB II	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	09 Oktober 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perbaikan BAB II (Perincian judul pada sub bab, perbaikan peletakan sumber, penambahan materi pada perspektif teori agar lebih jelas, perbaikan isi kerangka berpikir) dilanjut dengan pembuatan BAB III	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	21 Oktober 2025	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perbaikan BAB II (perubahan isi pada kerangka berpikir) dan penambahan BAB III (Penjelasan tidak boleh seperti makalah, harus ada penjelasan yang sesuai dengan penelitian yang dikaji), ditambah waka kurikulum sebagai sumber penelitian, Menambahkan alasan kecocokan metode penelitian pada fenomena yang dikaji) Perbaikan font pada ayat al-qur'an yang terdapat di BAB II	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	11 Maret 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait BAB IV (Menarasikan data profil sekolah pada BAB iV, untuk data mentah dilampirkan di akhir pada lampiran, penulisan footnote pada hasil wawancara diperbaiki lagi dengan menggunakan mendelay, bukan manual biar langung tercantum di daftar pustaka)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	16 Maret 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait BAB V (Tambahan visualisasi berupa infografis/bagan/tabel pada sub poin "respon siswa" untuk memudahkan dalam membaca, kemudian setelah infografis, ditambahkan paragraf yang berisi gambaran dari respone2 siswa/ menyimpulkan isinya)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	27 Maret 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perbaikan pada BAB IV (Pemberian kode hasil wawancara. Kode bebas asal sesuai dan memudahkan peneliti, penambahan transkrip wawancara pada lampiran)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	31 Maret 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perbaikan BAB IV dan dilanjutkan BAB V (Penulisan yang terlalu banyak diulang menyebabkan kurang efisiensi, seperti penulisan "Berdasarkan Waka Kurikulum", "Berdasarkan Guru PAI" bisa dihilangkan karena sudah ada penjelasan di awal.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	01 April 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perubahan letak infografis (Seharusnya diletakkan di BAB V bukan BAB IV, Infografis mencakup lima poin respons, setelah infografis ditembahkan satu paragraf lagi untuk penjelas dan sekaligus penutup sub bab, tambahkan juga kesimpulan pada paragraf penutup di sub "faktor pendukung")	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	06 April 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait BAB VI (Perbaikan saran. Saran harus diperjelas lagi objeknya seperti saran untuk siapa dan bagaimana, kemudian kesimpulan juga disesuaikan dengan isi dan poin-poin yang ada di rumusan masalah)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

https://sakad.uin-malang.ac.id/2.0/ctk-PrintJurnalBimbinganTA-8e2d64cd624e166f3262c21a752a855e1b31c10303545c7e4ee8533f701a2e — 1/2

12	09 April 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait perbaikan BAB IV dan V (Paragraf terakhir pada abstrak disesuaikan dengan kesimpulan yang kemudian dibentuk dalam satu paragraf, kesimpulannya juga harus mencakup 3 poin permasalahan, yaitu pelaksanaan metode., respons siswa yang mana meliputi lima respons., dan faktor pendukung penghambat.)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	13 April 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait BAB V (Pembahasan pada BAB V terlalu general. Kurang ada penekanan pada masing-masing sub. Pada BAB V harus mencakup seluruh respons siswa yang telah diklasifikasikan mulai dari respons terhadap suasana belajar, keaktifan siswa, media pembelajaran, diskusi kelompok, dan pemahaman materi)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	16 April 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait BAB V (Kalimat yang tertuju pada teori lebih diperjelas lagi, contoh "Hal ini sejalan dengan..., Seperti pendapat dari..., Seperti pernyataan dari penelitian sebelumnya oleh..", kemudian kalimat pada poin faktor pendukung diperbaiki/diparafrase lagi karena bahasanya terlali rumit. Begitu juga dengan paragraf lain diperbaiki lagi bahasanya)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	20 April 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait BAB IV dan V (Tidak boleh ada kata "Banyaknya siswa, sebagian siswa, beberapa siswa, mayoritas siswa,." Jadi harus pasti jumlahnya berapa, misal "Berapa dari berapa siswa menyatakan bahwa..", kemudian setelah infografis pada BAB V diberi keterangan mengenai bagaimana penjelasan dari infografis tersebut, kemudian baru dibuat paragraf yang menyimpulkan itu)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	27 April 2026	Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I	Bimbingan terkait Abstrak paragraf 3 poin ke dua diperjelas bagian keaktifan siswa, abstrak paragraf 3 poin ketiga ditambahkan faktor kelebihan, finalisasi pada BAB IV, V dan VI, persiapan untuk pendaftaran dan pelaksanaan sidang	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang, _____

Dosen Pembimbing 2

_____

Dosen Pembimbing 1

Dr. LAILY NUR ARIFA, M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,

_____

Lampiran 8

Sertifikat Bebas Plagiasi

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/04/2026

diberikan kepada:

Nama : Novia Arsy Imanda
NIM : 220101110074
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pemanfaatan Metode TGT Berbantuan Media Quiz Paper Berbasis QR Code dalam Pembelajaran PAI di SMKN Kudu Jombang

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.

30 Apr 2026

Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 9

Biodata Mahasiswa

Nama	: Novia Arsy Imanda
NIM	: 220101110074
Tempat, Tanggal Lahir	: Jombang, 21 September 2003
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk	: 2022
Email	: arsy2738@gmail.com
No. HP	: 085855389288
Riwayat Pendidikan	: - RA Muslimat NU Tapen - MI Darul Ulum Tapen - MTsN 5 Jombang - SMAN Ploso - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang