

**IMPLEMENTASI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
PADA PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DI SD NEGERI LAMTEH ACEH
BESAR**

Skripsi

Diajukan Oleh:

**NISA AFDALIA BANCIN
NPM. 2205110003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
1447H / 2026 M**

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : IMPLEMENTASI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SD NEGERI LAMTEH ACEH BESAR

Nama : NISA AFDALIA BANCIN

NPM : 2205110003


Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Banda Aceh, 9 Februari 2026

Disetujui Oleh:
Tim Pembimbing

Pembimbing Pertama,

Pembimbing Kedua,


Ema Sulastri, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 1302048201


Dr. Hamdi Yusljani, S.Pd.I., M.A
NIDN. 1308018301

PERSETUJUAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH SKRIPSI

Judul Skripsi:

IMPLEMENTASI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA
PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI
SD NEGERI LAMTEH ACEH BESAR

Nama : NISA AFDALIA BANCIN

NPM : 2205110003

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh
Dinyatakan Lulus dan Diterima sebagai Tugas Akhir
Penyelesaian Program Sarjana (S1)

Pada Hari/Tanggal:

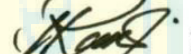



Senin, 9 Februari 2026 M

21 Sya'ban 1447 H

di

Banda Aceh

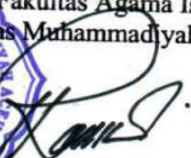
Tim Penguji,

1. Dr. Rosnidarwati, S.Ag., M.A Ketua ()
NIDN. 1314077801
2. M. Riza Muarrif, Lc., M.Us Sekertaris ()
NIDN. 1310128901
3. Emas Sulastri, S.Pd.I., M.Pd Penguji I ()
NIDN. 1302048201
4. Muhammad Fadhillah, Lc., M.Us Penguji II ()
NIDN. 1328068401

Mengetahui,

Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Aceh




Dr. Rosnidarwati, S.Ag., M.A
NIDN. 1314077801

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Implementasi Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar**" ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banda Aceh, 14 Februari 2026
Yang membuat pernyataan,



NISA AFDALIA BANCIN
2205110003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi *Model Teams Games Tournament* pada pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Aceh. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Ibu Dr. Rosnidarwati, S.Ag., M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Ibu Ema Sulastri, S.Pd.I., M.Pd., selaku selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

3. Ibu Dr. Hamdi Yusliani, S.Pd.I., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, saran dan masukan berharga kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Para Dosen dan Staff Akademik Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh.
5. Ayah, Ibu dan Adik tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang, serta dukungan moril maupun material yang tak terhingga.
6. Kepada Kepala Sekolah SD Negeri Lamteh Aceh Besar yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Untuk teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, masukan yang membangun sangat diharapkan sebagai upaya penyempurnaan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Banda Aceh, 9 Februari 2026

NISA AFDALIA BANCIN

ABSTRAK

Nisa Afdalia Bancin (2026). Implementasi Model *Teams Games Tournament* pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan model TGT dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model TGT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Lamteh Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 10 siswa, 2 guru PAI serta kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum penerapan model TGT tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan model TGT, minat belajar siswa mengalami peningkatan, terlihat dari meningkatnya antusiasme dan keaktifan siswa, ketertarikan terhadap permainan edukatif, kesenangan dalam pembelajaran kelompok, serta keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT memberikan pengaruh positif terhadap suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Faktor pendukung dalam penerapan model TGT meliputi keterlibatan aktif siswa, munculnya tutor sebaya, kesiapan fisik siswa, kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, serta dukungan lingkungan sekolah dan sarana prasarana yang memadai. Adapun faktor penghambatnya meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan tenaga pendidik dalam pengelolaan kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	9
1. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i>	9
2. Langkah-langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	10
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i>	11
B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	12
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	13
2. Landasan Pendidikan Agama Islam	14
3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	16
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	17
5. Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	18
C. Minat Belajar Siswa	21
1. Pengertian Belajar	21
2. Pengertian Minat Belajar	21
3. Teori Minat Belajar	22
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	26
D. Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Subjek Penelitian	30
C. Instrumen Penelitian dan Pengembangannya	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32

E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Sejarah Singkat Sekolah Dasar Negeri Lamteh Aceh Besar	36
2. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri Lamteh Aceh Besar	37
3. Keadaan pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri Lamteh Aceh Besar	39
4. Struktur Organisasi SD Negeri Lamteh Aceh Besar	40
5. Sarana dan Prasarana SD Negeri Lamteh Aceh Besar	40
B. Tingkat Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model TGT Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	42
C. Tingkat Minat Belajar Siswa Sesudah Penerapan Model TGT Pada Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	47
D. Pengaruh Penerapan model TGT dalam Meningkatkan Minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	54
E. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model TGT pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	56
F. Pembahasan	59
1. Tingkat Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model TGT Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	59
2. Tingkat Minat Belajar Siswa Sesudah Penerapan Model TGT pada Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	62
3. Pengaruh Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	64
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model TGT pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
A. Simpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Profil Sekolah SD Negeri Lamteh Aceh Besar	38
4.2 Data Keadaan Pendidik dan Tata Usaha di SD Negeri Lamteh Aceh Besar	40
4.3 Sarana dan Prasarana SD Negeri Lamteh Aceh Besar	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Struktur Organisasi SD Negeri Lamteh Aceh Besar.....	41
4.2 Mind mapping hasil penelitian	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

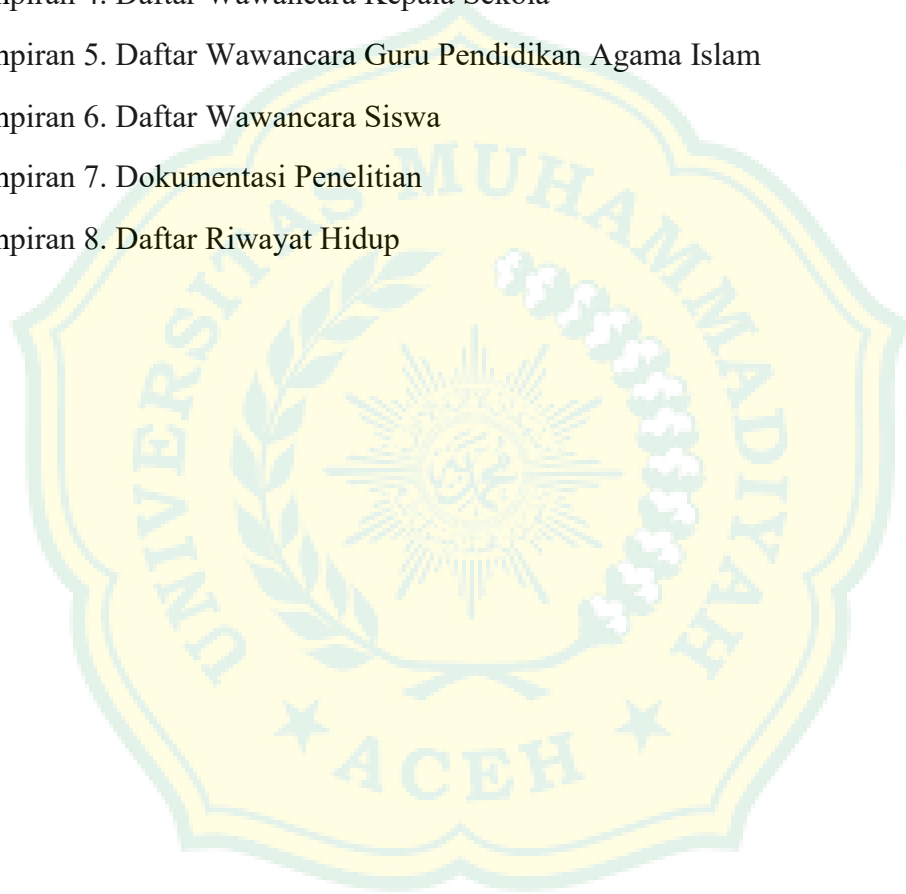
Lampiran 4. Daftar Wawancara Kepala Sekola

Lampiran 5. Daftar Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam

Lampiran 6. Daftar Wawancara Siswa

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses pengembangan potensi manusia melalui pembelajaran, pengajaran, dan pengalaman (Kusumawati et al., 2023:11). Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan pembelajaran agama Islam dari petunjuk Al-Qur'an dan Hadis, dengan pendekatan kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, dan pengalaman peserta didik (Jailani et al., 2021:146).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah yang bertujuan untuk membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti pembelajaran adalah menyampaikan pikiran, ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Nasution, 2017:17).

Diperlukan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif, sehingga keberhasilan penyelenggaraan pendidikan agama berkontribusi terhadap penyiapan generasi yang beretika, bermoral dan berperilaku terpuji. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan materi serta metode pembelajaran. Maka, disinilah peran guru mesti memahami dan menguasai kompetensi pedagogik.

Namun dalam praktiknya, banyak siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Minat sangat diperlukan karena dengan adanya minat tersebut tujuan belajar akan mudah dicapai. Minat belajar merupakan ketertarikan yang timbul dari diri seseorang dalam proses pembelajaran tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya kesiapan guru dalam proses mengajar, keterbatasan media atau alat pembelajaran, serta adanya kendala belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya adalah model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain (Alawiyah et al., 2023:74).

Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mempersiapkan diri menghadapi serangkaian tantangan atau permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Adapun kelebihan model pembelajaran TGT yaitu meningkatkan fokus dalam menyelesaikan tugas, menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan individu, mendorong keaktifan siswa selama proses belajar dan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Kajian terdahulu telah dilakukan oleh Revika Puspitasari (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini mampu membangun keaktifan dan kemampuan siswa dalam belajar, memberikan banyak kesempatan bagi siswa dan guru untuk mengeksplorasi topik-topik pelajaran secara lebih mendalam memberi keleluasaan dalam kegiatan belajar.

Penelitian lain juga oleh Nuryani (2019) penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Lamteh Aceh Besar peneliti menemukan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran PAI dalam kategori rendah dikarenakan kurangnya penggunaan model pembelajaran ketika mengajar, yang mengakibatkan siswa tidak begitu antusias ketika pembelajaran dilakukan, siswa hanya sekedar mendengarkan tanpa memahami dari apa yang disampaikan oleh gurunya.

Dengan demikian penelitian ini dirasa penting untuk dilakukan karena model TGT memiliki potensi untuk mengubah cara siswa memandang dan mempelajari Pendidikan Agama Islam, meningkatkan partisipasi mereka, serta mendorong pencapaian yang lebih baik dalam aspek akademik dan pengembangan karakter. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Implementasi Model *Teams Games Tournament* pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah disusun untuk memperjelas fokus penelitian dan menggambarkan inti permasalahan yang akan dikaji, rumusan masalah penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar?
2. Sejauh mana penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PAI dalam peningkatan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disusun untuk memberikan arah yang jelas terkait dengan hasil yang ingin dicapai oleh peneliti, tujuan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

2. Untuk mengetahui Sejauh mana penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri Lamteh.
3. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Kontribusi terhadap teori pembelajaran: penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - b. Bagi ilmu pengetahuan: sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru: hasil Penelitian ini dapat menjadi referensi praktis bagi guru PAI dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan.
 - b. Bagi siswa: hasil penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan permainan dan kerja sama kelompok.

- c. Bagi sekolah: penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Sekolah dapat mendorong penerapan model pembelajaran seperti TGT dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

1. Model Teams Games Tournament

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya (Sopian, 2021:111).

Menurut Mulyaningsih, model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Mahardi & Astawan, 2019:101).

Adapun yang dimaksud dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, tanpa ada perbedaan status, berisikan permainan edukatif dan kompetisi turnamen untuk mencipatakan proses belajar yang aktif, menyenangkan dan kompetitif.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik, interaksi secara langsung seperti kegiatan

tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Darman, 2020:17).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022:2).

Ada dua sisi yang dapat digunakan untuk memahami pengertian agama Islam, yaitu dari sisi kebahasaan dan sisi peristilahan. Kedua sisi pengertian tentang Islam itu dapat dijelaskan sebagai berikut. Menurut ilmu bahasa (etimologi), Islam berasal dari bahasa Arab yaitu kata *salima* yang berarti selamat, sentosa, dan damai. Islam secara istilah (ditinjau dari sisi subyek manusia terhadap dinul Islam) adalah ketundukan seorang hamba kepada wahyu ilahi yang diturunkan kepada rasul guna dijadikan pedoman hidup dan juga sebagai hukum/aturan Allah SWT yang dapat membimbing umat manusia ke jalan yang lurus, menuju ke kebahagiaan dunia dan akhirat (Nurjaman, 2020:8).

Dengan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam penelitian ini merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

3. Minat Belajar Siswa

Menurut Ahmadi minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat (Syardiansah, 2016:444). Menurut Syah, minat adalah rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu kegiatan (Ishak et al, 2016:122).

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu (Parwati et al, 2019:11). Abdul Madjid menyatakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh pendidik dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan siswa untuk memiliki pengalaman belajar (Jamaludin, 2016:30).

Shafique Ali Khan menjelaskan siswa adalah orang yang mengunjungi lembaga sekolah untuk memperoleh pelajaran dan pengajaran dalam mencapai pendidikan (Faizah, 2023:465).

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan minat belajar siswa dalam penelitian ini yaitu ketertarikan seorang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menumbuhkan rasa senang terhadap kegiatan belajar sehingga mendorongnya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran guna memperoleh perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan ke arah yang lebih baik

4. SD Negeri Lamteh Aceh Besar

SD Negeri Lamteh Aceh Besar merupakan salah satu sekolah jenjang dasar berstatus negeri yang beralamat di Desa Lamteh, Kecamatan Peukan Bada Kabupaten Aceh Besar, Aceh.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Model merupakan suatu rancangan umum yang menggambarkan pola perilaku dalam proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Joyce dan Weil model adalah kerangka atau pola yang digunakan sebagai pedoman untuk menyusun kurikulum jangka panjang, merancang materi ajar serta mengarahkan kegiatan baik di kelas atau lingkungan belajar lainnya (Yudi, 2017:53).

Nuraida (2021) menyatakan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Robert Slavin (1990) yaitu suatu teknik pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran kelompok dan kompetisi dalam sebuah kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran (Niyah, 2024:431).

TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Lundeto et al, 2025:68). Tipe ini melibatkan seluruh peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain sambil belajar, sehingga dapat menimbulkan gairah semangat belajar dan mengandung penguatan (Hartono et al, 2024:50).

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau

kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar (Astuti et al, 2022:211).

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kelompok yang menerapkan unsur permainan turnamen yang membuat siswa dapat belajar lebih santai serta menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2. Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament*

Shoimin (2014:204) menerangkan beberapa langkah yang harus diikuti oleh guru dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas, antara lain adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, pokok materi. Kegiatan ini biasanya dilakukan secara langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.

b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Belajar dalam kelompok (*Teams*), yaitu guru membagi kelas ke dalam beberapa kelompok, biasanya terdiri dari 5-6 orang siswa (tergantung jumlah siswa di dalam kelas), setiap kelompok terdiri dari anggota dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda.

c. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

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

a. Kelebihan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Adapun kelebihan dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* ini antara lain yaitu:

- 1) Mengedepankan penerimaan dari banyaknya perbedaan individu
- 2) Proses kegiatan belajar mengajar siswa berlangsung dengan aktif
- 3) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran
- 4) Motivasi belajar meningkat lebih tinggi
- 5) Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, dan toleransi.

b. Kekurangan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Meskipun model *Teams Games Tournament (TGT)* menyenangkan dan interaktif bagi siswa, tetapi bagi siswa yang pemalu, kurang percaya diri, atau tidak suka bersaing model ini bisa menjadi kurang nyaman, membuat mereka tertekan, atau tidak maksimal belajar jika tidak didampingi dan diarahkan dengan baik.

B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut Majid pembelajaran adalah proses proses mengajar seorang individu atau sekelompok individu dengan menggunakan berbagai strategi, teknik,

dan pendekatan mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Ananda & Rohman, 2023: 5).

“Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar yang terencana dalam penyampaian peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur’an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman” (Sulaiman, 2017:27)

Menurut Zakiyah Darajat “pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan, dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup” (Nurmaidah, 2021:7).

Mukhtar menjelaskan pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan kegiatan belajar yang dirancang untuk membimbing peserta didik dalam memahami ajaran agama Islam (Sulhan, 2018).

Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari agama Islam, karena agama Islam merupakan salah satu dari sedikit mata pelajaran PAI yang mengajarkan agama Islam dan pola hidup Islami (Nurmaidah 2021:10).

Dengan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian dari pembelajaran pendidikan agama Islam adalah usaha yang dilakukan pendidik untuk mempersiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami dan mengajarkan

ajaran Islam melalui kegiatan pengajaran yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

2. Landasan Pendidikan Agama Islam

a. Dasar Religius

Dasar religius dalam pendidikan agama Islam merujuk pada dasar yang bersumber dari ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Al-Qur'an sebagai rujukan tertinggi dalam ajaran Islam sementara Hadis adalah sumber hukum Islam yang kedua setelah Al-Qur'an (Hadiyanto et al, 2020:8). Dalam Al-Qur'an terdapat sejumlah ayat yang menekankan kewajiban dalam menuntut ilmu bagi setiap muslim. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl (16): 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (النحل) ١٢٥

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya, Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk” (QS. An-Nahl [16]: 125) Terjemahan Kemenag 2019.

Selain itu, terdapat juga pada firman Allah SWT dalam QS. Ali Imran (3): 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ (آل عمران) ١٠٤

Artinya: “Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung” (QS. Ali Imran [3]: 104) Terjemahan Kemenag 2019.

b. Dasar Yuridis

Pendidikan agama Islam memiliki dasar yuridis yang mencakup dasar ideal, dasar struktural/konstitusional dan dasar operasional (Ningsih & Zalisman 2024). Dasar yuridis formal terdiri dari tiga macam, yaitu:

- 1) Dasar ideal, sila pertama Pancasila “Ketuhanan yang Maha Esa”.
- 2) Dasar struktural/konstitusional, yaitu UUD 1945 Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2. Pasal 1 berbunyi: Negara berdasarkan atas ketuhanan Yang Maha esa. Pasal 2 berbunyi: Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaan itu.
- 3) Dasar operasional, yaitu UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal 30 Nomor 3 pendidikan keagamaan dapat diselenggarakan pada jalur formal, *non formal* dan *informal*. Dan pasal 12 No 1/a setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.

c. Dasar Psikologis

Dasar psikologis dalam pendidikan agama islam berhubungan dengan kenyataan bahwa manusia sebagai makhluk sosial memiliki kebutuhan mendasar

terhadap nilai-nilai keagamaan. Nilai-nilai berfungsi sebagai pedoman hidup sekaligus sumber ketenangan dan kedamaian batin. Ketika seseorang berusaha mendekatkan diri kepada Allah SWT, dan melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari maka akan merasakan tenang dan aman, serta keseimbangan jiwa. Dengan demikian kebutuhan agama bukan hanya kewajiban spritual tetapi juga sebagai kebutuhan psikologis yang dapat membantu seseorang dalam menghadapi permasalahan hidup dan menjaga stabilitas emosional (Ningsih & Zalisman, 2024:7).

Berdasarkan landasan dasar tersebut pendidikan agama islam memiliki dasar yang kokoh, oleh karena itu pendidikan agama Islam sebagai bagian dari pendidikan agama harus mampu menjalankan program pendidikannya secara optimal.

3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam disekolah bertujuan agar siswa bisa memahami, melaksanakan, ajaran islam kedalam kehidupan sehari-hari, agar menjadi seseorang yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan memiliki akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat serta bangsa dan negara (Sulaiman, 2017:34).

Dalam konteks tujuan pendidikan agama Islam di sekolah umum, kemdiknas merumuskannya sebagai berikut:

- a. Pengembangan akidah dilakukan dengan cara menanamkan, menumbuhkan, serta mengembangkan pengetahuan, kebiasaan, dan praktik keagamaan peserta didik. Melalui proses tersebut diharapkan

terbentuk pribadi muslim yang terus mengalami peningkatan dalam keyakinan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

- b. Upaya menjadikan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang memiliki pengetahuan, rajin dalam beribadah, cerdas, produktif jujur, adil, etis dan disiplin bertoleransi, memelihara keharmonisan baik secara individu maupun sosial serta mengembangkan budaya agama dalam lingkungan sekolah (Nurmaidah, 2021:20).

Menurut Muhaimin pendidikan agama Islam bertujuan agar peserta didik bisa memahami, menghayati, meyakini dan melaksanakan ajaran Islam yang menjadikan manusia muslim yang beriman bertakwa kepada Allah SWT (Ayatullah, 2020:215).

Adapun yang dimaksud dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah membentuk siswa menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu menerapkan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun sosial.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah/madrasah terdiri atas beberapa aspek, yaitu: Al-Qur'an dan Hadis, keimanan/akidah, akhlak, fiqih (hukum Islam), dan aspek tarikh (sejarah) dan kebudayaan Islam (Permana, 2023:669). Karakteristik masing- masing aspek mata pelajaran PAI yaitu sebagai berikut:

- a. Al-Qur'an dan Hadis, mencakup pada kemampuan membaca, menulis dan menterjemahkan serta memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dengan baik dan benar.
- b. Akidah, mencakup pada kemampuan peserta didik dalam memahami serta mempertahankan keyakinan/keimanan sekaligus menghayati dan menerapkan nilai-nilai *al-asma' al-husna* dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Akhlak, berfokus pada pembentukan pembiasaan untuk menerapkan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela.
- d. Fiqih, diarahkan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam aktivitas sehari-hari.
- e. *Tarikh* dan kebudayaan Islam, membentuk pada kemampuan peserta didik dalam mengambil pelajaran dari berbagai bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, serta menghubungkannya dengan kondisi sosial masa kini agar kebudayaan dan peradaban Islam dapat dijaga dan dikembangkan.

5. Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Setiap pembelajaran selalu menggunakan metode pembelajaran ketika mengajar, metode pembelajaran merupakan sebagai acuan yang mendasari kegiatan serta mengarahkan proses belajar mengajar (Setiawan, 2022:13).

Menurut Amin metode pendidikan agama Islam merupakan segala bentuk kegiatan yang dirancang secara terencana, sistematis dan berorientasi pada praktik nyata dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan agama

Islam, dengan melalui berbagai kegiatan, baik melalui aktivitas di dalam maupun luar kelas. Guru diharapkan mampu untuk memadukan berbagai pendekatan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Achmadin, 2022:106).

Metode pembelajaran yang tepat mampu membantu siswa dalam memahami serta menyerap konsep-konsep baru secara lebih optimal. Berikut beberapa metode dalam pembelajaran:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah suatu metode di dalam pendidikan di mana cara menyampaikan pengertian-pengertian materi kepada anak didik dengan jalan penerangan dan penuturan secara lisan. Seorang guru memberikan penjelasan materi kepada muridnya secara langsung pada saat proses belajar mengajar.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab yakni suatu cara mengajar di mana pendidik mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta didik tentang bahan pelajaran yang telah diajarkan atau bacaan yang telah mereka baca, sementara peserta didik memberikan jawaban berdasarkan fakta dari sumber-sumber yang mereka punya.

c. Metode Diskusi

Metode diskusi yaitu pendidik kesempatan kepada peserta didik untuk membicarakan dan menganalisis secara ilmiah guna mengumpulkan

pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah.

d. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi, yakni suatu cara mengajar di mana pendidik memperlihatkan proses sesuatu, atau pelaksanaan sesuatu sementara peserta didik memperhatikannya.

e. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara mengajar dengan memerintahkan peserta didik untuk melakukan suatu percobaan, dan setiap proses dari hasil percobaan itu diamati sementara guru hanya memberikan arahan saja.

f. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok, yaitu pendidik membagi peserta didik dalam kelompok belajar tertentu dan setiap kelompok diberi tugas tertentu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

g. Metode Kisah

Metode kisah, yaitu pendidik memberikan materi pembelajaran melalui kisah atau cerita, tetapi cerita yang diambil berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis (Aris, 2022:79-82).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap pendidik akan menggunakan metode pembelajaran dalam mengajar, pendidik akan memilih dan menyesuaikan metode mana yang akan digunakan, melalui pemilihan metode

yang tepat, pendidik akan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

C. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang bersifat proses dan sangat mendasar dalam pelaksanaan berbagai jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dan lingkungan sekitar (Amral & Asman, 2020:9).

Menurut M. Sobry Sutikno belajar adalah suatu proses yang dilalui manusia guna memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil interaksi dirinya dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan dalam hal ini, berarti perubahan yang dilakukan secara sadar (disengaja) agar tercapai sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya (Ahdar & Wardana, 2020:6).

Pendapat lain dari Darman (2020:9) Belajar pada hakikatnya adalah proses berinteraksi dengan setiap situasi yang ada di lingkungan sekitar individu. Sementara menurut Majid (Ananda & Rohman, 2023) belajar adalah perubahan tingkah laku siswa, baik dalam hal pemahaman, sikap, maupun keterampilan sebagai hasil dari pengajaran guru.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dari kegiatan yang dilakukan oleh seseorang terhadap sesuatu yang telah dipelajari.

2. Pengertian Minat Belajar

Minat yaitu penerimaan tentang sesuatu yang berasal dari dalam dan luar diri seseorang. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin tinggi minatnya (Jamaluddin, 2016:29). Slameto menjelaskan minat adalah suatu rasa lebih suka atau ketertarikan yang lebih pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh (2013:180).

Menurut Sardiman (2022) minat belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa, yaitu usaha untuk menciptakan situasi ideal yang diinginkan muncul dari dalam atau luar diri siswa. Minat ini memberikan kesinambungan dan memperlancar proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Sinaga et al, 2024:1552).

Hudaya menjelaskan (2018) minat belajar adalah rasa senang, ketertarikan, serta perhatian yang dimiliki siswa terhadap aktivitas pembelajaran, yang tampak melalui perilaku siswa yang tekun, aktif, dan antusias saat mengikuti proses belajar.

Fadilah (2016) juga mengatakan minat belajar dapat diartikan sebagai kesukaan atau ketertarikan terhadap suatu kegiatan atau aktivitas belajar, yang dapat mendukung kelancaran proses belajar. Minat dapat muncul ketika ada perhatian, sehingga minat dapat dikatakan sebagai penyebab dan akibat dari perhatian dalam konteks belajar.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan seseorang untuk mengikuti kegiatan

proses belajar, semakin tinggi minat belajar siswa semakin besar dorongan mereka untuk memahami pelajaran dengan baik.

3. Teori Tentang Minat Belajar

a. Teori Kognitif Sosial (*Sosial Cognitive Theory*)

Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) merupakan istilah baru untuk Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Teori ini menyatakan bahwa faktor sosial, kognitif, dan juga perilaku memainkan peran penting dalam pembelajaran (Marhayati et al 2020:253). Menurut teori ini belajar tidak hanya terjadi melalui instruksi guru, tetapi juga melalui observasi atau meniru perilaku orang lain. Salah satu konsepnya yaitu *self-efficacy* keyakinan diri seseorang bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas tertentu. *Self-efficacy* berperan penting dalam meningkatkan minat belajar karena siswa yang percaya diri akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar (Tullah et al, 2020:51). Selain itu juga ada konsep determinasi *reciprocal* yaitu faktor lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan dan faktor kognitif mempengaruhi perilaku (Marhayati et al, 2020:254).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kognitif sosial pada implementasi model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran pendidikan afama Islam. Model *Teams Games Tournament* mendorong kerja sama kelompok dan observasi antar siswa. Siswa dapat memperhatikan cara teman yang lain dalam menjawab pertanyaan kuis, sehingga pemahaman materi meningkat dan minat belajar tumbuh. Selain itu, keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan

setelah memperhatikan strategi teman yang lain akan meningkatkan keyakinan diri, yang pada gilirannya membuat mereka lebih percaya diri dan antusias ketika dalam proses pembelajaran. Interaksi dalam kelompok juga membuat siswa lebih aktif berdiskusi, sehingga keterlibatan dan minat belajar meningkat secara keseluruhan.

b. Teori Self Determination

Teori *Self-Determination* (SDT) merupakan teori motivasi yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan pada tahun 1985. Teori ini menyatakan bahwa tiga kebutuhan psikologis bawaan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sangat penting untuk kesejahteraan dan dorongan manusia.

Ramseier menjelaskan komponen utama SDT, yang berkaitan dengan minat belajar, yaitu otonomi: Kebutuhan untuk merasa memiliki kendali atas keputusan dan tindakan seseorang. Otonomi dalam pembelajaran sangat penting untuk mendorong motivasi yang diatur sendiri, di mana orang termotivasi untuk belajar karena mereka menemukan aktivitas itu menarik dan bermakna secara intrinsik. Kompetensi: Kebutuhan untuk merasa sukses dan efektif saat bertindak. Kompetensi yang dirasakan terkait dengan kompetensi dalam pembelajaran, yang berkorelasi positif dengan pengenalan minat. Siswa lebih cenderung termotivasi untuk belajar ketika mereka melakukan tugas dengan baik. Keterkaitan: Kebutuhan untuk menjadi bagian dari orang lain dan terhubung dengan mereka. Dalam lingkungan pendidikan, interaksi sosial dan lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Furqon, 2024:16).

Self-Determination Theory juga menegaskan bahwa keseimbangan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik muncul ketika siswa belajar karena merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran, sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya dorongan dari luar. Jika kedua jenis motivasi ini dapat dikelola secara seimbang, maka siswa tidak hanya belajar untuk memenuhi tuntutan akademik, tetapi juga karena adanya kesadaran dan minat yang tumbuh dari dalam dirinya. Dengan demikian, SDT memandang bahwa pembelajaran yang memberikan ruang kebebasan, kesempatan untuk berhasil, serta hubungan sosial yang positif akan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara optimal dan berkelanjutan.

Peneliti menggunakan teori ini karena relevan dengan model *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Hal ini mendukung pemenuhan aspek otonomi karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya berperan sebagai penerima materi. Unsur kompetisi yang sehat dalam TGT juga membantu memenuhi aspek kompetensi, di mana siswa merasa mampu dan berhasil ketika dapat menjawab pertanyaan atau memenangkan permainan. Selain itu, kerja sama dalam kelompok turut memenuhi aspek keterkaitan, karena siswa saling berinteraksi, bekerja sama, dan merasa menjadi bagian dari kelompok belajar.

Dengan terpenuhinya ketiga kebutuhan psikologis tersebut melalui penerapan model TGT, maka diharapkan motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat tumbuh secara seimbang. Kondisi ini akan berdampak

pada meningkatnya minat belajar siswa, partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, SDT dianggap relevan dan tepat digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian ini.

c. Teori Motivasi *Achievement*

David McClelland mengembangkan teori motivasi berprestasi yang menekankan dorongan seseorang untuk menuntaskan tugas dan meraih keberhasilan. Teori ini menyatakan bahwa setiap individu memiliki kebutuhan untuk mencapai prestasi, yaitu motivasi utama yang mendorong mereka untuk sukses dan mencapai target yang diinginkan (Furqon, 2024:20).

Individu dengan motivasi berprestasi tinggi mengatur target yang ambisius, bekerja keras untuk mencapainya dan tidak cepat putus asa ketika menghadapi kesulitan, sedangkan individu dengan motivasi rendah cenderung menghindari tantangan dan lebih pasif dalam belajar.

Peneliti menggunakan teori ini karena dalam penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran pendidikan agama Islam memberikan tantangan berupa pertanyaan, kompetisi antar kelompok, dan hadiah bagi tim yang berhasil. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar, serta meningkatkan minat belajar mereka melalui dorongan untuk meraih prestasi dalam permainan.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Al Fuad dan Zuraini (2016) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu aspek yang memicu minat belajar siswa dan berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Salah satu faktor dalam diri siswa adalah aspek jasmaniah yang mempengaruhi kondisi fisik ataupun kesehatan siswa. Kondisi kesehatan sangat penting bagi siswa ketika belajar dan dapat mempengaruhi keberhasilan belajar serta minat belajar. Aspek psikologis/kejiwaan, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, ingatan, berfikir, bakat dan motif

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi keluarga. Keluarga merupakan tempat pendidikan awal bagi anak, orang tua selalu hadir ketika anak memerlukan dukungan, menyediakan perlengkapan belajar yang memadai, serta menciptakan kondisi rumah yang kondusif agar proses belajar berlangsung dengan nyaman

Di sisi lain lingkungan sekolah, juga memiliki kontribusi penting, mulai dari cara guru mengajar, kurikulum, ketersediaan fasilitas pembelajaran, sumber-sumber belajar, media yang dipakai, hubungan sosial dengan teman, guru dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler. Selanjutnya lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, keterlibatan dalam aktivitas sosial, serta berbagai pengalaman di luar sekolah, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

D. Penelitian Relevan

Dalam penelitian Raiza Tunisa (2022) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Mallusetasi”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen (*true eksperimen*). Teknik pengumpulan data yang digunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yaitu bahwa hasil belajar pendidikan agama Islam pada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi atau lebih baik daripada hasil belajar pendidikan agama Islam yang diajar dengan model konvensional. Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model *Teams Games Tournament* pada pendidikan agama Islam. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada objek penelitian, jika penelitian tersebut meneliti di SMP Negeri 3 Mallusetasi, sedangkan peneliti meneliti di SD Negeri Lamteh Aceh Besar, selain itu penelitian tersebut membahas tentang penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar sementara peneliti meneliti implementasi model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian lain oleh Nuriziani (2019) “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V Min 44 Aceh Besar”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, skala sikap (angket).

Hasil penelitian ini menunjukkan minat belajar peserta didik tergolong “minat peserta didik sangat tinggi” yaitu 86 pada siklus I dan meningkat hingga 100 pada siklus II. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model *Teams Games tournament* pada pembelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak objek dan mata pelajaran yang akan diteliti, penelitian tersebut membahas pembelajaran Fiqh di Min 44 Aceh Besar, sedangkan penelitian ini membahas pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

Selanjutnya penelitian Kamilatus Sa’adah (2025) “Penerapan Model *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian Model *Teams Games Tournament* terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat beberapa faktor penghambat, yaitu: pengelolaan waktu, siswa cenderung terlalu larut dalam permainan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan model *Teams Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada objek penelitian, penelitian tersebut dilakukan Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember, peneliti meneliti di SD Negeri Lamteh

Aceh Besar. Selain itu penelitian tersebut membahas penerapan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, sementara peneliti membahas implementasi model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa.



BAB III METODO PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam mengenai proses penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), serta bagaimana model tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Moleong (2005) Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara menyeluruh dan dalam bentuk deskripsi verbal dan bahasa, penelitian ini dilakukan dalam konteks tertentu yang alami dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Nasution, 2023:34).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Jenis ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis dan faktual tentang penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI serta respon siswa terhadap proses pembelajaran tersebut.

B. Subjek Penelitian

Menurut Tatang subjek penelitian merupakan sumber yang menyediakan informasi penelitian, atau lebih tepatnya pihak maupun objek yang menjadi tempat peneliti memperoleh data dan keterangan yang dibutuhkan (Wijaya et al, 2025:272). Pada penelitian kualitatif subjek penelitian tidak dipilih secara acak

namun bersifat purposive atau tujuan. Adapun subjek penelitian ini adalah 10 siswa, 2 guru PAI serta kepala sekolah, kelas ini dipilih sebagai subjek penelitian karena kondisi akademik dan psikologis siswa pada jenjang ini dinilai lebih stabil, sehingga lebih cocok untuk penerapan model pembelajaran yang membutuhkan kerja sama serta aktivitas berkelompok.

C. Instrumen Penelitian dan Pengembangannya

Menurut Sugiyono (2021:156) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih *informan* sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Adapun pedoman yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Berupa lembaran alat penelitian yang digunakan untuk mencatat, mengamati, dan menilai proses pelaksanaan model TGT di kelas, baik dari sisi guru maupun aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun indikator observasi guru dan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak langsung sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus pengamat (*observer*) yang mengimplementasikan model TGT di kelas sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.:

- a. Guru menyampaikan tujuan dan aturan permainan.
- b. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok.

- c. Guru memberi penghargaan bagi kelompok yang unggul.
- d. Siswa menunjukkan antusiasme dalam kegiatan belajar.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai salah satu instrumen utama untuk memperoleh data yang mendalam mengenai pelaksanaan model TGT dan bentuk perubahan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI. Pedoman wawancara berdasarkan fokus penelitian meliputi tiga aspek yaitu:

- a. Persepsi guru terhadap pelaksanaan TGT.
- b. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan model TGT.
- c. Perubahan minat belajar siswa setelah penerapan model TGT.

3. Dokumentasi

Menurut H Rifa'i dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data melalui analisis sumber-sumber tertulis maupun tidak tertulis yang berisikan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dalam kegiatan penelitiannya (2021:67).

Dokumentasi yang peneliti ambil untuk melengkapi data dari penelitian ini adalah foto kegiatan, daftar hadir, RPP, serta hasil belajar yang digunakan untuk melengkapi data penelitian dan sebagai bukti pendukung terhadap pelaksanaan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data

yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2021: 296).

1. Observasi

Nasution (1998) menjelaskan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi (Sugiyono, 2021: 297). Ketika melakukan observasi, peneliti langsung mendatangi sekolah tempat penelitian dilakukan, peneliti melakukan observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan pelaksanaan model *Teams games Tournament*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) dengan guru PAI serta kepala Sekolah dan beberapa siswa untuk memperoleh pemahaman lebih rinci tentang pengalaman mereka selama pembelajaran dengan model TGT. Jenis wawancara yang digunakan bersifat semi-struktur, sehingga peneliti memiliki pedoman pertanyaan, namun tetap memberikan kebebasan kepada informan untuk menjawab secara luas dan mendalam sesuai dengan pengalaman mereka.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen tertulis maupun foto yang berkaitan dengan pelaksanaan model *Teams Games Tournament*. Dokumen yang dikumpulkan antara lain profil sekolah, RPP, foto kegiatan pembelajaran, dan hasil pekerjaan siswa. Data yang diperoleh melalui dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data dari hasil wawancara serta observasi.

E. Teknik Analisis Data

Menurut John W Tukey, analisis data adalah suatu metode dan teknik penyajian hasil analisis yang disertai dengan proses pengumpulan data secara lugas sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan jelas (2018:193). Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan secara terus-menerus sejak sebelum, saat, dan sesudah pengumpulan data. Peneliti mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (Sugiyono, 2021:321-327) yang meliputi tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemusatan perhatian pada data-data yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam tahap ini, peneliti menyeleksi data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian mengelompokkannya sesuai dengan fokus penelitian, seperti pelaksanaan model TGT, bentuk perubahan minat belajar siswa, dan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Tujuan reduksi data adalah untuk memfokuskan data agar mudah dianalisis lebih lanjut.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Menyajikan data dilengkapi dengan tabel atau kutipan hasil wawancara maupun catatan observasi agar lebih mudah dipahami. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian, terutama bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* dilakukan serta respon dan bentuk perubahan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Pada tahap ini kesimpulan yang dihasilkan temuan bersifat sementara dan

dapat berubah jika ditemukan data baru. Setelah seluruh data diverifikasi dan diuji keabsahannya melalui triangulasi, maka kesimpulan akhir dapat ditarik secara meyakinkan. Kesimpulan tersebut menggambarkan bentuk perubahan minat belajar siswa serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah Singkat Sekolah Dasar Negeri Lamteh Aceh Besar

SD Negeri Lamteh merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus negeri yang berada di wilayah Kec. Peukan Bada, Kab. Aceh Besar, Aceh. SD Negeri Lamteh didirikan setelah tsunami sebagai salah satu upaya pemerintah dalam menyediakan layanan pendidikan dasar bagi masyarakat Desa Lamteh dan sekitarnya. Sejak awal berdirinya, sekolah ini berstatus sebagai sekolah negeri yang berada di bawah naungan Dinas pendidikan setempat.

Secara geografis, SD Negeri Lamteh berada di kawasan pedesaan yang dikelilingi oleh permukiman penduduk. Letaknya yang berada di tengah-tengah lingkungan masyarakat menjadikan sekolah ini mudah dijangkau oleh peserta didik, khususnya anak-anak yang berasal dari Desa Lamteh dan desa-desa sekitar. Kondisi lingkungan yang demikian turut mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif serta memperkuat hubungan antara pihak sekolah dengan masyarakat. Kedekatan geografis tersebut juga memungkinkan terjalinnya kerja sama yang baik dalam mendukung berbagai program sekolah, baik dalam bidang akademik maupun kegiatan penunjang lainnya.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan dunia pendidikan, SD Negeri Lamteh terus mengalami peningkatan, baik dari segi jumlah peserta didik maupun tenaga pendidik yang mengabdikan diri di sekolah ini. Selain itu, pihak sekolah juga berupaya melakukan pembenahan serta pengembangan sarana dan prasarana pendidikan secara bertahap. Upaya tersebut dilakukan guna menunjang

kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan kenyamanan belajar siswa, serta mendukung terciptanya mutu pendidikan yang lebih baik. Dengan berbagai perkembangan tersebut, SD Negeri Lamteh diharapkan mampu terus berperan sebagai lembaga pendidikan yang memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia di lingkungan masyarakat sekitarnya. Berikut ini adalah data profil SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

Tabel 4.1 Profil Sekolah SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Identitas Sekolah	Keterangan
Nama Sekolah	SD Negeri Lamteh
NPSN	10107418
Tahun Berdiri	2006
Alamat	Desa Lamteh, Kec. Peukan Bada, Kab. Aceh Besar, Aceh.
Kode Pos	23351
Email	sdlamteh00@gmail.com
Status Sekolah	Negeri
Akreditasi	B
Luas Lahan	2.000 m ²
Kurikulum	Merdeka

Sumber : Data SD Negeri Lamteh Aceh Besar)

2. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Visi sekolah merupakan gambaran ideal dan cita-cita jangka panjang yang ingin dicapai oleh sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan. Visi berfungsi

sebagai arah dan pedoman bagi seluruh warga sekolah dalam melaksanakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran agar sejalan dengan nilai-nilai yang diharapkan.

Dengan demikian visi SD Negeri Lamteh Aceh Besar yaitu: “Terwujudnya generasi pelajar muda sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter, inovatif dan berprestasi”.

Misi SD Negeri Lamteh Aceh Besar:

- a. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
- b. Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
- c. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinnekaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong.

Tujuan SD Negeri Lamteh Aceh Besar:

- a. Meningkatkan perilaku budi pekerti luhur.
- b. Meningkatkan Imtak dan Iptek.
- c. Meningkatkan keterampilan siswa dengan bakat serta minat.
- d. Meningkatkan kepribadian seutuhnya
- e. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (wajar 9 tahun).

f. Meningkatkan profesionalisme personal.

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri Lamteh Aceh Besar

SD Negeri Lamteh Aceh Besar memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang telah memenuhi kualifikasi pendidikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Sebagian besar guru berlatar belakang pendidikan sarjana (S1) dan memiliki pengalaman mengajar yang cukup.

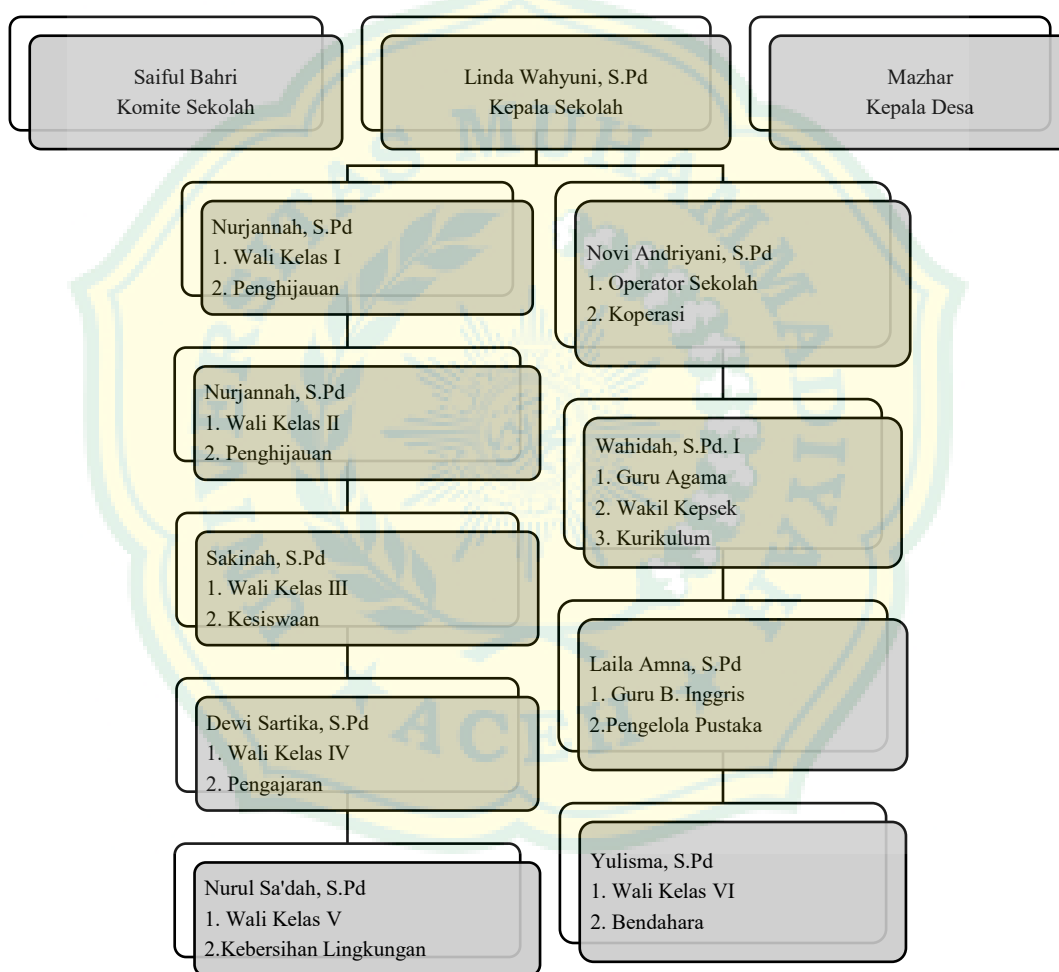
Tabel 4.2 Data Keadaan Pendidik dan Tata Usaha di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

No	Nama Guru	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	2	3	4
1.	LindaWahyuni , S.Pd	Kepala Sekolah	S1
2.	Nurjannah, S.Pd	Guru Kelas	S1
3.	Sakinah, S.Pd	Guru Kelas	S1
4.	Yulisma, S.Pd	Guru Kelas	S1
5.	Wahidah, S.Pd.I	Guru Agama	S1
6.	Nurjannah, S.Pd	Guru Kelas	S1
7.	Dewi Sartika A, S.Pd	Guru Kelas	S1
8.	Nurul Alanur, S.Pd	Guru PAI	S1
9	Nurul Sa'dah, S.Pd	Guru Kelas	S1
10	Fajar Siddik, S.Pd	Guru PJOK	S1
11.	Laila Amna, S.Pd	Guru B. Inggris	S1

12.	Novi Andriyani, S.Pd	Operator	S1
1	2	3	4
13.	Salamah	Petugas Kebersihan	SMA

(Sumber : Data SD Negeri Lamteh Aceh Besar)

4. Struktur Organisasi SD Negeri Lamteh Aceh Besar



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD Negeri Lamteh Aceh Besar

5. Sarana dan Prasarana SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Sarana dan prasarana sekolah merupakan fasilitas yang berperan penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran. Sarana pendidikan meliputi alat dan media yang digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan prasarana pendidikan mencakup fasilitas pendukung yang bersifat tidak langsung, seperti gedung dan ruang kelas. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Berikut ini sarana dan prasarana SD Negeri Lamteh Aceh Besar yaitu:

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana SD Negeri Lamteh Aceh Besar

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	2	3
1.	Ruang Kelas	6
2.	Perpustakaan	1
3.	Ruang Guru dan Tata Usaha	1
4.	Ruang kepala sekolah	1
5.	Ruang Kesehatan (UKS)	1
6.	Lapangan upacara	1
7.	Kantin	1
8.	Komputer	2
9.	Printer	1
10	Tempat Wudhu	1
11.	Mushola	1

12.	Papan Tulis	6
13.	Mading	1
14.	Tempat parkir	1
1	2	3
15.	Kamar Mandi	5

(Sumber : Data SD Negeri Lamteh Aceh Besar)

B. Tingkat Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model TGT Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil observasi awal, minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Lamteh masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa tampak kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, serta tidak aktif dalam kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh guru. Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PAI yang mengungkapkan bahwa:

“Minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas cenderung dianggap biasa saja oleh sebagian siswa. Hal ini disebabkan karena pemahaman keagamaan siswa tidak hanya diperoleh melalui pembelajaran di sekolah, tetapi juga dari lingkungan di luar sekolah. Ketika materi PAI disampaikan di kelas, sebagian siswa merasa telah memahami materi tersebut karena sebelumnya mereka telah memperoleh pembelajaran agama, seperti mengaji, di lingkungan tempat tinggalnya. Selain itu, di sekolah juga terdapat kegiatan Dinul Islam yang turut memperkuat pemahaman keagamaan siswa. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran PAI di kelas oleh

sebagian siswa dianggap sebagai pengulangan dari materi yang telah mereka ketahui sebelumnya”.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih rendah. Kondisi ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena sebagian materi dianggap sebagai pengulangan dari pembelajaran yang telah mereka peroleh sebelumnya.

Selain itu, peneliti juga menanyakan kepada siswa mengenai bagaimana perasaan mereka saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu siswa mengungkapkan:

“Kalau pembelajaran PAI saya biasa saja, tidak terlalu suka dan tidak terlalu tidak suka juga”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian siswa mengikuti pembelajaran PAI tanpa minat yang kuat. Mereka cenderung memandang pembelajaran PAI sebagai pelajaran yang biasa saja, bukan sebagai mata pelajaran yang menarik atau memiliki daya dorong untuk meningkatkan minat belajar mereka.

Tidak hanya itu, rendahnya minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh kondisi fisik siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, sebagian siswa merasa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran PAI karena belum sarapan pagi. Salah satu siswa mengungkapkan:

“Kami kurang semangat belajar karena belum makan pagi, sehingga membuat kami tidak terlalu bersemangat saat belajar”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penyebab lain dari kurangnya minat siswa ketika belajar karena kebanyakan siswa belum

sarapan pagi. Kondisi ini berdampak pada menurunnya konsentrasi dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, rendahnya minat siswa ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) juga dipengaruhi oleh banyaknya aktivitas menulis selama proses pembelajaran. Situasi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa, di mana salah satu siswa menyampaikan:

“Waktu pembelajaran Pendidikan Agama Islam kami kebanyakan menulis, jadi kadang rasanya tidak terlalu menyenangkan ketika belajar”.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran yang kurang bervariasi dan didominasi oleh kegiatan menulis dapat menurunkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Kemudian, dalam proses pembelajaran tidak semua siswa mampu dengan cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari pernyataan salah satu siswa yang mengungkapkan:

“Kadang saya cepat paham, Bu, tapi kadang susah juga, jadi agak lama pahamnya”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran PAI masih belum sepenuhnya dapat dipahami secara merata oleh seluruh siswa. Keadaan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan dan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada variasi minat dan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung.

Di samping itu, rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran PAI lebih sering didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang responsif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh salah satu siswa yang mengungkapkan bahwa:

“Saat pelajaran PAI, Ibu lebih banyak menggunakan metode ceramah, jadi kami kadang tidak terlalu tertarik, karena lebih banyak mendengarkan, diam, dan mencatat”.

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh guru PAI yang menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran masih lebih sering menggunakan metode ceramah, sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan guru PAI berikut ini:

“Ketika mengajar saya menyesuaikan dengan materinya, saya juga menggunakan metode lain seperti diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi. Tetapi kebanyakan yang saya gunakan metode ceramah”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah yang terlalu sering dapat membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Keadaan ini berdampak pada minimnya keterlibatan siswa secara aktif di kelas.

Selain faktor siswa, rendahnya minat belajar juga dipengaruhi oleh kondisi di pihak guru. Berdasarkan hasil wawancara, guru PAI menyampaikan bahwa

“Sebenarnya kendala dari pihak guru tidak ada. Permasalahan lebih banyak berasal dari minat belajar siswa itu sendiri”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hal ini menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI lebih

ditentukan oleh motivasi dan minat belajar mereka, bukan karena hambatan dari guru.

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa sebagian besar dari mereka jarang bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hanya sedikit siswa yang berani ikut memberikan pendapat. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh salah satu siswa yang mengungkapkan:

“Saya jarang bertanya, Bu, apalagi menjawab pertanyaan. Saya takut salah, jadi lebih baik diam saja”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa rasa kurang percaya diri dan kekhawatiran akan kesalahan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, siswa juga mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran PAI jarang dilakukan kegiatan permainan atau diskusi kelompok. Salah satu siswa menyampaikan bahwa:

“Pernah belajar kelompok, tetapi tidak sering, kalau belajar kelompok kita bisa belajar sama teman-teman”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa sebenarnya memiliki ketertarikan untuk belajar melalui kegiatan yang melibatkan kerja sama dan interaksi dengan teman sebaya. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang variatif, seperti permainan edukatif atau diskusi kelompok, membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian, kebutuhan siswa terhadap model pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif menjadi salah satu faktor penting yang perlu

diperhatikan dalam upaya meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran PAI.

Di samping itu, siswa juga menginginkan adanya unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran. Mereka berharap agar dalam proses belajar dapat diterapkan permainan atau *game* edukatif. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh salah satu siswa yang mengungkapkan:

“Saya mau kalau belajar itu ada *game*-nya, jadi belajar lebih seru karena bisa belajar sambil bermain”.

Dari pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran yang bersifat menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI sebelum penerapan model TGT belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh dan belum efektif dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

C. Tingkat Minat Belajar Siswa Sesudah Penerapan Model TGT pada Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Setelah peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penerapan model TGT dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan model TGT yang dilakukan peneliti beserta tingkat minat belajar siswa sesudah penerapan dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada tahap awal kegiatan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memulai dengan doa bersama, kemudian melakukan pengecekan kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sebelum memasuki penyampaian materi, peneliti menanyakan kondisi dan kabar siswa sebagai bentuk pendekatan awal, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *ice breaking* untuk memberikan kesempatan kepada siswa melakukan peregangan dan meningkatkan kesiapan mereka dalam belajar.

Setelah itu, peneliti menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan beberapa metode seperti ceramah, tanya jawab, dan yang lainnya. Penjelasan dengan tanya jawab dan pemberian contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui tahap ini, siswa tampak lebih fokus dan memberi perhatian terhadap materi yang disampaikan. Mereka terlihat lebih serius mengikuti pembelajaran karena mengetahui bahwa materi tersebut akan digunakan pada tahap permainan dan turnamen di sesi berikutnya. Dengan demikian, tahap penyampaian materi yang dilakukan peneliti mampu meningkatkan perhatian dan kesiapan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Setelah penyampaian materi, peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen berdasarkan tingkat kemampuan akademik. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah agar tercipta kerja sama yang seimbang. Dalam kelompok ini, peneliti memberikan arahan agar siswa dapat berdiskusi, saling membantu, dan bekerja sama memahami materi.

Pada tahap ini terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka tampak lebih antusias belajar bersama teman, saling berdiskusi, dan menunjukkan sikap kerja sama yang baik. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri karena mendapatkan dukungan dari teman satu kelompoknya.

c. Permainan (*Games*)

Pada kegiatan ini, peneliti melaksanakan permainan edukatif dengan menggunakan kartu soal atau pertanyaan yang berada dipapan tulis yang berkaitan dengan materi PAI. Siswa menjawab pertanyaan secara bergiliran dan setiap jawaban yang benar mendapatkan skor. Tahap permainan ini menjadi bagian yang paling menarik bagi siswa. Mereka terlihat sangat antusias, bersemangat, dan aktif dalam mengikuti permainan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Melalui permainan yang diterapkan peneliti, minat belajar siswa meningkat karena mereka merasa bahwa belajar PAI tidak membosankan dan dapat dilakukan sambil bermain.

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Selanjutnya, peneliti melaksanakan tahap turnamen, di mana siswa bertanding sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Pada tahap ini, siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan benar untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Melalui kegiatan turnamen ini, tampak adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Mereka terlihat berusaha dengan serius, merasa tertantang, dan memiliki keinginan untuk memberikan hasil terbaik bagi kelompoknya. Unsur kompetisi yang diterapkan peneliti mampu menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pada tahap akhir, peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Penghargaan yang diberikan tidak hanya bersifat nilai, tetapi juga berupa pujian dan pengakuan atas usaha siswa. Peneliti memberikan hadiah pensil terhadap kelompok yang menang. Pemberian *reward* ini membuat siswa merasa bangga, dihargai, dan semakin termotivasi untuk belajar. Bahkan siswa yang tidak menjadi pemenang tetap terlihat senang karena dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah penerapan model TGT pada pembelajaran PAI, peneliti kembali melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran TGT, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang lebih

antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sebagaimana hasil wawancara dengan siswa menyatakan:

“Saya merasa senang, belajarnya jadi lebih semangat karena belajarnya rame-rame juga sama teman”.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa merasa senang ketika belajar dengan penerapan model TGT. melalui model ini memberikan dampak positif bagi siswa pada pembelajaran PAI dibandingkan sebelum penerapan model TGT.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pada saat kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen. Siswa juga terlihat lebih berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dengan teman satu kelompok, serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa. Salah satu siswa menyampaikan:

“Saya suka bagian permainan berkelompok, saya merasa tidak sabar untuk menjawab soal yang ada, karena kalau jawabannya benar ada nilainya untuk kelompok saya”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan melibatkan kerja sama kelompok. Adanya unsur permainan dan pemberian skor membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami materi dan berusaha memberikan jawaban yang terbaik, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Penerapan kegiatan permainan dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan hanya berperan sebagai pendengar, kini berubah menjadi partisipan aktif melalui interaksi intensif dengan teman kelompoknya. Hal ini terjadi karena setiap siswa diberikan peran sama yang menuntut tanggung jawab dalam permainan tersebut. Sejalan dengan hal itu, hasil wawancara dengan salah satu siswa mengungkapkan:

“Belajar dengan adanya permainan membuat kami jauh lebih mudah memahami materi. Rasanya seperti sedang bermain, sehingga belajar tidak lagi terasa sebagai beban yang membosankan, melainkan pengalaman yang seru dan nyata”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa integrasi permainan mampu menciptakan suasana belajar yang inklusif dan meningkatkan pemahaman serta minat siswa ketika sedang belajar.

Selain melakukan observasi dan wawancara dengan siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru PAI terkait pemahaman terhadap model *Teams Games Tournament* (TGT) serta kesesuaian unsur permainan di dalamnya dengan karakteristik siswa di SD Negeri Lamteh. Dalam wawancara tersebut, guru PAI menyampaikan:

“Mengenai model TGT sendiri, saya sebenarnya belum memahaminya secara mendalam. Namun, melihat adanya unsur belajar sambil bermain, saya rasa model ini sangat cocok dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang memang masih dalam masa senang bermain”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa meskipun model TGT merupakan hal yang relatif baru bagi guru di sekolah tersebut, namun prinsip dasar yang digunakan yakni integrasi permainan dalam pembelajaran

dinilai sangat relevan dengan kebutuhan psikologis dan karakteristik perkembangan siswa SD. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memiliki potensi besar untuk diterima dan diimplementasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran PAI guna menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis.

Kemudian guru PAI juga memiliki harapan setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru PAI mengungkapkan bahwa:

“Saya berharap penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa. Harapannya, mereka yang sebelumnya kurang berminat ketika belajar menjadi lebih semangat dalam mengikuti pelajaran”.

Selanjutnya, terkait kemungkinan efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa, guru PAI menyampaikan pandangannya bahwa model ini berpotensi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

“Saya rasa ini efektif bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) cukup efektif. Dari berbagai model pembelajaran yang ada, namun demikian, keberhasilan penerapan model ini juga memerlukan kesiapan serta pengelolaan kelas yang baik, terutama pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak, agar perubahan positif dalam proses pembelajaran dapat tercapai secara optimal”.

Dari pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model TGT dipandang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Namun demikian, efektivitas model TGT juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan pelaksanaan dan kemampuan pengelolaan kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Pengaruh Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh, terlihat adanya perubahan positif terhadap minat belajar siswa. Siswa menunjukkan sikap yang lebih antusias, lebih fokus, serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan model pembelajaran TGT.

Perubahan tersebut terlihat dari respon siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih semangat mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui model TGT, sebagaimana diungkapkan oleh salah satu siswa dalam wawancara:

“Belajar menggunakan model TGT, jadi jauh lebih menyenangkan dan membuat saya bersemangat. Kegiatannya tidak hanya sebatas mendengarkan guru dan menulis di buku, melainkan banyak interaksi bersama teman kelompok dan aktivitas lain yang sangat seru”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa keragaman aktivitas dalam model TGT yang tidak hanya terpaku pada kegiatan

konvensional seperti mencatat dan mendengarkan menjadi faktor utama meningkatnya minat belajar siswa. Kehadiran interaksi sosial melalui belajar kelompok dan aktivitas fisik dalam permainan mampu mengurangi kejenuhan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam memahami materi pembelajaran PAI.

Selain meningkatkan minat belajar, penerapan model TGT juga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran PAI. Siswa mengungkapkan bahwa adanya aturan permainan yang tidak membolehkan penggunaan buku saat menjawab pertanyaan mendorong mereka untuk lebih serius dalam menyimak materi yang disampaikan di awal pembelajaran. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh salah satu siswa ketika wawancara:

“Sebelum bermain tadi, Ibu sudah memberikan materi dan berpesan agar kami mengingatnya, karena nanti waktu menjawab pertanyaan di depan tidak boleh membawa buku. Jadi, kami harus benar-benar mengingat jawabannya”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model TGT secara tidak langsung menciptakan kedisiplinan diri dan tanggung jawab belajar pada siswa. Adanya aturan dalam tahap permainan berfungsi sebagai dorongan siswa untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat mereka terhadap materi PAI. Dengan demikian, model TGT tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memastikan siswa benar-benar memahami dan menguasai konsep yang diajarkan.

Selanjutnya, sebagian besar siswa juga menyatakan keinginan agar model pembelajaran TGT dapat diterapkan kembali pada materi PAI lainnya. Salah satu siswa menyampaikan bahwa:

“Kami mau lagi belajar seperti ini pada materi selanjutnya”.

Selain keinginan untuk mengulang pengalaman yang sama, penerapan model TGT juga membawa perubahan nyata pada perilaku belajar siswa di kelas. Siswa merasa menjadi pribadi yang lebih disiplin dan menjadi fokus saat mengikuti pelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu siswa mengenai perubahan positif yang ia rasakan:

“Saya merasa ada perubahan saat belajar PAI sekarang, saya menjadi jauh lebih fokus ketika memperhatikan penjelasan materi”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model TGT memberikan pengaruh positif, tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat, tetapi juga berhasil memperbaiki kualitas perhatian siswa dalam belajar. Suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif secara alami mendorong siswa untuk menanggalkan sikap pasif dan berubah menjadi lebih fokus serta bersemangat dalam menyerap materi pembelajaran.

E. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model TGT pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti menemukan adanya beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat yang memengaruhi pelaksanaan model TGT. Temuan tersebut diperoleh melalui pengamatan

langsung selama proses pembelajaran berlangsung dan diperkuat dengan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

1. Faktor Pendukung

Salah satu faktor pendukung utama dalam implementasi model pembelajaran TGT adalah antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan kerjasama dengan tim kelompoknya. Kondisi ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Salah satu siswa mengungkapkan:

“Kami saling mengingatkan dan saling bertanya mana yang teman lain tidak ingat , supaya kelompok kita bisa menang”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa unsur kompetisi dalam TGT secara alami menumbuhkan perilaku tutor sebaya. Siswa tidak lagi belajar secara individual, melainkan secara bersama. Mereka merasa perlu memastikan bahwa rekan satu timnya memiliki pemahaman yang sama kuatnya agar dapat memberikan skor bagi kelompok. Semangat kebersamaan dan rasa saling memiliki inilah yang menjadi faktor pendukung utama lancarnya proses pembelajaran PAI dan meningkatnya keterlibatan siswa di kelas.

Selain itu, kesiapan fisik siswa juga menjadi faktor pendukung selama proses implementasi berlangsung. Berbeda dengan kondisi sebelum penerapan di mana siswa terlihat lesu dan kurang bersemangat karena belum sarapan pada saat pelaksanaan model TGT ini, peneliti memastikan siswa berada dalam kondisi fisik yang lebih siap. Kondisi fisik yang prima dan bugar sangat mendukung aktivitas siswa dalam model TGT, seperti saat mereka harus berpindah tempat duduk kelompok atau bergegas maju ke depan kelas untuk menjawab soal turnamen.

Energi fisik yang positif ini menjadi sesuatu yang penting untuk dimiliki siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tantangan permainan yang diberikan.

Faktor pendukung lainnya adalah kesiapan peneliti dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan model TGT. Perencanaan pembelajaran yang sistematis, mulai dari penyusunan materi, pembagian kelompok, hingga pengelolaan kegiatan *games* dan turnamen, membantu pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lebih terarah. Seperti yang disampaikan oleh guru PAI bahwa:

“Sebelum memulai pembelajaran, lihat terlebih dahulu kesiapan kelas kemudian membuat kesepakatan dengan siswa supaya pembelajaran berjalan dengan baik. Persiapan yang matang sangat diperlukan agar proses belajar mengajar dapat berjalan lancar”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dukungan dari pihak sekolah, khususnya guru kelas dan pihak terkait, turut mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT. Lingkungan kelas yang kondusif serta ketersediaan sarana pendukung pembelajaran memungkinkan model TGT diterapkan secara optimal.

2. Faktor Penghambat

Selain adanya faktor pendukung, peneliti juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam implementasi model pembelajaran TGT. Salah satu hambatan yang muncul adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Pelaksanaan seluruh tahapan model TGT, mulai dari penyajian materi hingga turnamen, membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional.

Faktor lain dari penghambat implementasi ini yaitu perbedaan kemampuan akademik siswa menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran.

Sebagian siswa membutuhkan pendampingan lebih intensif agar dapat memahami materi dan berpartisipasi secara maksimal dalam kegiatan kelompok.

Pengelolaan kelas juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan, seperti yang disampaikan guru PAI bahwa:

“Hambatannya yaitu minat siswa untuk belajar itu masih rendah, kemudian banyak jumlah siswa pada satu kelas, kelas 5 berjumlah 37 siswa, dengan siswa begitu banyaknya dengan karakter yang berbeda-beda jadi itu juga menjadi hambatan”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengelolaan kelas menjadi salah satu faktor penghambat yang signifikan. Aktivitas permainan dan diskusi kelompok yang menjadi bagian dari model TGT dapat menimbulkan suasana kelas yang lebih ramai, sehingga membutuhkan perhatian ekstra dari peneliti untuk menjaga keteraturan dan fokus siswa mengingat jumlah siswa di kelas 5 yang relatif banyak, yaitu 34 siswa yang hadir saat implementasi model TGT ini dilakukan.

Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diminimalisir melalui pengelolaan kelas yang efektif, serta dengan pemberian arahan yang jelas dan tegas kepada siswa selama proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tetap kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

F. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan data yang diperoleh dari lapangan, selanjutnya peneliti akan membahas temuan-temuan tersebut dengan mengaitkannya pada teori-teori yang relevan. Berikut pembahasannya:

1. Tingkat Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model TGT pada Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran PAI masih rendah, penyebabnya antara lain:

- a. Rendahnya minat belajar ini ditunjukkan melalui kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, kurang partisipasi dalam belajar, serta sikap pasif sebagian besar siswa.
- b. Sebagian siswa menganggap pembelajaran PAI di kelas sebagai sesuatu yang biasa dan kurang menarik.
- c. Penggunaan metode ceramah yang sering diterapkan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- d. Kegiatan pembelajaran PAI jarang melibatkan permainan atau diskusi kelompok.
- e. Kondisi fisik siswa seperti belum sarapan pagi, turut memengaruhi semangat dan konsentrasi mereka dalam mengikuti pembelajaran PAI.
- f. Metode atau model pembelajaran yang kurang bervariasi.
- g. Proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh kegiatan menulis sehingga membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang aktif.
- h. Tidak semua siswa mampu memahami materi pembelajaran PAI dengan cepat sehingga terdapat perbedaan tingkat pemahaman antar siswa.

- i. Partisipasi siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan masih rendah akibat rasa takut salah dan kurang percaya diri.
- j. Siswa mengharapkan adanya penerapan permainan atau *game* edukatif dalam pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Dari hasil temuan ini, dapat dikaitkan dengan teori minat belajar dari teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Bandura, yang menyatakan bahwa minat dan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh interaksi antara faktor pribadi, lingkungan, dan perilaku. Dari hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa lingkungan belajar yang kurang variatif, dominasi metode ceramah, serta minimnya aktivitas interaktif seperti permainan dan diskusi kelompok menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak menunjukkan ketertarikan belajar. Selain itu, keyakinan siswa bahwa materi PAI merupakan pengulangan dari pembelajaran yang telah mereka peroleh di luar sekolah turut mempengaruhi persepsi mereka terhadap pentingnya pembelajaran di kelas. Dengan demikian, berdasarkan teori ini, rendahnya minat belajar siswa muncul sebagai akibat dari kurangnya dukungan lingkungan belajar yang menarik serta kondisi psikologis siswa yang belum mendukung.

Selanjutnya, jika dikaitkan dengan Teori *Self-Determination* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran PAI juga dapat dipahami melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu kebutuhan akan kompetensi (*competence*), otonomi (*autonomy*), dan keterhubungan (*relatedness*). Berdasarkan hasil wawancara,

diketahui bahwa siswa jarang terlibat aktif, jarang bertanya, serta merasa takut salah ketika menjawab pertanyaan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan kompetensi belum terpenuhi karena siswa belum merasa mampu dan percaya diri dalam belajar. Kurangnya variasi pembelajaran dan tidak adanya unsur permainan serta aktivitas kelompok juga menunjukkan bahwa kebutuhan otonomi dan keterhubungan belum terpenuhi. Sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa bersifat rendah atau sekadar mengikuti pembelajaran tanpa adanya dorongan dari dalam diri.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan kegiatan kelompok dan permainan. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi berprestasi (*achievement motivation*) yang menyatakan bahwa individu akan lebih termotivasi ketika diberikan tantangan, kesempatan berkompetisi secara sehat, serta pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan mengacu pada teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa sebelum penerapan model TGT disebabkan oleh belum terpenuhinya kebutuhan psikologis siswa, kurangnya dukungan lingkungan belajar yang menarik, minimnya pengalaman belajar yang menumbuhkan rasa percaya diri, serta lemahnya dorongan untuk berprestasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi internal siswa, seperti *model Teams Games Tournament* (TGT), sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Tingkat Minat Belajar Siswa Sesudah Penerapan Model TGT pada Pembelajaran PAI di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Temuan yang peneliti dapatkan dari sesudah penerapan model TGT pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar antara lain:

- a. Lebih antusias dan aktif.
- b. Siswa suka dengan permainan edukatif.
- c. Siswa suka dengan pembelajaran kelompok.
- d. Siswa suka dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil temuan ini, dapat dikaitkan dengan teori kognitif sosial Bandura, peningkatan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh perubahan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Bandura menekankan bahwa perilaku dan minat belajar siswa terbentuk melalui interaksi timbal balik antara faktor sosial, kognitif, dan perilaku memainkan peran penting dalam pembelajaran. Dalam penerapan model TGT, lingkungan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dan permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengamatan terhadap teman, saling memberi dukungan, serta meniru strategi belajar yang dilakukan oleh temannya. Lingkungan sosial yang positif ini mendorong siswa untuk menampilkan perilaku belajar yang lebih aktif dan berpartisipasi secara optimal dalam pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan siswa dalam menjawab soal dan berkontribusi terhadap kelompok memperkuat *self-efficacy* atau keyakinan diri siswa terhadap kemampuannya dalam memahami materi PAI. Hal ini dapat dilihat dari

keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat, bertanya, dan tampil menjawab soal di depan kelas. Peningkatan *self-efficacy* tersebut berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar, karena siswa yang percaya pada kemampuannya cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Jika dikaitkan dengan teori minat belajar menurut Slameto, minat belajar ditandai oleh adanya rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas belajar tanpa adanya paksaan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator tersebut muncul secara nyata setelah penerapan model TGT. Rasa senang terlihat dari pernyataan siswa yang menyukai pembelajaran karena adanya permainan dan kerja kelompok. Perhatian siswa meningkat, sebagaimana ditunjukkan melalui fokus siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Keterlibatan siswa juga tampak dari keaktifan mereka dalam menjawab soal, berdiskusi, serta berusaha bersama kelompok untuk memperoleh hasil terbaik dalam turnamen.

Berdasarkan teori Bandura dan Slameto, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model TGT merupakan hasil dari perubahan lingkungan belajar yang mendorong interaksi sosial, meningkatkan kepercayaan diri siswa, serta menumbuhkan rasa senang, perhatian, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Temuan ini diperkuat melalui triangulasi data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

3. Pengaruh Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Temuan yang peneliti dapatkan dari pengaruh penerapan model TGT pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar antara lain:

- a. Lebih fokus karena saat sesi permainan tidak bisa melihat materi lagi.
- b. Lebih antusias.
- c. Lebih aktif.
- d. Menstimulasi sikap disiplin dan tanggung jawab.
- e. Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa.

Dari hasil temuan ini, dapat dikaitkan dengan teori model pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Slavin, bahwa siswa menunjukkan keinginan kuat untuk kembali mengikuti pembelajaran dengan model serupa pada materi selanjutnya. Selain itu, siswa merasa lebih menyukai pembelajaran PAI melalui aktivitas yang bervariasi yang tidak lagi didominasi oleh metode ceramah. Hal ini sejalan dengan teori Robert Slavin yang menyatakan bahwa komponen utama TGT, yaitu permainan (*games*) dan turnamen akademik, dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong motivasi intrinsik siswa. Variasi aktivitas dalam TGT mampu memecah kejenuhan, sehingga minat siswa tetap terjaga sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, penerapan model ini juga berhasil merangsang tumbuhnya kedisiplinan dan tanggung jawab dalam diri siswa. Menurut Slavin, salah satu kunci keberhasilan TGT adalah adanya tanggung jawab individual di dalam

kelompok. Dalam hasil penelitian, siswa menyadari bahwa kontribusi mereka sangat menentukan kemenangan tim. Hal ini mendorong mereka untuk disiplin dalam belajar dan bertanggung jawab menguasai materi agar tidak mengecewakan teman sekelompoknya. Perasaan ingin menang dalam tim inilah yang membuat siswa lebih serius dalam mempersiapkan diri sebelum memasuki tahap turnamen.

Selain itu, adanya peningkatan fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, aturan turnamen yang tidak membolehkan melihat buku saat menjawab membuat siswa untuk meningkatkan perhatian mereka sejak peneliti memberikan penjelasan materi di awal kelas. Slavin menekankan bahwa melalui kompetisi sehat dalam turnamen, siswa terdorong untuk mencapai tingkat penguasaan materi yang lebih tinggi. Dinamika persaingan antar kelompok yang sehat ini secara alami memusatkan perhatian siswa pada materi PAI yang sedang diajarkan, sehingga materi pelajaran lebih mudah diingat dan dipahami siswa dibandingkan metode belajar yang hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Dengan demikian, teori TGT yang menekankan kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi sehat terbukti relevan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model TGT pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Temuan yang peneliti dapatkan dari faktor pendukung dan penghambat implementasi model TGT pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar, yaitu:

Faktor pendukung

- a. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.
- b. Rasa saling menumbuhkan perilaku tutor sebaya.
- c. Kesiapan fisik.
- d. Kesiapan peneliti dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan model TGT.
- e. Lingkungan sekolah terutama kondisi ruangan kelas yang mendukung (ketersediaan sarana cukup).

Faktor Penghambat:

- a. Keterbatasan waktu pembelajaran dan pengelolaan kelas.
- b. Perbedaan kemampuan siswa dalam belajar.
- c. Kekurangan sumber daya manusia di pengelola kelas dengan penggunaan model ini.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Al Fuad dan Zuraini (2016) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal berupa ketertarikan dan rasa senang terhadap aktivitas belajar. Ketika siswa merasa

tertarik dan menikmati proses pembelajaran, maka minat belajarnya akan meningkat.

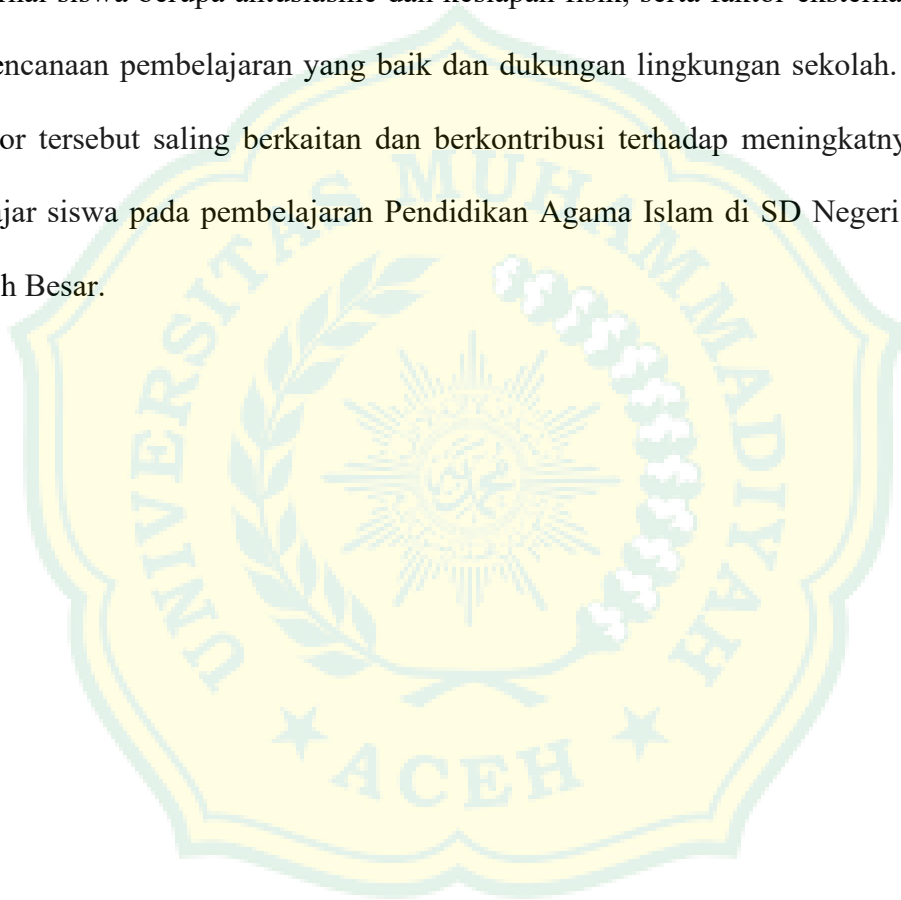
Selain itu, kesiapan fisik dan kondisi bugar siswa sebagai penunjang konsentrasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Al Fuad dan Zuraini (2016) yang menyatakan bahwa faktor kesehatan jasmani atau kondisi fisik merupakan bagian dari faktor internal yang sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut mereka, kondisi jasmani yang bugar memungkinkan siswa untuk memiliki energi yang cukup dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks TGT, kebugaran ini mendukung pergerakan siswa saat harus berpindah kelompok dan menjaga fokus mereka agar tidak cepat lelah saat sesi turnamen berlangsung. Sebaliknya, kondisi fisik yang kurang sehat atau lemas dapat menghambat penerimaan materi dan menurunkan antusiasme siswa di kelaslain itu

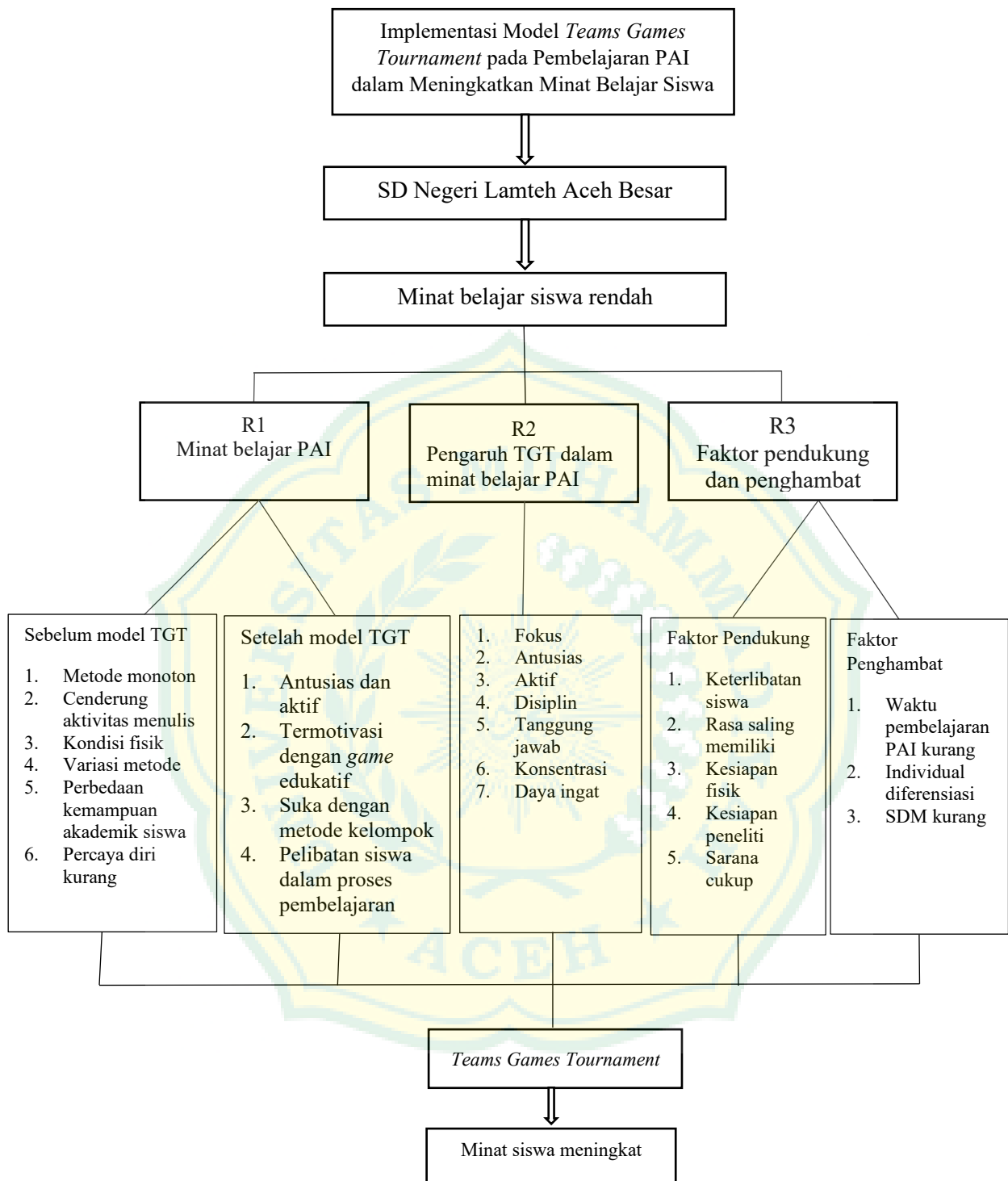
Faktor pendukung lainnya adalah kesiapan peneliti dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan model TGT. Perencanaan pembelajaran yang sistematis, mulai dari penyusunan materi, pembagian kelompok, hingga pengelolaan kegiatan *games* dan turnamen, membantu pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lebih terarah dan efektif. Menurut Fuad dan Zuraini (2016), faktor eksternal seperti strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Metode pembelajaran yang variatif dan melibatkan siswa secara aktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan.

Selain itu, dukungan dari pihak sekolah khususnya guru kelas dan pihak terkait turut menunjang keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT. Hal ini

sesuai dengan pendapat Fuad dan Zuraini (2016) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar, baik lingkungan sekolah maupun fasilitas pendukung, merupakan faktor eksternal yang dapat memengaruhi minat belajar siswa.

Dengan demikian, faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan minat belajar siswa meliputi faktor internal siswa berupa antusiasme dan kesiapan fisik, serta faktor eksternal berupa perencanaan pembelajaran yang baik dan dukungan lingkungan sekolah. Seluruh faktor tersebut saling berkaitan dan berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.





Gambar 4.2 Mind mapping hasil penelitian

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasasan yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa implementasi *model Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar, dapat diambil kesimpulan:

1. Tingkat minat belajar siswa sebelum penerapan model TGT berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, minimnya partisipasi, serta sikap pasif sebagian siswa di kelas. Pembelajaran PAI dianggap kurang menarik karena siswa menganggap sudah pernah dipelajari di luar sekolah. Kemudian metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah dan penugasan menulis serta kurang melibatkan permainan maupun kerja kelompok. Selain itu, faktor kondisi fisik siswa, perbedaan kemampuan memahami materi, dan kurangnya rasa percaya diri dalam bertanya turut memengaruhi rendahnya minat belajar siswa. Setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), minat belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari siswa menunjukkan sikap lebih antusias, dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menyukai penggunaan permainan edukatif, senang bekerja dalam kelompok, dan merasa lebih puas karena dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan

interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI.

2. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Model TGT mampu meningkatkan fokus belajar, keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan akademik dan kerja kelompok mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab, disiplin, serta meningkatkan konsentrasi dan daya ingat terhadap materi PAI. Dengan demikian, model TGT efektif dalam menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.
3. Faktor pendukung keberhasilan penerapan model TGT meliputi keterlibatan aktif siswa, munculnya tutor sebaya, kesiapan fisik siswa, kesiapan peneliti dalam merancang pembelajaran, serta dukungan lingkungan sekolah dan sarana prasarana yang memadai. Adapun faktor penghambat dalam penerapan model TGT meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan tenaga pendidik dalam pengelolaan kelas yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, serta dukungan dari pihak sekolah agar hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi sehingga penerapan model TGT dapat berjalan secara optimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Saran

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak-pihak terkait dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif, seperti model TGT, dalam proses pembelajaran PAI. Penerapan model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat terus meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan rasa tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran, khususnya ketika pembelajaran berbasis kelompok dan permainan diterapkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh kepada guru dalam bentuk penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai, supervisi yang berkelanjutan, serta kesempatan pengembangan profesional, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang ingin mengkaji topik serupa, disarankan untuk melakukan manajemen waktu dan variasi subjek penelitian. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengombinasikan penggunaan media pembelajaran digital yang dipadukan dengan TGT untuk lebih menarik minat belajar siswa di era modern.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ahmad Sulhan. (2018). *Pembelajaran Sistem PAI*. Mataram: Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmiah LP2M Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Amral, S. P., & ASMAR, S. P. (2020). *Hakikat Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)
- Aris, A. S. (2022). *Ilmu Pendidikan Islam*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Padang: Guepedia.
- Furqon, M. (2024). *Minat belajar*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., ... & Hanafi, S. (2023). *Pengantar pendidikan*. CV Rey Media Grafika.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Harfa Creative.
- Ningsih, W., & Zalisman, Z. (2024). *Pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dalam Konteks Global*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurjaman Asep, R., (2020). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurmaidah. (2021). *Pembelajaran PAI di Sekolah: Problematika & Dikursus*. Mataram: Sanabil.

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulaiman. (2017). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Banda Aceh: Yayasan Pena.

Artikel dalam Jurnal

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.

Achmadin, B. Z., Fattah, A., & Marno, M. (2022). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Generasi Millennial. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 5(2), 102-129.

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.

Al Fuad, Z. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Teams Game Tournament (TGT)* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.

- Ayatullah, A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2) 206-229.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122.
- Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47-56.
- Heru Setiawan, Z. (2022). Konsep Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam*, 4(II), 12-22.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86-97.
- Ishak, M., Syahidin, S., & Anwar, S. (2016). Pengaruh Minat Belajar dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar PAI. Tarbawy: *Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(2), 120-131.
- Jailani, M., Widodo, H., & Fatimah, S. (2021). Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 142-155.
- Jamaluddin, J. (2016). Minat Belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2), 27-39.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.

- Marhayati, N., Chandra, P., & Fransisca, M. (2020). Pendekatan Kognitif Sosial pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dayah: Journal of Islamic Education*, 3(2), 251-270.
- Nadjematul Faizah. (2023). Pengelolaan Siswa Pada Sekolah Berbasis Agama Islam. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 461-474.
- Niyah, D. R., Sriartha, I. P. A., & Citra, I. P. A. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Siswa di SMAN 2 Banjar. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(3), 422-430.
- Permana, D. Y., & Fadriati, F. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Social Science Academic*, 1(2), 665-672.
- Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., ... & Maharani, N. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi: Developing Students' Learning Interests to Improve Elementary School Mathematics Learning in High School Grades. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1550-1560.
- Sopian, A. (2021). Model Pendidikan Karakter di Masyarakat. Al-Hasanah: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 106-113.
- Tullah, R. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 6(1), 48-55.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, M. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Edukatif*, 3(2), 271-276.

Skripsi

- Nuriziani. (2019). *Penerapan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas V MIN 44 Aceh Besar*. [Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry], Banda Aceh.
- Nuryani. (2019). *Penerapan Teams Games Tournament Model Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam SD Negeri 1 Girikarto Kecamatan Sekampung*. [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro], Metro Lampung.
- Puspitasari. R. (2022). *Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti di SD IT Ummatan Wahidah*. [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN)], Curup.
- Sa'dah. K. (2025). *Penerapan Model Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025*. [Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq], Jember.
- Tunisa. R. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Mallusetasi*. [Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN)], Parepare.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
FAKULTAS AGAMA ISLAM

(STATUS TERAKREDITASI)

Jalan Muhammadiyah No. 91 Batoh Lueng Bata Email : fai.tarbiyah@unmuha.ac.id
BANDA ACEH 23245

SURAT KEPUTUSAN

Nomor : 1064/UM.M5/Q/FAI/2025

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh,

- Menimbang: a. Bahwa untuk kelancaran ujian-ujian Skripsi pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi mahasiswa yang bersangkutan;
- b. Yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan Pembimbing Skripsi.
- Mengingat: 1. Keputusan Dirjen Pendidikan Islam tentang Perpanjangan izin penyelenggaraan Program Studi S-1 Pada PTAI No. Dj.I/58/2010;
2. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 2906/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/V/2022 tentang hasil dan Peringkat Akreditasi Program Studi untuk Program Sarjana di Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Tim Pengesahan Proposal Skripsi Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh Tanggal/Bulan/Tahun: 04 November 2025

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : 1. Menunjuk saudara :
1. **Ema Sulastri, S.Pd.I., M.Pd.**
Sebagai Pembimbing I.
 2. **Dr. Hamdi Yusliani, S.Pd.I., M.A**
Sebagai Pembimbing II.

Untuk membimbing Skripsi

NAMA : NISA AFDALIA BANCIN
NPM : 2205110003
JURUSAN : Pendidikan Agama Islam
JUDUL : Implementasi Model Teams Games Tourname
pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di
SD Negeri Lamteh Aceh Besar

2. Kepada Pembimbing yang tercantum namanya diberikan honorarium menurut peraturan yang berlaku;
3. Surat Keputusan ini hanya berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan;
4. Segala sesuatu akan dirubah dan ditetapkan kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan kemudian hari.

Ditetapkan di: Banda Aceh.

Tanggal: 08 November 2025



Dr. Rosnidarwati, S.Ag., M.A.

Tembusan :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Koordinator Kopertais Wilayah V Aceh.
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.
4. Arsip.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
FAKULTAS AGAMA ISLAM

(STATUS TERAKREDITASI)

Jalan Muhammadiyah No. 01 Batoh Lueng Bata Email:
fai.tarbiyah@unmuha.ac.id
BANDA ACEH 23245

Nomor : 1124/UM. M5/Q/FAI/2025

Banda Aceh, 28 November 2025

Lampiran : --

Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian
Data Menyusun Skripsi

Kepada Yth :

Sdr. Kepala SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan Hormat, Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh dengan ini memohon agar kiranya Ibu memberi izin dan bantuan kepada :

Nama : Nisa Afdalia Bancin
NPM : 2105110003
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : VII (Tujuh)
Alamat : Jl. Komplek Bri Desa Lamgapan
Kec. Ulee Kareng Kota Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada :

SD Negeri Lamteh dalam Rangka Menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studinya pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh, yang berjudul:

“Implementasi Model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Lamteh Aceh Besar.”

Demikianlah harapan kami, atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Qur'atu Aini, S.Si., M.Pd



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI LAMTEH**

Jln. Ulee lheu -Lamteungoh Kecamatan Peukan Bada Kabupaten Aceh Besar KodePos : 23351
Email: sdlamteh00@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR : 422/ 020 /2026

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Lamteh Aceh Besar

Menerangkan bahwa :

Nama : **Nisa Afdalia Bancin**
Nim : 2205110003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : "IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN PAI
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA DI SD NEGERI LAMTEH ACEH BESAR"

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di SD Negeri Lamteh Aceh Besar pada tanggal 01
Desember 2025

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamteh, 03 Januari 2026
Kepala Sekolah

Lina Wahyuni, S.Pd
NIP. : 19830129 200604 2 018

Lampiran 4

Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

1. Kapan SD Negeri Lamteh Aceh Besar ini di dirikan?
2. Berapakah luas lokasi sekolah ini?
3. Apa visi misi sekolah ini?
4. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan di SD Negeri Lamteh ini?
5. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah ini?
6. Apakah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sudah cukup memadai?
7. Berapa orang guru yang ada disekolah ini?
8. Bagaimana kualitas pembelajaran PAI sejauh ini di sekolah ini?
9. Bagaimana keadaan siswa di sekolah ini?
10. Apakah sekolah ini menggunakan berbagai model pembelajaran dalam memudahkan siswa dan meningkatkan minat belajar PAI khususnya bagi siswa di SD Lamteh ini?

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Ema Sulastri, S.Pd.I., M.P.d
S.Pd.I., M.A

Dr. Hamdi Yusliani,

Lampiran 5

Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam

1. Bagaimana Bapak/Ibu melihat kondisi minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI selama ini?
2. Metode atau model pembelajaran apa saja yang biasanya Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar PAI?
3. Kendala apa yang sering Bapak/Ibu hadapi terkait minat belajar siswa selama proses pembelajaran PAI?
4. Sejauh mana Bapak/Ibu mengenal atau memahami model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah unsur permainan atau kompetisi (seperti pada TGT) sesuai dengan karakteristik siswa SD Negeri Lamteh? Mengapa?
6. Jika model TGT diterapkan oleh peneliti di kelas PAI, hal apa yang Bapak/Ibu harap dapat berubah atau meningkat pada siswa?
7. Bagaimana pandangan Bapak/Ibu mengenai kemungkinan efektivitas TGT dalam meningkatkan minat belajar siswa?
8. Apakah Bapak/Ibu melihat potensi dukungan atau hambatan ketika model TGT akan diterapkan di sekolah ini?
9. Menurut Bapak/Ibu, aspek apa yang paling penting diperhatikan peneliti ketika menerapkan TGT dalam pembelajaran PAI di kelas?
10. Setelah mengetahui konsep TGT, apakah Bapak/Ibu bersedia memberikan masukan atau harapan terkait penerapannya pada pembelajaran PAI?

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Ema Sulastrri, S.Pd.I., M.P.d

Dr. Hamdi Yusliani, S.Pd.I., M.A

Lampiran 6

Pedoman Wawancara untuk Siswa

Sebelum penerapan model *Teams Games Tournament*

1. Bagaimana perasaan kamu ketika mengikuti pelajaran PAI selama ini?
2. Apakah kamu biasanya semangat atau kurang semangat saat belajar PAI? Mengapa?
3. Bagian apa dari pelajaran PAI yang paling kamu sukai?
4. Bagian apa dari pelajaran PAI yang membuat kamu cepat bosan?
5. Apakah kamu merasa pelajaran PAI mudah dipahami? Mengapa?
6. Bagaimana cara guru biasanya mengajar PAI di kelas kamu? (ceramah, diskusi, tugas, dll).
7. Apakah kamu sering bertanya atau menjawab pertanyaan saat pelajaran PAI?
8. Apakah kamu senang bekerja dalam kelompok saat belajar? Mengapa?
9. Apakah kamu pernah mencoba permainan atau kegiatan yang menyenangkan dalam pelajaran PAI? Jika iya, apa?
10. Apa harapan kamu supaya pelajaran PAI bisa lebih menarik dan membuat kamu lebih semangat?

Setelah penerapan model *Teams Games Tournament*

1. Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti pelajaran PAI dengan model permainan TGT?
2. Apakah kamu merasa pelajaran PAI menjadi lebih menyenangkan dibanding sebelumnya? Mengapa?
3. Bagian dari kegiatan TGT mana yang paling kamu sukai? (tim, permainan, turnamen, penghargaan, dll).

4. Apakah kamu merasa lebih semangat belajar PAI setelah menggunakan model TGT? Jelaskan.
5. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi PAI melalui kegiatan permainan dan turnamen?
6. Apakah kamu lebih aktif bertanya, menjawab, atau berdiskusi selama kegiatan TGT?
7. Bagaimana kerjasama kamu dengan teman satu tim selama kegiatan TGT?
8. Apakah model TGT membuat kamu lebih percaya diri saat belajar PAI?
9. Apakah kamu ingin kegiatan belajar seperti TGT dilakukan lagi pada pelajaran PAI lainnya? Mengapa?
10. Menurut kamu, apa yang paling berubah dalam cara kamu belajar PAI setelah mengikuti TGT?

Disetujui
Oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Ema Sulastri, S.Pd.I., M.P.d
M.A

Dr. Hamdi Yusliani, S.Pd.I.,

Lampiran 7

Foto Hasil wawancara Penelitian

Foto wawancara dengan kepala sekolah



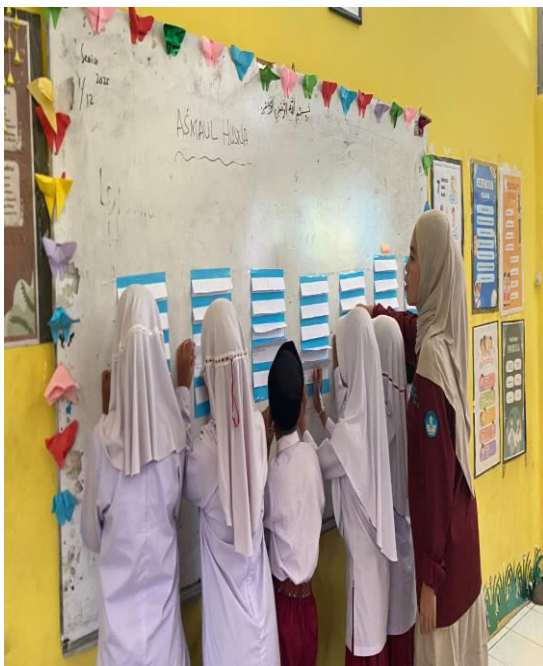
Foto wawancara dengan guru PAI



Foto wawancara dengan siswa



Foto implementasi model TGT pada pembelajaran PAI



Lampiran 8

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Nisa Afdalia Bancin
2. Tempat/Tanggal Lahir : Pasir Panjang, 29 Januari 2004
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status : Mahasiswa
6. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Pakpak
7. Email : nisaafdalia01@gmail.com
8. Alamat : Jl. Raja Tua Dusun Lae Sincawan
Desa Lae Oram Kecamatan Simpang Kiri
Kota Subulussalam
9. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : M. Madian Bancin
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Ibu : Nur Amma Hasugian
 - d. Pekerjaan : PNS
 - e. Alamat : Jl. Raja Tua Dusun Lae Sincawan
Desa Lae Oram Kecamatan Simpang Kiri
Kota Subulussalam
10. Riwayat Pendidikan :
 - a. SD Negeri Pasir Panjang Lulus Tahun 2016
 - b. SMP Negeri 1 Simpang Kiri Lulus Tahun 2019
 - c. SMA Negeri 1 Simpang Kiri Lulus Tahun 2022
 - d. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Aceh 2026

Banda Aceh, 9 Februari 2026
Penulis,

Nisa Afdalia Bancin