

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII
SMP NEGERI 9 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah UIN Palopo Untuk Melakukan Penelitian
Prproposal Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana Pada
Program Studi Guru Agama Islam*



Oleh

SATRIANI SABIR

2102010180

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII
SMP NEGERI 9 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah UIN Palopo Untuk Melakukan Penelitian
Prproposai Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana Pada
Program Studi Guru Agama Islam*



Oleh

SATRIANI SABIR

2102010180

Pembimbing:

- 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.**
- 2. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Satriani Sabir
NIM : 2102010180
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 14 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



Satriani Sabir

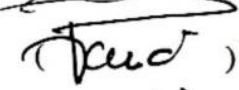
2102010180

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flashcard* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo yang ditulis oleh Satriani Sabir Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010180, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 14 Oktober 2025 M bertepatan dengan 22 Rabi'ul Akhir 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 15 Oktober 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamelessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. | Penguji I | () |
| 3. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Andi Arif Pamelessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. L. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dr. Andi Arif Pamelessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta lahir dan batin, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak, walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada Bapak/Ibu:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo , Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum selaku Wakil Rektor II

Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan dan Dr. Takdir, S.H., M.H. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan UIN Palopo. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni S.Ag, M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku wakil dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan gama Islam UIN Palopo, beserta staf yang telah banyak membantu peneliti dan memberikan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Abdul Rahim Karim, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan nasihat kepada peneliti selama berkuliah.
5. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan serta banyak mengarahkan peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. dan Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd., Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd. I., dan Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. Selaku dosen validator yang telah bersedia membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi.

8. Seluruh dosen beserta staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Zainuddin, S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan UIN Palopo beserta karyawan dan karyawan di dalam ruang lingkup UIN Palopo yang telah memberikan peluang dan membantu, khususnya dalam mengumpulkan buku-buku literatur yang berkaitan dengan skripsi ini.
10. Iding, S.Pd. Kepala sekolah SMP Negeri 9 Palopo, Rika, S.H.I. guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, beserta guru guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melaksanakan penelitian. Serta seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo yang telah ikut partisipasi selama penelitian berlangsung.
11. Terhusus kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Sabir dan ibunda Fitrianti, dengan penuh kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta. Walaupun Ayah dan Ibu tidak menempuh pendidikan tinggi, namun kasih sayang, doa, dukungan, serta kerja keras yang Ayah dan Ibu berikan tidak pernah surut. Semua itu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan motivasi bagi penulis dalam menjalani setiap proses pembelajaran hingga akhirnya mampu menyelesaikan tugas akhir ini, serta adik saya Raihan Sabir yang selama ini mendoakan peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Swt, mengumpulkan kita dalam surga-Nya kelak, Aamiin.

12. Kepada seluruh teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 2021, khususnya kelas B, teman-teman PLP, serta teman-teman KKN: Muh. Qayyum, Muh. Mu'min, Nur Mita Yanti, Ayu Andira, Arni, Nita Zaskia Sholihat, Vina Dwi Lestari, Nurul Hikmah, Siti Rahmadani, dan Yeni Rahmasari. Juga kepada sahabat-sahabat tersayang: Juliana Besse, Sitti Nurhayati Lisurante, Andini, dan Nuratzila. Terima kasih atas kebersamaan yang selalu hadir di setiap suka dan duka, atas dukungan, motivasi, serta doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, baik dari segi materi, metodologi maupun analisis. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah swt. peneliti berharap, semoga apa yang tertulis dalam skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin.

Palopo, 14 Oktober 2025

Penulis

SATRIANI SABIR

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṣa	ṣ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِوْ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وِ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā'marbūtah

Transliterasi untuk *tā'marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā'marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍamma, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha (ha).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudāhal-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ber-tasydid* di akhir sebuah kata dan didahulukan oleh huruf *kasrah* (سِيسَى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsi* *yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*al-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْغُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau

kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarhal-Arba'īnal-Nawāwī

RisālahfīRi'āyahal-Maṣlahah

9. *Lafẓal-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului pertikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ *dīnullāh* دَيْنُ اللهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِاللهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf

kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi 'alinnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai anak kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	: <i>subḥānahūwata ‘ālā</i>
saw.	: <i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
as	: <i>‘alaihi al-salām</i>
QS	: <i>al-Qur’an Surah</i>
RI	: <i>Republik Indonesia</i>

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR AYAT.....	xix
DAFTAR HADIST.....	1
DAFTAR TABEL.....	2
DAFTAR GAMBAR.....	3
DAFTAR LAMPIRAN	4
ABSTRAK	5
 BAB I PENDAHULUAN.....	 8
A. Latar Belakang.....	8
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian.....	14
D. Manfaat Penelitian.....	15
 BAB II KAJIAN TEORI	 17
A. Penelitian yang Relevan	17
B. Landasan Teori	25
C. Kerangka Pikir	58
D. Hipotesis Tindakan.....	60
 BAB III METODE PENELITIAN	 61
A. Jenis Penelitian	61
B. Prosedur Penelitian.....	61
1. Subjek Penelitian	61
2. Waktu dan Lamanya Tindakan	61
3. Tempat penelitian	61
4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas	62
C. Sasaran Penelitian.....	67
D. Instrumen Penelitian	67
E. Teknik Pengumpulan Data	71
F. Teknik Analisis Data	72
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 76
A. Hasil Penelitian.....	76
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	102

BAB V PENUTUP	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Implikasi	111
C. Saran	113

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS at-Taubah/9: 122.....	2
Kutipan Ayat 2 QS al-Baqarah/2:2-4.....	45
Kutipan Ayat 3 QS al-Maidah/5:2	28

DAFTAR HADIST

Kutipan Hadist Persaudaraan	28
Kutipan Hadist Rukun Iman.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	22
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	68
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	69
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	70
Tabel 3. 4 Kategori Aktivitas Guru dan Siswa	72
Tabel 3. 5 Skala Likert	73
Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian.....	74
Tabel 4. 1 Hasil Tes Pra Siklus	76
Tabel 4. 2 Kategori Nilai Pra Siklus	78
Tabel 4. 3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus.....	78
Tabel 4. 4 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I	81
Tabel 4. 5 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus I	83
Tabel 4. 6 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	84
Tabel 4. 7 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	85
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Tes Belajar Siswa Siklus I	87
Tabel 4. 9 Kategori Nilai Siklus I	88
Tabel 4. 10 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	89
Tabel 4. 11 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II.....	92
Tabel 4. 12 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus II	94
Tabel 4. 13 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	95
Tabel 4. 14 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	97
Tabel 4. 15 Hasil Tes Siklus II.....	98
Tabel 4. 16 Kategori Nilai Siklus II	100
Tabel 4. 17 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	100
Tabel 4. 18 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	59
Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian	62
Gambar 3. 2 Alur Siklus Model Kemmis and Mc Taggart	63
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Aktivitas Guru Pada Siklus I dan II.....	103
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II	104
Gambar 4. 3 Grafik Hasil Belajar Siswa.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Meneliti	122
Lampiran 2: Surat Keterangan Selesai Meneliti Dari Sekolah	123
Lampiran 3: Gambaran Umum Lokasi Penelitian	124
Lampiran 4: Daftar Nama Guru SMP Negeri 9 Palopo	126
Lampiran 5: Data Keadaan Siswa di SMP Negeri 9 Palopo	129
Lampiran 6: Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I.....	130
Lampiran 7: Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II	138
Lampiran 8: Hasil Tes Belajar Siswa	146
Lampiran 9: Lembar Validasi Observasi Guru	147
Lampiran 10: Lembar Validasi Observasi Siswa	149
Lampiran 11: Lembar Validasi Observasi Siswa	151
Lampiran 12: Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	156
Lampiran 13: Lembar Validasi Media <i>Flashcard</i>	164
Lampiran 14: Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	167
Lampiran 15: Media <i>Flashcard</i>	170
Lampiran 16: Dokumentasi.....	171
Lampiran 17: Wawancara	175

ABSTRAK

Satriani Sabir, 2025. "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo.*" Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Andi Arif Pamelessangi dan Aishiyah Saputri Laswi.

Skripsi ini membahas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo; dan (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 9 Palopo yang berjumlah 21 orang. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, diperoleh bahwa hasil tes pra-siklus menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 64,28 dengan persentase ketuntasan 38,09%. Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata menjadi 79,52 dengan persentase ketuntasan 76,19%, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,76 dengan persentase ketuntasan 100%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, *Media Flashcard*, Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
7/10/2025	

ABSTRACT

Satriani Sabir, 2025. *"The Implementation of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament Assisted by Flashcard Media in Islamic Religious Education and Character Building Learning for Eighth-Grade Students of SMP Negeri 9 Palopo."* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Andi Arif Pamessangi and Aishiyah Saputri Laswi.

This thesis discusses the implementation of the Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* (TGT) assisted by flashcard media in Islamic Religious Education and Character Building learning for eighth-grade students of SMP Negeri 9 Palopo. The objectives of this study are: (1) to describe the implementation of the Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* assisted by flashcard media in Islamic Religious Education and Character Building learning for eighth-grade students of SMP Negeri 9 Palopo; and (2) to determine the improvement of students' learning outcomes after the implementation of the Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* assisted by flashcard media in the same subject. This research employed a classroom action research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 21 students of class VIII.2 at SMP Negeri 9 Palopo. The research instruments included observation sheets for teacher and student activities, as well as learning achievement tests. Data collection techniques consisted of observation, achievement tests, and documentation. Based on the results of data analysis and discussion, the pre-cycle test results showed that the students' average score was 64.28, with a mastery percentage of 38.09%. In the first cycle, the average score increased to 79.52, with a mastery percentage of 76.19%, and in the second cycle, it further increased to 84.76, with a mastery percentage of 100%. Therefore, the implementation of the Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* assisted by flashcard media in Islamic Religious Education and Character Building learning for eighth-grade students of SMP Negeri 9 Palopo proved to be effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: Cooperative Learning Model, *Teams Games Tournament*, Flashcard Media, Islamic Religious Education And Character Building.

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
19/10/2024	

الملخص

سترياني ساير، ٢٠٢٥. "تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية المدعوم بوسيلة البطاقات التعليمية في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية التاسعة بمدينة بالوبو". رسالة جامعية، برنامج دراسات التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. بإشراف: أندي عارف باميسانجي، وعائشة سابوتري لاسوي.

تتناول هذه الدراسة تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية المدعوم بوسيلة البطاقات التعليمية في تعليم مادة التربية الإسلامية والأخلاق لطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية التاسعة بمدينة بالوبو. وتهدف إلى معرفة كيفية تطبيق النموذج المذكور، وكذلك تحليل مدى تحسن نتائج تعلم الطلاب بعد تطبيقه. اعتمد البحث على منهج البحث الإجمالي الصفّي، الذي نُفِّذَ في دورتين، تتكون كل دورة من أربع مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. وشملت عينة البحث ٢١ طالباً من الصف الثامن/٢ بالمدرسة المذكورة. أما أدوات البحث فشملت بطاقات ملاحظة لأنشطة المعلم والطلاب، واختبارات التحصيل الدراسي، إلى جانب التوثيق. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والاختبارات، والتوثيق. وأظهرت نتائج التحليل أن متوسط درجات الطلاب قبل تنفيذ البرنامج بلغ ٦٤,٢٨ بنسبة ٣٨,٠٩٪. وبعد الدورة الأولى ارتفع المتوسط إلى ٧٩,٥٢ بنسبة ٧٦,١٩٪، ثم في الدورة الثانية إلى ٨٤,٧٦ بنسبة ١٠٠٪. وتشير هذه النتائج إلى أن تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية باستخدام وسيلة البطاقات التعليمية أثبتت فعاليته العالية في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية والأخلاق.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم التعاوني، بطولة الألعاب الجماعية، البطاقات التعليمية، التربية

الإسلامية، الأخلاق

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
19/10/2024	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang mendorong siswa mengembangkan potensi dirinya. Proses ini mencakup penguatan spiritual, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pengembangan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan individu dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya mempersiapkan masa depan, tetapi juga mendukung perkembangan anak menuju kedewasaan.¹ Pendidikan merupakan suatu proses perubahan yang bersifat transformatif, di mana terjadi pembentukan serta penyesuaian perilaku individu maupun kelompok melalui kegiatan pengajaran dan pendampingan.² Pendidikan merupakan dasar penting bagi kemajuan, karena membantu individu mengembangkan potensi diri dalam kehidupan pribadi dan sosial.³ Pendidikan dilihat sebagai lebih dari sekadar pemberi informasi dan pengembangan keterampilan, tetapi juga bertujuan untuk mengaktualisasikan potensi, memenuhi kebutuhan, serta mengarahkan individu dalam mencapai kualitas hidup yang optimal, baik dalam aspek personal maupun sosial.⁴

¹Abd Rahman Bp dkk., "Pengertian Guru, Ilmu Guru Dan Unsur-Unsur Guru," *Jurnal Al Urwatul Wutsqa* 2, no. 1 (2022): 2–4.

² Sulfikram dkk., "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Extrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo," *Jurnal Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161.

³Kartini dkk., "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman," *Madaniya* 3, no. 4 (2022): 4, <https://doi.org/10.53696/27214834.272>.

⁴Intan Kusumawati dkk., *Pengantar Guru* (CV Rey Media Grafika, 2023).

Hal demikian dalam al-Qur'an kerap menekankan betapa pentingnya ilmu pengetahuan. Tanpa pengetahuan, kehidupan manusia bisa terjerumus dalam kesengsaraan. Al-Qur'an mengingatkan manusia untuk senantiasa mencari ilmu sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. at-Taubah/9:122.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Terjemahnya:

Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi ke medan perang. Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.⁵

Berdasarkan tafsiran dari buku tafsir muyassar terjemahan ayat tersebut menjelaskan bahwa, tidak patut bagi kaum mukminin semuanya keluar memerangi musuh mereka, sebagaimana tidak dibenarkan bagi mereka untuk tinggal semua. Mengapa tidak keluar dari setiap golongan sejumlah orang yang memadai dan mewujudkan maslahat, tujuannya agar orang-orang yang tinggal mendalami agama Allah Swt., dan wahyu yang diturunkan pada Rasulnya, agar mereka nanti memperingatkan kaum mereka dengan ilmu yang mereka pelajari tatkala mereka kembali kepada kaumnya itu. Agar mereka takut kepada siksaan Allah dengan menjaga ketaatan dalam syariah dan sunnah.⁶

⁵Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bogor: unit percetakan Al-Qur'an, 2018).

⁶Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, *Tafsir Muyassar*, 1 ed. (Darul Haq, 2016), www.darulhaq.com.

Pada undang-undang RI No.20 Tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Adapun tujuan dari undang-undang tersebut adalah agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, keterampilan, serta akhlak yang mulia untuk dirinya, bangsa, masyarakat, serta negara.⁷

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa peningkatan kualitas guru di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Akan tetapi, pada kenyataannya tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pemerataan fasilitas pendidikan yang belum optimal, kompetensi tenaga pendidik yang masih bervariasi, serta pengembangan sumber daya manusia yang belum merata, dan sejumlah kendala lainnya.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pembelajaran yang diterapkan di semua jenjang dengan tujuan memperluas wawasan dan membentuk kepribadian siswa yang bertakwa kepada Allah Swt. Pendidikan ini juga bertujuan membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara mendalam agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan sikap positif, memahami ajaran Islam secara benar,

⁷Matlani dan Aan Yusuf Khunaifi, "Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 13 (2019): 84.

serta menerapkan sikap toleransi terhadap sesama.⁸ Sebagai komponen inti dalam sistem pendidikan, Pendidikan Agama Islam memiliki pengaruh signifikan terhadap keseluruhan proses pendidikan. Tanpa pendidikan ini, keberhasilan proses pembelajaran tidak akan optimal, karena melalui Pendidikan Agama Islam siswa dibentuk untuk memiliki akhlak mulia dan kepatuhan terhadap norma serta peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.⁹

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memerlukan perencanaan pembelajaran. Perencanaan ini adalah sebuah proses yang dilakukan sebelum terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Tujuan dari perencanaan ini adalah untuk mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses tersebut mencakup penyusunan materi, pemilihan metode, penggunaan media pembelajaran, serta penyusunan instrumen penilaian. Semua aspek ini dirancang dengan hati-hati untuk memastikan bahwa siswa dapat menyerap pengetahuan dengan efektif dan memaksimalkan potensi yang mereka miliki.¹⁰

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam perencanaan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi, dengan tujuan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media dapat berupa berbagai bentuk, seperti manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang semuanya dirancang untuk menarik

⁸Mokh. Iman Firmansyah, "Guru Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," *Jurnal Guru Agama Islam* 17 (2021): 82.

⁹Marwiyah, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1 ed. (Penerbit Aksara Timur, 2015).

¹⁰Muhammad Qasim, "Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Diskursus Islam* 04 (2020): 486.

perhatian, minat, dan meningkatkan pemahaman siswa. Dengan pemilihan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar lebih lanjut.¹¹

Model pembelajaran merupakan pola yang menjadi panduan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Model ini berperan penting dalam menciptakan situasi di mana interaksi pembelajaran berlangsung secara optimal, sehingga mampu menghasilkan perubahan positif bagi siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat, terutama jika dipadukan secara efektif, kita dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa secara signifikan.¹²

Penggunaan media serta model pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun suasana belajar yang terstruktur dan terorganisir, sekaligus mempermudah guru dalam melakukan evaluasi serta memantau perkembangan belajar siswa.¹³ Berkaitan dengan hal tersebut, hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget. Teori belajar ini menekankan tentang pembelajaran bersifat temuan dan bermakna yang memberikan

¹¹Ani Daniyati, dkk, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1 (2023): 284.

¹²Siti Julaeha dan Mohamad Erihadiana, "Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional," *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 3, no. 3 (2021): 403–14, <https://doi.org/10.47467/reslaj.v3i3.449>.

¹³Muh Yamin, "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Google Sites pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Al-Ubudiyah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 6, no. 1 (2025): 221–36.

keleluasaan kepada siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, yaitu Ibu Rika selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, diperoleh informasi bahwa siswa kelas VIII 2 masih menghadapi kendala dalam proses pembelajaran. Permasalahan utama yang muncul adalah rendahnya partisipasi serta kurangnya keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal tersebut disebabkan karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab secara berulang, sehingga suasana belajar kurang variatif. Hal itu terbukti berdasarkan hasil observasi oleh peneliti yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, terdapat siswa yang berbincang dengan teman sebangku, serta ada yang sering meminta izin meninggalkan kelas. Model pembelajaran berbasis ceramah dan tanya jawab memang telah diterapkan, namun perlu dikembangkan lagi pembelajarannya, misalnya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media dan permainan dalam pembelajaran seperti media kartu *Flashcard*. Dengan demikian, model ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif,

¹⁴ Muhammad Syaikhul Basyir dkk., “Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, no. 1 (2022): 51–52, <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>.

menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹⁵

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul: “*Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo.

¹⁵ Rika, Guru PAI dan Budi Pekerti, “Wawancara,” Palopo, 22 Januari 2024.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan bagi sekolah dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa, terutama dalam memahami materi.

b. Bagi guru

Dengan adanya penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* guru dapat lebih kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta membuat kegiatan kolaboratif yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

c. Bagi siswa

Menjadi daya tarik tersendiri dalam menerima pelajaran dengan tingkat rasa ingin tahu yang lebih tinggi melalui pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* yang membuat siswa tidak monoton di dalam kelas yang hanya sekedar menerima teori dan metode ceramah yang diberikan oleh guru.

2. Secara Teoritis

a. Bagi peneliti

Sebagai dasar bagi penelitian lebih lanjut tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu *Flashcard*.

b. Bagi pembaca

Dapat membantu pembaca untuk memperluas wawasan mereka tentang model pembelajaran dan penggunaan media dalam Pendidikan. Hal ini dapat mempengaruhi cara mereka melihat proses belajar mengajar dan membuka peluang untuk mencoba pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran mereka atau sebagai inspirasi bagi orang lain.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan digunakan sebagai acuan dan pembanding agar penelitian ini terhindar dari kesamaan dengan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan judul penelitian ini, yaitu: “Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo”. Dengan demikian, dapat diidentifikasi sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan arah kajian, meskipun fokus penelitiannya berbeda. Adapun uraian mengenai penelitian-penelitian yang relevan dengan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dari Nabila Salsabila, Ai Astrid Senditia, Siti Nurkhoeriah, dan Abraar Dzulqadri, 2024, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS Kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung”. Penelitian ini membahas tentang aktivitas dan peningkatan kemampuan kerjasama siswa di kelas IV Sekolah Dasar, melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media

Flashcard pada muatan IPS di kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung mampu meningkatkan kemampuan kerjasama siswa secara signifikan. Pada siklus I, hanya 42% siswa yang berada pada kategori “baik” dalam indikator kerjasama, sedangkan sebagian besar siswa masih berada pada kategori “cukup” atau “kurang”. Hal ini disebabkan karena siswa masih menyesuaikan diri dengan alur permainan dan pembagian peran dalam kelompok. Penggunaan *Flashcard* pada tahap awal membantu memvisualisasikan materi, tetapi interaksi antar siswa belum maksimal. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi seperti pembagian peran yang lebih jelas, penjelasan aturan permainan yang lebih terstruktur, dan pemberian motivasi untuk saling membantu antar anggota, kemampuan kerjasama siswa meningkat menjadi 75% dalam kategori “baik”. Peningkatan sebesar 33% ini menunjukkan bahwa kombinasi model *Teams Games Tournament* dengan media *Flashcard* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kolaboratif. siswa menjadi lebih aktif bertukar informasi, saling menghargai pendapat, dan berpartisipasi penuh dalam turnamen, sehingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dapat tercapai dengan baik.¹

2. Penelitian dari Virna Putri Risia, Julianto, Faridah, dan Endah Rahmawati, 2024, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flashcards* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN

¹Nabila Salsabila dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnamen* Berbantuan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS Kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024): 460–70.

Medaeng 1 Waru Sidoarjo”. Penelitian ini membahas tentang hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar, melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcards*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcards* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Medaeng 1 Waru, Sidoarjo. Model *Teams Games Tournament* yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif, memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kompetisi akademik berbasis kelompok. Strategi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan *Flashcards* sebagai media bantu memperkuat pemahaman siswa dengan menyajikan materi dalam bentuk visual yang lebih konkret, sehingga mempermudah proses kognitif dalam mengingat dan memahami konsep yang diajarkan. Analisis data penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran ini dibandingkan dengan sebelum penerapan. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan efektivitas metode *Teams Games Tournament* dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan kerja sama tim, serta memperkuat daya ingat melalui pengulangan materi yang dilakukan dalam permainan. Selain itu, penggunaan *Flashcards* sebagai alat bantu visual turut berkontribusi dalam memperjelas konsep pembelajaran yang abstrak. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament*

berbantuan *Flashcards* dapat diimplementasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya di tingkat sekolah dasar.²

3. Penelitian dari Hafifah Awalia Hafiz dan Fenny Tanalinal Khasna 2023, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media *Flashcard* di Sekolah Dasar”. Penelitian ini membahas tentang hasil belajar IPA kelas III di sekolah dasar, melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Flashcard*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* yang didukung dengan media kartu *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Melalui model *Jigsaw*, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka terlibat dalam diskusi kelompok dan bertanggung jawab terhadap pemahaman materi yang dibagikan. Penggunaan kartu *Flashcard* sebagai media bantu juga membantu siswa dalam mengingat dan memahami konsep dengan lebih baik secara visual. Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode ini, dibandingkan dengan sebelum menggunakan model *Jigsaw* berbantuan kartu *Flashcard*. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi

²Virna Putri Risia dkk., “Penerapan Model Pembelajaran TEAMS Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flashcards Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo,” *Jurnal Ilmiah Guru Dasar* 09, no. 03 (2024): 940–50.

model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan media yang menarik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.³

4. Penelitian dari Lalu Usman Ali, Tirmayasari, dan Muhammad Zaini, 2021, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan media Papan *Game Number One* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Praya Timur pada mata pelajaran IPA. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 74,0 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 73,9%, yang berarti belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal sebesar $\geq 85\%$. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa masih beradaptasi dengan aturan permainan dan pembagian tugas dalam kelompok, sehingga keterlibatan mereka belum optimal. Meskipun demikian, penggunaan papan game mulai memunculkan minat belajar dan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran seperti penjelasan aturan yang lebih jelas, pembagian peran yang seimbang, dan pemberian motivasi untuk saling membantu, hasil belajar siswa meningkat menjadi 75,5 dengan ketuntasan klasikal 87%. Respon siswa terhadap pembelajaran ini juga tergolong positif, dengan skor rata-rata 77,8 (kategori “positif”). Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi model TGT dengan

³Hafifah Awalia Hafiz dan Fenny Tanalinal Khasna, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Flashcard Di Sekolah Dasar” 1, no. 3 (2023): 135–40.

media papan game tidak hanya membantu pencapaian KKM secara klasikal, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.⁴

Untuk lebih jelasnya, perhatikan Persamaan dan Perbedaan keempat penelitian tersebut. Pada tabel 2.1 persamaan dan perbedaan penelitian di bawah ini.

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Penelitian terdahulu yang relevan	Perbedaan indikator		Persamaan
		Penelitian terdahulu	Penelitian peneliti	
1	Nabila Salsabila, Ai Astrid Senditia, Siti Nurkhoeriah, dan Abraar Dzulqadri, 2024, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Turnament</i> Berbantuan <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS	a. Penelitian dilakukan di SDN 182/I Hutan Lindung. b. Muatan pembelajaran IPS. c. Penelitian dilakukan pada tahun 2024. d. Teknik pengumpulan data melalui observasi.	a. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 9 Palopo. b. Muatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. c. Penelitian dilakukan pada tahun 2025. d. Teknik pengumpulan data melalui observasi, lembar tes dan dokumentasi.	a. Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). b. Menggunakan model Kemmis and Mc Taggart. c. Menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .

⁴Lalu Usman Ali dkk., “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Konstan - Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2021): 43–51, <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>.

Kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung”.				
2	Hafifah Awalia Hafiz dan Fenny Tanalinal Khasna 2023, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> di Sekolah Dasar”.	a. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar kelas III MIS Al Fitrah Oesapa Kupang-NTT. b. Muatan pembelajaran IPA. c. Menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> . d. Penelitian dilakukan pada tahun 2023. e. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan lembar tes.	a. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 9 Palopo. b. Muatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. c. Menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> . d. Penelitian dilakukan pada tahun 2025. e. Teknik pengumpulan data melalui observasi, lembar tes dan dokumentasi.	a. Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). b. Menggunakan model Kemmis and Mc Taggart. c. Meningkatkan hasil belajar. d. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, lembar tes dan dokumentasi.
3	Virna Putri Risia, Julianto, Faridah, dan Endah Rahmawati, 2024, “Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media <i>Flashcards</i> Untuk	a. Penelitian dilakukan di SDN IV Medaeng 1 Waru Sidoarjo. b. Muatan pembelajaran IPAS. c. Menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .	a. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 9 Palopo. b. Muatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. c. Menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .	a. Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). b. Menggunakan model Kemmis and Mc Taggart c. Meningkatkan hasil belajar. d. Menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams</i>

	Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo”.	d. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes, wawancara dan dokumentasi. e. Teknik analisis data menggunakan teknik <i>statistic</i> komparatif.	d. Teknik pengumpulan data melalui observasi, lembar tes dan dokumentasi. e. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.	<i>Games Tournament</i> . e. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, lembar tes dan dokumentasi.
4	Lalu Usman Ali, Tirmayasari, dan Muhammad Zaini, 2021, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.	a. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 5 Praya Timur. b. Muatan pembelajaran IPA. c. Penelitian dilakukan pada tahun 2021. d. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, dan tes hasil belajar. e. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif	a. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 9 Palopo. b. Muatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. c. Penelitian dilakukan pada tahun 2025. d. Teknik pengumpulan data melalui observasi, lembar tes dan dokumentasi. e. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan	a. Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). b. Menggunakan model Kemmis and Mc Taggart. c. Menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .

kuantitatif.	kuantitatif.
--------------	--------------

Berdasarkan beberapa penjelasan dari penelitian terdahulu yang relevan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keempat studi tersebut memiliki arah dan tujuan yang saling terkait dengan penelitian yang tengah dilaksanakan. Meskipun keempat penelitian sebelumnya memiliki persamaan, terdapat perbedaan utama dalam hal Scopus dan lokasi. Oleh karena itu, usulan penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan solusi dari penelitian sebelumnya dan juga untuk mengeksplorasi aspek-aspek yang belum pernah diteliti sebelumnya.

B. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran merupakan rancangan yang menggambarkan proses dan menciptakan kondisi lingkungan sehingga siswa dapat berinteraksi, berubah dan berkembang. Oleh karena itu, model ini pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran yang disajikan secara khusus oleh pendidik. Pembelajaran adalah proses siswa mengembangkan potensinya secara luas berdasarkan pemahaman diawal.⁵ Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang bertujuan meningkatkan partisipasi aktif siswa, mengembangkan keterampilan kepemimpinan, serta mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa. Dalam metode ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 6 orang untuk berdiskusi dan saling bertukar ide. Pendekatan ini efektif digunakan

⁵Hasriadi, *Strategi Pembelajaran* (Mata Kata Inspirasi, 2022).

dalam penyelesaian tugas atau masalah secara bersama-sama, dengan menekankan kontribusi aktif dari setiap anggota kelompok.⁶ Menurut Ismun Ali, pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok atau berpasangan, dengan anggota yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda. Dalam metode ini, siswa saling berinteraksi dan bekerja sama untuk memecahkan masalah dalam kelompoknya guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁷

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang melibatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi. Metode ini tidak hanya berfokus pada pembelajaran individu, tetapi juga menanamkan tanggung jawab bersama dalam proses belajar. Meskipun berlangsung secara berkelompok, pembelajaran kooperatif tetap memberi ruang untuk belajar mandiri. Dibandingkan dengan belajar kelompok biasa, pendekatan ini memiliki unsur-unsur penting yang harus diterapkan agar efektif. Dengan prinsip yang tepat, guru dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan saling mendukung.⁸

Menurut Agus Suprijono, model pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan prestasi akademik, membangun sikap toleransi, menerima

⁶Dewi Masyithoh Al Falah dan Brilliant Rosy, "Analisis Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Guru Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 272.

⁷Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Guru Agama Islam," *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 01 (2021): 250.

⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 2 ed. (PT Rajagrafindo Persada, 2018).

perbedaan, dan mengembangkan keterampilan sosial. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan kerja sama dan saling ketergantungan antar siswa yang diatur melalui tiga aspek utama yaitu struktur tugas, yang mengorganisasi pembagian dan pelaksanaan tugas; struktur tujuan, yang menentukan tingkat kerja sama atau kompetisi; serta struktur penghargaan, yang memberikan motivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.⁹

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kerja sama untuk meningkatkan pemahaman, prestasi akademik, keterampilan sosial, dan sikap toleransi. Metode ini menekankan tanggung jawab bersama dan partisipasi aktif semua anggota kelompok melalui struktur tugas, tujuan, dan penghargaan yang terorganisir.

b. Jenis-Jenis Model pembelajaran Kooperatif

Terdapat berbagai jenis pembelajaran kooperatif yang akan dijelaskan di bawah ini:¹⁰

1) *Student Teams Achievements Division*

Student Teams Achievements Division (STAD), yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan timnya di Universitas John Hopkins, merupakan salah satu pendekatan paling sederhana dalam pembelajaran kooperatif. Dalam metode ini,

⁹Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, XV (Pustaka Pelajar, 2016).

¹⁰Zuriatun Hasanah, "Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi KemahaSiswaan* 1, no. 1 (2021): 7–9.

guru menggunakan pembelajaran berbasis kelompok dan menyampaikan materi akademik baru kepada siswa setiap minggu melalui presentasi verbal atau teks.

2) *Group Investigation*

Model pembelajaran *Group Investigation* menitikberatkan pada pemberian pilihan dan kendali kepada siswa, bukan hanya sekadar teknik pengajaran di kelas. Pendekatan ini mengedepankan prinsip pembelajaran demokratis, di mana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3) Tipe Struktural

Pendekatan ini dikembangkan oleh Spencer Kagan dan timnya. Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan metode lain, fokus utama dari pendekatan ini adalah penerapan struktur tertentu yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi antar siswa. Struktur tersebut mendorong kerja sama dalam kelompok kecil dengan menekankan penghargaan secara kolektif daripada penghargaan individu.

4) *Jigsaw*

Metode *Jigsaw* pertama kali diperkenalkan oleh Elliot Aronson dan rekannya di Universitas Texas, serta oleh Slavin dan tim di Universitas John Hopkins. Dalam pembelajaran kooperatif *Jigsaw*, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 6 orang dengan latar belakang beragam. Mereka saling bekerja sama, memiliki ketergantungan positif, dan bertanggung jawab menyelesaikan materi yang dipelajari. siswa diberi tugas membaca beberapa bab atau unit tertentu dengan “lembar ahli” yang berisi topik berbeda

sesuai peran masing-masing anggota. Setelah menyelesaikan bacaan, mereka bergabung dalam “kelompok ahli” bersama peserta dari kelompok lain yang mempelajari topik sama untuk berdiskusi. Kemudian, para ahli kembali ke kelompok asal dan secara bergantian mengajarkan materi yang telah mereka kuasai kepada teman-teman sekelompoknya.

5) *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah pendekatan kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan partisipasi aktif semua siswa tanpa memandang status. Dalam model ini, siswa berperan sebagai tutor sebaya sekaligus mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya permainan yang dirancang khusus, suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan. Model ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, serta meningkatkan motivasi belajar. Komponen utama dalam model *Teams Games Tournament* meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok (*Teams*), permainan (*Games*), turnamen (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*Teams Recognize*).

6) *Two Stay-Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi dengan kelompok lain. Dalam metode ini, siswa saling bertukar pengetahuan dan pengalaman antar kelompok secara aktif.

c. Penerapan Model pembelajaran kooperatif

Tahapan penerapan model pembelajaran kooperatif meliputi empat fase, yaitu: pertama, penyampaian materi; kedua, pembelajaran dalam kelompok; ketiga, proses penilaian; dan keempat, pemberian penghargaan atau pengakuan kepada tim.¹¹

- 1) Penjelasan Materi: Proses di mana siswa memahami inti dari materi pelajaran yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran Berkelompok: Dalam pembelajaran kooperatif, kelompok dibentuk secara heterogen, dengan anggota yang beragam dari segi jenis kelamin, agama, latar belakang sosial ekonomi, etnis, serta kemampuan akademis. Keragaman ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar bersama.
- 3) Evaluasi: Penilaian dilakukan melalui tes atau kuis baik secara individu maupun kelompok. Tes individu mengukur kemampuan masing-masing siswa, sedangkan tes kelompok menilai kinerja bersama dalam kelompok.
- 4) Pengakuan Tim: Penghargaan diberikan kepada tim yang berprestasi sebagai bentuk motivasi agar terus meningkatkan kinerja, sekaligus menginspirasi tim lain untuk berusaha lebih baik.

¹¹Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Tinjauan Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Guru*, 1 ed. (Makassar: Penerbit Nas Media Pustaka, 2017).

d. Kelebihan dan Kelemahan Model pembelajaran kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya:¹²

- 1) Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa terlalu bergantung pada guru. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam kemampuan berpikir sendiri, mampu mencari informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama teman-teman.
- 2) Pendekatan ini juga mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide secara verbal serta membandingkan pandangan mereka dengan orang lain.
- 3) Model pembelajaran ini membantu siswa untuk menghargai orang lain, menyadari keterbatasan diri, dan menerima keberagaman.
- 4) Pembelajaran kooperatif mendorong setiap siswa mengambil tanggung jawab lebih besar terhadap proses belajar mereka.
- 5) Strategi ini terbukti efektif meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan sosial, seperti membangun rasa percaya diri, hubungan interpersonal positif, keterampilan manajemen waktu, serta sikap positif terhadap lingkungan sekolah.
- 6) Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dapat menguji pemahaman dan ide mereka serta menerima umpan balik, sekaligus berlatih memecahkan masalah

¹²Tabrani dan Muhammad Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 208–209.

secara kolektif tanpa rasa takut karena keputusan menjadi tanggung jawab kelompok.

- 7) Model ini juga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengolah informasi dan berpikir abstrak.
- 8) Interaksi selama proses pembelajaran kooperatif meningkatkan motivasi dan merangsang pemikiran yang bermanfaat untuk pembelajaran jangka panjang.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:¹³

- 1) Siswa yang dianggap lebih unggul, seperti yang berbakat, sering merasa terkendala oleh keberadaan siswa yang kurang berbakat, sehingga hal ini dapat mengganggu kerja sama dalam kelompok.
- 2) Salah satu ciri utama pembelajaran kooperatif adalah saling mengajar antar siswa. Tanpa pengajaran sebaya yang efektif, pemahaman materi mungkin tidak tercapai sebaik jika diajarkan langsung oleh guru.
- 3) Penilaian dalam pembelajaran kooperatif biasanya didasarkan pada hasil kelompok, tetapi guru harus tetap memperhatikan pencapaian individu dalam kelompok tersebut.
- 4) Membangun kesadaran dan keberhasilan kelompok melalui pembelajaran kooperatif membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak dapat diraih hanya dengan beberapa kali penerapan saja.

¹³Nabilla Fuji Astuti dkk., “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Teams Games Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar,” *Journal Of Education Studies* 2, no. 2 (2022): 196.

5) Meski keterampilan kerja sama penting, banyak aktivitas sehari-hari juga membutuhkan keterampilan individu. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif harus menyeimbangkan antara kerja sama dan pengembangan kepercayaan diri siswa, yang merupakan tantangan tersendiri.

e. *Teams Games Tournament*

1) Pengertian *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja kelompok heterogen berdasarkan latar belakang dan prestasi akademik. Kegiatan ini dipadukan dengan permainan atau *games* dan *tournamen* yang terstruktur, di mana siswa bersaing untuk meraih skor dan penghargaan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, serta membiasakan siswa berpikir secara kritis dan mendalam guna mencapai hasil belajar yang lebih baik.¹⁴

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan semua siswa secara setara, mendorong peran sebagai tutor sebaya, dan menyatukan unsur permainan dalam proses belajar.¹⁵ Menurut Devi Permata Sari, dkk, *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards dari Johns Hopkins *University*. Model ini menggabungkan *tournamen*

¹⁴Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, dan E. Hamsa Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Teams Games Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Journal Of Education Studies* 2, no. 2 (2022): 196.

¹⁵Imam Sururi dan Abdul Wahid B S, "Teams Games Tournament Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Guru)* 6, no. 2 (22 Maret 2022), <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.

akademik, kuis, dan sistem skor individu, di mana siswa mewakili tim mereka untuk bersaing dengan anggota tim lain yang setara secara akademik. *Teams Games Tournament* mendorong keterlibatan semua siswa tanpa membedakan status, melibatkan tutor sebaya, serta memasukkan unsur permainan dan penguatan.¹⁶

Berdasarkan dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok heterogen, permainan, dan *tournamen* akademik. Model ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, serta kemampuan berpikir kritis. *Teams Games Tournament* melibatkan semua siswa secara setara, mendorong peran sebagai tutor sebaya, serta menggunakan sistem skor individu dan kuis dalam suasana kompetisi yang menyenangkan.

Dalam perspektif Islam, semangat kebersamaan, kerja sama, dan saling membantu merupakan nilai penting yang sejalan dengan tujuan pendidikan. Prinsip-prinsip tersebut dapat ditemukan dalam Al-Qur'an dan hadist Nabi Muhammad Saw., yang menjadi dasar penguatan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Māidah/5:2

¹⁶Devi Permata Sari, Dewi Safitri, dan Suliatus Nisa, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Teams Games Tournament Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung," *Jurnal Guru Bhinneka Tunggal Ika* 1, no. 4 (2023): 21–32, <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.254>.

وَتَعَاوُنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوُنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢٠﴾

Terjemahnya:

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksa-Nya.”¹⁷

Berdasarkan tafsiran buku tafsir muyassar terjemahan ayat tersebut menjelaskan bahwa, tolong menolonglah di antara kalian wahai kaum Mukminin, dalam mengerjakan kebaikan dan ketakwaan kepada Allah dan janganlah kalian saling menolong dalam perbuatan yang memuat dosa, maksiat, dan pelanggaran terhadap batasan-batasan Allah. Waspadalah untuk tidak berbuat pelanggaran terhadap perintah Allah, karena sesungguhnya Dia amat dahsyat siksaan-Nya.¹⁸ Ayat ini menegaskan pentingnya kerja sama dalam hal kebaikan, prinsip ini sangat relevan dengan penerapan *Teams Games Tournament* yang menekankan aktivitas kelompok, di mana siswa saling membantu, mendukung, dan bekerja sama dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, hadist Nabi Muhammad Saw. juga memberikan penekanan pada pentingnya kerja sama dan saling menguatkan antar sesama:

¹⁷Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018).

¹⁸ Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, *Tafsir Muyassar*, 1 ed. (Darul Haq, 2016), www.darulhaq.com.

عَنْ أَبِي مُوسَى قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا. (رواه مسلم).

Artinya:

“Dari Abu Musa dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: Orang mukmin yang satu dengan mukmin yang lain bagaikan satu bangunan, satu dengan yang lainnya saling mengokohkan. (HR. Muslim).”¹⁹

Hadist ini mengilustrasikan bahwa setiap individu memiliki peran penting dalam memperkuat satu sama lain. Dalam konteks pendidikan, khususnya pada penerapan model *Teams Games Tournament*, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan kontribusi dalam mendukung keberhasilan tim. Media *Flashcard* yang digunakan dalam *Tournament* permainan menjadi sarana untuk memperkuat interaksi, memotivasi siswa agar aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif.

Dengan demikian, landasan al-Qur'an dan hadist ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* bukan hanya efektif dari sisi pedagogis, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai Islam yang menekankan kerja sama, tolong-menolong dalam kebaikan, dan saling menguatkan untuk mencapai tujuan bersama.

2) Kekurangan dan kelebihan *Teams Games Tournament*

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* antara lain:

¹⁹ Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Bir wa shilah wal adab, Juz. 2, No. 2585, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M), h. 525.

- a) *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena pembelajaran dikemas melalui *Tournament* permainan yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Unsur permainan dalam *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga mendorong siswa lebih fokus pada materi yang diajarkan.
- c) Mampu meningkatkan kerja sama antar siswa. Karena siswa ditempatkan dalam kelompok heterogen, mereka saling membantu dan berdiskusi untuk memenangkan turnamen.
- d) Melatih keterampilan sosial, komunikasi, serta sikap saling menghargai pendapat teman. *Teams Games Tournament* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui interaksi positif dalam kelompok.

Meskipun memiliki sejumlah kelebihan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga tidak lepas dari beberapa kekurangan, antara lain:

- a) Membutuhkan persiapan yang matang, terutama dalam menyiapkan media seperti kartu soal atau instrumen permainan lainnya.
- b) Guru juga dituntut memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik, karena suasana belajar bisa menjadi ramai saat *Tournament* berlangsung. Tanpa aturan yang jelas, kompetisi bisa memunculkan dominasi siswa tertentu atau menurunkan keaktifan siswa yang kurang percaya diri.

c) Membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang. Kegiatan penyajian materi, pembentukan kelompok, hingga pelaksanaan turnamen tidak dapat dilakukan secara tergesa-gesa, sehingga guru perlu mengatur jadwal pembelajaran dengan baik.²⁰

3) Indikator model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mencakup beberapa indikator yaitu:²¹

a) Aktivitas belajar siswa

Siswa aktif berdiskusi, bertanya, menjawab, mampu bekerja sama, menghargai pendapat teman dan ada peningkatan partisipasi siswa dalam *Tournament* atau kompetisi belajar.

b) Hasil belajar akademik

Terjadi peningkatan hasil belajar (nilai tes, rata-rata kelas, atau ketuntasan belajar).

c) Motivasi dan *antusiasme*

Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran karena dikemas dalam bentuk permainan atau kompetisi dan siswa menunjukkan rasa senang, antusias dan tidak mudah bosan selama proses belajar.

²⁰Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Holistika* 5, no. 2 (2021): 104, <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>.

²¹Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Nusa Media, 2015).

d) Kerja sama dan tanggung jawab

Siswa mampu kerja sama secara positif dalam kelompok dan setiap siswa berperan aktif serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok maupun individu.

e) Kemampuan sosial

Meningkatnya sikap toleransi, saling menghargai, sportif dalam *Tournament* serta siswa menunjukkan keterampilan berkomunikasi yang lebih baik.

2. Media *Flashcard*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial dan budaya maupun pendidikan.²² Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, karena keberadaannya mampu mendukung tercapainya efektivitas dan efisiensi pembelajaran.²³ Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan sekaligus mengarahkan perhatian siswa, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar, mendorong interaksi yang lebih nyata antara

²²Tegar dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Palopo,” *urnal Media Informasi dan Komunikasi Ilmiah* 6, no. 1 (2024): 2.

²³Naidin Syamsuddin dkk., *Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As’adiyah Pengkondakan Luwu Utara*, 4, no. 2 (2023).

siswa dengan lingkungannya, serta memberikan peluang bagi mereka untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.²⁴

Pada era pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, karena media memiliki kemampuan memberikan kontribusi signifikan yang tidak sepenuhnya dapat dicapai oleh metode pembelajaran konvensional.²⁵ Media merujuk pada sarana penyampaian pesan dari pengirim ke penerima yang bertujuan merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa agar pembelajaran berjalan efektif.²⁶ Media pembelajaran meliputi manusia, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Maka media tidak hanya berupa benda, tetapi dapat berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. guru, buku, teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media dalam pembelajaran.²⁷ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang berupa sarana fisik berisi materi instruksional dan digunakan di lingkungan belajar siswa,

²⁴Ariani dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTS Yayasan Al-Hidayah Malili,” *IJIIR, Indonesian Journal of Islamic Education Review* 2, no. 1 (2025): 39–48.

²⁵Hasriadi dkk., “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara,” *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 532.

²⁶Yulita Indah Kusumawanti dkk., “Keefektifan Media Scrapbook Pada Tema 3 Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah* 2 (2021): 91.

²⁷Andi Arif Pamessangi, *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab* (Aksara Timur, 2021).

dengan tujuan untuk meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.²⁸

Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan isi pesan dalam materi pembelajaran.²⁹ Media pembelajaran juga harus memperhatikan minat dan motivasi pengguna agar lebih menarik dan efisien.³⁰ Salah satu media pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan mendorong keaktifan siswa adalah penggunaan media *Flashcard*. *Flashcard* merupakan media sederhana namun sangat efektif untuk menampilkan gambar beserta deskripsinya, serta dirancang dengan warna-warna menarik sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.³¹ *Flashcard* sangat berguna bagi keberlangsungan belajar siswa di sekolah karena memungkinkan mereka belajar sambil bermain.

Media *Flashcard* adalah permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata-kata, dirancang khusus untuk meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan memperkaya kosa kata. *Flashcard* terdiri dari kumpulan kartu berisi kata atau kombinasi kata

²⁸Lisa Aditya Dwiwansyah Musa dkk., “Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Guru Pai Di Kota Palopo,” *Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (5 Januari 2022): 148, <https://doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>.

²⁹Aishiyah Saputri Laswi dan Bungawati, “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Materi Organel Sel,” *Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 4744.

³⁰Mustopa dkk., “Peran Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Digital,” *Muaddib: Islamic Education Journal* 7, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.19109/muaddib.v7i1.24475>.

³¹Kukuh Febrianto, Via Yustitia, Dan Apri Irianto, “Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar,” *Buana Guru: Jurnal Fakultas KeGuru dan Ilmu Guru* 16, no. 29 (29 Februari 2020): 92–98, <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>.

dan gambar, yang dapat digunakan sebagai media belajar membaca serta mengenal bentuk, benda, hewan, matematika, dan aktivitas lainnya.³²

Media *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis, aplikatif, dan efektif, berupa kartu dengan dua sisi. Sisi depan biasanya berisi gambar, teks, atau simbol, sementara sisi belakang memuat definisi, keterangan, jawaban, atau penjelasan yang membantu mengingat atau mengarahkan siswa terkait gambar pada kartu. Ciri-ciri *Flashcard* meliputi: 1) Berbentuk kartu bergambar yang efektif, 2) Memiliki dua sisi, 3) Sisi depan berisi gambar atau simbol, 4) Sisi belakang berisi penjelasan atau jawaban, dan 5) Sederhana serta mudah dibuat.³³

Media *Flashcard* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan.

1) Kelebihan media *Flashcard*

Beberapa kelebihan media *Flashcard* antara lain adalah sebagai berikut:

- a) *Flashcard* bersifat multifungsi, dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, tidak hanya untuk meningkatkan literasi dan numerasi. Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Inggris, *Flashcard* bisa digunakan untuk mengenalkan kosakata baru kepada siswa.
- b) Praktis dan mudah dibawa karena ukurannya kecil, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbebani oleh buku yang berat.

³²Sri Wahyuni, "Penerapan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku,'" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (27 Februari 2020): 9, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.

³³Noviana Mariatul Ulfa, "Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini," *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>.

- c) Fleksibel, guru bebas merancang isi *Flashcard* sesuai materi yang diajarkan dan menyesuaikan jumlah kartu sesuai kebutuhan, memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi secara dinamis.
- d) Menyenangkan, penggunaan *Flashcard* membuat suasana belajar lebih hidup, menarik, dan mengurangi kejenuhan siswa.
- e) Mudah diingat, karena menggabungkan teks dan gambar yang membantu siswa menghafal dan membentuk asosiasi visual kuat sehingga materi lebih mudah tersimpan dalam ingatan.³⁴

2) Kekurangan media *Flashcard*

Meskipun memiliki sejumlah kelebihan, penggunaan media kartu *Flashcard* juga tidak lepas dari beberapa kekurangan, antara lain:

- a) Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran belum sepenuhnya optimal, karena *Flashcard* hanya merangsang indera penglihatan, sehingga kurang mampu menjangkau dan memengaruhi seluruh aspek kepribadian secara menyeluruh.
- b) Pembelajaran yang hanya mengandalkan media *Flashcard* tanpa diselingi dengan kegiatan seperti *ice breaking* atau variasi aktivitas lainnya, cenderung membuat siswa cepat merasa jenuh.
- c) Ukuran *Flashcard* yang tergolong kecil membuatnya rentan tercecer atau hilang apabila tidak disimpan dan dirawat dengan baik.³⁵

³⁴Hilda Nur Maziyah dan Erna Zumrotun, "Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi di SDN 3 Karangaji," *Jurnal Guru Dasar Flobamorata* 5, no. 1 (2024): 157–164.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa sebagai wujud dari usaha dan ketekunan mereka dalam menjalani proses pembelajaran.³⁶ Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada diri siswa dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan keterampilan dan pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa sebagai hasil dari aktivitas belajar, serta dapat dijadikan tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan aspek ketiga tersebut dan berfungsi sebagai acuan dalam mentransmisikan hasil belajar, sekaligus menggambarkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi.³⁷

Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku siswa yang terjadi setelah mereka menjalani proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup tiga aspek penting: aspek kognitif, yang terdiri dari hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; aspek afektif, yang meliputi penerimaan, partisipasi,

³⁵Rosananda Arnas Pradana dan Agus Budi Santosa, "Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi," *Jurnal Guru Teknik Elektro* 9, no. 03 (1 September 2020): 575–83, <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p575-583>.

³⁶Arifuddin dan Abdul Rahim Karim, "Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi," *DIDAKTIKA* 10, no. 1 (2021): 19.

³⁷Putu Ayub Darmawan dkk., *Total Quality Management Dalam Dunia Guru (Model, Teknik dan Implementasi)* (Bandung: Widiaa Bhakti Persada, 2021).

evaluasi, pengorganisasian, dan penokohan; serta aspek psikomotorik, yang mencakup persepsi, kesiapan, gerak terbimbing, gerak kebiasaan, gerak kompleks, dan kreativitas. Hasil dari proses ini biasanya diungkapkan dalam bentuk angka atau nilai.³⁸

Pendidikan dan pengajaran dapat dianggap berhasil jika perubahan yang terlihat pada diri siswa merupakan dampak positif dari proses pembelajaran yang telah mereka jalani. Proses ini melibatkan program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru sebagai bagian integral dari proses pengajaran. Hasil belajar siswa kemudian dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menilai keterampilan, perkembangan, dan tingkat keberhasilan guru mereka.³⁹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan ini dinilai melalui angka atau nilai sebagai indikator keberhasilan guru. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar penilaian untuk mengetahui sejauh mana tujuan pengajaran tercapai. Keberhasilan guru tercermin dari dampak positif kegiatan pembelajaran terhadap keterampilan dan perkembangan siswa.

³⁸Ulfah dan Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.

³⁹Andri Yandi dkk., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

b. Indikator hasil belajar

Indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur melalui capaian hasil belajar yang menunjukkan adanya perubahan pada diri siswa. Hasil belajar sendiri menggambarkan tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai yang diperoleh dari tes atas sejumlah pokok bahasan tertentu.⁴⁰ Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif berfokus pada kemampuan siswa dalam memperoleh dan memahami pengetahuan akademik melalui berbagai metode pembelajaran serta penyampaian informasi. Ranah kognitif juga mengatur keterampilan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.⁴¹
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam membentuk serta mengarahkan perubahan perilaku siswa.
- 3) Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang tampak melalui pelaksanaan tugas, praktik, serta kemampuan siswa dalam menguasai suatu keterampilan.⁴²

⁴⁰Muhammad Agil Amin, "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlâs (112): 1-4," *INCARE: Internasional Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (2022): 366.

⁴¹Najma Annur dkk., "Efektivitas Penggunaan Kartu Flash Aturan Tajwid pada Kemampuan Kognitif Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ilmiah* 1, no. 1 (2024): 34.

⁴²Homroul Fauhah dan Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34.

c. Tujuan hasil belajar

Tujuan hasil belajar pada dasarnya adalah untuk mengetahui dan menilai tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan. Penguasaan tersebut dapat diamati melalui pencapaian indikator pembelajaran yang telah ditentukan, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar kemudian dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf sebagai representasi tingkat keberhasilan belajar siswa. Penilaian ini berfungsi sebagai tolak ukur yang sah dan objektif untuk melihat sejauh mana siswa telah memahami materi, sekaligus sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam memperbaiki strategi pembelajaran. Dengan demikian, tujuan hasil belajar bukan hanya sekedar memberikan nilai, tetapi juga untuk memantau perkembangan, memberikan umpan balik, serta memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan standar dan target yang telah ditetapkan oleh penyelenggara pendidikan.⁴³

d. Jenis-jenis hasil belajar

Hasil belajar dibagi atas 3 jenis, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seperti berpikir, memahami, menerapkan, dan menilai informasi. Ranah ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat mengolah dan menilai suatu pengetahuan berdasarkan pemahaman yang dimilikinya.

⁴³Yunita Setyo Utami, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 1, no. 2 (2020): 122–27.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, dan nilai yang mempengaruhi perilaku siswa. Ranah ini mencerminkan respon emosional dan sikap terhadap pembelajaran atau situasi tertentu.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah aspek yang terkait dengan keterampilan fisik yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman belajar, seperti menulis, menggambar, memukul, melompat dan lain sebagainya. Ranah ini menunjukkan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam bentuk tindakan.⁴⁴

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor dari dalam diri siswa, meliputi aspek fisiologis seperti pendengaran, penglihatan, dan kondisi kesehatan, serta aspek psikologis seperti kesadaran, perhatian, dan minat.
- 2) Faktor eksternal terdiri atas dua jenis, yakni lingkungan sosial meliputi interaksi dengan guru, staf sekolah, teman, serta keluarga, terutama orang tua. Lingkungan sosial yang positif dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung dan berpengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa. Lingkungan

⁴⁴Zainudin dan Ubabuddin, "Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Siswa," *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Guru Islam* 1, no. 3 (2023): 915–931.

non sosial mencakup kondisi fisik seperti gedung sekolah, lokasi rumah, alat belajar, cuaca, dan waktu belajar. Faktor-faktor ini turut memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.⁴⁵

4. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi penting dalam kehidupan yang diharapkan dapat terintegrasi secara utuh. Oleh karena itu, Pendidikan agama menjadi salah satu dari tiga subjek pelajaran yang wajib dimasukkan dalam kurikulum di setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Kata "Pendidikan" berasal dari bahasa Yunani *Paedagogie*, yang berarti bimbingan kepada anak, dan dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Education*, yang mengandung makna pengembangan atau bimbingan.⁴⁶ Telah disebutkan dalam penegasan istilah bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membekali siswa agar mampu meyakini, memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam melalui proses bimbingan, pengajaran, dan pelatihan.⁴⁷

⁴⁵Ayu Damayanti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah," *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022).

⁴⁶St. Marwiyah dkk., *Pendidikan Agama Islam di Sekolah: memahami kurikulum, perencanaan pembelajaran, dan kompetensi guru PAI*, 1 ed. (Cv. Syahadah Creative Media (SCM), 2023).

⁴⁷Marwiyah, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1 ed. (Penerbit Aksara Timur, 2015).

Pendidikan Agama Islam bertujuan membekali siswa dengan pemahaman mendalam tentang ajaran Islam melalui berbagai bentuk kegiatan pembelajaran, seperti pelatihan, bimbingan, pengajaran, dan pengalaman nyata. Pelatihan ini dapat dilakukan dengan memperkuat materi ajar melalui praktik dan demonstrasi. Proses pembelajaran agama Islam dapat berlangsung secara formal di sekolah, maupun secara informal dan non formal di lingkungan keluarga dan masyarakat. Kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah disusun berdasarkan standar yang berlaku, mulai dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi.⁴⁸

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana untuk membentuk pribadi siswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan, serta pengalaman nyata. Pembelajaran ini berlangsung secara formal di sekolah maupun secara informal dan nonformal di keluarga dan masyarakat, dengan kurikulum yang disesuaikan pada setiap jenjang pendidikan.

b. Tujuan dan Manfaat Mempelajari Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah membentuk individu yang taqwa dan setia kepada Allah Swt. Selain menekankan ketaatan dalam melaksanakan ibadah, pendidikan ini juga fokus pada pengembangan kepribadian Muslim yang mulia, termasuk pembinaan akhlak yang baik.⁴⁹

⁴⁸Gina Nurvina Darise, "Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks 'Merdeka Belajar,'" *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization* 02, no. 02 (2021): 3.

⁴⁹Mahmudi Mahmudi, "Guru Agama Islam Dan Guru Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi," *Ta'dibuna: Jurnal Guru Agama Islam* 2, no. 1 (21 Mei 2019): 92, [https://doi.org/10.30659/jGuru_Agama_Islam_\(PAI\).2.1.89-105](https://doi.org/10.30659/jGuru_Agama_Islam_(PAI).2.1.89-105).

Manfaat Pendidikan Islam meliputi berbagai aspek di antaranya sebagai berikut:

- 1) Untuk masa depan, Pendidikan ini dapat memperluas pengetahuan kita tentang Allah dan segala ciptaannya, baik dalam konteks ilmu agama maupun ilmu pengetahuan umum.
- 2) Pendidikan Islam juga berperan penting dalam menguatkan dan memperluas keimanan siswa. Hal ini dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang ajaran Islam yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, siswa diajarkan untuk mempelajari al-Quran dan As-sunnah, serta memahami dan mengembangkan konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan berbagai aspek lainnya.⁵⁰

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dapat dijelaskan secara detail melalui bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mencakup beberapa aspek penting berikut.

1) Akidah dan Akhlak

Akidah dan akhlak memiliki makna yang penting dalam ajaran Islam. Secara *etimologis*, akidah berarti ikatan, sedangkan *terminology*, *credo*, *creed* dan keyakinan hidup. Kata akhlak berasal dari bahasa Arab, merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang berarti budi pekerti, perilaku, atau tabiat. Materi akidah dan akhlak mencakup keyakinan kepada Allah melalui pemahaman nama dan sifat-

⁵⁰Asnil Aidah Ritonga dkk., "Manfaat Guru Islam," *Jurnal Guru Tambusai* 5 (2021): 10704.

sifat-Nya, keimanan kepada malaikat, roh, setan, iblis, dan makhluk gaib lainnya, serta kepercayaan kepada para nabi dan kitab suci. Selain itu, materi ini juga meliputi keyakinan terhadap hal-hal eskatologis seperti hari kebangkitan, hari kiamat atau hari akhir, surga, neraka, syafa'at, dan jembatan gaib.

2) Al-Qur'an dan Hadist

Materi tentang al-Qur'an mencakup kajian mendalam mengenai maknanya. al-Qur'an dipelajari sebagai mukjizat dalam Islam, yang diturunkan kepada Nabi Muhammad sebagai petunjuk hidup bagi umat manusia. al-Qur'an berfungsi sebagai penerang bagi jiwa dan hati, mengubah kegelapan menjadi cahaya. Mereka yang mengikuti petunjuk al-Qur'an akan dibimbing menuju jalan yang benar. Sedangkan hadist mencakup segala perkataan, perbuatan, dan ketetapan Nabi Muhammad. Segala sesuatu yang berasal dari beliau, baik itu ucapan, tindakan, taqirir, maupun sifat-sifatnya, termasuk dalam kajian hadist.⁵¹

3) Fikih

Fikih yaitu pemahaman mendalam terhadap berbagai isyarat al-Qur'an, secara tekstual maupun kontekstual. Tentu saja, secara logika, pemahaman akan diperoleh apabila sumber ajaran yang dimaksudkan bersifat tekstual, sedangkan pemahaman dapat dilakukan secara tekstual maupun kontekstual. Hasil dari pemahaman terdapat teks-teks ajaran Islam disusun secara sistematis agar mudah diamalkan. Oleh karena itu, ilmu fikih merupakan ilmu yang mempelajari ajaran

⁵¹Gina Nurvina Darise, "Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks 'Merdeka Belajar,'" *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization* 02, no. 02 (2021): 5–6.

Islam yang disebut dengan syariat yang bersifat amaliah (praktis) yang diperoleh dari dalil-dalil yang sistematis.⁵²

Studi fikih merupakan studi yang paling luas dalam Islam. Sejarahnya lebih tua dari pada studi Islam lainnya. Ia telah dipelajari pada skala yang sangat luas sepanjang masa itu. Isu-isu fikih selalu berkembang seiring dengan perubahan zaman dan konteks sosial yang ada, sehingga memerlukan pemahaman yang mendalam dan adaptif.

4) Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kajian mengenai perkembangan dan kemajuan budaya Islam dalam konteks sejarah. Peradaban Islam memiliki beberapa pengertian, di antaranya: Pertama, peradaban Islam dipahami sebagai kemajuan intelektual dan tingkat kecerdasan umat Islam yang berkembang dari masa Nabi Muhammad saw. hingga masa kekuasaan Islam kontemporer. Kedua, peradaban Islam mencakup capaian-capaian umat Islam dalam bidang sastra, ilmu pengetahuan, dan seni. Ketiga, peradaban Islam juga dipandang sebagai kemajuan politik dan kekuasaan yang berperan penting dalam menjaga dan melindungi nilai-nilai kehidupan Islami, termasuk dalam aspek ibadah, bahasa, dan kebiasaan sosial masyarakat. Sedangkan SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) adalah mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk mengenalkan, memahami, dan menghayati perjalanan sejarah Islam. Mata pelajaran ini menjadi

⁵²Beni Ahmad Saebani dan Januari, *Fiqh Ushul Fiqh*, 2 ed. (Cv Pustaka Setia, 2022).

dasar dalam membentuk pandangan hidup siswa melalui proses bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, pengalaman, dan pembiasaan.⁵³

5. Materi Pendidikan Agama Islam “Meyakini Kitab-Kitab Allah Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur’an yang Toleran”

Iman kepada kitab Allah berarti meyakini bahwa Allah Swt. telah menurunkan kitab-kitab suci kepada para rasul-Nya sebagai petunjuk bagi umat manusia. Setiap muslim berkewajiban untuk mempercayai seluruh kitab yang diturunkan oleh Allah, baik secara umum maupun secara rinci. Kitab-kitab yang disebutkan dalam al-Qur’an dan hadist antara lain adalah Zabur, Taurat, Injil, dan al-Qur’an, serta suhuf yang diberikan kepada Nabi Musa dan Nabi Ibrahim. Seorang muslim yang benar-benar beriman kepada al-Qur’an akan mencerminkan keimanan tersebut dalam perilaku sehari-hari melalui akhlak terpuji, seperti kejujuran, tanggung jawab, amanah, toleransi, serta menghormati orang tua dan sesama. Iman kepada kitab Allah juga mendorong terciptanya hubungan yang harmonis antarindividu, yang ditunjukkan melalui sikap saling menghormati, menghargai perbedaan, dan bekerjasama dalam membangun kehidupan bermasyarakat.⁵⁴ Keterkaitan antara iman kepada al-Qur’an, akhlak yang mulia, dan ketakwaan dijelaskan dalam QS. al-Baqarah/2 : 2-4, sebagai berikut:

⁵³Dwi Muthia Ridha Lubis dkk., “Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>.

⁵⁴Tatik Pudjiani dan Bagus Mustakim, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, 1 ed. (Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), <https://buku.kemdikbud.go.id>.

ذَٰلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ ﴿٢﴾ الَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِالْغَيْبِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ ﴿٣﴾ وَالَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِمَا أُنزِلَ إِلَيْكَ وَمَا أُنزِلَ مِن قَبْلِكَ وَبِالْآخِرَةِ هُمْ يُوقِنُونَ ﴿٤﴾

Terjemahnya:

“Kitab al-Qur’an ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertakwa, yaitu mereka yang beriman kepada yang gaib, melaksanakan salat, dan menginfakkan sebagian rezeki yang Kami berikan kepada mereka, dan mereka yang beriman kepada al-Qur’an yang diturunkan kepadamu Muhammad dan kitab-kitab yang telah diturunkan sebelum engkau, dan mereka yakin akan adanya akhirat.”⁵⁵

Berdasarkan tafsiran dari buku tafsir muysassar terjemahan ayat tersebut menjelaskan bahwa, al-Qur’an merupakan kitab suci yang agung dan tidak diragukan lagi berasal dari Allah Swt. Oleh karena itu, tidaklah pantas jika seseorang meragukannya, sebab kebenarannya sangat nyata dan jelas, sehingga orang-orang yang bertakwa dapat mengambil manfaat darinya dalam bentuk ilmu yang bermanfaat dan amal saleh. Mereka adalah orang-orang yang takut kepada Allah dan taat terhadap aturan-aturan-Nya. Mereka meyakini hal-hal gaib yang tidak dapat dijangkau oleh pancaindra maupun akal semata, karena perkara-perkara tersebut hanya dapat diketahui melalui wahyu yang Allah sampaikan kepada para rasul-Nya, seperti keyakinan terhadap malaikat, surga, neraka, dan hal-hal gaib lainnya. Mereka juga membenarkan seluruh wahyu yang diturunkan kepada Nabi Muhammad berupa al-Qur’an dan as-Sunnah, serta kitab-kitab yang diturunkan kepada rasul-rasul sebelumnya, seperti Taurat, Injil, dan kitab lainnya.

⁵⁵Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur’an, 2018).

Selain itu, mereka meyakini kehidupan setelah mati, termasuk peristiwa hisab dan pembalasan atas amal perbuatan. Keimanan ini tidak hanya ada dalam hati, tetapi juga diwujudkan melalui ucapan dan perbuatan. Hari Akhir disebutkan secara khusus karena keyakinan terhadapnya menjadi motivasi utama untuk melakukan ketaatan, menjauhi larangan, dan terus melakukan evaluasi diri.⁵⁶

Dengan demikian, seorang muslim yang memiliki keimanan yang benar terhadap al-Qur'an akan mencerminkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-harinya, seperti bersikap jujur, bertanggung jawab, amanah, menghargai perbedaan, dan menghormati orang tua. Sebaliknya, ia akan menjauhi perilaku negatif seperti menyebarkan hoaks, merusak alam, melakukan tindakan anarkis atau vandalisme, menyebarkan kebencian, serta terlibat dalam praktik korupsi dan perilaku tercela lainnya.⁵⁷ Adapun hadist yang membahas tentang beriman kepada kitab-kitab Allah yaitu:

عَنْ أَبِي زُرْعَةَ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سَلُونِي فَهَابُوهُ أَنْ يَسْأَلُوهُ فَجَاءَ رَجُلٌ فَجَلَسَ عِنْدَ رُكْبَتَيْهِ فَقَالَ يَا رَسُولَ اللَّهِ مَا الْإِسْلَامُ قَالَ لَا تُشْرِكُ بِاللَّهِ شَيْئًا وَتُقِيمُ الصَّلَاةَ وَتُؤْتِي الزَّكَاةَ وَتَصُومُ رَمَضَانَ قَالَ يَا رَسُولَ اللَّهِ مَا الْإِيمَانُ قَالَ أَنْ تُؤْمِنَ بِاللَّهِ وَمَلَائِكَتِهِ وَكِتَابِهِ وَلِقَائِهِ وَرُسُلِهِ وَتُؤْمِنَ بِالْبَعْثِ وَتُؤْمِنَ بِالْقَدَرِ كُلِّهِ قَالَ صَدَقْتَ. (رواه مسلم).

⁵⁶Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh, *Tafsir Muyassar*, 1 ed. (Darul Haq, 2016), www.darulhaq.com.

⁵⁷Tatik Pudjiani dan Bagus Mustakim, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, 1 ed. (Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), <https://buku.kemdikbud.go.id>.

Artinya:

“Dari Abu Zur'ah dari Abu Hurairah dia berkata, Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: 'Kalian bertanyalah kepadaku'. Namun mereka takut dan segan untuk bertanya kepada beliau. Maka seorang laki-laki datang lalu duduk di hadapan kedua lutut beliau, laki-laki itu bertanya, 'Wahai Rasulullah, apakah Islam itu? 'Beliau menjawab, 'Islam adalah kamu tidak menyekutukan Allah dengan sesuatu apa pun, mendirikan shalat, membayar zakat, dan berpuasa Ramadhan.' Dia berkata, 'Kamu benar.' Lalu dia bertanya lagi, 'Wahai Rasulullah, apakah iman itu? ' Beliau menjawab, 'Kamu beriman kepada Allah, malaikat-Nya, kitab-Nya, beriman kepada kejadian pertemuan dengan-Nya, beriman kepada para Rasul-Nya, dan kamu beriman kepada hari kebangkitan serta beriman kepada takdir semuanya'. Dia berkata, 'Kamu benar. (HR. Muslim).”⁵⁸

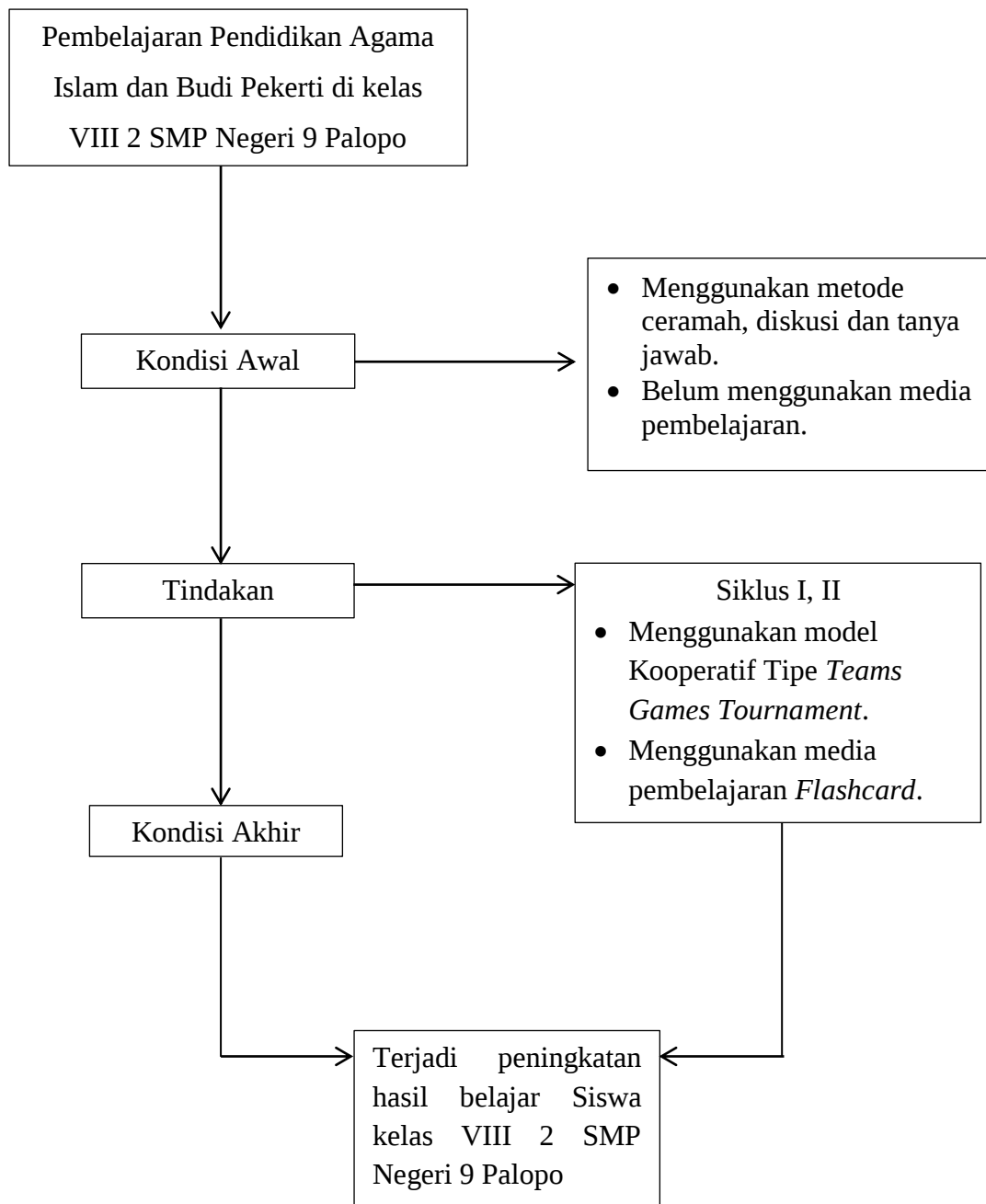
Hadist riwayat Muslim di atas secara jelas menyebutkan salah satu pokok ajaran Islam, yaitu beriman kepada kitab-kitab Allah. Hal ini menunjukkan bahwa kedudukan kitab-kitab Allah sangat fundamental dalam kehidupan seorang Muslim, karena kitab-kitab tersebut berfungsi sebagai wahyu ilahi yang menjadi pedoman hidup manusia. Beriman kepada kitab-kitab Allah berarti meyakini sepenuhnya bahwa Allah telah menurunkan wahyu kepada para rasul-Nya dalam bentuk kitab atau suhuf untuk menjadi petunjuk bagi umat manusia pada masanya masing-masing. Di antara kitab-kitab tersebut adalah Taurat yang diturunkan kepada Nabi Musa a.s., Zabur kepada Nabi Dawud a.s., Injil kepada Nabi Isa a.s., dan al-Qur'an kepada Nabi Muhammad saw. al-Qur'an merupakan kitab terakhir sekaligus penyempurna kitab-kitab sebelumnya, yang keaslian dan kemurniannya dijamin oleh Allah hingga akhir zaman. Hadist ini juga menegaskan bahwa iman kepada kitab-kitab Allah tidak hanya berarti percaya pada keberadaannya, tetapi juga mencakup kewajiban untuk mengamalkan ajaran-ajarannya, khususnya al-

⁵⁸ Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Iman, Juz 1, No. 10, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 29.

Qur'an sebagai pedoman hidup bagi umat Islam. Dengan meyakini dan mengamalkan isi al-Qur'an, seorang Muslim akan memiliki landasan yang kokoh dalam beribadah, bermuamalah, serta menjalani kehidupan sehari-hari.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan model pembelajaran yang monoton dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII 2 terlihat dari seringnya metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain model pengajaran yang cenderung monoton dan kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*. Diharapkan, solusi ini dapat mengatasi tantangan yang ada dan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun alur kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, hasil belajar siswa di kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo mengalami peningkatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berasal dari istilah bahasa Inggris “*Classroom Action Research*” merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di kelas untuk mengevaluasi dampak tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian. Pada penelitian ini akan diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo, dengan menggunakan model penelitian Kemmis and Mc Taggart.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

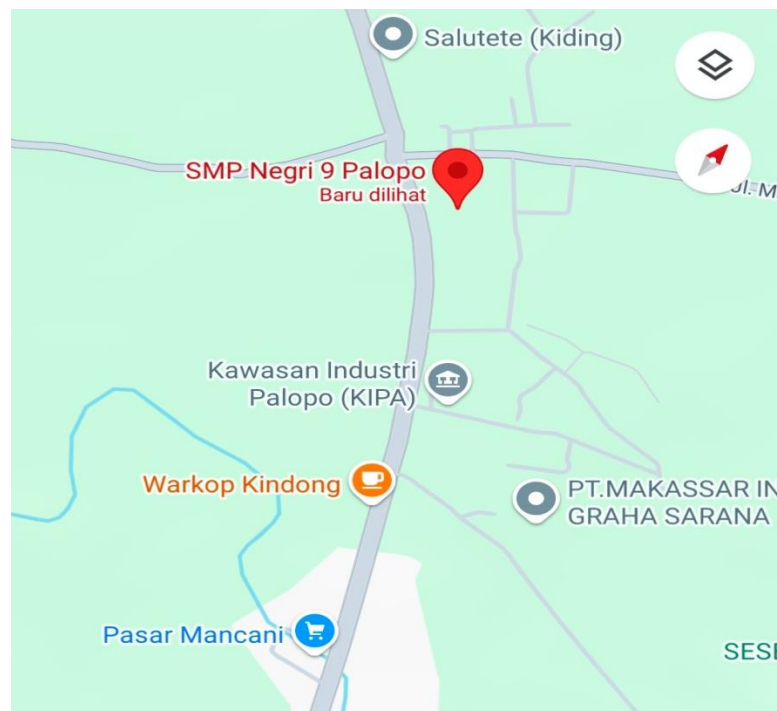
Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo dengan jumlah siswa sebanyak 21, siswa laki-laki berjumlah 8 orang dan siswa perempuan berjumlah 13 orang.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus.

3. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 9 Palopo yang bertempat di Jl. Poros Palopo-Masamba, Kelurahan Maroangin, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.

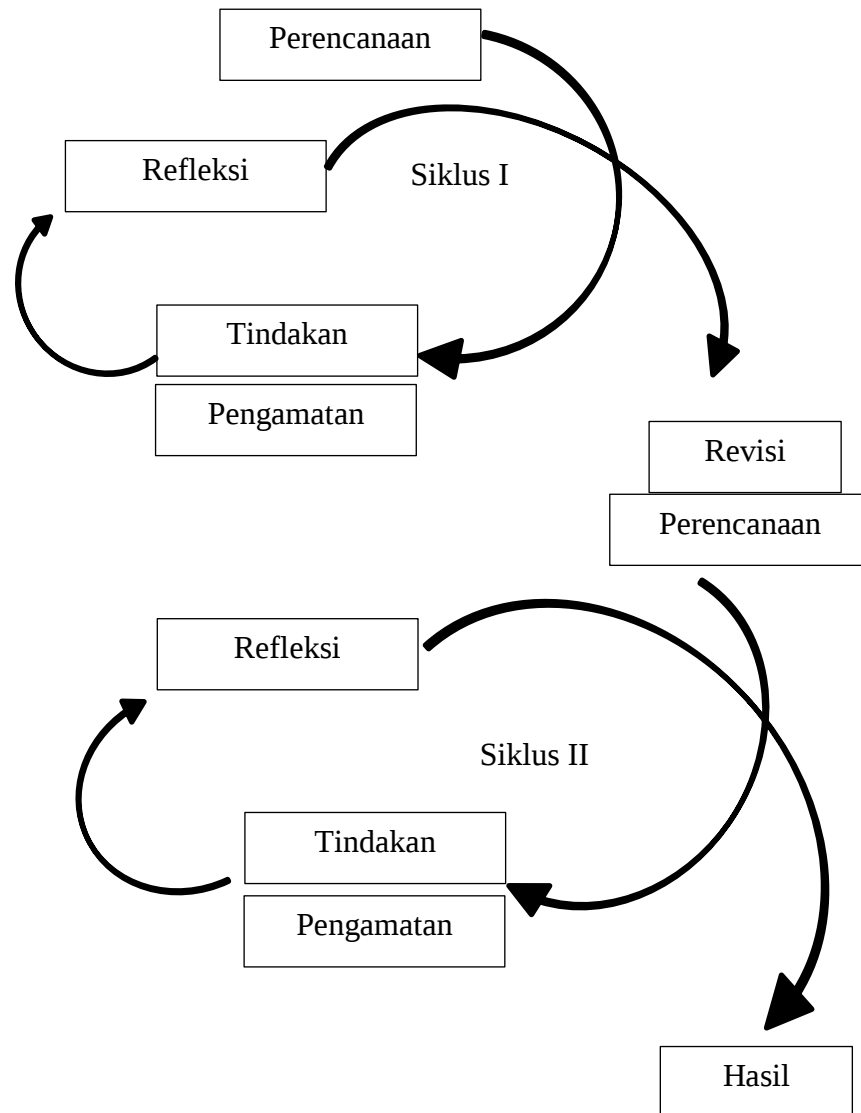


Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian

4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian direncanakan terdiri dari dua siklus dimana pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan tahapan-tahapan pada penelitian tindakan kelas, kecuali pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I.

Selanjutnya di uraikan gambaran tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini untuk tiap siklus yang dilihat pada gambar 3.2 berikut:



Gambar 3. 2 Alur Siklus Model Kemmis and Mc Taggart¹

¹Vindy Sunny dkk., “Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E di SDN Polisi 1 Kota Bogor,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1070–79, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>.

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan yaitu:

- 1) Berdiskusi dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mengajar di kelas VIII 2 di SMP Negeri 9 Palopo untuk mengalokasikan waktu penelitian.
- 2) Membuat modul ajar tentang materi yang diajarkan.
- 3) Menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan selama proses penelitian.
- 4) Membuat dan menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta lembar tes hasil belajar siswa..

b. Pelaksanaan

- 1) Guru memberikan salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.
- 2) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa, dilanjutkan dengan memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.
- 4) Guru menanyakan kesiapan siswa dengan memberikan *ice breaking*.
- 5) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

- 6) Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta al-Qur'an yang toleran.
- 7) Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.
- 8) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.
- 9) Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- 10) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu *Flashcard*.
- 11) Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*.

Selesai Mengajar:

- 1) Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh Siswa sebagai motivasi belajar.
- 2) Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.

c. Pengamatan

Observasi merupakan proses pengamatan terhadap segala aspek yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*. Proses ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dalam penelitian ini, yang di isi setiap kali sesi pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan dari awal hingga

akhir. Data yang diperoleh dari observasi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran yang dilakukan peneliti. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil dari Siklus I dan mengevaluasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Proses analisis ini membantu peneliti memahami dampak dari tindakan yang telah diambil dan merumuskan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki pada Siklus I, maka dilanjutkan dengan Siklus II, yang meliputi perencanaan ulang dan persiapan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses ini diulang dengan menjalankan seluruh langkah pembelajaran sesuai dengan hasil yang diperoleh dari Siklus I.

Siklus II

Siklus II bertujuan untuk memperbaiki aspek-aspek yang kurang berhasil pada Siklus I. Jika hasil refleksi dari Siklus I belum sepenuhnya mencapai tujuan penelitian, peneliti akan melanjutkan dengan Siklus II, yang mencakup seluruh tahapan mulai dari perencanaan hingga refleksi. Siklus atau putaran ini akan terus berlanjut hingga peneliti merasa bahwa permasalahan yang diteliti telah teratasi dan terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa, khususnya dalam materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan harapan mampu menciptakan generasi yang toleran terhadap perbedaan agama.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran pada penelitian ini ialah siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo yang bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Meyakini Kitab-Kitab Allah Menjadi Generasi Pecinta al-Qur'an yang Toleran.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah kajian.² Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap situasi kelas selama proses pembelajaran dengan memperhatikan interaksi antara guru dan siswa melalui lembar observasi yang telah disusun. Indikator aktivitas guru mencakup kemampuan dalam mengelola kelas, sedangkan indikator aktivitas siswa ditunjukkan melalui tingkat partisipasi mereka dalam model kooperatif dalam hal ini *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*. Pengamat memantau jalannya pembelajaran dari awal hingga akhir, kemudian memberikan penilaian terhadap aktivitas guru maupun siswa melalui lembar observasi yang tersedia. Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

²Komang Sukendra dan Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020).

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu.				
2.	Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				
3.	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.				
4.	Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.				
5.	Guru menyampaikan topik, tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran.				
6.	Guru menanyakan kesiapan siswa dengan memberikan <i>ice breaking</i> .				
7.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .				
8.	Guru menjelaskan materi secara singkat .				
9.	Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.				
10.	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.				
11.	Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.				
12.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media kartu <i>Flashcard</i> .				
13.	Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
14.	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.				
15.	Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh siswa sebagai motivasi belajar.				
16.	Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.				

Keterangan:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel

3.2 berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		4	3	2	1
1.	Siswa menjawab salam dari guru dan merespon panggilan guru saat diadakan absensi.				
2.	Siswa berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				
3.	Siswa bersikap tenang di dalam kelas dan tidak ribut				
4.	Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru.				
5.	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan manfaat pembelajaran.				
6.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.				
7.	Siswa senang saat diadakan <i>ice breaking</i> .				
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi pecinta al-Qur'an.				
9.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai tugas yang diberikan oleh guru.				
10.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing.				
11.	Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan.				
12.	Siswa memberikan pendapat saat diskusi.				
13.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
14.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
15.	Siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.				

Keterangan:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

2. Tes Hasil Belajar

Lembar tes hasil belajar dalam penelitian ini digunakan sebagai indikator utama untuk menilai efektivitas penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Tes belajar dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar³

No	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
1.	Menjelaskan pengertian iman kepada kitab-kitab Allah dengan benar.	C2- Memahami	Pilihan Ganda
2.	Menyebutkan nama-nama kitab Allah dan rasul penerimanya	C1-Mengingat	Pilihan Ganda
3.	Menjelaskan kandungan Al-Qur'an sebagai kitab suci terakhir.	C2-Memahami	Pilihan Ganda
4.	Menjelaskan pentingnya sikap toleransi dan menghargai umat beragama lain	C2-Memahami	Pilihan Ganda

³Dewi Amalia Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik," *Humanika, Kajian Mata Kuliah Umum* 21, no. 2 (2021): 151–72, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i229252>.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat, seperti daftar nama siswa, profil sekolah, foto aktivitas siswa dan aktivitas guru serta foto tindakan kelas pada saat penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dari sumber data dengan tujuan mendapatkan hasil yang valid. Dalam penelitian ini, teknik yang diterapkan mencakup pemberian tes, wawancara, observasi, serta dokumentasi.

1. Observasi

Peneliti melaksanakan observasi dengan mengamati secara langsung objek penelitian untuk memperoleh gambaran yang tepat mengenai aktivitas yang terjadi, situasi kelas selama pembelajaran berlangsung, serta tingkat ketercapaian terhadap rencana yang telah ditentukan.

2. Tes

Tes merupakan suatu prosedur yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang digunakan untuk menilai sejauh mana kemampuan seseorang.⁴ Dalam penelitian ini, tes dimanfaatkan sebagai alat untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi pecinta al-Qur'an yang toleran. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda.

⁴Aiman Faiz dkk., "Memahami Makna Tes Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan," *Jurnal Education and development* 10, no. 3 (2022): 492–95.

Peneliti memberikan tes tersebut kepada siswa dan menyediakan waktu agar mereka dapat membaca serta memahami setiap soal yang ada.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data bukti berupa dokumen, foto selama kegiatan penelitian dan catatan yang ada di SMP Negeri 9 Palopo.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data-data dikumpulkan, analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif, baik deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif.

1. Lembar Observasi

a. Analisis data observasi aktivitas guru

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah data observasi hasil aktivitas guru yang disaksikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo sebagai pengamat. Analisis data keterlaksanaan pembelajaran dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$= \frac{\text{jumlah skor rata - rata}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100^5$$

Setelah menganalisis data observasi aktivitas guru dan siswa, selanjutnya dapat dikategorikan pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

Persentase	Kategori
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik

⁵Firman dkk., "Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbasis Pelatihan Kepramukaan di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 156.

70-79	Cukup Baik
<60	Kurang Baik

b. Analisis data observasi aktivitas siswa

Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Data observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* terdiri dari 4 pilihan skala yang mempunyai kategori dari sangat baik, hingga kategori sangat kurang baik. Skor diisi dengan memberikan tanda check (✓) sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan. Kategori kelayakan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 3. 5 Skala Likert

Kategori	Skor yang diperoleh
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Untuk menghitung persentase analisis data hasil observasi aktivitas siswa digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

F = Frekuensi skor yang diperoleh

P = Angka Persentase

$$N = \text{Jumlah skor maksimum}^6$$

2. Tes Hasil Belajar

Data tes hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang diberikan kepada siswa kemudian dinilai secara individu. Tes diberikan disetiap akhir siklus tindakan untuk menganalisis hasil belajar siswa yaitu dengan cara menjumlah skor yang diperoleh siswa menjadi nilai siswa, dapat dihitung menggunakan rumus:

a. Rumus menghitung hasil belajar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100^7$$

b. Rubrik penilaian tes soal pilihan ganda

Rubrik penilaian tes soal pilihan ganda dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut.

Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian

No	Kriteria penilaian	Bobot skor
1	Jawaban benar	1
2	Jawaban salah	0

c. Rumus menghitung rata-rata

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (Nilai rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah banyak total yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai setiap siswa

N = Banyaknya siswa⁸

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alfabeta, 2021), https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.

⁷Andi Santoso, Octarina Hidayatus Sholikah, Dan Sri Pudjiwati, "Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor," *Pendas : Jurnal Ilmiah Guru Dasar* 08 (2023): 61.

d. Rumus menghitung presentase ketuntasan

$$\text{Persentase} \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%^9$$

Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah apabila hasil belajar siswa SMP Negeri 9 Palopo mencapai nilai minimal 80 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, apabila melebihi dari nilai minimal belajar siswa maka penelitian ini telah tuntas.¹⁰

⁸Lestari Waruwu, “Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Ulasan,” *Educativo Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 167–73, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.24>.

⁹Dinda Melissa Ardi dkk., “Analisis Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Kesetimbangan Ion Dan Ph Larutan Garam Melalui Pembelajaran Tatap Muka Terbatas,” *Journal of Chemical Education* 12, no. 1 (2023): 44–50.

¹⁰Satriani, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Rantai Makanan Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Di Kelas IV SDN I Labuan Lobo Kabupaten Tolitoli,” *Jurnal Kreatif Tadulako* 4, No. 9 (2021): 124.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

a. Pra siklus

Sebelum penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Flashcard*, peneliti mengadakan tes awal untuk mengukur kemampuan dasar siswa. Tes ini dilakukan pada pertemuan pertama, yaitu hari Senin, 14 Juli 2025, dan berisi 10 butir soal pilihan ganda. Nilai yang diperoleh dari tes tersebut dijadikan acuan sebagai data pra siklus untuk dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Data nilai tes pra siklus siswa sebelum penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Tes Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Abi Rauf Amiruddin	40	Tidak Tuntas
2	Akbar Mangopang	60	Tidak Tuntas
3	Cut Syafana Iksan	80	Tuntas
4	Diva Berlian Jodi	80	Tuntas
5	Fadel Muhammad	50	Tidak Tuntas
6	Faiqa Damia Ramli	80	Tuntas
7	Mardhia	80	Tuntas
8	Muh. Asadil	50	Tidak Tuntas
9	Muh. Rafa Rifai	50	Tidak Tuntas
10	Muhammad Adam Malik	60	Tidak Tuntas
11	Muhammad Fauzan	50	Tidak Tuntas

12	Muhammad Rifai Guntur Kalil	40	Tidak Tuntas
13	Mutiara Novania	80	Tuntas
14	Nabilatul Fiqrah	80	Tuntas
15	Nur Afiqah	70	Tidak Tuntas
16	Nur Awalia Ramadhani	70	Tidak Tuntas
17	Nur Syifa Hajra	80	Tuntas
18	Ridwan	60	Tidak Tuntas
19	Siti Nur Azizah	60	Tidak Tuntas
20	Vera Alika	80	Tuntas
21	Virgo	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1350	
Rata-rata		64,28	

Untuk menghitung hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100 \\
 &= \frac{8}{10} \times 100 \\
 &= 80
 \end{aligned}$$

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis rata-rata nilai tes pra siklus siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{1350}{21} \\
 &= 64,28
 \end{aligned}$$

Keterangan :

M = Mean (Nilai Rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah banyak total yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai setiap siswa

N = Banyaknya siswa

Berdasarkan tabel 4.1, hasil tes pra siklus siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo menunjukkan nilai rata-rata sebesar 64,28. Selanjutnya, peneliti

mengelompokkan nilai tersebut sesuai tingkat pencapaian masing-masing siswa sebagaimana ditampilkan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4. 2 Kategori Nilai Pra Siklus

Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Baik Sekali	8	38,09%
66-79	Baik	2	9,5%
56-65	Cukup Baik	4	19,04%
40-55	Kurang	7	33,33%
<40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah		21	100%

Berdasarkan data pada tabel 4.2, dari total 21 siswa yang menjadi sampel penelitian, tercatat 8 siswa memperoleh nilai dengan kategori baik sekali (38,09%), 2 siswa berada pada kategori baik (9,5%), 4 siswa tergolong dalam kategori cukup baik (19,04%), dan 7 siswa masuk kategori kurang dengan persentase (33,33%).

Pada tahap pra siklus, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa tergolong rendah. Dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 8 orang dengan persentase 38,09% yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Sementara itu, terdapat 13 siswa atau sekitar 61,90% yang belum mencapai ketuntasan belajar karena nilai yang diperoleh masih berada di bawah standar minimal yang ditetapkan. Rincian ketuntasan hasil belajar pada tahap pra siklus dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. 3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Tingkat Kategori	Predikat Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
80-100	Tuntas	8	38,09%
0-79	Tidak tuntas	13	61,90%
Jumlah		21	100%

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{8}{21} \times 100\% \\
 &= \frac{800}{21} \\
 &= 38,09\%
 \end{aligned}$$

b. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan, yakni pada hari Senin, 21 dan 28 Juli, dengan jadwal pukul 11.40–12.20 sebelum istirahat dan dilanjutkan kembali pukul 13.10–14.30. Pelaksanaan siklus ini bertujuan untuk mengevaluasi capaian hasil belajar siswa. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

- a) Berdiskusi dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mengajar di kelas VIII 2 di SMP Negeri 9 Palopo untuk mengalokasikan waktu penelitian.
- b) Membuat modul ajar tentang materi yang diajarkan.
- c) Menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan selama proses penelitian.
- d) Membuat dan menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta lembar tes hasil belajar siswa.

2) Tindakan

- a) Guru memberikan salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.
- b) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa, dilanjutkan dengan memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.
- c) Menyampaikan topik/tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran.
- d) Guru menanyakan kesiapan siswa dengan memberikan *ice breaking*.
- e) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.
- f) Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta al-Qur'an yang toleran.
- g) Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.
- h) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.
- i) Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- j) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu *Flashcard*.
- k) Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*.
- l) Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh siswa sebagai motivasi belajar.

m) Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran berikutnya, dan diakhiri dengan berdoa bersama.

3) Pengamatan

a) Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I

Hasil observasi terhadap pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Guru memasuki kelas tepat waktu.	4	4	8
2	Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.	4	4	8
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.	3	3	6
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.	2	2	4
5	Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkahlangkah pembelajaran.	4	4	8
6	Guru menanyakan kesiapan siswa dengan memberikan <i>ice breaking</i> .	4	4	8
7	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .	4	4	8
8	Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta al-Qur'an yang toleran.	3	3	6
9	Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.	4	4	8
10	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.	4	4	8
11	Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.	3	3	6
12	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>Teams Games Tournament</i>	3	4	7

	berbantuan media kartu <i>Flashcard</i> .			
13	Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .	3	3	6
14	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.	2	3	5
15	Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh siswa sebagai motivasi belajar.	2	2	4
16	Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.	3	4	7
Jumlah		52	55	107
Jumlah Maksimum			64	

Keterangan:

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1 = Kurang Baik | P1 : Pertemuan 1 |
| 2 = Cukup Baik | P2 : Pertemuan 2 |
| 3 = Baik | |
| 4 = Sangat Baik | |

Berdasarkan tabel 4.4, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I menunjukkan variasi capaian di setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, tercatat tiga aspek memperoleh nilai 2 dengan kategori cukup baik, enam aspek mendapat nilai 3 dengan kategori baik, serta tujuh aspek memperoleh nilai 4 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, pada pertemuan kedua terdapat dua aspek yang memperoleh nilai 2 kategori cukup baik, lima aspek mendapat nilai 3 kategori baik, dan sembilan aspek memperoleh nilai 4 kategori sangat baik. Rincian hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung disajikan pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 5 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pertemuan	Jumlah nilai	Persentase(%)	Kategori
1	52	81,25%	Baik
2	55	85,93%	Baik
Jumlah	107	167,18%	
Rata-rata	53,5	83,59%	Baik

Untuk menganalisis data aktivitas guru digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{jumlah skor setiap pertemuan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{64} \times 100\% \\
 &= 81,25\%
 \end{aligned}$$

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis rata-rata nilai keberhasilan observasi guru yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Rata – rata} &= \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{jumlah pertemuan}} \\
 &= \frac{107}{2} \\
 &= 53,5
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.5, pada siklus I hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama diperoleh total skor 52 atau persentase 81,25% dengan kategori baik. Sementara itu, pada pertemuan kedua nilainya meningkat menjadi 55 atau 85,93% dengan kategori baik. Rata-rata dari kedua pertemuan tersebut adalah 53,5 dengan persentase 83,59% yang termasuk kategori baik.

b) Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I

Adapun hasil lembar observasi siswa siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I

No	Aspek	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Siswa menjawab salam dari guru dan merespon panggilan guru saat diadakan absensi.	4	4	8
2	Siswa berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.	4	4	8
3	Siswa bersikap tenang di dalam kelas dan tidak ribut.	2	2	4
4	Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru.	1	2	3
5	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan manfaat pembelajaran.	3	3	6
6	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.	4	3	7
7	Siswa senang saat diadakan <i>ice breaking</i> .	4	4	8
8	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta al-Qur'an yang toleran.	3	3	6
9	Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai tugas yang diberikan oleh guru.	3	3	6
10	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing.	3	3	6
11	Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan.	1	2	3
12	Siswa memberikan pendapat saat diskusi.	1	2	3
13	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .	2	3	5
14	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .	3	4	7
15	Siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.	3	4	7
Jumlah		41	46	87
Jumlah Maksimum		60		

Keterangan:

1 = Kurang Baik

P1 : Pertemuan 1

2 = Cukup Baik

P2 : Pertemuan 2

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel 4.6, hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, terdapat tiga aspek yang memperoleh skor 1 dengan kategori kurang baik, dua aspek memperoleh skor 2 dengan kategori cukup baik, enam aspek memperoleh skor 3 dengan kategori baik, dan empat aspek memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, pada pertemuan kedua, empat aspek memperoleh skor 2 dengan kategori cukup baik, enam aspek memperoleh skor 3 dengan kategori baik, dan lima aspek memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4. 7 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan	Jumlah nilai	Persentase(%)	Kategori
1	41	68,33%	Kurang Baik
2	46	76,66%	Cukup Baik
Jumlah	87	144,99%	
Rata-rata	43,5	72,49%	Cukup Baik

Untuk menganalisis data aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{41}{60} \times 100\% \\
 &= 68,33\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis rata-rata nilai keberhasilan observasi siswa yaitu:

$$\begin{aligned}\text{Rata - rata} &= \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{jumlah pertemuan}} \\ &= \frac{87}{2} \\ &= 43,5\end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.7, hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa, pada pertemuan pertama, total skor yang diperoleh adalah 41 atau setara dengan persentase 68,33%, yang berada pada kategori kurang baik. Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 46 dengan persentase 76,66% yang termasuk kategori cukup baik. Secara keseluruhan, nilai rata-rata dari kedua pertemuan adalah 43,5 dengan persentase 72,49%, yang juga berada pada kategori cukup baik.

c) Hasil Tes Siklus I

Pada hari Senin, 28 Juli 2025, pukul 14.00–14.30, dilaksanakan pertemuan penutup siklus I, di mana guru memberikan tes individu dengan tujuan mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Lembar tes dibagikan kepada seluruh siswa sebagai bentuk evaluasi

akhir siklus I, kemudian guru mengarahkan mereka untuk mengerjakan soal secara mandiri tanpa adanya kerja sama antar siswa.

Adapun data hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Nilai Tes Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Abi Rauf Amiruddin	60	Tidak Tuntas
2	Akbar Mangopang	70	Tidak Tuntas
3	Cut Syafana Iksan	90	Tuntas
4	Diva Berlian Jodi	80	Tuntas
5	Fadel Muhammad	80	Tuntas
6	Faiqa Damia Ramli	90	Tuntas
7	Mardhia	80	Tuntas
8	Muh. Asadil	80	Tuntas
9	Muh. Rafa Rifai	80	Tuntas
10	Muhammad Adam Malik	70	Tidak Tuntas
11	Muhammad Fauzan	70	Tidak Tuntas
12	Muhammad Rifai Guntur Kalil	90	Tuntas
13	Mutiara Novania	90	Tuntas
14	Nabilatul Fiqrah	80	Tuntas
15	Nur Afiqah	80	Tuntas
16	Nur Awalia Ramadhani	80	Tuntas
17	Nur Syifa Hajra	90	Tuntas
18	Ridwan	80	Tuntas
19	Siti Nur Azizah	80	Tuntas
20	Vera Alika	90	Tuntas
21	Virgo	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1670	
Rata-rata		79,52	

Untuk menghitung hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100 \\
 &= \frac{7}{10} \times 100 \\
 &= 70
 \end{aligned}$$

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis rata-rata nilai tes siklus I siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M &= \frac{\Sigma x}{N} \\ &= \frac{1670}{21} \\ &= 79,52 \end{aligned}$$

Keterangan :

M = Mean (Nilai Rata-rata)

Σx = Jumlah banyak total yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai setiap siswa

N = Banyaknya siswa

Berdasarkan tabel 4.8, hasil tes pada siklus I untuk siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79,52. Selanjutnya, peneliti mengelompokkan nilai tersebut ke dalam kategori tingkat keberhasilan masing-masing siswa sebagaimana ditampilkan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4. 9 Kategori Nilai Siklus I

Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Baik Sekali	16	76,19%
66-79	Baik	3	14,28%
56-65	Cukup Baik	2	9,52%
40-55	Kurang	-	-
<40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.9, dari total 21 siswa yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 16 orang dengan persentase (76,19%) memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, 3 orang dengan persentase (14,28%) berada pada kategori baik, dan 2 orang dengan persentase (9,52%) masuk dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di SMP Negeri 9 Palopo yaitu sebesar 80, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya materi Meyakini Kitab-Kitab Allah Menjadi Generasi Pecinta al-Qur'an yang Toleran, secara klasikal melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4. 10 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tingkat Kategori	Predikat Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
80-100	Tuntas	16	76,19%
0-79	Tidak tuntas	5	23,80%
Jumlah		21	100%

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan siswa sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{21} \times 100\%$$

$$= \frac{1600}{21}$$

$$= 61,90\%$$

Berdasarkan data pada tabel 4.10 terdapat 16 siswa dengan persentase (76,19%) yang mencapai nilai diatas 80 sehingga dinyatakan tuntas, sedangkan 5 siswa dengan persentase (23,80%) memperoleh nilai di bawah 80 sehingga belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebesar 80% menunjukkan bahwa pada siklus I target

ketuntasan secara klasikal belum terpenuhi. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

4) Refleksi

Refleksi dilaksanakan setelah menyelesaikan seluruh tahapan pembelajaran pada siklus I dengan tujuan mengidentifikasi berbagai kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran. Kegiatan ini juga berfungsi sebagai evaluasi untuk menentukan tindakan perbaikan serta penyesuaian yang perlu diterapkan pada tahap perencanaan siklus berikutnya.

Pada pelaksanaan siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu 16 orang atau 76,19% dari keseluruhan siswa, dengan nilai yang telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku. Meskipun demikian, masih terdapat 5 siswa dengan persentase 23,80% yang belum mencapai standar ketuntasan, sehingga diperlukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih menghadapi sejumlah kendala. Pada tahap awal penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, sebagian siswa tampak canggung dan kebingungan dengan perubahan pola pembelajaran dari metode konvensional menjadi model yang menuntut partisipasi aktif. Perubahan ini menuntut siswa yang sebelumnya hanya mendengarkan dan mencatat untuk berperan aktif sebagai sumber informasi dalam kelompoknya. Beberapa siswa masih kurang memperhatikan penjelasan guru,

ragu mengajukan pertanyaan, serta enggan menyampaikan pendapat di depan kelas karena belum terbiasa mempresentasikan hasil diskusi.

Dari sisi pengelolaan pembelajaran, peneliti belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang berbicara di luar konteks pelajaran dan kurangnya pemberian apresiasi awal. Bimbingan kepada siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun pendapat juga belum maksimal. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan perbaikan, antara lain mengoptimalkan pengelolaan kelas, meningkatkan bimbingan kepada siswa untuk aktif berinteraksi, serta melakukan pembentukan kelompok yang lebih menarik agar keterlibatan siswa meningkat.

c. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin 04 dan 11 Agustus, dengan pembelajaran berlangsung pukul 11.40–12.20 dan dilanjutkan pukul 13.10–14.30. Pelaksanaan pada siklus ini mengikuti alur yang serupa dengan siklus I, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, serta refleksi.

1) Perencanaan

Pada siklus II, tahap perencanaan dilaksanakan dengan mengikuti alur yang serupa dengan siklus I. Guru menyiapkan materi pembelajaran tentang Meyakini Kitab-Kitab Allah Menjadi Generasi Pecinta al-Qur'an yang Toleran, sekaligus melanjutkan bagian materi yang belum selesai pada siklus sebelumnya. Selain itu, guru juga menyiapkan instrumen observasi untuk memantau kondisi kelas serta aktivitas pembelajaran selama proses berlangsung.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II mengikuti tahapan yang sama seperti pada siklus I, namun disertai dengan penyempurnaan yang lebih sistematis berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya antara lain mengoptimalkan pengelolaan kelas, meningkatkan bimbingan kepada siswa untuk aktif berinteraksi, serta melakukan pembentukan kelompok yang lebih menarik agar keterlibatan siswa meningkat. Selama proses pembelajaran, guru berperan aktif dalam memantau jalannya kegiatan belajar mengajar untuk mengidentifikasi siswa yang kurang konsentrasi atau menghadapi hambatan dalam memahami materi. Catatan mengenai kendala yang muncul di setiap pertemuan sangat penting agar pembelajaran di pertemuan berikutnya dapat berjalan lebih efektif.

3) Pengamatan

a) Hasil lembar observasi guru siklus II

Adapun hasil lembar observasi guru siklus II dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II

No	Aspek	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Guru memasuki kelas tepat waktu.	4	4	8
2	Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.	4	4	8
3	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.	3	3	6
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.	3	3	6
5	Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkahlangkah pembelajaran.	4	4	8
6	Guru menanyakan kesiapan siswa dengan memberikan <i>ice breaking</i> .	4	4	8

7	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .	4	4	8
8	Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta al-Qur'an yang toleran.	4	4	8
9	Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.	4	4	8
10	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.	3	4	7
11	Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan siswa aktif dalam proses pembelajaran.	3	4	7
12	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media kartu <i>Flashcard</i> .	4	4	8
13	Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .	4	4	8
14	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.	3	3	6
15	Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh siswa sebagai motivasi belajar.	3	3	6
16	Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.	4	4	8
Jumlah		58	60	118
Jumlah Maksimum		64		

Keterangan:

- | | | |
|---|---------------|------------------|
| 1 | = Kurang Baik | P1 : Pertemuan 1 |
| 2 | = Cukup Baik | P2 : Pertemuan 2 |
| 3 | = Baik | |
| 4 | = Sangat Baik | |

Berdasarkan tabel 4.11 terlihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II menunjukkan peningkatan kualitas. Pada pertemuan pertama, terdapat enam aspek yang memperoleh skor 3 dengan kategori baik, dan sepuluh aspek yang

mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, pada pertemuan kedua, empat aspek mendapatkan skor 3 kategori baik, dan dua belas aspek memperoleh skor 4 kategori sangat baik. Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4. 12 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pertemuan	Jumlah nilai	Persentase (%)	Kategori
1	58	90,62%	Sangat Baik
2	60	93,75%	Sangat Baik
Jumlah	118	184,37%	
Rata-rata	59	92,18%	Sangat Baik

Untuk menganalisis data aktivitas guru digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{jumlah skor setiap pertemuan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{64} \times 100\% \\
 &= 90,62\%
 \end{aligned}$$

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis rata-rata nilai keberhasilan observasi guru yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Rata – rata} &= \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{jumlah pertemuan}} \\
 &= \frac{118}{2} \\
 &= 59
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.12 memperlihatkan bahwa pada siklus II, hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan capaian yang sangat baik. Pada pertemuan pertama, guru memperoleh skor 58 dengan persentase 90,62%, sedangkan pada pertemuan

kedua mencapai skor 60 dengan persentase 93,75%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 59 dengan persentase 92,18%, yang masuk dalam kategori sangat baik.

b) Hasil lembar observasi siswa siklus II

Adapun hasil lembar observasi siswa siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II

No	Aspek	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1	Siswa menjawab salam dari guru dan merespon panggilan guru saat diadakan absensi.	4	4	8
2	Siswa berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.	4	4	8
3	Siswa bersikap tenang di dalam kelas dan tidak ribut.	3	3	6
4	Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru.	3	3	6
5	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan manfaat pembelajaran.	3	4	7
6	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.	3	3	6
7	Siswa senang saat diadakan <i>ice breaking</i> .	4	4	8
8	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi pecinta al-Qur'an yang toleran.	3	4	7
9	Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai tugas yang diberikan oleh guru.	3	4	7
10	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing.	4	4	8
11	Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan.	2	3	5
12	Siswa memberikan pendapat saat diskusi.	2	3	5
13	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media Flashcard.	4	4	8
14	Siswa merasa senang ketika guru	4	4	8

menggunakan model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
15	Siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.	4	4	8
Jumlah		50	55	105
Jumlah Maksimum		60		

Keterangan:

- | | | |
|---|---------------|------------------|
| 1 | = Kurang Baik | P1 : Pertemuan 1 |
| 2 | = Cukup Baik | P2 : Pertemuan 2 |
| 3 | = Baik | |
| 4 | = Sangat Baik | |

Berdasarkan tabel 4.13, dapat dilihat bahwa pada siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Pada pertemuan pertama, terdapat dua aspek yang memperoleh skor 2 (kategori cukup baik), enam aspek memperoleh skor 3 (kategori baik), dan tujuh aspek memperoleh skor 4 (kategori sangat baik). Sementara pada pertemuan kedua, lima aspek memperoleh skor 3 (kategori baik) dan sepuluh aspek memperoleh skor 4 (kategori sangat baik).

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *Flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, baik dalam diskusi kelompok, presentasi hasil kerja, maupun partisipasi dalam permainan edukatif. Perbaikan strategi pada siklus II, seperti pengaturan kelompok yang lebih variatif, pemberian arahan yang lebih jelas, dan motivasi tambahan, berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan

diri siswa serta kemampuan mereka untuk berkolaborasi secara efektif. Hal ini juga menunjukkan bahwa suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih optimal.

Hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4. 14 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan	Jumlah nilai	Persentase (%)	Kategori
1	50	83,33%	Baik
2	55	91,66%	Sangat Baik
Jumlah	105	174,99%	
Rata-rata	52,5	87,49%	Baik

Untuk menganalisis data aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{50}{60} \times 100\% \\
 &= 83,33\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis rata-rata nilai keberhasilan observasi siswa yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata} &= \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{jumlah pertemuan}} \\
 &= \frac{105}{2} \\
 &= 52,5
 \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 4.14 menunjukkan bahwa pada siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* meningkat. Pertemuan pertama memperoleh skor 50 (83,33%, kategori baik), sedangkan pertemuan kedua naik menjadi 55 (91,66%, kategori sangat baik). Rata-rata kedua pertemuan adalah 52,5 (87,49%, kategori baik).

c) Hasil tes siklus II

Pertemuan akhir siklus II dilaksanakan tes pada hari senin 11 Agustus 2025 jam 14.00-14.30, guru memberikan tes secara individual yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan. Guru membagikan lembar tes kepada seluruh siswa sebagai tindakan diakhir siklus II, kemudian guru mempersilahkan siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan dan siswa tidak diperbolehkan bekerja sama. Adapun data hasil tes siswa siklus II dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut:

Tabel 4. 15 Hasil Tes Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Abi Rauf Amiruddin	80	Tuntas
2	Akbar Mangopang	90	Tuntas
3	Cut Syafana Iksan	90	Tuntas
4	Diva Berlian Jodi	90	Tuntas
5	Fadel Muhammad	80	Tuntas
6	Faiqa Damia Ramli	90	Tuntas
7	Mardhia	80	Tuntas
8	Muh. Asadil	90	Tuntas
9	Muh. Rafa Rifai	90	Tuntas
10	Muhammad Adam Malik	80	Tuntas
11	Muhammad Fauzan	80	Tuntas
12	Muhammad Rifai Guntur Kalil	80	Tuntas
13	Mutiara Novania	80	Tuntas
14	Nabilatul Fiqrah	90	Tuntas
15	Nur Afiqah	90	Tuntas
16	Nur Awalia Ramadhani	90	Tuntas
17	Nus Syifa Hajra	80	Tuntas

18	Ridwan	80	Tuntas
19	Siti Nur Azizah	80	Tuntas
20	Vera Alika	90	Tuntas
21	Virgo	80	Tuntas
Jumlah		1780	
Rata-rata		84,76	

Untuk menghitung hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100 \\
 &= \frac{9}{10} \times 100 \\
 &= 90
 \end{aligned}$$

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis rata-rata nilai tes siklus

II siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma x}{N} \\
 &= \frac{1780}{21} \\
 &= 84,76
 \end{aligned}$$

Keterangan :

M = Mean (Nilai Rata-rata)

Σx = Jumlah banyak total yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai setiap siswa

N = Banyaknya siswa

Berdasarkan tabel 4.15 menunjukkan bahwa hasil keseluruhan tes siklus II siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo diperoleh nilai rata-rata 84,76 dan selanjutnya peneliti mengklasifikasikan nilai-nilai tersebut berdasarkan tingkat keberhasilan dari masing-masing siswa sebagaimana tabel 4.16 berikut:

Tabel 4. 16 Kategori Nilai Siklus II

Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Baik Sekali	21	100%
66-79	Baik	-	-
56-65	Cukup Baik	-	-
40-55	Kurang	-	-
<40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan bahwa dari 21 siswa yang mengikuti tes evaluasi pada siklus II ternyata 21 siswa yang mendapatkan nilai termasuk kategori baik sekali dengan persentase 100%.

Pada pelaksanaan siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dari total 21 siswa yang mengikuti pembelajaran, seluruhnya berhasil mencapai ketuntasan belajar. Setiap siswa memperoleh nilai yang memenuhi atau bahkan melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Dengan demikian, tingkat ketuntasan belajar pada siklus ini mencapai 100%, yang menandakan bahwa semua siswa telah memenuhi standar keberhasilan yang diharapkan. Rincian ketuntasan hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.17 berikut:

Tabel 4. 17 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tingkat Kategori	Predikat Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
80-100	Tuntas	21	100%
0-79	Tidak tuntas	-	-
Jumlah		21	100%

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan siswa sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{21} \times 100\%$$

$$= \frac{2100}{21}$$

$$= 100\%$$

4) Refleksi

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *Flashcard* pada setiap tahapan tindakan telah selesai dilaksanakan. Seluruh prosedur dan langkah-langkah pembelajaran berjalan sesuai rencana, sebagaimana terlihat dari hasil pengamatan yang tercatat pada lembar observasi. Hasil tes belajar siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo pada siklus II menunjukkan pencapaian yang memuaskan serta telah memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil dan tuntas, sehingga tidak diperlukan pelaksanaan siklus tambahan.

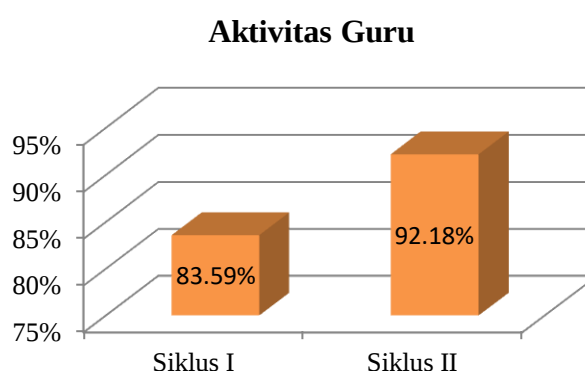
B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo

Pada penelitian ini, penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart berupa perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, yakni satu pertemuan untuk kegiatan pembelajaran dan satu pertemuan untuk pelaksanaan tes siklus. Sebelum penelitian dimulai, peneliti terlebih dahulu mengukur kondisi awal siswa melalui tes pra siklus pada materi yang dipelajari. Hasil tes ini digunakan sebagai acuan untuk membandingkan capaian belajar antara tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dilakukan pada setiap pelaksanaan pembelajaran di masing-masing siklus, sedangkan tes hasil belajar diberikan satu kali, yaitu pada akhir siklus II. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta tes hasil belajar siswa.

Setelah menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, hasil didapatkan dari aktivitas guru dan siswa dalam siklus I dan II mengalami peningkatan. Pada siklus I, aktivitas guru dari pertemuan 1 hingga 2 dapat dikategorikan menjadi baik dengan nilai rata-rata 83,59%, akan tetapi masih ada beberapa kekurangan seperti guru belum sepenuhnya mampu menciptakan

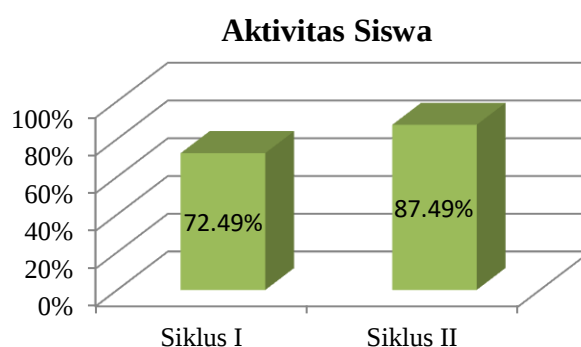
suasana kelas yang kondusif, bimbingan kepada siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun pendapat juga belum maksimal. Pada siklus II guru sudah dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Guru sudah dapat melaksanakan setiap langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang pada modul dengan lebih baik, sehingga pada siklus berikutnya dapat dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 92,18%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1 Berikut:



Gambar 4. 1 Grafik Hasil Aktivitas Guru Pada Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terlihat bahwa rata-rata aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan adanya upaya perbaikan yang dilakukan guru sehingga pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo sudah meningkat. Selain itu, Peningkatan juga tampak pada penerapan model koooperatif tipe *Teams Games Tournament* jika ditinjau dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa masih berada pada kategori cukup baik dengan rata-rata sebesar 72,49%. Beberapa aspek yang menjadi catatan pada tahap ini adalah masih adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan, serta kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan pendapat di hadapan teman-temannya. Kondisi ini dapat dipahami karena sebagian besar siswa belum terbiasa melakukan presentasi maupun terlibat aktif dalam diskusi kelas. Pada siklus II terlihat adanya perubahan positif yang cukup jelas. Siswa mulai menunjukkan perhatian yang lebih serius terhadap penjelasan guru, keberanian dalam mengajukan pertanyaan semakin meningkat, dan keaktifan dalam menyampaikan pendapat maupun hasil diskusi kelompok juga mengalami kemajuan. Dengan adanya perbaikan tersebut, rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 87,49% dan masuk ke dalam kategori baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4. 2 Grafik Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam penerapan model kooperatif tipe

Teams Games Tournament menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Peningkatan ini tidak hanya menggambarkan keterlibatan siswa yang semakin baik dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengaruh positif berupa dorongan motivasi yang kuat bagi siswa untuk lebih aktif, percaya diri, serta bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, penerapan model TGT tidak hanya berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

2. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo

Data hasil belajar siswa diperoleh peneliti melalui pelaksanaan tes pra siklus, siklus I, dan siklus II. Rata-rata tingkat ketuntasan belajar yang dicapai siswa pada setiap tahapan dapat dilihat pada Tabel 4.18 berikut:

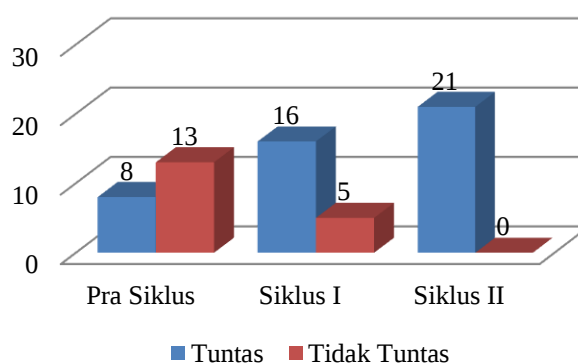
Tabel 4. 18 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kategori	Jumlah			Persentase(%)		
		PS	SI	SII	PS	SI	SII
80-100	Tuntas	8	16	21	38,09%	76,19%	100%
0-79	Tidak Tuntas	13	5	-	61,90%	23,80%	-
Jumlah		21	21	21	100%	100%	100%

Dapat dilihat bahwa hasil tes pada siklus II jauh lebih baik dibandingkan hasil pra-siklus maupun siklus I. Pada tahap pra-siklus, hanya 8 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 13 siswa masih belum tuntas. Kondisi ini mulai membaik pada siklus I, dengan 16 siswa dinyatakan tuntas dan 5 siswa

belum tuntas. Peningkatan yang lebih signifikan tampak pada siklus II, di mana seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar pada pra siklus hanya mencapai 38,09%, meningkat menjadi 61,90% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 100% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 61,91% dari pra siklus hingga siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa target penelitian mengenai ketuntasan belajar peserta didik berhasil tercapai sesuai dengan harapan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat secara nyata melalui perbandingan hasil belajar pada setiap siklus yang telah dilaksanakan. Adapun gambaran lebih rinci mengenai peningkatan hasil belajar siswa dapat diamati pada gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4. 3 Grafik Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 80. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 9 Palopo. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh:

Nabila Salsabila dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* pada muatan IPS kelas IV SD meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dari 42% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II, atau naik 33%, menunjukkan efektivitasnya dalam menciptakan pembelajaran aktif, interaktif, dan kolaboratif.⁸⁴

Virna Putri Risia, Julianto, Faridah, dan Endah Rahmawati (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flashcards* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo” mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media *Flashcards* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁸⁵

⁸⁴Salsabila dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnamen* Berbantuan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS Kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung.”

⁸⁵Virna Putri Risia dkk., “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flash Cards* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo.”

Hafifah Awalia Hafiz dan Fenny Tanalinal Khasna (2023) menemukan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan *Flashcard* di sekolah dasar berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa melalui kolaborasi, pertukaran informasi, dan motivasi belajar yang lebih tinggi.⁸⁶

Lalu Usman Ali, Tirmayasari, dan Muhammad Zaini (2021) dalam penelitiannya berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game *Number One* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa” melaporkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 74,0 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 73,9%, angka ini masih berada di bawah indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan, yaitu $\geq 85\%$. Kondisi tersebut terjadi karena sebagian siswa masih dalam tahap beradaptasi terhadap aturan permainan dan pembagian tugas kelompok, sehingga keterlibatan mereka belum optimal. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, seperti penjelasan aturan yang lebih terperinci, pembagian peran yang lebih merata, serta pemberian motivasi untuk saling membantu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 75,5 dengan ketuntasan klasikal 87%. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran ini tergolong positif, dengan skor rata-rata 77,8 yang masuk kategori “positif”.⁸⁷

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perpaduan

⁸⁶Hafiz dan Khasna, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Flashcard di Sekolah Dasar*.

⁸⁷Ali dkk., “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”

antara suasana belajar yang menyenangkan dan penggunaan media pembelajaran yang relevan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif. Dengan demikian, model ini direkomendasikan untuk diterapkan, khususnya pada pembelajaran kelas VIII, yang memerlukan pendekatan berbasis permainan guna menumbuhkan kreativitas sekaligus menjaga antusiasme siswa selama proses belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII 2 SMP Negeri 9 Palopo. Secara keseluruhan, penerapan model ini menunjukkan perubahan yang signifikan, baik dalam peningkatan hasil belajar, peningkatan kerjasama antar siswa, maupun peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

1. Penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan atau games turnamen dan pemberian penghargaan kelompok. Dalam kegiatan *Games Tournament*, media *Flashcard* digunakan sebagai alat utama permainan, di mana setiap kartu berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa untuk memperoleh skor bagi timnya. Penggunaan media *Flashcard* ini membuat kompetisi menjadi lebih menarik dan menantang, sekaligus membantu siswa mengingat materi dengan lebih efektif. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya kegiatan, memastikan setiap kelompok bekerja sama, serta mengatur jalannya *Games Tournament* agar berlangsung adil dan menyenangkan. Model ini mendorong partisipasi

aktif semua siswa tanpa memandang tingkat kemampuan, karena setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab yang sama. Penerapan *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Flashcard* juga terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya, menjawab, mampu bekerja sama, menghargai pendapat teman dan meningkatkan partisipasi siswa dalam *Tournament*. Selain itu, penerapan model ini juga meningkatkan motivasi dan antusias siswa sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.

2. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari perolehan nilai yang terus meningkat. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus diperoleh rata-rata 64,28 dengan jumlah siswa yang tuntas 8 orang dengan persentase 38,09%. Hasil tes siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 79,52 dengan jumlah siswa yang tuntas 16 orang dengan persentase 76,19% dan nilai hasil tes siswa pada siklus II diperoleh rata-rata 84,76 dengan jumlah siswa yang tuntas 21 orang dengan persentase 100%.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* memberikan dampak positif terhadap peningkatan model pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Implikasi dari temuan ini meliputi:

1. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa, mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik, dan menciptakan suasana kelas yang dinamis serta kondusif.
2. Model pembelajaran yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri, baik saat menjawab pertanyaan maupun ketika berdiskusi bersama teman sekelas.
3. Pelatihan bagi guru sangat penting dilakukan agar mereka memiliki kemampuan merancang dan menerapkan model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* secara tepat, sehingga penerapannya dapat memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
4. Kurikulum PAI perlu disesuaikan dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbantuan media *Flashcard*, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan, sekaligus membentuk karakter siswa secara menyeluruh.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard* secara kreatif, menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa, serta memberikan motivasi dan penghargaan untuk meningkatkan semangat belajar.
2. Bagi siswa, diharapkan menyediakan sarana pembelajaran yang memadai, memfasilitasi pelatihan guru, dan mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif.
3. Bagi orang tua, diharapkan mendukung proses belajar anak melalui pendampingan, motivasi, penyediaan fasilitas belajar, serta menjalin komunikasi yang baik dengan guru untuk memantau perkembangan anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, menggunakan variasi media pembelajaran lain yang relevan, serta menambahkan instrumen pengukuran lain untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede Kurnia, dan Yadi Heryadi. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Holistika* 5, no. 2 (2021): 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>.
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. XV. Pustaka Pelajar, 2016.
- Aiman Faiz, Nugraha Permana Putra, dan Fajar Nugraha. "Memahami Makna Tes Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan." *Jurnal Education and development* 10, no. 3 (2022): 492–95.
- Aishiyah Saputri Laswi dan Bungawati. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Materi Organel Sel." *Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 4744.
- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Muhtadiin* 7, no. 01 (2021): 250.
- Ali, Lalu Usman, Tirmayasri, dan Muhammad Zaini. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Konstan - Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2021): 43–51. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>.
- Andi Arif Pameessangi. *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Aksara Timur, 2021.
- Ani Daniyati. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1: 284.
- Annur, Najma, Fitriani, St.Marwiyah, dan Fauziah Zainuddin. "Efektivitas Penggunaan Kartu Flash Aturan Tajwid pada Kemampuan Kognitif Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ilmiah* 1, no. 1 (2024): 34.
- Ariani, Hasbi, dan Bustanul Iman RN. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Modifikasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTS Yayasan Al-Hidayah Malili." *IJIER, Indonesian Journal of Islamic Education Review* 2, no. 1 (2025): 39–48.
- Arifuddin dan Abdul Rahim Karim. "Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi." *DIDAKTIKA* 10, no. 1 (2021): 19.
- Asnil Aidah Ritonga, Zulfahmi Lubis, Abdul Latif Hutagaol, Sri Rezeqi, dan Rafiqah Wardah Manurung. "manfaat pendidikan islam." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 10704.
- Basyir, Muhammad Syaikhul, Aqimi Dinana, dan Aulia Diana Devi. "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam

- Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, no. 1 (2022): 51–52. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>.
- Beni Ahmad Saebani dan Januari. *Fiqh Ushul Fiqh*. 2 ed. Cv Pustaka Setia, 2022.
- Bp, Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, dan Yuyun Karlina. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Jurnal Al Urwatul Wutsqa* 2, no. 1 (2022): 2–4.
- Damayanti, Ayu. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.” *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022).
- Darise, Gina Nurvina. “Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks ‘Merdeka Belajar.’” *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization* 02, no. 02 (2021): 3.
- Darise, Gina Nurvina. “Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks ‘Merdeka Belajar.’” *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization* 02, no. 02 (2021): 5–6.
- Dewi Amalia Nafiati. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.” *Humanika, Kajian Mata Kuliah Umum* 21, no. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i229252>.
- Dewi Masyithoh Al Falah dan Brillian Rosy. “Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 272.
- Dinda Melissa Ardi, Erviyenni, dan Maria Erna. “Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Keseimbangan Ion Dan Ph Larutan Garam Melalui Pembelajaran Tatap Muka Terbatas.” *Journal of Chemical Education* 12, no. 1 (2023): 44–50.
- Febrianto, Kukuh, Via Yustitia, dan Apri Irianto. “Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard di Sekolah Dasar.” *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 16, no. 29 (2020): 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>.
- Firman, Nurqalbi, dan Hisbullah. “Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbasis Pelatihan Kepramukaan di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 156.
- Firmansyah, Mokh. Iman. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17 (2019): 82.
- Hafiz, Hafifah Awalia, dan Fenny Tanalinal Khasna. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Flashcard di Sekolah Dasar*. 1, no. 3 (2023): 135–40.
- Hasriadi. *Strategi Pembelajaran*. Mata Kata Inspirasi, 2022.

- Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, dkk. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 532.
- Hilda Nur Maziyyah dan Erna Zumrotun. "Pengaruh Media Flshcard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi di SDN 3 Karangaji." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 1 (2024): 157–64.
- Homroul Fauhah dan Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34.
- I Putu Ayub Darmawan, Opan Arifudin, Reno Renaldi, dan Ni Made Rianita. *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan (Model, Teknik dan Implementasi)*. Widiaa Bhakti Persada, 2021.
- Intan Kusumawati, Nana Citrawati Lestari, Chintani Sihombing, dkk. *Pengantar Pendidikan*. CV Rey Media Grafika, 2023.
- Julaeha, Siti, dan Mohamad Erihadiana. "Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional." *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 3, no. 3 (2021): 403–14. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v3i3.449>.
- Kartini, Naidin Syamsuddin, Mustafa Mustafa, dkk. "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman." *Madaniya* 3, no. 4 (2022): 4. <https://doi.org/10.53696/27214834.272>.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Unit percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Kementrian Agama RI. *Al-qur'an dan Terjemahnya*. Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Komang Sukendra dan Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press, 2020.
- Lestari Waruwu. "Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Ulasan." *Educativo Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 167–73. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.24>.
- Lubis, Dwi Muthia Ridha, Elawati Manik, Mardianto, dan Nirwana Anas. "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>.
- Mahmudi, Mahmudi. "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi." *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019): 92. <https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>.

- Marwiyah. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1 ed. Penerbit Aksara Timur, 2015.
- Marwiyah. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1 ed. Penerbit Aksara Timur, 2015.
- Matlani dan Aan Yusuf Khunaifi. “Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003.” *Jurnal Ilmiah Iqra’* 13 (2019): 84.
- Muhammad Agil Amin. “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlas (112): 1-4.” *INCARE: Internasional Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (2022): 366.
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah, Mawardi, Sitti Marwiyah, dkk. “Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Guru PAI di Kota Palopo.” *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (2022): 148. <https://doi.org/10.35906/resona.v5i2.771>.
- Mustopa, Muhammad Isnaini, dan Abdurrahmansyah. “Peran Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Digital.” *Muaddib: Islamic Education Journal* 7, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v7i1.24475>.
- Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, dan E. Hamsa Suaidi. “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Games Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.” *Journal Of Education Studies* 2, no. 2 (2022): 196.
- Pradana, Rosananda Arnas, dan Agus Budi Santosa. “Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio Dan Televisi.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, no. 03 (2020): 575–83. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p575-583>.
- Qasim, Muhammad. “Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran.” *Jurnal Diskursus Islam* 04 (2016): 486.
- Rika, Guru PAI dan Budi Pekerti. “Wawancara.” Palopo, 22 Januari 2024.
- Robert E. Slavin. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media, 2015.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. 2 ed. PT Rajagrafindo Persada, 2018.
- Salsabila, Nabila, Ai Astrid Senditia, Siti Nurkhoeriah, dan Abraar Dzulqadri. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS Kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024): 460–70.
- Santoso, Andi, Octarina Hidayatus Sholikah, dan Sri Pudjiwati. “Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar

- Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023): 61.
- Sari, Devi Permata, Dewi Safitri, dan Suliatus Nisa. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung.” *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1, no. 4 (2023): 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.254>.
- Satriani. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Rantai Makanan Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Di Kelas IV SDN I Labuan Lobo Kabupaten Tolitoli.” *Jurnal Kreatif Tadulako* 4, no. 9 (2021): 124.
- St. Marwiyah, H. Alauddin, dan Sudirman. *Pendidikan Agama Islam di Sekolah: memahami kurikulum, perencanaan pembelajaran, dan kompetensi guru PAI*. 1 ed. Cv. Syahadah Creative Media (SCM), 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2021. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- Sulfikram, Baderiah, Makmur, Nurjannah Jasmin, dan Syamsu Sanusi. “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo.” *Jurnal Refleksi* 12, no. 3 (2023): 161.
- Sunny, Vindy, Fitri Siti Sundari, dan Mia Kurniasih. “Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E di SDN Polisi 1 Kota Bogor.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1070–79. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>.
- Sururi, Imam, dan Abdul Wahid B S. “Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 6, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.
- Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh. *Tafsir Muyassar*. 1 ed. Darul Haq, 2016. www.darulhaq.com.
- Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh. *Tafsir Muyassar*. 1 ed. Darul Haq, 2016. www.darulhaq.com.
- Syaikh al-Allamah Shalih bin Muhammad Alu asy-Syaikh. *Tafsir Muyassar*. 1 ed. Darul Haq, 2016. www.darulhaq.com.
- Syamsu S. *Strategi Pembelajaran Tinjauan Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. 1 ed. Penerbit Nas Media Pustaka, 2017.
- Syamsuddin, Naidin, Andi Arif Pamessangi, Mardi Takwim, Urmila Rahmadani, dan Nirwana Nurdjan. *Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis*

- Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As'adiyah Pengkondakan Luwu Utara*. 4, no. 2 (2023).
- Tabrani dan Muhammad Amin. "Model Pembelajaran Cooperative Learning." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 208–9.
- Tatik Pudjiani dan Bagus Mustakim. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. 1 ed. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Tatik Pudjiani dan Bagus Mustakim. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. 1 ed. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Tegar, Abdul Muhlis, dan Nur Salim. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Palopo." *urnal Media Informasi dan Komunikasi Ilmiah* 6, no. 1 (2024): 2.
- Ulfa, Noviana Mariatul. "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini." *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>.
- Ulfah dan Opan Arifudin. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.
- Virna Putri Risia, Julianto, Faridah, dan Endah Rahmawati. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024): 940–50.
- Wahyuni, Sri. "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku.'" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- Yamin, Muh. "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Google Sites pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Al-Ubudiyah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 6, no. 1 (2025): 221–36.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- Yulita Indah Kusumawanti, Iin Purnamasari, dan Intan Rahmawati. "keefektifan media scrapbook pada tema 3 dalam meningkatkan keterampilan

komunikasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.” *Dwihaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah II* (2021): 91.

Yunita Setyo Utami. “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 1, no. 2 (2020): 122–27.

Zainudin dan Ubabuddin. “Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik.” *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2023): 915–31.

Zuriatun Hasanah. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 7–9.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0770/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **SATRIANI SABIR**
Jenis Kelamin : **P**
Alamat : **Tondok Alla Telluwanua Kota Palopo**
Pekerjaan : **Pelajar/Mahasiswa**
NIM : **2102010180**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 9 PALOPO

Lokasi Penelitian : **SMP NEGERI 9 PALOPO**
Lamanya Penelitian : **10 Juni 2025 s.d. 10 September 2026**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 11 Juni 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Terbutsan, Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.



Lampiran 2: Surat Keterangan Selesai Meneliti Dari Sekolah

	PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 9 PALOPO Alamat : Jalan Dr.Ratulangi Km.11 Palopo, Kota Palopo, email(smpn09palopo@gmail.com)	
---	---	---

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 000.9.2/105/ SMPN.9

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 9 Palopo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: SATRIANI SABIR
NIM	: 2102010180
Tempat / Tanggal Lahir	: Tondok Alla, 7 Agustus 2003
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: S.I Pendidikan Agama Islam

Yang bersangkutan telah selesai melakukan Penelitian dari tanggal 10 Juli s/d 12 Agustus 2025 pada SMP Negeri 9 Palopo, guna menyusun Skripsi dengan Judul :

"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 9 PALOPO".

Demikian surat keterangan ini kami berikan pada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 13 Agustus 2025

Kepala Sekolah,



EDING, S.Pd

Np. 19720412 199702 1 001



Lampiran 3: Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Palopo

Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Palopo mulai dibangun diawali dengan peletakan batu pertama oleh Bapak Wali Kota Palopo Drs. H.P.A. Tendriadjeng, M. Si pada tanggal 9 September 2004 dengan luas tanah 6,350 m, serta menggunakan Blok Grang sebanyak Rp. 887.070.000 (delapan ratus delapan puluh juta tujuh puluh ribu rupiah) dengan swakelola sistim dipercayakan mengelolah bangunan kepada komite Abd. Aris Lainring, S.Pd, M.Pd., yang terdiri dari anggota-anggotanya dari steck holder, dalam hal ini unsur Pemerintah, Guru, LBM dan masyarakat sebagai bangunan 1 (pertama) gedung SMP Negeri 9 Palopo, Kecamatan Telluwanua, Kelurahan Maroangin, yang terletak di jalan Dr. Ratulangi km 11 Kota Palopo. SMP Negeri 9 Palopo merupakan sekolah yang berstatus NEGERI dan berada di bawah naungan KEMENDIKNAS (Kementrian Pendidikan Nasional).

2. Profil Sekolah atau Identitas Sekolah

Nama sekolah	: SMP Negeri 9 Palopo
NPSN	: 40307853
Alamat Sekolah	: Jl. Ratulangi Km 11
Kelurahan/Kecamatan	: Maroangin/Telluwanua
Kota	: Palopo
Provinsi	: Sulawesi Selatan
No. Telp. Sekolah	: -
Status Sekolah	: NEGERI

3. Visi dan Misi Sekolah

Visi

“Berimtag, Berprestasi, Keterampilan Tik, dan Peduli Lingkungan”

Misi

- a. Menciptakan suasana sekolah yang religius dan toleran.
- b. Mengembangkan budaya berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur dalam beraktivitas di sekolah.
- c. Menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, menyenangkan, bermakna, dan menginspirasi, sesuai bakat serta minat Siswa.
- d. Melaksanakan pembelajaran dan penilaian berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan melakukan praktik baik untuk penguatan karakter dan peduli lingkungan.
- e. Mendorong setiap individu untuk mencapai potensi maksimal.

Lampiran 4: Daftar Nama Guru SMP Negeri 9 Palopo

No	Nama	Pgt/G	Jabatan
1	Iding 197204121997021001	IV/b	Kepala Sekolah
2	Durmi Tallesang, S.Pd. 196806261995012001	IV/c	IPA
3	Wahida Kumma, S.Pd., M.Pd. 196809231998022001	IV/c	Bhs. Indonesia
4	Sunarti, S.Pd. 197101131999032004	IV/c	Bhs. Indonesia
5	Yospin, S.Pd. 1975060220001220005	IV/c	Matematika
6	Subiqha Hamdani, S.Pd. 198201032003122003	IV/c	Guru Madya
7	Bakrie Marrang, S.Pd., M.Pd. 198001142005021004	IV/c	PJOK
8	Burhanuddin, S.E 197112212005021001	IV/c	IPS
9	Dra. Janati 196712311998022007	IV/b	Bhs. Indonesia
10	Heni Kumalasari, S.Pd 197805102005022004	IV/b	Bhs. Indonesia
11	Suwarnita Sago Gani, S.Pd., M.M 197810112005022009	IV/b	Guru Madya
12	Sukmawati A. Bustam, S.Pd. 197903152005022007	IV/b	Matematika
13	Ismawati Ismail, S.Pd. 198208302005022001	IV/b	Bhs. Inggris
14	Sukarningsih, S.Pd.I 198206292007012004	IV/b	Bhs. Inggris
15	Dra. Nurmasnah 196704282007012011	IV/a	PAI
16	Natan Senobua, S.Pd. 197911192005021002	IV/a	PJOK
17	Juhaeni, S.E 198005222008012018	IV/a	IPA
18	Ummu Kalsum, S.E.,Gr 198311052009022004	IV/a	IPS
19	Rika, S.H.I 198014242008012018	IV/a	PAI
20	Ardani, S.P 197412202009021002	III/d	IPA
21	Asmiati, S.Kom. 197703252009022005	III/d	Informatika
22	Sri Dewi Artikasih, S.Pd.	III/d	SBK

	198403212009022003		
23	Hidayah, S.Pd. 198404212009022015	III/d	Bhs. Inggris
24	Nurhayati Abdul, S.Pd. 198501242009022004	III/d	IPA
25	Wendy Tirta Sole, S.Pd. 197811112008042002	III/d	Bahasa Inggris
26	Rober Kattani, S.Pd. 198104252011011006	III/d	SBK
27	Nurfhiani, S.Pd. 198807192011012012	III/c	IPS
28	Novianti, S.Pd., Gr 198711072017082002	III/c	Guru Muda
29	Marjan Salam, S.Pd. 198710042020122001	III/b	Guru Pertama
30	Ahmad Fitrah, S.Pd.I 198600182011011001	III/b	PAI
31	Arfianti, S.Pd. 199103032020121001	III/b	TIK
32	Siti Hardini, S.Pd 199409012020122001	III/b	Guru Pertama
33	Taufik Nur Hidayat, S.Pd. 199608192020121001	III/b	BK
34	Indria Sari, S.Sos 197901042005022002	III/d	KTU
35	Erni Handriana, S.AN. 197510182007012014	III/d	STAF TU
36	Yusuf, S.AN. 198512212014121001	III/b	STAF TU
37	Marwah M.S.,Si Guru Honorer	GTT	
38	Isna, S.Pd. Guru Honorer	GTT	
39	Sri Yana, S.Pd. Guru Honorer	GTT	
40	Desi Saputri, S.Pd.I. Guru Honorer	GTT	
41	Dewi Kassa, S.Pk. Guru Honorer	GTT	
42	Rosdiati Taslim Pegawai Honor	PTT	
43	Marlina, A.Md., Kom Pegawai Honor	PTT	
44	Irwan, S.Pd.I. Pegawai Honor	PTT	

45	Abidin	Satpam	
46	Halim	Satpam	
47	Lukman	Bujang Sekolah	

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 9 Palopo tahun 2025

Sarana Prasarana

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan
1	Ruang Kelas VII	7
2	Ruang Kelas VIII	6
3	Ruang Kelas IX	6
4	Ruang Kepala Sekolah	1
5	Ruang Guru	1
6	Ruang Perpustakaan	1
7	Ruang WC	4
8	Ruang UKS	1
9	Ruang BK	2

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 9 Palopo tahun 2025

Lampiran 5: Data Keadaan Siswa di SMP Negeri 9 Palopo

Tingkat Pendidikan	Rombongan Belajar	L	P	Islam	Kristen	Katholik	Jml
Kelas VII	VII.1	20	15	29	4	2	35
	VII.2	15	17	18	12	2	32
	VII.3	17	15	23	9	0	32
	VII.4	16	15	21	9	1	31
	VII.5	17	16	27	6	0	33
	VII.6	18	16	29	5	0	34
	VII.7	18	14	23	8	1	32
Jumlah							229
Kelas VIII	VIII.1	19	17	24	10	2	36
	VIII.2	16	17	22	10	1	33
	VIII.3	16	16	20	10	2	32
	VIII.4	15	19	29	5	0	34
	VIII.5	19	15	29	5	0	34
	VIII.6	12	21	23	10	0	33
Jumlah							202
Kelas IX	IX.1	15	16	23	8	0	31
	IX.2	11	20	22	7	2	31
	IX.3	17	14	24	7	0	31
	IX.4	15	17	29	2	1	32
	IX.5	11	20	22	9	0	31
	IX.6	13	17	25	4	1	30
Jumlah							186
Total		300	317	462	140	15	617

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 9 Palopo tahun 2025

Lampiran 6: Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I, senin 21 Juli 2025

**LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS GURU**

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu.				✓
2.	Guru memberi salam, mengecek kehadiran Siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.			✓	
4.	Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.		✓		
5.	Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.				✓
6.	Guru menanyakan kesiapan Siswa dengan memberikan <i>ice breaking</i> .				✓
7.	Guru membagi Siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> .				✓
8.	Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.			✓	
9.	Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.				✓
10.	Guru mengarahkan Siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.				✓
11.	Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan Siswa aktif dalam proses pembelajaran.			✓	
12.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media kartu <i>Flashcard</i> .			✓	
13.	Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai <i>Team Games Tournament</i> berbantuan			✓	

	media <i>Flashcard</i> .				
14.	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.		✓		
15.	Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh Siswa sebagai motivasi belajar.		✓		
16.	Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.			✓	

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Rika, S.H.I

Nip. 198004242008012018

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dari guru dan merespon panggilan guru saat diadakan absensi.				✓
2.	Siswa berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Siswa bersikap tenang di dalam kelas dan tidak ribut		✓		
4.	Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru.	✓			
5.	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan manfaat pembelajaran.			✓	
6.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.				✓
7.	Siswa senang saat diadakan <i>ice breaking</i> .				✓
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.			✓	
9.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai tugas yang diberikan oleh guru.			✓	
10.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing.			✓	
11.	Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan.	✓			
12.	Siswa memberikan pendapat saat diskusi.	✓			
13.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .		✓		
14.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan			✓	

	model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
15.	Siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.			✓	

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rika, S.H.I

Nip. 198004242008012018

Pertemuan 2 Siklus I, Senin 28 Juli 2025

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu.				✓
2.	Guru memberi salam, mengecek kehadiran Siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.			✓	
4.	Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.		✓		
5.	Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.				✓
6.	Guru menanyakan kesiapan Siswa dengan memberikan <i>ice breaking</i> .				✓
7.	Guru membagi Siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> .				✓
8.	Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.			✓	
9.	Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.				✓
10.	Guru mengarahkan Siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.				✓
11.	Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan Siswa aktif dalam proses pembelajaran.			✓	
12.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media kartu <i>Flashcard</i> .				✓
13.	Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai <i>Team Games Tournament</i> berbantuan			✓	

	media <i>Flashcard</i> .				
14.	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.			✓	
15.	Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh Siswa sebagai motivasi belajar.		✓		
16.	Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.				✓

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Rika, S.H.I

Nip. 198004242008012018

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dari guru dan merespon panggilan guru saat diadakan absensi.				✓
2.	Siswa berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Siswa bersikap tenang di dalam kelas dan tidak ribut		✓		
4.	Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru.		✓		
5.	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan manfaat pembelajaran.			✓	
6.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.			✓	
7.	Siswa senang saat diadakan <i>ice breaking</i> .				✓
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.			✓	
9.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai tugas yang diberikan oleh guru.			✓	
10.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing.			✓	
11.	Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan.		✓		
12.	Siswa memberikan pendapat saat diskusi.		✓		
13.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .			✓	
14.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan				✓

	model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
15.	Siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.				✓

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rika, S.H.I

Nip. 198004242008012018

Lampiran 7: Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II, Senin 04 Agustus 2025

**LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS GURU**

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu.				✓
2.	Guru memberi salam, mengecek kehadiran Siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.			✓	
4.	Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.			✓	
5.	Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.				✓
6.	Guru menanyakan kesiapan Siswa dengan memberikan <i>ice breaking</i> .				✓
7.	Guru membagi Siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> .				✓
8.	Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.				✓
9.	Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.				✓
10.	Guru mengarahkan Siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.			✓	
11.	Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan Siswa aktif dalam proses pembelajaran.			✓	
12.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media kartu <i>Flashcard</i> .				✓
13.	Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai <i>Team Games Tournament</i> berbantuan				✓

	media <i>Flashcard</i> .				
14.	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.			✓	
15.	Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh Siswa sebagai motivasi belajar.			✓	
16.	Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.				✓

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Rika, S.H.I

Nip. 63004242008012018

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dari guru dan merespon panggilan guru saat diadakan absensi.				✓
2.	Siswa berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Siswa bersikap tenang di dalam kelas dan tidak ribut			✓	
4.	Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru.			✓	
5.	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan manfaat pembelajaran.			✓	
6.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.			✓	
7.	Siswa senang saat diadakan <i>ice breaking</i> .				✓
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.			✓	
9.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai tugas yang diberikan oleh guru.			✓	
10.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing.				✓
11.	Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan.		✓		
12.	Siswa memberikan pendapat saat diskusi.		✓		
13.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				✓
14.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan				✓

	model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
15.	Siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.				✓

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rika, S.H.I

Nip. 198004242008012018

Pertemuan 2 Siklus II, Senin 11 Agustus 2025

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu.				✓
2.	Guru memberi salam, mengecek kehadiran Siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.			✓	
4.	Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.			✓	
5.	Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.				✓
6.	Guru menanyakan kesiapan Siswa dengan memberikan <i>ice breaking</i> .				✓
7.	Guru membagi Siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> .				✓
8.	Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.				✓
9.	Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.				✓
10.	Guru mengarahkan Siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.				✓
11.	Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan Siswa aktif dalam proses pembelajaran.				✓
12.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media kartu <i>Flashcard</i> .				✓
13.	Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai <i>Team Games Tournament</i> berbantuan				✓

	media <i>Flashcard</i> .				
14.	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.			✓	
15.	Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh Siswa sebagai motivasi belajar.			✓	
16.	Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.				✓

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Rika, S.H.I

Nip. 198004242008012018

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 9 Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I

Berilah penilaian anda dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Aspek yang diamati	Kategori			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dari guru dan merespon panggilan guru saat diadakan absensi.				✓
2.	Siswa berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.				✓
3.	Siswa bersikap tenang di dalam kelas dan tidak ribut			✓	
4.	Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru.			✓	
5.	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan manfaat pembelajaran.				✓
6.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.			✓	
7.	Siswa senang saat diadakan <i>ice breaking</i> .				✓
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi Pecinta Al-Qur'an yang toleran.				✓
9.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai tugas yang diberikan oleh guru.				✓
10.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing.				✓
11.	Siswa antusias dalam mengajukan pertanyaan.			✓	
12.	Siswa memberikan pendapat saat diskusi.			✓	
13.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				✓
14.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan				✓

	model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Flashcard</i> .				
15.	Siswa berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.				✓

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rika, S.H.I

Nip. 198004242008012018

Lampiran 8: Hasil Tes Belajar Siswa

Lampiran 9: Lembar Validasi Observasi Guru

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VIII/I

Pokok Bahasan : Meyakini Kitab-Kitab Allah: Menjadi Generasi
Pecinta Al-Qur'an yang Toleran

A. Identitas

Nama Validator : Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.

Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo*" oleh Satriani Sabir NIM 2102010180 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator lembar observasi aktivitas guru.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar observasi aktivitas guru dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Format				
	a. Format mudah untuk dipahami dan jelas sehingga memudahkan melakukan penelitian				✓
2	Isi				
	a. Kesesuaian dengan aktivitas guru dalam modul ajar				✓
	b. Urutan observasi sesuai dengan urutan modul ajar			✓	
	c. Setiap aktivitas guru teramati				✓
	d. Setiap aktivitas guru sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓

E. Komentar/Saran

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Lembar Validasi ini dapat digunakan
pada penerapan modul pembelajaran kooperatif

F. Kesimpulan

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,2025



Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 196808021997031001

Lampiran 10: Lembar Validasi Observasi Siswa

**LEMBAR VALIDASI
OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII/I
**Pokok Bahasan : Meyakini Kitab-Kitab Allah: Menjadi Generasi
Pecinta Al-Qur'an yang Toleran**

A. Identitas

Nama Validator : Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.
Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo*" oleh Satriani Sabir NIM 2102010180 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator lembar observasi aktivitas Siswa.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar observasi aktivitas Siswa dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Format				
	a. Format mudah untuk dipahami dan jelas sehingga memudahkan melakukan penelitian				✓
2	Isi				
	a. Kesesuaian dengan aktivitas Siswa dalam modul ajar				✓
	b. Urutan observasi sesuai dengan urutan modul ajar			✓	
	c. Setiap aktivitas Siswa teramati				✓
	d. Setiap aktivitas Siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓

E. Komentar/Saran

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

lembar Validasi ini dapat digunakan pada penelitian penerapan modul pembelajaran Kooperatif-

F. Kesimpulan

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,2025



Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 196808021997031001

Lampiran 11: Lembar Validasi Observasi Siswa

**LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK
BAHASAN MEYAKINI KITAB-KITAB ALLAH: MENJADI
GENERASI PENCINTA AL-QUR'AN YANG TOLERAN
SIKLUS I**

A. Identitas

Nama Validator : Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.

Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Guruan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo*” oleh Satriani Sabir NIM 2102010180 Program Studi Guruan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator lembar tes hasil belajar Siswa.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar observasi aktivitas Siswa dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Kurang Relevan

2 = Cukup Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi Soal				
	a. Soal-soal sesuai dengan pengetahuan tentang pokok bahasan meyakini kitab-kitab Allah				✓

	b. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas				✓
	c. Mencakup materi pembelajaran representatif			✓	
2	Konstruksi				
	a. Petunjuk pengerjaan soal dinyatakan dengan jelas			✓	
	b. Kalimat pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
	c. Rumusan pertanyaan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas			✓	
	d. Setiap aktivitas Siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓	
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti			✓	
	c. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal Siswa			✓	

E. Komentar/Saran

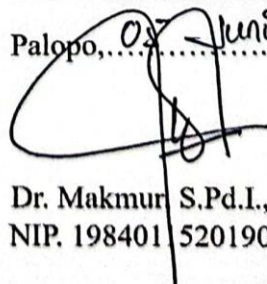
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

--

F. Kesimpulan

✓	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 08 Juni 2025



Dr. Makmur S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198401 52019031006

Soal Siklus I

Berilah Tanda Silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling tepat.

1. Di bawah ini merupakan kitab-kitab Allah Swt. yang wajib diimani, kecuali...
 - A. Zabur
 - B. Injil
 - C. Al-Qur'an
 - D. Shahifah Abu Hurairah
2. Kitab yang diturunkan kepada Nabi Musa a.s. adalah ...
 - A. Taurat
 - B. Zabur
 - C. Injil
 - D. Al-Qur'an
3. Kitab Zabur diturunkan kepada Nabi ...
 - A. Isa a.s.
 - B. Muhammad saw.
 - C. Ibrahim a.s.
 - D. Dawud a.s.
4. Fungsi utama diturunkannya kitab-kitab Allah Swt. adalah untuk ...
 - A. dijadikan bahan sejarah umat manusia
 - B. Pedoman hidup bagi umat manusia
 - C. Bacaan untuk kaum Nabi dan Rasul
 - D. Melengkapi kisah para nabi terdahulu
5. Di antara bentuk pengamalan iman kepada kitab-kitab Allah Swt. adalah ...
 - A. Menolak ajaran kitab terdahulu
 - B. Mengabaikan isi kitab karena sudah usang
 - C. Memahami dan mengamalkan isi Al-Qur'an
 - D. Mempelajari kitab Taurat untuk diamalkan
6. Kitab Injil berisi ajaran pokok tentang ...
 - A. Tauhid dan akhlak

- B. Syariat ibadah umat Islam
 - C. Hukum kenabian
 - D. Sejarah bangsa Israel
7. Al-Qur'an diturunkan dalam bahasa ...
- A. Ibrani
 - B. Latin
 - C. Arab
 - D. Aram
8. Kitab-kitab Allah sebelumnya mengalami perubahan oleh tangan manusia. Hal ini disebut dengan ...
- A. Tahfidz
 - B. Takwil
 - C. Tahrif
 - D. Tajwid
9. Kitab-kitab sebelum Al-Qur'an tidak lagi berlaku karena ...
- A. Sudah tidak ditemukan teks aslinya
 - B. Tidak sesuai dengan budaya
 - C. Sudah dihapus dan disempurnakan oleh Al-Qur'an
 - D. Hanya untuk bangsa tertentu
10. Sikap toleran yang dapat diterapkan sebagai generasi pecinta Al-Qur'an adalah...
- A. Membenci agama lain
 - B. Membiarkan kemaksiatan
 - C. Menjaga kerukunan antarumat beragama
 - D. Menjauhi pemeluk agama lain

KUNCI JAWABAN SIKLUS I

1. D
2. A
3. D
4. B
5. C
6. A
7. C
8. C
9. C
10. C

Lampiran 12: Lembar Validasi Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

**LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK
BAHASAN MEYAKINI KITAB-KITAB ALLAH: MENJADI
GENERASI PENCINTA AL-QUR'AN YANG TOLERAN
SIKLUS II**

A. Identitas

Nama Validator : Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.

Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Guruan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo*” oleh Satriani Sabir NIM 2102010180 Program Studi Guruan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator lembar tes hasil belajar Siswa.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar observasi aktivitas Siswa dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 = Kurang Relevan
- 2 = Cukup Relevan
- 3 = Relevan
- 4 = Sangat Relevan

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi Soal				
	a. Soal-soal sesuai dengan pengetahuan tentang pokok bahasan meyakini kitab-kitab Allah: menjadi generasi pencinta Al-qur'an yang toleran				✓
	b. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas				✓
	c. Mencakup materi pembelajaran representatif				✓
2	Konstruksi				
	a. Petunjuk pengerjaan soal dinyatakan dengan jelas			✓	
	b. Kalimat pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
	c. Rumusan pertanyaan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas			✓	
	d. Setiap aktivitas Siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti				✓
	c. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal Siswa				✓

E. Komentar/Saran

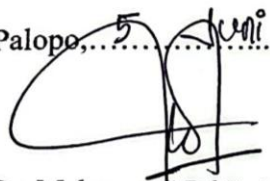
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

--

F. Kesimpulan

✓	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 5 Juni 2025


Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198401132019031006

Soal Siklus II

Berilah Tanda Silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling tepat.

- Perhatikan pernyataan berikut! Pernyataan yang menunjukkan pengertian iman kepada kitab secara tafsili adalah
 - Meyakini bahwa Allah Swt telah menurunkan kitab-kitab kepada para rasul-Nya tanpa harus mengetahui nama kitab dan rasul penerimanya
 - Mengimani penjelasan al-Qur'an dan hadis yang menyebutkan kitab-kitab Allah secara terperinci seperti nama dan nama rasul penerima
 - Beriman kepada semua kitab yang diturunkan oleh Allah Swt baik yang diturunkan kepada nabi Muhammad saw maupun para nabi terdahulu
 - Membenarkan kitab-kitab Allah di dalam hati, mengikrarkan dengan lisan, dan mengamalkannya dalam perbuatan sehari-hari
- Perhatikan tabel berikut!

Kitab		Bahasa	
1	Al-Qur'an	A	Ibrani
2	Taurat	B	Suryani
3	Injil	C	Qibti
4	Zabur	D	Arab

Pasangan kitab Allah dan bahasa kitab yang benar adalah ...

- 1-D, 2-A, 3-B, 4-C
 - 1-D, 2-B, 3-C, 4-A
 - 1-D, 2-C, 3-A, 4-B
 - 1-D, 2-A, 3-C, 4-B
- Perhatikan pernyataan berikut!
 - Diturunkan di Bukit Sinai
 - Memuat akhlak dan budi pekerti
 - Diturunkan secara berangsur-angsur
 - Perintah untuk menyucikan hari Sabtu

(5) Mengandung perintah mengesakan Allah

Pernyataan yang berhubungan dengan kitab al-Qur'an terdapat pada nomor

- A. (1), (2), dan (3)
- B. (1), (3), dan (4)
- C. (2), (3), dan (4)
- D. (2), (3), dan (5)

4. Perhatikan narasi berikut!

Kitab ini diturunkan di daerah Yerusalem, sekitar sepuluh abad sebelum masehi. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Qibti. Kitab ini berisikan zikir dan penghormatan kepada Allah Swt. dan nasehat-nasehat tentang kebaikan bagi manusia.

Kitab yang dimaksud pada narasi tersebut diturunkan kepada Nabi

- A. Musa a.s.
- B. Isa a.s.
- C. Dawud a.s.
- D. Ibrahim a.s.

5. Perhatikan narasi berikut!

Kitab ini diturunkan di daerah Yerusalem, sekitar satu abad sebelum masehi. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Suryani. Berikut ini yang menjadi isi pokok kitab pada narasi tersebut adalah

- A. Perintah menyucikan diri dari perilaku duniawi yang berlebihan
- B. Zikir dan penghormatan kepada Allah Swt
- C. Pengetahuan tentang alam semesta dan astronomi
- D. Menyucikan hari sabtu

6. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Meyakini kebenaran semua kitab terdahulu
- (2) Hanya meyakini isi kandungan yang sesuai dengan al-Qur'an
- (3) Meyakini bahwa kandungan yang berbeda dengan al-Qur'an berarti salah
- (4) Meyakini bahwa kandungan kitab terdahulu hanya berlaku pada zamannya
- (5) Meyakini bahwa semua kandungan kitab terdahulu sudah tidak berlaku lagi

Pernyataan tentang iman kepada kitab terdahulu yang benar terdapat pada nomor

- A. (1), (2), dan (3)
- B. (1), (2), dan (4)
- C. (2), (3), dan (4)
- D. (2), (3), dan (5)

7. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Mengikuti kajian majelis taklim
- (2) Membaca terjemah al-Qur'an
- (3) Mempelajari ilmu tajwid
- (4) Merenungi maknanya

Pernyataan yang berhubungan dengan kegiatan memahami al-Qur'an terdapat pada nomor ...

- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (3)
- C. (2) dan (4)
- D. (3) dan (4)

8. Perhatikan ilustrasi berikut! Andi rajin membaca al-Qur'an setiap hari. Ia juga aktif di grup sosial media kelompok pengajian. Setiap kali mendapat informasi di grup sosial media, Andi segera mengirimkan informasi itu ke grup sosial media kelas. Suatu ketika Andi mengirim informasi tentang kemurnian al-Qur'an dan kepalsuan kitab Injil di grup kelas. Informasi ini pun diprotes Yohanes, teman satu kelas Andi, yang beragama Kristen. Yohanes merasa kiriman Andi di grup kelas tidak menghargai kitab suci umat Kristen. Bagaimana pendapatmu tentang permasalahan ini?

- A. Sikap Andi sudah benar karena menyampaikan kebenaran al-Qur'an kepada teman-temannya
- B. Andi seharusnya tidak membagikan informasi itu ke grup kelas karena ada Yohanes yang beragama Kristen
- C. Andi perlu mendalami makna kemurnian al-Qur'an secara moderat sehingga bisa lebih menghargai kitab suci umat beragama lain

- D. Andi seharusnya membuat grup khusus untuk Siswa yang beragama Islam dan membagikan info itu di grup khusus agama Islam

9. Perhatikan pernyataan berikut! Pernyataan-pernyataan berikut ini benar, kecuali

- A. Tidak ada agama yang sama karena pemahaman dan praktik berbeda
- B. Islam, Yahudi, dan Nasrani memiliki sejarah nabi dan kitab suci sama
- C. Semua agama sama karena pada dasarnya nabi dan kitabnya sama
- D. Meskipun berbeda, ada kesamaan di dalam semua agama

10. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Mempengaruhi agar Yahudi dan Nasrani masuk Islam
- (2) Mengusir Yahudi dari Madinah karena tidak mau memeluk agama Islam
- (3) Berhubungan baik dengan Yahudi dan Nasrani dalam kehidupan sehari-hari
- (4) Bekerjasama dengan Yahudi dan Nasrani melindungi Madinah dari serangan musuh

Pernyataan tersebut yang dilakukan oleh Rasulullah terhadap Yahudi dan Nasrani di Madinah adalah

- A. (1) dan (2)
- B. (2) dan (3)
- C. (2) dan (4)
- D. (3) dan (4)

KUNCI JAWABAN SIKLUS II

1. B
2. A
3. D
4. C
5. A
6. B
7. C
8. C
9. C
10. D

Lampiran 13: Lembar Validasi Media *Flashcard*

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI DI KELAS VIII SMP NEGERI 9 PALOPO**

A. Identitas

Nama Validator : Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd
Bidang Keahlian : Validator Media

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo*” oleh Satriani Sabir NIM 2102010180 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator media.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran *Flashcard* dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Tampilan media pembelajaran <i>Flashcard</i> menarik perhatian Siswa.				✓
	b. Media pembelajaran <i>Flashcard</i> yang digunakan				

	tidak mudah rusak.			✓	
	c. Warna pada setiap media pembelajaran <i>Flashcard</i> menarik.			✓	
	d. Tampilan media pembelajaran <i>Flashcard</i> sesuai dengan materi.				✓
	e. Ukuran panjang dan lebar media pembelajaran <i>Flashcard</i> tepat.				✓
	f. Media pembelajaran <i>Flashcard</i> dapat digunakan berulang-ulang.				✓
	g. Media pembelajaran <i>Flashcard</i> mudah dioperasikan.			✓	
	h. Perpaduan warna jelas.				✓
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media pembelajaran <i>Flashcard</i> dapat menumbuhkan daya tarik Siswa.				✓
	b. Penggunaan media pembelajaran <i>Flashcard</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada Siswa.				✓
	c. Penggunaan media pembelajaran <i>Flashcard</i> dapat menambah pengetahuan Siswa.				✓
	d. Penggunaan media pembelajaran <i>Flashcard</i> dapat membuat Siswa lebih tertarik dan aktif di kelas.				✓
3	Ilustrasi				
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.			✓	
	b. Media dapat memudahkan Siswa dalam membayangkan.			✓	

E. Komentar/Saran

Jika bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

1. Tambah kualitas Media dengan cara doluminasi yang benar tahun lama
2. Tambahkan 2 kartu yg berisikan gambar agar yg mengilustrasikan keadaan yg ada dipertemuan
3. Tambahkan langkah-langkah Penggunaan kartu/media Pembelajaran

F. Kesimpulan

☐	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
☒	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
☐	Tidak layak digunakan

Palopo, 4-6-2025



Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd
NIP. 199008192020121009

Lampiran 14: Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

**MODUL AJAR GURU AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI FASE
D KELAS VIII**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Satriani Sabir
Kelas / Fase	: VIII/Fase D
Mata Pelajaran	: Guruan Agama Islam dan Budi Pekerti
BAB 2	: Meyakini Kitab-Kitab Allah: Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur'an yang Toleran
Prediksi Alokasi Waktu	: 3 JP
Tahun Penyusunan	: 2025

B. KOMPETENSI AWAL

Siswa telah memiliki pengetahuan dasar tentang rukun iman, khususnya iman kepada kitab-kitab Allah. Mereka memahami bahwa Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam dan mengenal kitab-kitab lainnya seperti Taurat, Zabur, dan Injil yang diturunkan kepada para nabi sebelum Nabi Muhammad saw. Selain itu, Siswa menunjukkan sikap terbuka dan toleran terhadap keragaman agama dan keyakinan dalam kehidupan sehari-hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bernalar kritis, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong.

D. SARANA DAN PRASARANA

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya, Buku paket, spidol, papan tulis, Hp, Al-qur'an, kartu *Flashcard*, lembar tes hasil belajar, lembar aktivitas guru dan Siswa.

E. TARGET SISWA

Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat Menjelaskan pengertian iman kepada kitab-kitab Allah dengan benar.
2. Siswa dapat Menyebutkan nama-nama kitab Allah dan rasul penerimanya
3. Siswa mampu Menjelaskan kandungan Al-Qur'an sebagai kitab suci terakhir.
4. Siswa menunjukkan sikap toleransi dan menghargai umat beragama lain.
5. Siswa mampu bekerja sama secara aktif dalam kelompok menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*.

B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa berapa kitab-kitab Allah?
2. Kitab-kitab apa saja yang diturunkan oleh Allah?
3. Mengapa kita wajib beriman kepada semua kitab Allah?
4. Bagaimana Al-qur'an mengajarkan nilai-nilai toleransi antar umat beragama?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam, mengecek kehadiran siswa, berdoa dan membaca ayat-ayat pilihan secara bersamaan.
2. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa, dilanjutkan dengan memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran.
3. Guru menyampaikan topik, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.
4. Guru menanyakan kesiapan siswa dengan memberikan *ice breaking*.

Kegiatan Inti

1. Guru membagi Siswa dalam beberapa kelompok dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
2. Guru menjelaskan secara singkat materi meyakini kitab-kitab Allah: menjadi generasi Pecinta Al-qur'an yang toleran.
3. Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok.
4. Guru mengarahkan Siswa untuk melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.
5. Guru membimbing jalannya diskusi dan memastikan Siswa aktif dalam proses pembelajaran.
6. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan *Team Games Tournament* berbantuan media kartu *Flashcard*.
7. Guru menyediakan media kartu *Flashcard* yang sudah berisi soal dan

- diletakkan diatas meja guru secara acak.
8. Guru menerapkan dan mengarahkan siswa untuk memulai *Team Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*.
 9. Guru mengarahkan dua kelompok untuk mengambil barisan di samping kanan dan kiri meja guru.
 10. Setiap siswa dalam kelompoknya secara bergantian mengambil nomor yang tertera pada kartu *Flashcard* dan menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
 11. Siswa yang tidak bisa menjawab boleh mengoper kartu ke teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 12. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

Kegiatan Penutup

- Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada seluruh Siswa sebagai motivasi belajar.
- Guru menutup pertemuan dan berdoa bersama.

ASESMEN

- Asesmen Sikap
- Asesmen Pengetahuan
- Asesmen Keterampilan

Mengetahui,
Guru mata pelajaran



Rika, S.H.I
NIP. 198004242008012018

Palopo, Agustus 2025
Peneliti



Satriani Sabir
NIM. 2102010180

Lampiran 15: Media *Flashcard*



Langkah-langkah PENGGUNAN KARTU FLASHCARD

1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok
2. Guru menyediakan kartu *Flashcard* yang sudah berisi soal dan diletakkan diatas meja guru secara acak
3. Guru mengarahkan dua kelompok untuk berbaris di samping kanan dan kiri meja guru
4. Setiap siswa dalam kelompoknya secara bergantian mengambil nomor yang tertera pada kartu *Flashcard* dan menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
5. Siswa yang tidak bisa menjawab boleh mengoper kartu ke teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan tersebut.
6. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang

Lampiran 16: Dokumentasi**Senin, 21 Juli 2025: Pertemuan 1 Siklus I****Senin, 28 Juli 2025: Pertemuan 2 Siklus I**



Senin, 04 Agustus 2025: Pertemuan 1 Siklus II



Senin, 11 Agustus 2025: Pertemuan 2 Siklus II



Tes Pra Siklus



Tes Siklus I



Tes Siklus II



Foto Bersama Siswa



Foto Bersama Kepala Sekolah



Foto Bersama Guru PAI



Foto Sekolah SMP Negeri 9 Palopo



Foto Wawancara

Lampiran 17: Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* PADA PEMBELAJARAN GURUAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 9 PALOPO

Tujuan Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui metode apa saja yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Waktu Wawancara

Tempat : SMP Negeri 9 Palopo
 Narasumber : Rika, S.H.I
 Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam
 Pewawancara : Satriani Sabir

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah ibu?	Kurikulum merdeka
2	Sejak kapan ibu mengajar di sekolah ini?	Sudah lama mi, mulai dari tanggal 1 Januari tahun 2008
3	Apakah ibu mengajar disetiap jenjang kelas VII, VIII, dan IX?	Ibu fokusnya di kelas VIII
4	Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	Cuman buku paket sama al-Qur'an
5	Selama proses pembelajaran, apakah siswa diperbolehkan menggunakan HP untuk menunjang pembelajaran?	Iya, diperbolehkan tapi pada saat diperlukan dalam proses pembelajaran saja. Kalau untuk hal lain tidak diperbolehkan, seluruh Hp siswa itu di kumpul di ruang guru, pulang sekolah baru di berikan lagi dan jika diperlukan saat proses pembelajaran.
6	Metode apa yang ibu gunakan	Metode ceramah dan tanya jawab ji

	dalam proses pembelajaran di kelas?	yang ibu gunakan
7	Apakah ada kesulitan ketika melakukan proses pembelajaran di dalam kelas? Dan bagaimana kondisi siswa saat menerima materi pembelajaran	Kalau kesulitan pasti ada, apalagi siswa disini susah di atur, ada siswa yang ketika sudah bel masuk mereka masih berkeliaran diluar walaupun sudah ada guru didalam kelas
8	Bagaimana tanggapan ibu apabila model kooperatif tipe <i>Team games tournament</i> digunakan pada saat mengajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII?	Bagus, siswa pasti suka belajar sambil bermain games.

**INSTRUMEN WAWANCARA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD* PADA PEMBELAJARAN GURUAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 9 PALOPO**

Tujuan Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan metode yang digunakan oleh guru.

Waktu Wawancara

Tempat : SMP Negeri 9 Palopo

Narasumber : Siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo

Pewawancara : Satriani Sabir

Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelajaran Pendidikan Agama Islam menurut kalian?	Kadang susah kadang juga gampang kak
2	Bagaimana perasaan ta' semua ketika proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	Biasa-biasa ji kak karena kalau belajar Agama kebanyakan mencatat dan mendengarkan guru menjelaskan terus
3	Media pembelajaran seperti apa yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam?	Buku paket ji biasa di ambil di perpustakaan kak sama al-Qur'an
4	Apakah ada kendala ketika melaksanakan proses pembelajaran tersebut?	Ada kak, biasa bosan, mengantuk juga kak sama capeki juga mencatat terus
5	Apakah anda memiliki buku pegangan, seperti buku paket?	Tidak ada kak, tapi bisa ji di pinjam di perpustakaan
6	Apakah anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu anda dalam memahami suatu materi? (misalnya, internet)	Iye biasa kak, apalagi kalau ada pr dikasi sama ibu

7	Bagaimana tanggapan kalian tentang metode yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam?	Ceramah terus ji biasanya kak, mencatat, biasa juga tanya jawab, biasa ki mengantuk dan jenuh dirasa karena begitu terus ji dibikin kak
8	Menurut kalian model pembelajaran seperti apa yang membuat kalian tertarik untuk belajar?	Belajar yang ada games-gamesnya kak
9	Apakah anda menginginkan pembelajaran <i>Team Games</i> ?	Iye kak, biar seru juga belajar sambil bermain games dan teman-teman pasti semangat juga belajar

Riwayat Hidup



Satriani Sabir, Lahir di Tondok Alla pada tanggal 07 Agustus 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Sabir dan ibu Fitrianti. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Tondok Alla, Kelurahan Jaya, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo. Pendidikan pertama penulis diselesaikan pada tahun 2015 di SDN 61 Tondok Alla. Kemudian di tahun yang sama menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 9 Palopo dan lulus pada tahun 2018, pada tahun yang sama juga penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di MAN Palopo dan lulus pada tahun 2021. Penulis melanjutkan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, di Universitas Islam Negeri Palopo. Penulis saat ini menulis sebuah skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo.”**

Contac Person: sabirsatriani39@gmail.com