

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMEN*
DALAM PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS III
MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG KECAMATAN KALIGONDANG
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN. Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

**Shinta Laela Widiasih
NIM. 1917405191**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Shinta Laela Widiasih

NIM : 191740519

Jenjang : S1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen* Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III DI MI Ma’arif NU Selakambang Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 18 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



Shinta Laela Widiasih
NIM. 1917405191

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMEN* DALAM
PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS III MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG
KECAMATAN KALIGONDANG KABUPATEN PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Shinta Laela Widiasih (1917405191) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah diujikan pada tanggal 16 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)** pada Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 19 Januari 2024

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/Sekretaris Sidang

Drs. H. Imam Hidayat, M.Pd.I
NIP. 196201251994031002

Ahmad Sahnan, S.Ud., M.Pd.I
NIP.-

Penguji Utama

Prof. Dr. H. Rohmad, M.Pd.
NIP. 196612221991031002

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,

Dr. Umar Dharin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197412022014011001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimill (0281) 636553
www.uinsalzu.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdr. Shinta Laela Widiasih
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Shinta Laela Widiasih
NIM : 1917405191
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)*
Dalam Pembelajaran Al Quran Hadits Kelas III DI Ma'arif NU Sela
kambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifudiin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 4 Januari 2023

Pembimbing

Drs. Imam Hidayat M.Pd.I
NIP. 196201251994031002

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMEN*
DALAM PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS III
MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG KECAMATAN KALIGONDANG
KABUPATEN PURBALINGGA**

**SHINTA LAELA WIDIASIH
1917405191**

Abstrak

Abstrak: Al-Quran Hadis merupakan pembelajaran untuk meningkatkan kecintaan peserta didik pada Allah SWT. Tujuan pembelajaran Al-Quran Hadis di MI agar peserta didik mampu menghafal, membaca, menulis, menerjemahkan, menerapkan isi kandungan ayat atau hadis dan memahami kaidah ilmu tajwid. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus menggunakan metode yang pas untuk digunakan, seperti metode pembelajaran *Team Game Tournamen*. Penelitian mengenai implementasi metode *Team Game Tournamen* dilatar belakangi karena metode *Team Game Tournamen* memberikan perubahan dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, peserta didik akan merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu, guru kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang mulai menerapkan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis dan diharapkan peserta didik tidak bosan dan bersemangat serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan gambaran dari penerapan metode *Team Game Tournamen* di MI Ma'arif NU Selakambang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Lokasi penelitian ini bertempat di MI Ma'arif NU Selakambang dengan subjek penelitian kepala madrasah, guru kelas III dan peserta didik kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan guru secara keseluruhan dalam penerapan metode *Team Game Tournamen* telah sesuai dengan langkah-langkah metode *Team Game Tournamen*. Guru juga berhasil membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan berpikir peserta didik, meningkatkan antusiasme dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat mengembangkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Al-Quran Hadis, Implementasi, *Team Game Tournamen*

**IMPLEMENTATION OF TEAM GAME TOURNAMEN LEARNING
METHOD IN LEARNING AL-QURAN HADIS CLASS III
MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG KALIGONDANG DISTRICT
PURBALINGGA REGENCY**

**SHINTA LAELA WIDIASIH
1917405191**

Abstract

Abstract: Al-Quran Hadith is learning with the aim of increasing students' love for Allah SWT. The aim of learning Al-Quran Hadith at MI is so that students are able to memorize, read, write, translate, apply the contents of the verse or hadith and understand the rules of the science of recitation. To achieve learning objectives, teachers must use appropriate methods, such as the Team Game Tournament learning method. Research regarding the implementation of the Team Game Tournament method is motivated by the Team Game Tournament method providing changes in the learning process. When learning is carried out using the lecture method, students will feel bored and not enthusiastic about participating in learning, this makes it difficult for students to understand the material being taught. Therefore, class III teachers at MI Ma'arif NU Selakambang are starting to apply the Team Game Tournament method to learning Al-Quran Hadith and it is hoped that students will not get bored and will be enthusiastic and active in participating in the learning. The aim of this research is to get an overview of the application of the Team Game Tournament method at MI Ma'arif NU Selakambang. This study used qualitative research methods. Data collection uses observation, interviews and documentation methods. The location of this research was at MI Ma'arif NU Selakambang with the research subjects being the head of the madrasah, class III teachers and class III students. The research results show that the steps taken by the teacher as a whole in implementing the Team Game Tournament method are in accordance with the steps of the Team Game Tournament method. The teacher also succeeded in making the class atmosphere more active and fun. This is proven by increasing students' thinking abilities, increasing students' enthusiasm and enthusiasm in participating in learning, and being able to develop students' learning motivation.

Keywords: Al-Quran Hadith, Implementation, Team Game Tournament

MOTTO

“Berlomba Lombalah Dalam Kebaikan”

(Q.S. Al-Baqoroh: 148)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilahirabil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT dengan Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini mampu terselesaikan. Dengan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada teristimewa:

1. Orang paling berjasa dalam hidup saya, Ibu Dwi Hartini, Bapak Khadiri cinta pertamaku yang senantiasa mendoakan dan berjuang demi kesuksesan anaknya, selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk tidak pantang menyerah, dan selalu menjadi tempat pulang ketika anaknya lelah. Semoga dengan karya ini dapat menjadi salah satu alasan senyum manis mama bapa selalu bersinar.
2. Saudara saya Isnaeni Widi Utami, Ghani Azka Adzikri, dan M Fajrul Falah terimakasih sudah menjadi saudara yang baik di dunia ini.
3. Keponakan saya Mikhayla Shafa Maureen yang selalu menghibur dengan kelucuannya.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyusun skripsi yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen*. Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III Di MI Ma’arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga” dapat terselesaikan dengan baik dan berjalan lancar. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik bagi umat nya yang selalu kita harapkan syafa’atnya di hari kiamat.

Penyusunan skripsi ini tidak akan tersusun dan terselesaikan dengan baik tanpa arahan, bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap ketulusan hati peneliti sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Pembimbing Akademik kelas PGMI D Angkatan 2019 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Drs. H. Imam Hidayat, M.Pd.I., Dosen Pembimbing skripsi saya yang telah membimbing, dan mengarahkan saya dengan baik dari awal hingga selesai skripsi ini dengan doa dan dukungannya.
9. Segenap Dosen dan Staf Administrasi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan sumbangsih keilmuan kepada peneliti selama menempuh pendidikan dan menyelesaikan skripsi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Bapak Ilham Budianto S.Pd.I., Kepala MI Ma'arif NU Selakambang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di MI Ma'arif NU Selakambang.
11. Ibu Dwi Hartini S.Pd.I., guru kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kaligondang, Purbalingga yang telah berkenan membantu peneliti dalam proses penelitian ini.
12. Keluarga tercinta, Dwi Hartini, Bapak Khadiri, saudaraku, saudara peneliti Anisa Fitriana S.Pd.I yang telah memberikan doa dan dukungannya.
13. Teman-teman PGMI D angkatan 2019 yang telah kebersamai, saling suport dan saling memberikan bantuan selama perkuliahan.
14. Sahabat dan teman seperjuangan, Anisa yang tidak pernah lelah memberikan semangat, motivasi, dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Peserta didik kelas III MI Ma'arif NU Selakambang yang telah menerima, mendukung dan menyayangi sepenuh hati selama pelaksanaan penelitian.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang peneliti tidak dapat tuliskan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk memenuhi kekurangannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan semua pihak yang terkait pada umumnya.

Purwokerto, 4 Januari 2023



Shinta Laela Widiasih
NIM. 1917405191



DAFTAR ISI

Contents

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual.....	6
1. Implementasi.....	6
2. Metode Pembelajaran Team Game Tournamen.....	6
3. Al-Quran Hadis.....	7
4. MI Ma'arif NU Selakambang.....	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
1. Tujuan.....	9
2. Manfaat.....	9
E. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II.....	12
LANDASAN TEORI	12
A. Kerangka Teori	12
1. Implementasi.....	12
2. Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournamen</i>	14
a. Pengertian Metode Team Game Tournamen	14
b. Karakteristik Metode Team Game Tournamen.....	15
c. Langkah-langkah Motode <i>Team Game Tournamen</i>	16

d. Kelebihan Dan Kekurangan Metode <i>Team Game Tournament</i>	18
3. Mata Pelajaran Al-Quran Hadis.....	20
a. Pengertian Al-Quran Hadis.....	20
b. Karakteristik dan Ruang Lingkup Al-Quran Hadis	21
4. Tujuan Pembelajaran Al-Quran Hadis	22
5. Fungsi Mata Pelajaran Al-Quran Hadis	23
6. Faktor-Faktor yang Menghambat pembelajaran Al-Quran Hadis.....	23
7. Pendekatan-Pendekatan dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis	23
8. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Al-Quran Hadis	24
B. Kajian Pustaka	25
BAB III	28
METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Obyek dan Subyek Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data.....	34
F. Uji Keabsahan Data	36
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN	38
A. Deskripsi Metode <i>Team Game Tournamen</i>	38
1. Perencanaan Metode <i>Team Game Tournamen</i>	39
2. Pelaksanaan Metode <i>Team Game Tournamen</i>	48
3. Evaluasi Metode <i>Team Game Tournamen</i>	58
B. Analisis Metode <i>Team Game Tournamen</i>	64
1. Analisis Perencanaan metode <i>Team Game Tournamen</i>	64
2. Analisis Pelaksanaan metode <i>Team Game Tournamen</i>	66
3. Analisis Evaluasi Metode <i>Team Game Tournamen</i>	68
BAB V	70
PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	I



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Komponen dalam analisis data (Flow Model)37



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penghargaan Team.....	16
Tabel 2 Standar Kompetensi mata pelajaran Al-Quran Hadis.....	24
Table 3 Kelompok peserta didik <i>Team Game Tournamen</i>	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambaran Umum MI.....	II
Lampiran 2 Pedoman Observasi	XI
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	XII
Lampiran 4 Pedoman Dokumentasi	XVI
Lampiran 5 Hasil Wawancara	XVII
Lampiran 6 Hasil Observasi.....	XXVII
Lampiran 7 Hasil Dokumentasi	XXXIII
Lampiran 8 Surat Rekomendasi Seminar Proposal.....	XLV
Lampiran 9 Surat Keterangan Seminar Proposal	XLVI
Lampiran 10 Surat Keterangan Ujian Komprehensif.....	XLVII
Lampiran 11 Surat Ijin Observasi Pendahuluan.....	XLVIII
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Observasi Pendahuluan.....	XLIX
Lampiran 13 Surat Ijin Riset Individu	L
Lampiran 14 Surat Keterangan Riset Individu.....	LI
Lampiran 15 Blangko Bimbingan Skripsi.....	LII
Lampiran 16 Surat Rekomendasi Munaqosah	LIII
Lampiran 17 Surat Keterangan Wakaf.....	LIV
Lampiran 18 Sertifikat BTA PPI	LV
Lampiran 19 Sertifikat Aplikom	LVI
Lampiran 20 Sertifikat PPL	LVII
Lampiran 21 Sertifikat KKN.....	LVIII

Lampiran 22 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris	LIX
Lampiran 23 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab	LX
Lampiran 24 Hasil Lolos Cek Plagiasi	LXI
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup	LXII



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dikatakan sebagai bagian yang sangat penting karena didalamnya mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepribadian manusia.¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.²

Pendidikan juga merupakan 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Ketika berbicara mengenai pendidikan tentu saja tidak lepas dari bahasan mengenai pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kerjasama yang melibatkan guru dan peserta didik. Guru tidak mungkin berjalan sendiri tanpa ada peserta didik yang belajar, begitu juga sebaliknya. Dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak akan bermakna tanpa kehadiran peserta didik, karena memang sudah menjadi tugas guru untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik. Demikian juga peserta didik tanpa guru maka pembelajaran tidak akan

¹ Moh. Fahri, Lal A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, 2019, hlm. 150

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan.

³ Agung setiawan, dkk, "Implementasi Media Gamr Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variable Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang", *Edusaintek*, 2019.

berlangsung efektif, seperti peserta didik dalam tingkat dasar yang masih membutuhkan bimbingan penuh dari sosok guru.⁴

Proses pembelajaran seharusnya diberikan pendidik kepada peserta didik hingga mampu membawanya ke dalam proses pemindahan ilmu pengetahuan dan keterampilan, memiliki kemahiran dan membentuk sikap dan kepercayaan yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Seperti yang telah dijelaskan pada UU RI bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi dari seluruh komponen dalam pendidikan di dalam lingkungan pendidikan.⁵ Penerapan pendidikan yang diberikan guru bertujuan untuk memberikan pemahaman pada peserta didik sehingga mampu menguasai aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) peserta didik demi mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan serta adanya perubahan pada proses pembelajaran tersebut dengan tetap berpedoman pada kurikulum yang berlaku.⁶

Saat ini kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dirasa oleh banyak pihak kurang berperan dalam pengembangan pendidikan di Indonesia. Sesuai dengan prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013, pembelajaran saat ini lebih berpusat pada peserta didik daripada kepada guru. Pada kurikulum 2013 dibedakan pada penerapan tematiknya yang dimana pembelajaran menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema dan disesuaikan dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien guru diminta untuk memahami metode pembelajaran yang akan diterapkan pada peserta didik.

⁴ Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2015.

⁵ Yenny Suzana, Imam Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abdi, 2021), hlm. 19

⁶ Ahdar Djamaluddin, Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi: CV. Kaaffah Learning Center), hlm. 13-14

⁷ Ahmad Sulhan, Ahmad Khalakul Khairi, *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Mataram: CV.Sanabil, 2019), hlm.11

Metode pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau cara yang digunakan oleh pengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran sangatlah penting digunakan dan harus bervariasi.⁸ Metode pembelajaran dapat berupa metode pembelajaran berbasis masalah, metode pembelajaran berbasis proyek, dan metode pembelajaran penemuan/inkuiri. Setiap metode pembelajaran dapat dimodifikasi agar sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.⁹

Metode pembelajaran digunakan untuk menjadikan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, tidak membosankan. Oleh karena itu guru dalam memilih metode pembelajaran harus tepat agar mengenai tujuan dan sasaran. Pemilihan metode ini sangat tepat diterapkan karena sangat berpengaruh dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik. Selain itu, pemilihan metode yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, edukatif dan menarik. Salah satunya adalah metode *Team Game Tournament*.

Metode *Team Game Tournament* merupakan salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan pada peserta didik tanpa harus membedakan status, ras, jenis kelamin, warna kulit maupun budayanya. Metode ini melibatkan tutor sebaya yang dimana metode ini mengandung unsur permainan. Metode pembelajaran ini peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan tiga sampai lima peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik maupun non akademik. Peserta didik berkompetisi ada wakil dan teamnya yang kemudian melawan team yang lain untuk memenangkan pertandingan dengan mencapai hasil yang sudah ditentukan oleh guru. Dengan metode ini siswa berlatih untuk

⁸ Ariani, Tri, Duwi Agustin, "Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT): Dampak Terhadap hasil Belajar Fisika", *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, Vol. 1 No. 2, Juni 2018.

⁹ Sarah Azhari Pohan, Febrina Dafit, "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Disekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol.5, hlm. 1192.

melakukan tournament dengan berkompetisi secara berkelompok.¹⁰ Penggunaan metode *Team Game Tournament* ini bertujuan agar peserta didik mampu meningkatkan motivasi dan kreaifitasnya menggunakan game tournament. Salah satunya yaitu pada mata pelajaran Al-Quran Hadis.

Dalam pembelajaran Al-Quran Hadis guru merupakan salah satu faktor keberhasilan, oleh sebab itu sebagai seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan sarana dalam menjalankan tugasnya. Pada dasarnya Al-Quran Hadis merupakan cabang ilmu yang memuat beberapa pemikiran dari imam-imam mazhab yang aturan-aturan dan ketetapan dari Allah SWT, Rasulullah SAW dan para sahabat.

Al-Quran Hadis adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan Al-Quran sehingga mampu membaca dengan fasih, memahami artinya, isi kandungannya, menghafalkan ayat-ayatnya. Pembelajaran Al-Quran Hadis di MI menekankan pada proses kegiatan belajar pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim. Seperti dalam kemampuan menulis, membaca, menghafalkan, megartikan, memahami, dan mengamalkan Al-Quran.¹¹ Rendahnya motivasi pada peserta didik disebabkan karena peserta didik ada yang belum bisa membaca huruf arab, guru kurang memberikan metode pembelajaran yang pas.¹² Agar dapat memenuhi target pembelajaran bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, seorang guru hendaknya memilih pendekatan-pendekatan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Pendidik juga dituntut untuk mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajaran demi tercapainya tujuan

¹⁰ Abdillah Agam, “Efektifitas Metode Pembelajaran Team Game Tournament Dengan Media visme Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar AL-Quran Hadis Pada Siswa Kelas 3 A MI Nurul Huda Bengkulu”, *An-Nizom*, Vol. 6, No. 2, Agustus 2021.

¹¹ Ar-Rasikh, “Pembelajaran Al-Quran Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada MIN Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At-Tahzib”, *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 15, No. 1, (Mataram, 2019), hlm 14-28

¹² Lina Ayu Hastuti, *Analisis Penyebab Rendahnya Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika di SD N 04 Tegalgede Tahun 2015*, 2015.

pembelajaran. Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh seorang guru seperti metode pembelajaran *Team Game Tournamen*.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan Ibu Dwi Hartini, S.Pd., selaku Guru pelajaran Al-Qur'an Kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga pada tanggal 6 April 2023. Dapat diketahui bahwa di MI Ma'arif NU Selakambang sudah menggunakan metode *Team Game Tournamen* hanya saja digunakan oleh guru belum secara maksimal, khususnya pembelajaran Al-Quran Hadis. Kegiatan pembelajaran di kelas lebih dominan disampaikan dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya motivasi belajar dan kurang tuntasnya nilai rata-rata pada pembelajaran tersebut. Kemudian dari hasil wawancara guru mata pelajaran Al-Quran Hadis di temukan permasalahan dalam pembelajaran Al-Quran Hadis yang dihadapi oleh peserta didik adalah karena kurangnya ketertarikan dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Quran Hadis. Selain itu metode tersebut belum di manfaatkan dengan baik sehingga menyebabkan peserta didik saat belajar tidak maksimal. Dengan melihat hal tersebut maka guru perlu memaksimalkan metode pembelajaran *Team Game*. Dengan adanya metode pembelajaran *Team Game Tournamen* yang sesuai maka pembelajaran dapat lebih menarik, dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, serta sebagai usaha untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami pelajaran Al-Quran Hadis secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk mengangkat judul mengenai metode pembelajaran, khususnya dalam pelajaran Al-Quran Hadis. Untuk itu, penulis mengambil judul **“Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen* Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga”**

B. Definisi Konseptual

Agar terhindar dari kesalahan dalam memahami struktur kata dari judul di atas, maka dari itu peneliti akan memberikan pemahaman mengenai beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi di atas, sebagai berikut:

1. Implementasi

Istilah implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pelaksanaan atau penerapan. Kata implementasi diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Kamus Webster merumuskan dalam lingkup sempit bahwa mengimplementasikan (*to implement*) berarti menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu (*to provide the means for carryingout*), menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu (*to give practical effect*). Pengertian tersebut mempunyai arti bahwa untuk mengimplementasikan sesuatu harus disertai sarana yang mendukung yang nantinya akan menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu itu.¹³

Menurut Gordon implementasi adalah proses dalam melaksanakan suatu rencana kebijakan yang berupa peraturan pemerintahan maupun lembaga negara lainnya untuk mencapai tujuan dari kebijakan tersebut. Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa implementasi dapat diartikan sebagai tindakan, pelaksanaan atau penerapan suatu rencana kebijakan yang telah disusun matang.

2. Metode Pembelajaran Team Game Tournamen

Metode pembelajaran secara etimolog, kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu meta berarti yang dilalui dan hodos atau dapat berarti jalan, jadi metode bermakna jalan yang harus dilalui. Kemudian secara harfiah, metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu.¹⁴

¹³ Elih Yuliah, "Implementasi Kebijakan Pendidikan", *Jurnal at-Tadbir: Media Hukum dan Pendidikan*, Vol. 30, No. 2, 2020, hlm. 134.

¹⁴ Soegarda Poerwokatja, *Ensiklopedia Pendidikan*, (Jakarta: Gunung Agung, 1982), hlm. 56.

Metode pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang kegiatannya membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 orang. Metode pembelajaran ini menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individual, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka untuk bertanding melawan tim lain dengan kinerja akademik.¹⁵ Metode pembelajaran *Team Game Tournament* tidak membedakan agama, ras, suku, jenis kelamin maupun etnis yang berbeda. Dalam pembelajaran menggunakan metode inilah peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.¹⁶ Maka metode pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pelajaran Al-Quran Hadis di MI. Dengan metode *Team Game Tournament* ini peserta didik dapat menikmati bagaimana suasana turnamen, dan peserta didik juga tidak cepat merasa bosan ketika melaksanakan proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk melakukan turnamen mengenai materi pembelajaran yang telah mereka pelajari untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi tersebut.

3. Al-Quran Hadis

Al-Quran secara istilah yaitu “Firman Allah SWT yang menjadi mukjizat abadi bagi Rasulullah SAW yang tidak mungkin ditandingi oleh manusia. Al-Quran merupakan wahyu Allah yang sekaligus sebagai pedoman bagi umat manusia. Al-Quran menekankan pada kebutuhan manusia untuk mendengar, memahami, merefleksikan, menghayati, dan

¹⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktek)*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hlm. 163-165.

¹⁶ Resti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Capaian Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Palembang”, *Skripsi UNSRI Inderalaya*, 2012.

memahami.¹⁷ Hadis merupakan isim (kata benda) yang secara bahasa berarti kisah, cerita, pemicaraan, percakapan, komunikasi.¹⁸

Maka Al-Quran hadis adalah mata pelajaran agama islam yang bertujuan untuk memberikan memotivasi, bimbingan pemahaman kemampuan, dan penghayatan terhadap isi yang terkandung pada Al-Quran Hadis agar dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk taqwa kepada Allah SWT.

4. MI Ma'arif NU Selakambang

Mi Ma'arif NU Selakambang merupakan satuan pendidikan dijenjang SD/MI yang letaknya di desa Selakambang, kecamatan Kaligondang, kabupaten Purbalingga dengan akreditasi B (Baik). Dalam menjalankan kegiatannya, MI Ma'arif NU Selakambang merupakan salah satu Lembaga Pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. MI Ma'arif NU Selakambang beralamat di Jalan Raya Selakambang RT 04 RW 06, Kode Pos 53391.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen* merupakan suatu permasalahan yang ada di pembelajaran Al-Quran Hadis terutama permasalahan di bagian peserta didik yang hasil belajarnya masih rendah, bingung dalam memahami materi. Permasalahan yang dilakukan oleh Guru khususnya kurangnya strategi dalam mengajar peserta didiknya, lalu guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada, dan selalu menggunakan metode ceramah saat mengajar. Karena masalah yang dilakukan oleh guru dalam mengajar peserta didiknya sangat berpengaruh bagi anak, dengan begitu anak akan mudah bosan dan malas dalam belajar.

¹⁷ M. I. Shomad, "Al-Quran Sebagai Wahyu Ilahi Dalam", *J. Kaji Islam Al-Insan*

¹⁸ S. As-Shalih, *Membahas Ilmu-Ilmu Hadis*, Penerjemah: Tim Pustaka Firdaus, Jakarta: Pustaka Firdaus, 2013

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen* Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III MI Ma’arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendiskripsikan Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen* Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III Di MI Ma’arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat

a. Secara Teoritis

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan nilai dan manfaat dalam memberikan pemikiran dan melimpahkan pengetahuan mahasiswa khususnya bagi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, dan MI Ma’arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga serta sebagai kritikan dan saran kemudian dipertimbangkan penulis bagi penelitian yang berkaitan di masa yang akan datang khususnya dalam menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pelajaran Al-Quran Hadis.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peneliti,

Hasil penelitian ini, dapat menambah wawasan peneliti dalam mengetahui metode pembelajaran mana yang pas untuk diterapkan pada peserta didik pada setiap pelajarannya, terutama pada mata pelajaran Al-Quran Hadis.

2. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat disajikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah yang dapat disampaikan dalam pembinaan guru ataupun kesempatan lain bahwa pembelajaran Al-Quran Hadis menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik yang digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

3. Bagi guru,

Penelitian ini diharapkan untuk gambaran nyata tentang penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournamen* agar lebih menarik dan tidak membosankan dan bisa menjadikan peserta didik lebih memahami tentang materi pada pelajaran Al-Quran Hadis, serta dapat mengembangkan keterampilan guru dalam penerapan menggunakan metode pembelajaran dalam pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga.

4. Bagi pembaca,

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan informasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan khususnya sekolah-sekolah madrasah dalam usaha peningkatan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis melalui metode pembelajaran *Team Game Tournamen*.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh dan memudahkan pembaca tentang penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika pembahasan yang secara garis besar terdiri dari tiga bagian meliputi bagian awal, utama, dan akhir.

Pertama Pada bagian awal ini, yang terdiri dari Halaman Judul, Halaman pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, halaman

pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table dan daftar lampiran.

Bagian utama skripsi ini memuat pokok-pokok permasalahan yang diuraikan dalam bab I sampai bab V yakni sebagai berikut:

Bab I, adalah pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi konseptual atau definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan yang terakhir sistematika pembahasan.

Bab II, adalah Landasan Teori dari Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga*

Bab III, adalah metode Penelitian, meliputi Jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian objek dan subjek penelitian, sumber penelitian, teknik pengumpulan data dan metode analisis data, Uji keabsahan data.

Bab IV, adalah hasil penelitian dan Pembahasan, yang meliputi implementasi metode pembelajaran *Team game Tournamen* dalam pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga

Bab V, adalah penutup, yang terdiri atas kesimpulan dan saran yang merupakan rangkaian dari keseluruhan hasil penelitian secara singkat.

Bagian terakhir Skripsi ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Implementasi

Kata implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi adalah penyediaan sarana dalam melaksanakan sesuatu yang dapat menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu.¹⁹

Menurut Gordon dalam Posolong implementasi adalah proses dalam melaksanakan suatu rencana kebijakan yang berupa peraturan pemerintahan maupun lembaga negara lainnya untuk mencapai tujuan dari kebijakan tersebut.

Istilah implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pelaksanaan atau penerapan. Kata implementasi dapat diartikan juga sebagai suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian tersebut memiliki arti bahwa dalam mengimplementasikan sesuatu harus disertai dengan sarana yang mendukung yang nantinya akan menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu tersebut.²⁰ di dalam implementasi pembelajaran memuat perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Perencanaan merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk menetapkan target yang akan dicapai sehingga memerlukan persiapan untuk mencapainya.²¹ Setiap pembelajaran pasti memerlukan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) karena RPP yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik maupun untuk mengelola kelas dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam

¹⁹ Dewi Yuni Lestari, dkk, Pengaruh Implementasi Kebijakan Terhadap Transparansi Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Secara Elektronik Di Kabupaten Pangandaran, *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*. Vol. 7, 2020, hal. 184

²⁰ Elih Yuliah, "Implementasi Kebijakan Pendidikan". *Jurnal at-Tadbir: Media Hukum dan Pendidikan*, Vol. 30, No. 2, hlm. 134

²¹ Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2022), hlm. 97

pembuatan RPP pendidik harus memperhatikan dengan cermat isi dari RPP seperti materi, alokasi waktu, penilaian, sumber belajar maupun metode pembelajaran yang akan digunakan pendidik sehingga secara detail pelaksanaan pembelajaran tersusun rapi dalam pelaksanaannya.²²

Pelaksanaan pembelajaran adalah tindakan yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.²³ Pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 terbagi menjadi tiga yaitu kegiatan awal/pendahuluan, kegiatan inti, penutup. Ketiga kegiatan tersebut tersusun menjadi satu dan tidak dapat dipisah-pisah.²⁴

Evaluasi merupakan proses yang sistematis yang menentukan kualitas dan memberikan pertimbangan tentang nilai dari efektifitas pelaksanaan suatu kegiatan.²⁵ Secara etimologi “evaluasi” berasal dari bahasa Inggris “evaluation” yang berarti nilai atau harga. Sedangkan secara harfiah evaluasi adalah penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Secara terminologi, menurut Edwind dalam Ramayulis mengatakan bahwa evaluasi merupakan tindakan atau proses dalam menentukan nilai.²⁶

Berdasarkan pengertian, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan suatu rencana yang telah disusun matang dalam mencapai tujuan tersebut. Implementasi menitik beratkan pada sebuah pelaksanaan nyata dari perencanaan yang dimuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

²² M. Fadlillah, M.Pd, *Implementasi Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2023), hlm. 143

²³ Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*, ..., hlm. 97

²⁴ M. Fadlillah, M.Pd, *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hlm. 143

²⁵ Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*, ..., hlm. 97

²⁶ Idrus L, “Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 2, Agustus, hlm. 992

2. Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen*

a. Pengertian Metode *Team Game Tournamen*

Metode *Team Game Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.²⁷ Dimana metode *Team Game Tournamen* peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.²⁸ Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* merupakan metode pembelajaran yang mudah diterapkan pada peserta didik karena metode pembelajaran ini menyenangkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus melihat adanya perbedaan status, mengandung unsur permainan dan penguatan, juga melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya.²⁹

Menurut Slavin *Team Game Tournamen* merupakan model pembelajaran berupa perlombaan dimana peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lainnya. Perlombaan ini diawali dengan peserta didik dengan kelompoknya masing-masing bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, kemudian salah satu peserta didik mewakili timnya untuk berlomba dengan tim lainnya

Dari penjelasan tersebut penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Team Game Tournamen* merupakan metode pembelajaran yang berupa perlombaan untuk mendapatkan point yang didalamnya peserta didik dilatih untuk bekerjasama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau masalah tanpa memandang status sosial.

²⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010, hlm. 224

²⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 83

²⁹ Rafika Rahmawati, *Team Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi*, (*JPK) Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol. 14, No. 2, 2018

b. Karakteristik Metode Team Game Tournamen

Karakteristik metode pembelajaran *Team Game Tournamen* memiliki lima langkah atau komponen, yaitu:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas pada metode ini sama dengan pengajaran seperti biasanya, hanya saja pengajar lebih memfokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Biasanya penyajian kelas dilakukan secara langsung dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game skor.

2. Kelompok (*Teams*)

Team dalam metode *Team Game Tournamen* berisikan 4 sampai 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari berbagai macam kemampuan, jenis kelamin, ras, ataupun etnik. Fungsi utama peserta didik berkelompok agar anggota kelompok saling bekerjasama dan meyakinkan bahwa mereka mampu menyelesaikan lomba tersebut dengan baik.

3. Games (Permainan)

Games yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang didapati dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game ini merupakan pertanyaan-pertanyaan bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini nantinya akan dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

4. *Tournament* (Kompetisi)

Tournament merupakan beberapa game yang kemudian dilombakan atau dipertandingkan. Biasanya tournament dilakukan di akhir minggu saat melangsungkan presentasi di kelas.

5. Penghargaan Kelompok

Bentuk apresiasi yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik karena telah melaksanakan tournament dengan baik secara berkelompok dalam mencapai kriteria yang telah mereka sepakati. Penghargaan ini biasanya berupa hadiah ataupun sertifikat apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.³⁰

Tabel 1.2 Penghargaan Team

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
30-40	Good Team
40-45	Great Team
45	Super Team

(Slavin, 2005:175)

Beberapa karakteristik yang disebutkan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang menjadi pelaku utama dalam pembelajaran adalah peserta didik. Pendidik hanya menjadi fasilitator atau pengaruh berjalannya suatu pembelajaran.

c. Langkah-langkah Motode *Team Game Tournamen*

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyiapkan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut presentasi kelas (*class presentations*). Disini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan

³⁰ Sussana, Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar, *Lantanida Journal*, Vol. 5, No. 2, 2017

penjelasan singkat tentang LKS yang telah dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik.³¹

2. Kelompok

Selanjutnya diumumkan kepada semua peserta didik bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* dan semua peserta didik diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada peserta didik disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan.³² Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 3 sampai 5 orang peserta didik.

3. Permainan (*Games*)

Game yang digunakan berupa ular tangga yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapati peserta didik dari penyajian kelas dan kelompok belajar. Kebanyakan game atau permainan berupa ular tangga terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan berupa ular tangga ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.

³¹ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inofatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 205

³² Muhammad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hlm. 81

Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dibuat untuk melakukan turnamen atau lomba mingguan.³³

4. *Scoring* (Skor)

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 sampai 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim studi akan ditotal secara keseluruhan.³⁴

5. Pertandingan atau Lomba (*Tournamen*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilaksanakan 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 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.

6. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapatkan julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata skor 50-40, dan “*Good Team*” apabila rata-rata skor 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.³⁵

d. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Team Game Tournament*

Pada metode pembelajaran *Team Game Tournamen* terdapat kelebihan dan kekurangannya yaitu:

³³ Aris Shoimin, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*,...,hlm.81

³⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran; Isu-Isu Metode dan Paradigma*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 199

³⁵ Aris Shoimi, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*,..., hlm. 207

1. Kelebihan

- a. Metode *Team Game Tournamen* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Dengan metode pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai dengan sesama anggota kelompoknya.
- c. Dengan metode pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan atau untur permainan yaitu berupa turnamen.

2. Kekurangan

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Guru harus mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis pada peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.³⁶

Meskipun terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penjelasan tersebut maka seorang pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournamen* harus dapat memperhatikan keadaan peserta didik dalam kelas. Selain itu, pendidik harus mampu membuat suasana kelas menjadi tidak tegang dan peserta didik mampu menjawab dengan benar.

³⁶ Ibid, h. 207-208

3. Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

a. Pengertian Al-Quran Hadis

Pembelajaran Al-Quran hadis adalah kegiatan pembelajaran materi ilmu Al-Quran dan Hadis didalam proses pendidikannya. Jadi pembelajaran Al-Quran Hadis memberikan tuntunan tentang jalan yang harus ditempuh dalam kegiatan pembelajaran materi ilmu Al-Quran dan Hadis kepada peserta didik. Al-Quran Hadis merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah yang merupakan suatu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah. Al-Quran Hadis merupakan bagian dari pendidikan agama islam yang khusus mempelajari Al-Quran dan Hadis agar peserta didik mampu dengan fasih dalam membaca Al-Quran, menghafalnya, menerjemahkan serta mengetahui isi kandungan serta mampu mengamalkan ayat-ayat dan hadis.³⁷

Pembelajaran Al-Quran Hadis juga upaya untuk mempersiapkan sejak dini agar peserta didik memahami, terampil dalam melaksanakan dan mengamalkan isi kandungan pada Al-Quran dan Hadis melalui kegiatan pendidikan. Tujuan pembelajaran Al-Quran Hadis yaitu agar peserta didik mampu membaca, menulis, menghafalkan, mengartikan, memahami isi kandungan Al-Quran dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.³⁸ Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Al-Quran dan al-Hadis terutama menyangkut dasar-dasar keilmuannya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, serta memahami dan menerapkan tema-tema tentang manusia dan tanggung jawabnya di muka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

³⁷ Kiki Ariansyah, Upaya Guru Al-Quran Hadits Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Di MTS Negeri Liwa Lampung Barat, *Skripsi* 2017, hlm. 52

³⁸ Ar Rasikh, Pembelajaran Al-Quran Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib, *Jurnal Pendidikan Keislaman*, Vol. 15, No. 1 (2009), hlm. 15

dalam perspektif Al-Quran dan al-Hadis sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.

Dalam menekuni Al-Quran Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, cara pendidikan umat islam yang diprioritaskan adalah keahlian dasar yang dipunyai umat islam seperti membaca, menulis, menghafal, menafsirkan, menguasai serta mempraktikkan Al-Quran Hadis. Untuk memenuhi tujuan pendidikan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, guru wajib mempersiapkan tata cara pendidikan yang akan digunakan. menekuni Al-Quran Hadis dapat membuat peserta didik fasih menguasai, mengimplementasikan serta mempraktikkan isi dari Al-Quran dalam kehidupannya, bahkan sampai bisa menjadi orang yang sholeh/sholehah dan bertaqwa kepada Allah.³⁹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran Al-Quran Hadis merupakan proses kegiatan belajar mengajar dalam memahami dan menjelaskan makna dari Al-Quran Hadis serta mengeluarkan hukum-hukum yang terdapat di dalamnya, agar kita tidak salah dalam melaksanakan apa saja perintah dan larangan yang ada dalam kedua pedoman hidup yaitu Al-Quran dan Hadis.

b. Karakteristik dan Ruang Lingkup Al-Quran Hadis

Karakteristik pembelajaran Al-Quran Hadis dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Karakteristik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis antara lain:

1. Menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar
2. Memahami makna
3. Mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari

Secara umum terdapat beberapa ruang lingkup pembelajaran Al-Quran Hadis yaitu:

³⁹ Agista Rahmaini, Muqowim, Problematika Pembelajaran al-Quran Hadis Untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI), *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 1, 2021, hlm. 14

- a. Pengetahuan dasar membaca dan menulis al-Quran yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid
- b. Hafalan surat-surat pendek dalam al-Quran dan pemahaman sederhana tentang arti dan makna kandungannya serta pengalamannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Pemahaman dan pengamalan melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadis-hadis yang berkaitan dengan kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, takwa, menyayangi anak yatim, salat berjamaah, ciri-ciri orang munafik, dan amal salih.⁴⁰

4. Tujuan Pembelajaran Al-Quran Hadis

- a. Membekali peserta didik dengan keahlian dasar membaca, menulis, memahami serta melafalkan Al-Quran Hadis
- b. Membagikan penjelasan serta penghayatan terhadap isi al-Quran Hadis
- c. Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Quran Hadis
- d. Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Quran dan Hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan
- e. Meningkatkan kekhusyuan peserta didik dalam beribadah terlebih shalat, dengan menerapkan hukum bacaan tajwid serta isi kandungan surat atau ayat dalam surat-surat dalam Al-Quran
- f. Sesuai dengan isi Al-Quran Hadis, dapat melatih dan membimbing sikap peserta didik.⁴¹

⁴⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm. 38

⁴¹ Agista Rahmaini, Muqowim, Problematika Pembelajaran al-Quran Hadis Untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI), *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 1, 2021, hlm. 15

Adapun tujuan Al-Quran Hadis menurut peneliti adalah untuk memberikan motivasi agar peserta didik bersemangat mempelajari dan mengamalkan yang terkandung dalam isi kandungan Al-Quran Hadis.

5. Fungsi Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Mata pelajaran Al-Quran Hadis pada MI berfungsi sebagai berikut:

- a. Menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik membaca dan menulis Al-Quran dan Hadis
- b. Mendorong, membimbing dan membina kemauan dan kegemaran untuk membaca Al-Quran dan Hadis
- c. Menambah pengertian, pemahaman, penghayatan dan pengalaman dan kandungan ayat-ayat Al-Quran dan Hadis dalam perilaku sehari-hari pada peserta didik
- d. Memberi bekal pengetahuan untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

6. Faktor-Faktor yang Menghambat pembelajaran Al-Quran Hadis

- a. Tidak semua peserta didik lancar membaca Al-Quran
- b. Tidak semua peserta didik lancar menulis arab
- c. Tidak semua peserta didik mampu menghafalkan Al-Quran dan Hadis dengan baik
- d. Peserta didik rebut di kelas ketika pembelajaran berlangsung
- e. Rendahnya minat belajar peserta didik ketika mengikuti pelajaran Al-Quran Hadis.⁴²

7. Pendekatan-Pendekatan dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis

- a. Pendekatan tujuan; pendekatan ini digunakan karena didasari oleh pemikiran bahwa setiap kegiatan belajar mengajar yang harus ditetapkan terlebih dahulu adalah tujuan yang hendak dicapai

⁴² Taufiq Mustamin, Problematika Pembelajaran AL-Quran Hadis Dan Cara Mengatasinya Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo, *Skripsi*, hlm. 97-101

- b. Pendekatan struktural; pendekatan ini dilandasi oleh pemikiran bahwa Al-Quran Hadis dinarasikan dalam bahasa Arab, yang memiliki kaidah, norma, dan aturannya sendiri, khususnya dalam membaca dan menulisnya. Atas dasar itu, makan pembelajaran Al-Quran Hadis menekankan pada kaidah-kaidah pembacaan dan penulisan Al-Quran Hadis dalam bahasa Arab. Lebih khusus lagi Al-Quran memiliki ilmu tersendiri tentang kaidah membacanya yang disebut ilmu tajwid.

8. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Standar Kompetensi mata pelajaran Al-Quran Hadis berisi sekumpulan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik selama menempuh mata pelajaran Al-Quran Hadis di Madrasah Ibtidaiyah. Berikut adalah kompetensi mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas III di Madrasah Ibtidaiyah berdasarkan standar isi dari Departemen Agama 2010 yaitu:

Tabel 2. Standar Kompetensi mata pelajaran Al-Quran Hadis

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menghafal surat-surat pendek dengan benar dan fasih	1.1 Membaca surat at-Takasur, Al-Falaq secara benar dan fasih
	1.2 Menghafal surat at-Takasur, Al Falaq secara benar dan fasih
2. Memahami kaidah ilmu tajwid	2.1 Memahami bacaan ghunnah, “Al Qamariyah” dan “Al Syamsiyah”
	2.2 Menerapkan bacaan ghunnah, “Al Qamariyah” dan “Al Syamsiyah”

Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan

pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.⁴³

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan gambaran tentang hubungan topic penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya sehingga tidak terjadi pengulangan yang tidak diperlukan. Penelitian tentang Penerapan media audio visual mata pelajaran fiqih materi haji untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih jarang diteliti. Akan tetapi disini penulis menemukan beberapa refrensi yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian mengenai teori-teori yang mendukung dari penelitian ini, yaitu diantaranya:

Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournaments (TGT)* Terhadap Prestasi Belajar Al-Quran Hadis” yang ditulis Hilyatul Ulya. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa hal yang sama dan berbeda. Berikut persamaan yang ditemukan adalah membahas mengenai metode pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis. Dan perbedaannya saudari Hilya membahas mengenai prestasi belajar, selain itu terdapat perbedaan tempat penelitian, dimana saudari Hilya melakukan penelitian di MTsNur-Attaqwa Jakarta Utara sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian di MI Ma’arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga. Penelitian mengenai metode pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* hendaknya sesuai dengan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁴⁴

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams game tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun 2016/2017” yang ditulis oleh Adang Romanda. Penulis menemukan persamaan dan perbedaan. Hal yang sama

⁴³ Kementrian Agama, *Standar kompetensi dan kompetensi dasar*, Departemen Agama, 2010

⁴⁴ Hilyatul Ulya, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament terhadap Prestasi Belajar Al-Quran Hadis Siswa, *Skripsi fakultas Trbiyah dan Keguruan*, Universitas Islamnegeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2013

dalam skripsi ini yaitu penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)*. Sedangkan hal yang berbeda yaitu mengenai pelajaran yang diambil, saudara Adang mengambil pelajaran Fiqih dan peneliti mengambil pelajaran Al-Quran Hadis, selain itu juga terdapat perbedaan tempat penelitian yang menjadi objek penelitian, dimana saudara Adang melakukan penelitian di MI Al-Fajar Pringsewu dan peneliti melakukannya di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournamen (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih yang dilihat dari setiap siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2.⁴⁵

Jurnal dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris” yang ditulis oleh Mohammad Umar. Dalam hasil eksplorasi ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang ada peneliti tulis. Persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang diambil, yang dimana saudara Umar mengambil pelajaran bahasa Inggris dan peneliti mengambil pelajaran al-quran hadis. Selain itu, tempat yang akan menjadi objek juga berbeda, saudara Umar melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Kudus dan peneliti melakukan penelitian di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga. Dalam melaksanakan proses pembelajaran setiap guru perlu melakukan variasi pendekatan, strategi, maupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta karakteristik siswa. Salah satu model

⁴⁵ Adang Romadona, *Penerapan Model Pembelajaran Teams game tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun 2016/2017*, 2017

pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu *Team Game Tournament (TGT)*.⁴⁶



⁴⁶ Mohammad Umar, "Implementasi Model Pembelajaran Team game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris", *Edutrainee: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, Vol. 5, No. 2, 2021

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham yang alami dan dirasakan oleh indra manusia.⁴⁷ Di mana penulis secara langsung turun ke lapangan (lokasi penelitian) yakni MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga untuk mengamati, menggambarkan, dan mendeskripsikan keseluruhan mulai dari tempat, pelaku dan aktifitas di dalamnya antara aspek yang satu dan aspek yang lain. Istilah dari penelitian kualitatif menurut Kirk dan Miller (1988) awal mulanya yaitu pada penelitian kualitatif yang bertolak belakang dengan penelitian kuantitatif. Yang pada akhirnya mereka mengartikan penelitian kualitatif dengan kebiasaan peneliti dalam ilmu pengetahuan sosial melalui dasar-dasar dan asas-asas fundamental yang membutuhkan pengamatan dari seseorang melalui panca inderanya yang berkaitan dengan orang-orang tersebut.⁴⁸

Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu objek penelitian yang alamiah, dimana peneliti sebagai intruksi kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara gabungan, analisis datanya bersifat induktif dan dari hasil penelitian kualitatif ini menekankan pada makna generalisasi.⁴⁹

Hal yang melatarbelakangi digunakannya metode penelitian kualitatif yaitu karena penelitian kualitatif ini mengetahui berbagai macam hal yang ada dan dalam situasi dan kondisi yang natural, bukan karena situasi dan kondisi yang telah diatur, laboratoris ataupun eksperimen. Penelitian kualitatif ini juga mengharuskan peneliti untuk datang langsung ke lokasi

⁴⁷ Mohammad Mulyadi, Penelitian Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya, *Jurnal Study Komunikasi dan Media*. Vol.15 No.1, 2011, hlm.127.

⁴⁸ Pupu Saeful Rahmat, Penelitian Kualitatif, *Equalibrium*, Vol. 5 No.9, 2009, hal.2.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif ...*, hlm.9

penelitian sehingga jenis penelitian mampu dirasa lebih cocok untuk digunakan. Oleh karena itu, penggunaan metode penelitian kualitatif dirasa cocok oleh penulis untuk melakukan penelitian sehingga dengan pertimbangan yang sudah dipikirkan maka penulis mantap menggunakan metode kualitatif.

Adapun pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian kualitatif di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga, yaitu studi kasus. Alasan peneliti menggunakan pendekatan studi kasus ini yaitu mendalami dan menyelidiki serta menggambarkan secara rinci mengenai langkah-langkah dan kerjasama yang dilakukan oleh guru dengan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif NU Selakambang yang beralamat di Jl Raya Selakambang Rt 04 Rw 06, Kaligondang, Purbalingga, Jawa Tengah. Merupakan madrasah pendidikan jenjang dasar berbasis agama islam dibawah yayasan lembaga Syari'at Islam, dimana sekolah ini merupakan sekolah swasta yang berada di Jawa tengah, Desa Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga. Terdapat beberapa hal yang menjadi pertimbangan dan ketertarikan peneliti dalam melakukan penelitian di MI Ma'arif NU Selakambang: Madrasah Ibtidaiyah yang berada di desa dan satu-satunya sekolah dasar berbasis agama islam atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) di desa tersebut, tetapi peneliti melihat semangat dan kinerja guru sebagai pendidik sekaligus fasilitator yang sudah menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 dengan mampu menyesuaikan antara kurikulum dengan kemampuan peserta didik.

Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian di MI Ma'arif NU Selakambang antara lain sebagai berikut:

- a. MI Ma'arif NU Selakambang sebagai lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama yang didalamnya terdapat penerapan metode *Team Game Tournamen*.
- b. Belum adanya penelitian terkait penerapan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis dan merupakan penelitian pertama yang dilaksanakan di MI Ma'arif NU Selakambang.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan di Kantor MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga pada tanggal 6 April 2023 sampai dengan 2 Mei 2023 atau sekitar 1 bulan. Meski begitu penulis memfleksibelkan jadwal sesuai dengan kesibukan guru wali kelas dan peserta didik yang tidak menentu maka penulis menuliskan rentan waktunya. Untuk kebutuhan analisis proses pembelajaran metode *Team Game Tournamen* khususnya impelemntasi pembelajaran yang digunakan di MI Ma'arif NU Selakambang. Objek yang diteliti adalah peserta didik dan guru MI Ma'arif NU Selakambang tahun ajaran 2023-2024.

C. Obyek dan Subyek Penelitian

1. Obyek Penelitian

Objek dari penelitian ini yaitu mengenai implementasi metode pembelajaran *Team Game Tournamen* dalam pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga. Peneliti memilih di MI Ma'arif NU Selakambang karena di madrasah tersebut sudah menerapkan metode *Team Game Tournamen* . Dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen* peserta didik kelas III MI Ma'arif NU Selakambang menjadi tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran Al-Quran Hadis.

2. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel untuk mendapatkan informasi dalam sebuah penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu:

a. Kepala MI Ma'arif NU Selakambang

Peneliti akan menjadikan kepala madrasah sebagai pemangku kebijakan supaya berjalan dengan lancar dan untuk mendapatkan beberapa informasi tentang kegiatan yang ada di dalam madrasah.

b. Guru

Sebagai pendidik dan fasilitator dan menjadi subjek utama. Dimana guru mengajak siswa untuk melakukan praktik secara langsung sehingga dapat membuat projek sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Peserta didik

Sebagai pelaku kelangsungan pembelajaran. Dimana peserta didik mengikuti proses pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang difasilitatori oleh guru. Data yang diambil dari peserta didik berhubungan dengan respon dan tanggapan mengenai metode *Team Game Tournamen* yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran Al-Quran Hadis.

Dengan adanya subjek penelitian tersebut, peneliti akan mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran di MI Ma'arif NU Selakambang.

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.⁵⁰

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Kualitatif ...*, hlm. 308

1. Teknik Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala dalam objek penelitian⁵¹. Ada beberapa kategori dalam penerapan observasi yaitu observasi partisipatif dan observasi nonpartisipatif. Observasi partisipatif dilakukan dengan cara ikut serta dalam proses suatu kegiatan yang sedang berlangsung, sedangkan pada observasi nonpartisipatif peneliti tidak harus ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek, peneliti cukup mencatat kegiatan tersebut sesuai dengan yang diinginkan.⁵²

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi partisipatif, dimana peneliti mencoba mengamati kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran mata pelajaran, misalnya interaksi antara guru kelas dengan peserta didik kelas III MI Ma'arif NU Selakambang selama pembelajaran berlangsung. Para peneliti melakukan ini sebanyak 5 kali selama penelitian. Peneliti memilih kelas III karena kelas ini merupakan kategori kelas tingkat rendah dimana mereka masih suka belajar sambil bermain yang berkaitan dengan pembelajaran yang sudah mereka pahami dan wali kelas yang memiliki pemahaman yang mumpuni karena beberapa kali mengikuti pelatihan kurikulum 2013 terkait metode *Team Game Tournamen*. Dengan teknik tersebut maka data yang dihasilkan nyata, dapat dipercaya dan dapat diketahui dari kegiatan yang terlihat.

2. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara juga bermakna percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan

⁵¹ Afifuddin dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2009), hlm. 131

⁵² Rifa'I Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hal. 90.

terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah ditanyakan.⁵³

Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk menggali informasi dengan berbagai pihak yang menjadi subjek penelitian. Target subjeknya adalah kepala madrasah, wali kelas III, dan peserta didik khususnya terkait masalah yang akan ditanyakan mengenai kegiatan pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen* di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga.

Wawancara dalam riset ini adalah wawancara terpimpin dan tidak terpimpin yang dilakukan dengan ibu Dwi Hartini, S.Pd.I. selaku wali kelas III MI Ma'arif NU Selakambang. Wawancara terpimpin dilakukan pada hari-hari selain waktu observasi penelitian sedangkan wawancara tidak terpimpin dilakukan peneliti ketika sedang melakukan observasi di kelas. Wawancara ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dan memperluas informasi dari guru kelas mengenai perencanaan yang disusun oleh guru dan langkah-langkah yang dilakukan dalam mengimplementasikan proses pembelajaran melalui metode *Team Game Tournamen*. Adapun narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini antara lain :

- a. Kepala Madrasah MI ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga yaitu bpk Ilham Budianto, melalui kepala madrasah ini akan melakukan wawancara terkait kebijakan dan profil madrasah serta tanggapan mengenai penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournamen*.
- b. Guru pelajaran Al-Qur'an Kelas III MI ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga ibu Dwi Hartini, akan melakukan wawancara terkait proses pembelajaran Al-Quran

⁵³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 186.

Hadis dan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi mengenai penerapan metode *Team Game Turnamen*.

- c. Peserta didik MI ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga, melalui peserta didik akan dilakukan wawancara mengenai respon dalam metode pembelajaran *Team Game Turnamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis.

3. Teknik Dokumentasi

Metode dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subyek penelitian.⁵⁴ Adapun cara mengumpulkan bahan-bahan dokumen dalam metode dokumentasi yaitu seperti mengumpulkan buku, catatan dan yang lainnya yang memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan untuk selanjutnya dianalisis.⁵⁵

Adapun dokumentasi dalam penelitian ini berupa contoh, profil sekolah, letak geografis sekolah, serta foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan implementasi metode pembelajaran Al-Quran Hadis untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik di MI Ma'arif NU Selakambang.

E. Teknik Analisis Data

Analisis sangat penting dalam proses penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengkaji dan memahami koherensi informasi sehingga dapat dikembangkan dan dievaluasi.⁵⁶ Menurut Bodgan teknik analisis data merupakan proses menggali dan menyusun data secara sistematis dari adanya kegiatan wawancara, catatan lapangan, dan sebagainya sehingga data yang digali dapat disampaikan dan mudah dipahami oleh orang lain.⁵⁷ Analisis data dilakukan oleh penulis sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan hingga penelitian selesai dilakukan.

⁵⁴ Sukandarrumidi, *Metode Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), hlm. 100.

⁵⁵ Soejono dan Abdurrahman, *Metode Penelitian Suatu Pemikiran dan Penerapan*, (Jakarta: Rineka, 1999), hlm. 8.

⁵⁶ Rifa'I Abu bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 67.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan, ..., hlm. 435.*

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis menurut Milles and Huberman. Teknik analisis yang digunakan berupa:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Dalam melakukan penelitian tentunya peneliti akan menemukan data dalam jumlah yang banyak sehingga diperlukan reduksi data (*data reduction*). Yang dimaksud reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mengurangi hal-hal yang tidak perlu.⁵⁸ Peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilih data-data yang pokok, menganalisis semua data yang ada di lapangan sehingga memunculkan deskripsi tentang implementasi metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis. Data hasil penelitian yang akan direduksi adalah data wawancara, observasi dan dokumentasi terkait penerapan model pembelajaran berbasis game tournament dalam pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang.

2. Penyajian Data

Hal yang dilakukan setelah mereduksi data adalah menyajikan data atau mendisplay data. Dalam penyajian data dapat dilakukan dengan berbagai bentuk seperti uraian singkat, tabel, grafik, pie chard, dan lain lain sebagainya.⁵⁹ Dalam penelitian ini penyajian data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif yang berkaitan dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen* di MI Ma'arif NU Selakambang.

3. Kesimpulan Data

Setelah melakukan penyajian data, langkah selanjutnya yaitu menarik kesimpulan. Sifat kesimpulan awal hanya sementara, bisa

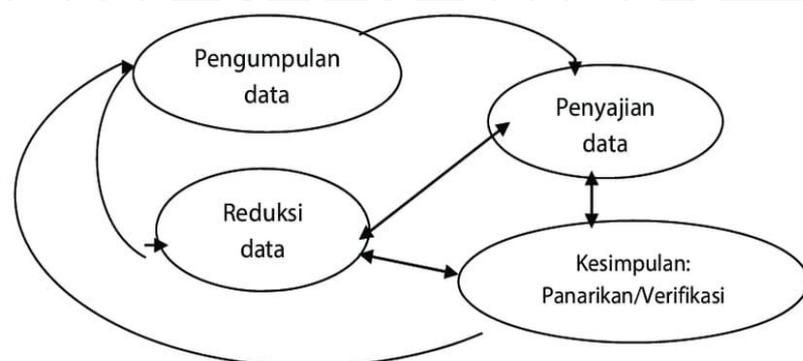
⁵⁸ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, ..., hlm. 440.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, ..., hlm. 442.

berubah apabila tidak ada bukti-bukti yang kuat. Namun apabila ada bukti-bukti valid dalam menarik kesimpulan awal maka kesimpulan tersebut dapat dikatakan kesimpulan yang kredibel.⁶⁰

Pada penelitian ini, peneliti menarik kesimpulan melalui data yang diperoleh dari observasi, wawancara, maupun dari dokumentasi sebagai bahan acuan dan digunakan sebagai bukti-bukti valid serta mendukung penelitian. Sehingga, implementasi metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pelajaran Al-Quran Hadis dapat tergambar dengan baik dan jelas. Model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar berikut:⁶¹

Gambar 1.1 Komponen dalam analisis data (Flow Model)



Sumber: Miles dan Huberman (1992:20)

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat tiga triangulasi yaitu sumber data, teknik pengumpulan data dan waktu.⁶²

⁶⁰ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, ..., hlm. 446.

⁶¹ Rijali, A, *Analisis data Kualitatif*,.....hlm. 83

⁶² Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* ..., hlm. 253.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam penelitian ini untuk menguji kredibilitas data mengenai Implementasi metode *Team Game Tournamen*. Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari Kepala Madrasah, Guru kelas III dan Peserta didik kelas III.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas dan dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini data diperoleh dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

Waktu dapat mempengaruhi kredibilitas suatu data. Data yang diperoleh dengan teknik wawancara biasanya akan mendapatkan data yang lebih valid. Untuk itu pengujian kredibilitas suatu data harus dilakukan pengecekan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi pada waktu atau situasi yang berbeda sampai mendapatkan hasil data yang kredibel.⁶³

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti dalam menguji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik. Karena data yang diperoleh dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 385.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Metode *Team Game Tournamen*

Bab IV ini merupakan bab yang berisi penyajian data tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Yakni data-data tentang bagaimana Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga yang dilanjutkan dengan menganalisis data-data tersebut guna memperoleh kesimpulan.

Penulis meneliti tentang implementasi metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis, melihat langsung proses penggunaan metode pembelajaran. Dalam penyajian data ini peneliti memaparkan hasil penelitian dalam proses pembelajaran Al-Quran Hadis dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada materi yang tercantum dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah disebutkan sebelumnya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, Ibu Dwi Hartini S.Pd.I melakukan beberapa pendekatan dan analisis terhadap peserta didik kelas III. Hal ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik belajar peserta didik supaya pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan maksimal.

Penelitian metode *Team Game Tournamen* yang lakukan peneliti karena melihat salah satu guru yang menerapkan model ini yaitu dilakukan di kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga. Pengamatan ini diperoleh melalui pengamatan langsung di dalam kelas oleh peneliti dengan cara mengamati aktivitas guru di dalam kelas, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, dan hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen*. Adapun uraian pada setiap langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Metode *Team Game Tournamen*

Penulis telah memaparkan pada bab 3 dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis menggunakan teknik analisis data yang berupa teknik deskriptif analisis. Dalam penyajian data ini penulis akan menggambarkan secara deskripsi implementasi metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga.

Awal kegiatan implementasi yang dilakukan oleh guru pelajaran Al-Qur'an Kelas yaitu tahap perencanaan. Perencanaan ini merupakan persiapan belajar mengajar yang disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dan peserta didik. Perencanaan dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mempersiapkan hal-hal yang akan dilaksanakan dalam pengimplementasian melalui metode *Team Game Tournamen* yang dilaksanakan peserta didik kelas III MI MA'arif NU Selakambang Kecamatan kaligondang Kabupaten Purbalingga. Perencanaan ini merupakan persiapan belajar mengajar yang disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan oleh guru dan peserta didik. Perencanaan dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mempersiapkan hal-hal yang akan dilaksanakan dalam pengimplementasian melalui metode *Team Game Tournamen* yang dilaksanakan peserta didik kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga.

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan, kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam proses perencanaan, yaitu penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru pelajaran Al-Qur'an Kelas III jauh-jauh hari sebelum proses pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Ibu Dwi Hartini S,Pd, I selaku guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III diperoleh hasil sebagai berikut:

“Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Team Game Tournamen untuk mendukung pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara guru terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat sesuai silabus dan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media dan sumber belajar.”⁶⁴

Dalam proses penelitian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) peneliti melakukan wawancara yang dilaksanakan dengan bu Dwi Hartini S. Pd.I. selaku guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III dalam implementasi metode *Team Game Tournamen* guru menyusun RPP dengan mempersiapkan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media/ alat , sumber belajar, dan langkah-langkah pembelajaran, lembar kerja peserta didik/penilaian berdasarkan wawancara dengan guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III sebagai berikut :

“Proses perencanaan yang saya lakukan yaitu membuat RPP mba dengan menetapkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, media dan sumber belajar, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, alokasi waktu, dan pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).”

Kegiatan perencanaan yang diterapkan guru yaitu penelitian RPP dengan mempersiapkan Materi Pembelajaran yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran yang harus dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, media alat dan sumber belajar yang harus dipersiapkan, dan langkah-langkah pembelajaran, alokasi waktu serta lembar kerja peserta didik.

⁶⁴ Wawancara dengan Ibu Dwi Hartini S,Pd, I selaku guru pelajaran Al-Qur'an Kelas 3 pada hari Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

Langkah-langkah pembuatan Rencana pelaksanaan pembelajaran akan diuraikan sebagai berikut:

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Proses merumuskan tujuan pembelajaran guru memperhatikan komponen pembelajaran berupa *audience*, *behaviour*, dan *condition* dengan penjelasan berikut:

- 1) *Audience* yaitu sasaran dari pembelajaran adalah peserta didik
- 2) *Behaviour* merupakan perilaku yang diharapkan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat menghasilkan sebuah motivasi. Selain itu peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru, mencoba menyampaikan hasil belajarnya.
- 3) *Condition* (kondisi) yang terjadi dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik seperti membaca teks, memahami materi dan mendengarkan guru.

Dari komponen tujuan pembelajaran dihasilkan bahwa tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu : Dengan membaca teks peserta didik dapat menghafalkan surat al-Falaq, memahami isi kandungan surat Al-Falaq, memahami tajwid sehingga mampu menyajikan informasi mengenai surat Al-Falaq sesuai KD. 3.1, peserta didik mampu memahami arti dan isi kandungan surat Al-Falaq.

Menurut M.Fadillah dalam bukunya “Implementasi Kurikulum 2013 Untuk MI/SD” tujuan pembelajaran harus sesuai dengan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam silabus. Untuk menentukan tujuan pembelajaran menyesuaikan dengan indikator yaitu mengandung aspek *audience* (peserta didik) dan *behavior* (aspek kemampuan).⁶⁵

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti komponen dalam tujuan pembelajaran berbeda dengan penelitian M. Fadillah yaitu dalam tujuan

⁶⁵ M. Fadillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 143

pembelajaran guru menambahkan komponen *condition* karena dirasa penting dalam menentukan tujuan pembelajaran. *condition* yaitu keadaan atau kondisi untuk memudahkan guru dalam menyajikan model pembelajaran harus disiapkan dan memerlukan media apa saja yang nantinya akan di gunakan. Guru harus memperhatikan apa saja yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.⁶⁶

b. Menentukan Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran menggunakan game yang akan disampaikan pada peserta didik yaitu Materi yang digunakan yaitu Q.s Al-Falaq yang dimana peserta didik menghafalkan surat Al-Falaq, memahami isi kandungan surat Al-Falaq, dan memahami tajwid.⁶⁷

Hasil observasi yang peneliti lakukan ditemukan hasil bahwa dalam menentukan materi seperti pada buku yang ditulis M. Fadillah yaitu dengan mempertimbangkan potensi peserta didik, kebermanfaatan peserta didik, relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan karena dalam materi yang akan disampaikan guru berkaitan dengan hal-hal yang ada pada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁸

c. Menentukan Metode Pembelajaran

Dalam menentukan metode pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yaitu dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen* sehingga peserta didik dapat bebas bereksplorasi dan lebih menyenangkan. Metode tersebut disajikan

⁶⁶ Observasi penelitian dengan Ibu Dwi Hartini mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Al-Quran Hadis kelas III MI Ma'arif NU Selakambang Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

⁶⁷ Observasi penelitian dengan Ibu Dwi Hartini mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Al-Quran Hadis kelas III MI Ma'arif NU Selakambang Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

⁶⁸ M. Fadlillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 154

dalam pembelajaran yaitu dengan menyajikan informasi dalam bentuk kuis pertanyaan-pertanyaan, menyimak materi yang guru sampaikan.⁶⁹

Disebutkan dalam penelitian M.Fadillah dalam bukunya bahwa yang harus diperhatikan oleh guru ketika menentukan metode pembelajaran adalah proses belajar mengajar harus didasarkan pada prinsip belajar aktif, bebas bereksplorasi dan disesuaikan dengan karakter peserta didik yaitu dengan metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, dan metode eksperimen.⁷⁰

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dalam menentukan metode pembelajaran sama seperti yang disebutkan oleh M. Fadillah bahwa dalam menentukan metode pembelajaran harus didasarkan pada pembelajaran aktif, bebas bereksplorasi dan menyesuaikan peserta didik. Namun menurut penjelasan dari guru bahwa metode pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran agar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan seluruh materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, selain itu pembelajaran harus menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran.

d. Pendekatan Pembelajaran

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu mengamati sebuah teks narasi, menanya sesuai dengan bacaan teks narasi, mencoba menentukan informasi yang diperlukan dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam pembuatan Game, menalar dengan cara menyimpulkan hasil membaca teks narasi dan permainan yang diamati.⁷¹

⁶⁹ Wawancara penelitian dengan Ibu Dwi Hartini mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Al-Quran Hadis kelas III MI Ma'arif NU Selakambang Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

⁷⁰ M. Fadillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 143

⁷¹ Observasi penelitian dengan Ibu Dwi Hartini mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Al-Quran Hadis kelas III MI Ma'arif NU Selakambang Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

Hasil wawancara peneliti dihasilkan bahwa pendekatan pembelajaran yang akan dilakukan sama seperti yang terdapat dalam buku M.Fadillah dalam bukunya yaitu menggunakan pendekatan Saintifik. Melalui pendekatan saintifik peserta didik diajak untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.⁷²

e. Menentukan Media dan Sumber belajar

Sumber belajar dan media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Menurut buku yang ditulis oleh M. Fadillah yaitu berupa media cetak dan elektronik.⁷³ Media dan sumber belajar yang digunakan berupa teks bacaan dalam buku LKS yang memuat tentang surat Al-Falaq, arti surat Al-Falaq, isi kandungan surat Al-Falaq dan tajwid.⁷⁴

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti sumber belajar dan media yang digunakan guru hanya menggunakan media cetak dalam menyampaikan materi pembelajaran karena keterbatasan sarana prasarana sekolah yang belum memadai untuk melakukan pembelajaran dengan media elektronik salah satunya penggunaan LCD.

f. Menentukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran diawali dengan kegiatan salam berdo'a dan menyanyikan salah satu lagu wajib untuk meningkatkan rasa nasionalisme. Kemudian guru menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik. Untuk meningkatkan kedisiplinan, guru mengecek kerapian peserta didik dan kebersihan kelas. Lalu guru memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari serta mengaitkan

⁷² M. Fadillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 175

⁷³ M. Fadillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 157

⁷⁴ Observasi penelitian dengan Ibu Dwi Hartini mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Al-Quran Hadis kelas III MI Ma'arif NU Selakambang Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik sebagai apersepsi.

Pada kegiatan inti dimulai dengan peserta didik membaca dan mengamati surat Al-Falaq, arti surat Al-Falaq, isi kandungan surat Al-Falaq dan tajwid Kemudian guru memberikan tambahan terkait materi yang telah dibaca peserta didik. Untuk menguatkan pemahaman peserta didik guru meminta untuk peserta didik menjawab pertanyaan sesuai dengan yang ada pada bacaan. Setelah berganti materi pembelajaran peserta didik diminta untuk menelaah hikmah membaca surat Al-Falaq. Kemudian untuk melakukan penilaian kelompok guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok dan berdiskusi terkait arti surat Al-Falaq, isi kandungan surat Al-Falaq dan hikmah membaca surat Al-Falaq.

Dalam kegiatan penutup, untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran, maka peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan tanya jawab. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menjelaskan aktivitas pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Kemudian pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama-sama dan salam.⁷⁵

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran merupakan proses berjalannya pembelajaran. Pada kurikulum 2013 terdapat 3 langkah pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.⁷⁶ Hasil wawancara peneliti dengan guru yaitu langkah-langkah pembelajaran sama seperti isi dalam buku yang ditulis oleh M. Fadillah yaitu ada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

- g. Menentukan waktu pelaksanaan pembelajaran dan alokasi waktu yang dibutuhkan

⁷⁵ Observasi penelitian dengan Ibu Dwi Hartini mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Al-Quran Hadis kelas III MI Ma'arif NU Selakambang Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

⁷⁶ M. Fadillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 150

Waktu efektif dalam 1 minggu adalah selesai untuk 1 subtema pembelajaran dan 1 hari harus terselesaikan 1 pembelajaran menurut seperti dalam buku yang ditulis M Fadillah dalam bukunya “Implementasi Kurikulum 2013” dalam menentukan alokasi waktu disesuaikan pada jumlah minggu efektif dan matapelajaran perminggu dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan sesuai Kompetensi dasar. Proses yang akan dilakukan guru memperkirakan waktu 1 pembelajaran untuk menyelesaikan game tournamen.⁷⁷

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam menentukan waktu yang digunakan sama seperti yang ditulis oleh M. Fadillah perkiraan waktu untuk melaksanakan pembelajaran dengan game tournament menyesuaikan tingkat kesulitan.⁷⁸

h. Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik

Penerapan metode *Team Game Tournamen* dibantu dengan LKPD. Menurut Rustaman LKPD berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, baik tugas teori maupun tugas praktikum. LKPD juga dapat berfungsi sebagai petunjuk praktikum, dimana petunjuk praktikum tersebut merupakan salah satu isi dari LKPD.⁷⁹

Hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang penulis peroleh di lapangan, proses perencanaan penerapan implementasi metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma’arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga yang dilaksanakan melalui beberapa perencanaan yang disiapkan oleh Ibu Dwi Hartini S. Pd.I, selain pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu: Guru menyiapkan ruang kelas dengan membagi menjadi 4 kelompok meja

⁷⁷ M. Fadillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 157

⁷⁸ Observasi penelitian dengan Ibu Dwi Hartini mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma’arif NU Selakambang

⁷⁹ Weny Widya, dkk., “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantu Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Terhadap Kreativitas Peserta didik Sekolah Dasar”, *Jurnal guru kita*, Vol. 3, No. 3, 2019, hal. 266

yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran dengan metode *Team Game Tournamen*. Mempersiapkan buku materi pelajaran, supaya peserta didik belajar terlebih dahulu agar lebih memahami materi pelajaran. Buku panduan yang digunakan oleh guru untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan buku panduan guru dan buku panduan siswa Al-Mizan 2023 materi surat pendek yaitu surat Al-Falaq dan Al-Ikhlas. Mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh guru disesuaikan dengan materi yang digunakan untuk melancarkan proses pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournamen*. Pertanyaan tersebut meliputi :

- Apa arti surat Al-Falaq?
- Berapa Jumlah Surat Al-Falaq?
- Surat Al-Falaq termasuk golongan surat makiyah/madaniyah?
- Surat Al-Falaq menduduki urutan ke berapa di dalam Al-Qur'an?
- Surat apa yang diturunkan sebelum surat Surat Al-Falaq?
- Kandungan dalam Surat Al-Falaq?

Kemudian mempersiapkan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 peserta didik. Guru membagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 atau 6 orang dari 21 peserta didik. Anggota dari masing-masing kelompok dipilih secara acak. Sebelum memulai perlombaan/turnamen pastikan peserta didik sudah rapih dan tenang agar pelaksanaan turnamen tidak gaduh dan dapat berjalan dengan baik. Guru mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian pakaian peserta didik, kerapian tempat duduk, dan mengecek kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan cara *ice breaking*.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dwi Hartini S. Pd, selaku guru Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga mengenai implementasi metode

pembelajaran *Team Game Tournamen* dalam pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III beliau mengatakan bahwa :

*“Dengan merencanakan metode pembelajaran Team Game Tournamen dalam pembelajaran Al-Quran Hadis guru mengetahui fungsi dan tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan daya tangkap peserta didik dalam menyimak materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Al-Quran Hadis.”*⁸⁰

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa ada perbedaan proses perencanaan yang dilakukan oleh guru dengan teori yang ditemukan bahwa *Team Game Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.⁸¹ Namun berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru Al-Qur'an Hadist yang mengajar di kelas III yaitu pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan membentuk kelompok menjadi 4 yang terdiri dari 5-6 peserta didik. Menurut bu Dwi Hartini S.Pd.I. menentukan kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik di dalam kelas tersebut agar pembelajaran lebih maksimal dengan waktu yang terbatas.

2. Pelaksanaan Metode Team Game Tournamen

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tidak lepas dari upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran itu sendiri. Dan yang menjadi ukuran berhasil atau tidaknya pembelajaran adalah tercapai atau tidaknya sebuah tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik

⁸⁰ Wawancara dengan Ibu Dwi Hartini S,Pd, I selaku guru pelajaran Al-Qur'an Kelas 3 pada hari Kamis 27 Juli 2023 pukul 11.30 WIB di MI Ma'arif NU Selakambang

⁸¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010, hlm.

untuk memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memahami pelajaran yang diberikan.

Sesuai dengan observasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas III dan wawancara dengan Ibu Dwi Hartini S.Pd.I. guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III diperoleh data tentang penerapan metode *Team Game Tournamen* dalam pembelajaran Al-Quran Hadis di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan kaligondang, Purbalingga. Penulis memperoleh hasil penelitian penerapan metode *Team Game Tournamen* sebagai berikut:

a. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan adalah langkah awal yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2023 materi yang diajarkan yaitu materi surat Al-Falaq dengan indikator yang ingin dicapai peserta didik bisa menghafal surat-surat pendek dengan benar.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti kegiatan pendahuluan yang dilakukan akan dijabarkan dalam hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) Kelas dibuka dengan salam dan dilanjutkan doa dipimpin oleh salah seorang peserta didik. Dalam kegiatan ini dimaksudkan agar peserta didik dapat meningkatkan sikap religius yang termasuk dalam penilaian sikap peserta didik (*Orientasi*)
- 2) Menyanyikan lagu wajib sesuai jadwal bersama. Lagu yang dinyanyikan adalah “Bendera Merah Putih” Dalam kegiatan ini dimaksudkan agar peserta didik dapat meningkatkan sikap nasionalisme dan dapat melestarikan kan menghafal lagu-lagu wajib yang ada di Indonesia
- 3) Guru menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh guru seperti

“Apa kabar anak-anak hari ini?Apakah kalian sudah siap meneripa pelajaran hari ini? Harus selalu siap dan semangat ya anak anak

agar ketika belajar mudah diterima dan tersimpan dalam ingatan.”⁸²

Peserta didik diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. Kegiatan ini dimaksudkan agar peserta didik menerapkan perilaku disiplin, menjadi anak yang selalu memperhatikan kerapian diri sendiri dan temannya serta selalu menjaga kebersihan kelas agar ketika pembelajaran kelas selalu bersih dan nyaman digunakan untuk pembelajaran. Dibuktikan dengan yang disampaikan guru yaitu:

- “Silahkan duduk yang rapi cek kerapian diri kalian, perhatikan baju kalian, atribut sekolah serta kerapian meja dan kursi”⁸³
- 4) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan (Motivasi)
 - 5) Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran sebelumnya.

Kegiatan Pendahuluan yang ditulis oleh Widarto dalam mengikuti pendidikan dan pelatihan guru dengan judul ”Penelitian RPP Pada Kurikulum 2013” disebutkan bahwa kegiatan pendahuluan memuat Orientasi, Apersepsi, Motivasi dan pemberian acuan.⁸⁴

Dari observasi yang dilakukan peneliti guru sudah melaksanakan kegiatan pendahuluan yang sesuai dengan artikel yang dibuat oleh Widarto yaitu adanya kegiatan orientasi yaitu dengan berdoa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. Kemudian kegiatan motivasi yaitu dengan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran. Apersepsi yaitu dengan sedikit memberi gambaran terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Namun dalam pelaksanaannya guru menambahkan peserta didik untuk menyanyikan

⁸² Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 27 Juli 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma’arif NU Selakambang

⁸³ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 27 Juli 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma’arif NU Selakambang

⁸⁴ Widarto, “Penelitian RPP pada kurikulum 2013”, *Pendidikan dan Pelatihan Guru gelombang 4*, hal 6

lagu wajib bersama yang bertujuan untuk meningkatkan rasa Nasionalisme dan menghafal lagu-lagu wajib.⁸⁵

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap dimana RPP dibuat yang kemudian diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini Ibu Dwi Hartini S.Pd.I membuat RPP yang kemudian diterapkan ketika melakukan kegiatan pembelajaran kepada peserta didiknya.

Standar Kompetensi pada pelajaran Al-Quran Hadis kelas III yaitu bagaimana peserta didik menghafal surat-surat pendek dengan benar. Sedangkan kompetensi yang akan disampaikan pada pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournamen* yaitu proses menghafal surat-surat pendek dengan benar menggunakan soal-soal berupa kuis. Tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu agar peserta didik dapat memahami dan menghafalkan surat-surat pendek dengan benar dan peserta didik dapat memahami, mempraktikan dan mengamalkan surat-surat pendek dalam kehidupan sehari-hari. Media dan sumber belajar yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu guru memutarakan sebuah audio, menuliskan surat-surat pendek di papan tulis, atau menuliskan surat-surat pendek dikertas yang diacak kemudian disusun oleh peserta didik agar peserta didik dapat mengingat urutan dari ayat pertama hingga ayat terakhir, maka dari itu peserta didik akan hafal dan paham dengan sendirinya. Proses ini digunakan untuk membantu pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik, dan sumber belajar yang digunakan pendidik yaitu buku paket Al-Quran Hadis kelas III serta sumber-sumber relevan lainnya.

Berikut ini akan dijabarkan tahapan pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Game Tournamen* dalam pembelajaran Al-Quran Hadis yang

⁸⁵ Observasi di kelas 3 pada tanggal 27 Juli 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

berlangsung didalam kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga:

- 1) Penyajian kelas : Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dengan metode demonstrasi

Kegiatan pembelajaran pada pengetahuan awal yaitu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari, "Apakah peserta didik sudah hafal surat-surat pendek?" setelah peserta didik ada yang menjawab kemudian guru menyajikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*) yaitu guru memberikan penjelasan mengenai materi yang berkaitan dengan surat surah Al-Falaq. Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* tidak berbeda dengan pengajaran biasa oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Kegiatan tersebut berkaitan dengan kegiatan guru yang menjelaskan materi tentang surat-surat pendek seperti Arti surat Al-Falaq yaitu waktu subuh, jumlah ayatnya 5 ayat, termasuk golongan surat makiyyah, urutan surat dalam A-Qur'an yaitu ke-113, diturunkan setelah surat Al-Fil, kandungan surat Al-Falaq yaitu perintah Allah SWT. terhadap Rasulullah untuk selalu berlindung kepada-Nya yang Maha Kuasa dari kejahatan makhluk. Kemudian guru mencontohkan membaca surat Al-Falaq ayat 1-5 beserta artinya dan mengajak peserta didik untuk menghafalkan surah Al-Falaq dan artinya dengan cara membaca bersama berkali-kali, kemudian guru menjelaskan terkait hukum bacaan yang terdapat dalam surat Al-Falaq yaitu Idzar halqi dan ikhfa, selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk mencari potongan ayat yang mengandung hukum bacaan (tajwid). Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

- 2) Kelompok (*Team*)

Setelah guru selesai menyampaikan materi, kemudian guru mengelompokkan peserta didik kedalam 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang. Pembagian kelompok tersebut terdiri dari :

Tabel 3. Kelompok peserta didik *Team Game Tournamen*

Kelompok.1	Kelompok.2	Kelompok.3	Kelompok.4
Fiki	Farhan	Khoerul	Iklima
Davian	Falikh	Abbas	Adzki a
Nur Sabira	Zainun	Zahra	Rizki
Arif	Laelani	Amar a	Afif
Hafidz	Raisa	Rida	Amirul

Pembagian anggota kelompok tersebut merupakan pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, dan lain sebagainya. Pembagian tersebut terbagi atas berbagai macam keragaman agar sesama peserta didik mampu bekerja sama dengan baik serta meningkatkan rasa toleransi dengan sesama. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan siap menghadapi kompetisi. pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* dan semua peserta didik diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada peserta didik guru menyampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama pertemuan.

3) *Game* (Permainan)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari

presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan telah disediakan oleh guru dan sudah disediakan tempat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pertanyaan tersebut memuat pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- Apa arti surat Al-Falaq?
- Tuliskan Surat Al-Falaq!
- Berapa Jumlah Surat Al-Falaq?
- Surat Al-Falaq termasuk golongan surat makiyah/madaniyah?
- Surat Al-Falaq menduduki urutan ke berapa di dalam Al-Qur'an?
- Surat apa yang diturunkan sebelum surat Surat Al-Falaq?
- Apa arti surat Al-Falaq ayat 1-5?

Game dimainkan atau dilaksanakan di depan kelas yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda. Pada tahap ini adalah melakukan *Tournament Game*, yaitu pertandingan antar kelompok. Setiap anggota kelompok akan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru. Kesempatan ini bergilir, sehingga semua anggota kelompok harus terlibat. Setiap anggota kelompok harus mendorong dan mendukung satu sama lain.

4) *Tournament*

Turnamen berisi pertanyaan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan peserta didik dan di peroleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan di mainkan pada papan tulis yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh guru untuk peserta didik. Masing-masing kelompok menentukan urutan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima untuk bergiliran maju ke depan mengisi pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh guru. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan dengan bobot yang sama pada masing masing kelompok dengan urutan nomor yang sama. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan penilaian kelompok. Setiap peserta didik akan mendapatkan nilai yang sama dengan satu kelompoknya.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Setelah permainan tersebut selesai guru mengumumkan skor yang di peroleh setiap kelompok. Penilaian setiap 1 anak yang maju mendapat skor 20. Kelompok 1 mendapatkan skor 80 karena 1 orang salah dalam menjawab pertanyaan. Kelompok 2 mendapat skor 100 karena semua anggota kelompok dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar. Kelompok 3 juga mendapat skor yang 100 karena menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan. Kelompok 4 mendapat skor 80 karena salah satu peserta didik kurang tepat dalam menjawab pertanyaan. Dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi di berikan penghargaan.

Menurut Nurhadi Yusran dalam penelitiannya yang berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam langkah-langkah metode pembelajarannya yaitu : Pertama, Pembentukan kelompok, Pemberian materi, belajar kelompok , Turnamen, penghargaan.⁸⁶

Dari hasil penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III berbeda dengan langkah-langkah yang ditulis oleh Nurhadi Yusran yaitu perbedaan dalam pembentukan kelompok. Dalam penelitian oleh Nurhadi Yusran pembagian kelompok dilakukan di awal mulai menggunakan metode *Team Gaem Turnamen* sedangkan dalam penelitian pembagian team dilakukan setelah penyajian kelas. Hal tersebut bertujuan agar semua peserta didik memperhatikan penyampaian guru karena mereka belum tahu anggota kelompok yang akan bekerjasama nantinya. Menurut guru pelajaran apabila pembagian kelompok dilakukan di awal peserta didik menyepelkan apabila ia mendapat anggota kelompok yang mudah paham. Selain itu menurut Nurhadi Yusran dalam penelitiannya yang berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam

⁸⁶ Nurhadi Yusran, “ Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe *teams games tournamen (TGT)* melalui media Ular tangga Terhadap Hasil Belajar siswa”, *skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh*, 14-15

langkah-langkahnya menggunakan Media ular tangga namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif Tipe *Game Tournamen* menggunakan kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan.

c. Tahap Penutup

Menurut hasil penelitian aktivitas ini dilakukan setelah melakukan kegiatan inti pembelajaran, pelaksanaan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan ini yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu “Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? Apakah pelajaran hari ini menyenangkan? Pelajaran apa yang dapat diambil kita hari ini?”⁸⁷
- 2) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.
- 3) Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Guru menjelaskan bahwa pertemuan yang akan datang akan mempelajari materi selanjutnya yaitu tentang surah Al-Ikhlas. Peserta didik diminta untuk membaca dulu materi pertemuan selanjutnya di rumah.
- 4) Peserta didik dan guru bersama melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. Kegiatan ini dimaksudkan agar anak selalu mencintai kebersihan dan tidak pernah meninggalkan sampah di kelas ketika pulang sekolah.
- 5) Guru melakukan tepuk-tepuk yang sering dipakai untuk persiapan pulang sekolah
- 6) Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian mengajak peserta didik untuk selalu semangat belajar dan berhati-hati dalam perjalanan pulang.

⁸⁷ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 3 Agustus 2023 pukul 10.00 WIB di ruang guru 3 MI Ma'arif NU Selakambang

7) Guru menutup pembelajaran dengan salam ⁸⁸

Kegiatan Penutup yang ditulis oleh Widarto dalam mengikuti pendidikan dan pelatihan guru dengan judul "Penelitian RPP Pada Kurikulum 2013" disebutkan bahwa kegiatan penutupan memuat seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.⁸⁹

Dari observasi yang dilakukan peneliti ditemukan perbedaan dalam kegiatan penutup karena kegiatan penutup yang dilakukan oleh guru tidak melakukan pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok karena jika dirasa peserta didik sudah paham terhadap materi sudah tidak lagi diberikan tugas untuk menghemat waktu.

Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 dibagi menjadi tiga bagian yang tidak terpisahkan yaitu kegiatan persiapan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Ketiga kegiatan tersebut termuat dalam satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan.⁹⁰ Hal tersebut menunjukkan kesamaan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga yaitu diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan seperti yang disampaikan oleh guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III sebagai pendidik bahwa: "Implementasi pembelajaran itu ya diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, absensi dan lain-lain, kemudian tahap ke 2 bagian inti berisi

⁸⁸ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 3 Agustus 2023 pukul 10.00 WIB di ruang guru 3 MI Ma'arif NU Selakambang

⁸⁹ Widarto, "Penelitian RPP pada kurikulum 2013", *Pendidikan dan Pelatihan Guru gelombang 4*, hal 6

⁹⁰ M. Fadlillah, M.Pd., *Implementasi Kurikulum 2013*, ..., hal. 182

pelaksanaan pembelajaran. Kemudian tahap terakhir kegiatan yaitu penutup refleksi, berdoa dan yang lainnya.”⁹¹

Dalam inti pelaksanaan langkah-langkah metode *Team Game Tournamen* terdapat 5 langkah-langkah pembelajaran metode *Team Game Tournamen* yaitu: pembelajaran diawali dengan penyajian kelas berupa pertanyaan-pertanyaan yang memotivasi dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan dipelajari agar lebih mudah dipahami. Kemudian guru menyampaikan atau mempresentasikan materi yang akan dipelajari dan mengulas kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Kedua, guru membagi peserta menjadi kelompok. Kelompok dibagi menjadi 4 yang berisi 5-6 peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Ketiga, game yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah dipresentasikan oleh guru di awal pembelajaran. Keempat, semua kelompok malangsungkan tournamen. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru untuk mendapatkan skor. Kelima, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Pemberian penghargaan ini bertujuan agar peserta didik lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran Al-Quran Hadis.⁹²

3. Evaluasi Metode Team Game Tournamen

Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan evaluasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil dari evaluasi yang telah peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Hasil Evaluasi terhadap Peserta didik kelas III MI Maarif NU Selakambang Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga

⁹¹ Wawancara dengan bu Dwi Hartini guru pelajaran Al-Qur’an Kelas III pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 11.30 WIB di ruang kelas 3 MI Ma’arif NU Selakambang

⁹² Aris Shoimi, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*,..., hlm. 207

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti pada penilaian peserta didik teknik yang dilakukan menurut M. Fadillah terbagi menjadi 3 yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, penilaian ketrampilan.⁹³ Adapun teknik yang dilakukan guru yaitu sebagai berikut:

1) Penilaian sikap

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan penilaian sikap diambil dari pengamatan yang guru lakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran. Penilaian sikap memuat sikap kejujuran, keberanian, kerajinan, keaktifan, kedisiplinan, kerjasama, kepedulian, dan tanggungjawab. Kemudian dihitung dalam skala penilaian yang dibuat dengan rentang antara I-V dengan keterangan I= Sangat Kurang, II=kurang konsisten, III=mulai konsisten, IV=konsisten, V=selalu konsisten.

Berdasarkan penilaian sikap yang dilakukan guru dengan hasil 9 peserta didik dengan nilai sikap 5, 7 peserta didik dengan nilai 4, 4 peserta didik dengan nilai 3 dan hanya 2 peserta didik yang hanya mendapat nilai 2. Tidak ada peserta didik dengan nilai 1. Berdasarkan hal tersebut selama pembelajaran maka dihasilkan bahwa sikap peserta didik mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode *Team Game Tournamen*. Penilaian sikap yang dinilai mengacu pada sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, sikap peserta didik terhadap guru, sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan penilaian sikap guru mampu mengetahui sikap dan sejauh mana keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran.⁹⁴

2) Penilaian Pengetahuan

Selain penilaian sikap penilaian pengetahuan sangat penting dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan

⁹³ M. Fadillah, M.Pd.I, *Implementasi kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA, ...*, hal. 211

⁹⁴ Observasi evaluasi pembelajaran di kelas III pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 11.30 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

selama pelaksanaan pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan peneliti lakukan bentuk penilaian pengetahuan yaitu menggunakan instrumen tertulis berupa soal 10 nomor isian dengan hasil 12 peserta didik mendapat nilai 100, 6 peserta didik mendapat 90, 3 peserta didik mendapat nilai 80 dan 1 peserta didik mendapat nilai 70. Sehingga pada penggunaan metode *Team Game Tournamen* dapat meningkatkan pengetahuan terhadap materi yang menurut peneliti sulit karena kebanyakan anak menentukan informasi dari sebuah bacaan adalah hal yang mudah dilupakan. Namun dengan adanya game yang dilakukan yaitu kuis game tournament yang membuat peserta didik dapat mudah diingat.

Dari hasil penilaian menggunakan instrumen tes tertulis isian singkat dalam muatan pelajaran Al-Quran Hadis untuk menguji hasil pembelajaran kuis game tournament yang telah dilakukan dihasilkan 19 peserta didik mendapat nilai 100 dan 4 peserta didik mendapat nilai 80. Dari observasi yang peneliti lakukan penggunaan metode *Team Game Tournamen* berupa kuis ini dapat meningkatkan motivasi terhadap pembelajaran yang dipelajari.

3) Penilaian Keterampilan

Penilaian ketrampilan sangat diperlukan sesuai dengan kurikulum 2013 harus terdapat penilaian ketrampilan. Selain itu penilaian ini sangat penting dalam penilaian menggunakan metode *Team Game Tournamen*. Penilaian ketrampilan ini pada pembelajaran Al-Quran Hadis materi Al-Falaq. Penilaian dilakukan dengan kriteria penilaian kerapian dan kesesuaian dengan materi. Penilaian dibuat dengan rentang nilai 10-90

Dari hasil penilaian didapatkan ada 16 peserta didik yang mendapatkan nilai 90 karena kerapian dan sesuai dengan materi, 5 peserta didik mendapat nilai 85 karena materi sudah sesuai namun kerapian masih kurang dan 2 anak mendapat nilai 75 karena kesesuaian materi dan kerapian masih kurang.

b. Hasil evaluasi terhadap implementasi metode *Team Game Tournament*

Adapun hasil dari pelaksanaan metode *Team Game Tournament* yang telah dilaksanakan ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan pembelajaran melalui metode *Team game Tournament*:
 - a) Peserta didik terlibat dalam kegiatan yang nyata
 - b) Dapat membuat peserta didik mengingat pembelajaran jangka panjang
 - c) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari
 - d) Memaksimalkan kolaborasi antar peserta didik
 - e) Menciptakan pembelajaran aktif dan menarik perhatian peserta didik
- 2) Beberapa kekurangan menggunakan metode *Team Game Tournament*
 - a) Beberapa muatan pelajaran memerlukan waktu yang lama untuk melangsungkan game tournamen
 - b) Game tournament akan terhambat jika peserta didiknya tidak dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tournamen.⁹⁵

Dalam pelaksanaan suatu kegiatan tidak lepas dari faktor pendukung dan juga faktor penghambat, terutama pada metode *Team Game Tournament* pada pembelajaran Al-Quran Hadis yang dilakukan di MI Ma'arif NU Selakambang. Dalam pelaksanaan metode ini, guru harus berusaha mengembangkan metode-metode yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif seperti dalam penggunaan metode *Team Game Tournament* ini.

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di kelas III MI Mar'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga terdapat beberapa faktor

⁹⁵ Wawancara dengan guru kelas III ibu Dwi Hartini, di kelas III Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 11.30 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

penghambat dan faktor pendukung dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis. Adapun faktor pendukung dalam pelaksanaan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga adalah sebagai berikut:

1) Faktor guru

Seorang guru dalam kegiatan pembelajaran ini menjadi orang yang mengarahkan bagaimana proses kegiatan pembelajaran itu dilaksanakan. Oleh sebab itu, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga ini sudah bisa dikatakan baik dalam mengelola kelas, sehingga pelaksanaan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis ini berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru menjadi faktor kunci dalam mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Dengan semangat dan kompetensi yang dimiliki guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III ini sangat mendukung pembelajaran dengan metode *Team Game Tournamen*.⁹⁶

2) Faktor Peserta Didik

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga seluruh peserta didik begitu antusias dan memperhatikan dengan baik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen*. Sehingga dapat

⁹⁶ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 10.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

mendukung terlaksananya pembelajaran dengan metode *Team Game Tournamen*.⁹⁷

3) Sarana dan Prasarana

Dari observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terdapat sarana dan prasarana pembelajaran yang terpenuhi seperti ruang kelas yang memadai, LCD dan speaker yang mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan beberapa media yang digunakan oleh guru dalam mendukung terlaksananya pembelajaran dengan metode *Team Game Tournamen*.⁹⁸

Adapun faktor penghambat dalam pelaksanaan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga adalah sebagai berikut:

4) Alokasi Waktu yang Terbatas

Terbatasnya waktu ketika proses pembelajaran berlangsung juga dapat dijadikan faktor penghambat dalam pelaksanaan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pelajaran Al-Qur'an Kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga guru harus mengatur waktu dengan baik lagi dalam menerapkan metode *Team Game Tournamen*.⁹⁹

5) Faktor Peserta Didik

Terbatasnya waktu ketika proses pembelajaran berlangsung juga dapat dijadikan faktor penghambat dalam pelaksanaan metode

⁹⁷ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari 3 pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

⁹⁸ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

⁹⁹ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

Team Game Tournamen pada pembelajaran Al-Quran Hadis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pelajaran Al-Qur'an Kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga guru harus mengatur waktu dengan baik lagi dalam menerapkan metode *Team Game Tournamen*.¹⁰⁰

Beberapa peserta didik juga menghambat proses kegiatan pembelajaran karena ketika pembelajaran sudah memasuki kegiatan penutup ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang ketika pembelajaran metode *Team Game Tournamen* akan dilaksanakan. Sehingga ada saja peserta didik yang tidak memahami apa saja yang harus disiapkan untuk mendorong proses pembelajaran metode *Team Game Tournamen*.¹⁰¹

B. Analisis Metode *Team Game Tournamen*

Setelah memperoleh data-data hasil penelitian, selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh ketika peneliti melakukan penelitian. Adapun dalam analisisnya peneliti menggunakan analisis data deskriptif, analisis data dalam skripsi ini meliputi:

1. Analisis Perencanaan metode *Team Game Tournamen*

Rencana yaitu tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap sebagai solusi.

Perencanaan tersebut yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournmen* sebaik mungkin dan dapat dilaksanakan secara efektif dalam berbagai situasi kelas pada tahap ini juga mempersiapkan beberapa hal:

¹⁰⁰ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

¹⁰¹ Observasi pembelajaran di kelas 3 pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 pukul 08.00 WIB di ruang kelas 3 MI Ma'arif NU Selakambang

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi yang akan diajarkan sesuai dengan pembelajaran *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis. RPP ini sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran
- b. menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. sarana prasarana yang digunakan dalam setiap pembelajaran
- c. mempersiapkan soal-soal kuis. Soal ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik akan materi yang telah dipelajari.
- d. Membentuk kelompok yang heterogen baik dari jenis kelamin maupun tingkat kemampuan peserta didik
- e. Mempersiapkan hadiah/reward bagi kelompok yang mendapatkan skor yang tinggi

Pada perencanaan pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III ibu Dwi Hartini menginovasikan metode *Team Game Tournamen* diawali dengan persiapan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, sebelum kegiatan pembelajaran cara menyiapkan RPP, silabus, bahan ajar dan media pembelajaran disiapkan dengan baik.

Persiapan RPP dilakukan guru kelas dalam menginovasikan pembelajaran Al-Quran Hadis dengan metode *Team Game Tournamen* minimal 1 hari sebelum pembelajaran dimulai. RPP yang dibuat ibu Dwi Hartini sesuai dan mencakup lengkap aspek-aspek yang dibutuhkan pembelajaran. Seperti aspek kompetensi dasar, kompetensi inti, indicator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran, kegiatan langkah pembelajaran yang dibutuhkan ketika kegiatan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang diambil ibu Dwi Hartini terbilang lengkap. Materi ini didapat dari berbagai sumber diantaranya dari sumber online, buku, pedoman guru. Metode pembelajaran dipersiapkan dengan baik, dalam pembelajarannya ibu Dwi Hartini selalu menggunakan metode pembelajaran karena hal tersebut dirasa

dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam persiapan metode *Team Game Tournamen* guru memberikan pertanyaan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Adapun beberapa peserta didik mengalami kesulitan tetapi dengan penjelasan ibu Dwi Hartini dengan cara memancing pengetahuan, peserta didik dapat mengatasi kesulitan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa ada perbedaan proses perencanaan yang dilakukan oleh guru dengan teori yang ditemukan bahwa *Team Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.¹⁰² Namun berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru Al-Qur'an Hadist yang mengajar di kelas III yaitu pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan membentuk kelompok menjadi 4 yang terdiri dari 5-6 peserta didik. Menurut bu Dwi Hartini S.Pd.I. menentukan kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik di dalam kelas tersebut agar pembelajaran lebih maksimal dengan waktu yang terbatas.

2. Analisis Pelaksanaan metode *Team Game Tournamen*

Dalam penerapan metode *Team Game Tournamen* dalam pembelajaran Al-Quran Hadis kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, guru menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournamen* berdasarkan analisis bentuk kesesuaian langkah-langkah pembelajaran metode *Team Game Tournamen* yang diterapkan di kelas III MI Ma'arif NU Selakambang sebagai berikut:

¹⁰² Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010, hlm.

- a. Penyajian kelas. Kegiatan pembelajaran pada pengetahuan awal yaitu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari.
- b. Kelompok (*Team*). Setelah guru selesai menyampaikan materi, kemudian guru mengelompokkan peserta didik kedalam 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang. Pembagian anggota kelompok tersebut merupakan pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, dan lain sebagainya. Pembagian tersebut terbagi atas berbagai macam keragaman agar sesama peserta didik mampu bekerja sama dengan baik serta meningkatkan rasa toleransi dengan sesama.
- c. *Game* (Permainan). *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan telah disediakan oleh guru dan sudah disediakan tempat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. *Game* dimainkan atau dilaksanakan di depan kelas yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda. Pada tahap ini adalah melakukan *Tournament Game*, yaitu pertandingan antar kelompok. Setiap anggota kelompok akan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru. Kesempatan ini bergilir, sehingga semua anggota kelompok harus terlibat. Setiap anggota kelompok harus mendorong dan mendukung satu sama lain.
- d. *Tournamen*. Turnamen berisi pertanyaan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan peserta didik dan di peroleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan di mainkan pada papan tulis yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh guru untuk peserta didik. Masing-masing kelompok menentukan urutan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima untuk bergiliran maju ke depan mengisi pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh guru. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan dengan bobot yang sama pada masing masing

kelompok dengan urutan nomor yang sama. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan penilaian kelompok.

- e. Penghargaan Kelompok. Setelah permainan tersebut selesai guru mengumumkan skor yang di peroleh setiap kelompok. Penilaian setiap 1 anak yang maju mendapat skor 20.

Dalam inti pelaksanaan langkah-langkah metode *Team Game Tournamen* terdapat 5 langkah-langkah pembelajaran metode *Team Game Tournamen* yaitu: pembelajaran diawali dengan penyajian kelas berupa pertanyaan-pertanyaan yang memotivasi dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan dipelajari agar lebih mudah dipahami. Kemudian guru menyampaikan atau mempresentasikan materi yang akan dipelajari dan mengulas kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Kedua, guru membagi peserta menjadi kelompok. Kelompok dibagi menjadi 4 yang berisi 5-6 peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Ketiga, game yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah dipresentasikan oleh guru di awal pembelajaran. Keempat, semua kelompok malaksanakan tournamen. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru untuk mendapatkan skor. Kelima, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Pemberian penghargaan ini bertujuan agar peserta didik lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran Al-Quran Hadis.¹⁰³

3. Analisis Evaluasi Metode *Team Game Tournamen*

Guru mengevaluasi hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajari. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami, serta membuat kesimpulan materi bersama peserta didik.

¹⁰³ Aris Shoimi, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*,..., hlm. 207

Evaluasi pembelajaran pada penerapan metode *Team Game Tournamen* dikatakan cukup memuaskan hal ini didasarkan pada pelaksanaan evaluasi yang berupa penugasan, menjawab kuis, mengerjakan soal kembali. Penerapan metode ini dirasa dapat dengan mudah diimplementasikan oleh ibu Dwi Hartini, peserta didik dengan mudah menguasai materi dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Al-Quran Hadis.

Selain hal tersebut, evaluasi dilakukan dengan baik. Dari pernyataan tersebut dapat dianalisis bahwa peserta didik paham terhadap materi yang telah dipelajari dan evaluasi dilaksanakan dengan cukup memuaskan sesuai dengan metode *Team Game Tournamen* yang dikemukakan Slavi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai model pembelajaran menggunakan *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi terdapat 3 tahap dalam implementasi pembelajaran yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap perencanaan dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan segala sesuatu yang akan di perlukan pada tahap pelaksanaan sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournamen* dapat terlaksana dengan baik. Tahap Pelaksanaan *Team Game Tournamen* dalam kegiatan inti yaitu dengan langkah-langkah pembelajaran yang tersusun atas penyajian kelas, pembentukan team, games, tournamen dan pembagian hadiah. Dari pelaksanaan metode pembelajaran tersebut ditemukan faktor penghambat dan faktor pendukung pelaksanaan metode *Team Game Tournamen*.

Adapun faktor pendukung dalam pelaksanaan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga adalah Faktor guru sebagai pengelola kelas, faktor peserta didik sebagai pelaku implementasi pembelajaran yang antusias dan memperhatikan dengan baik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen*, dan Sarana dan Prasarana yang terpenuhi. Selain faktor pendukung implementasi metode *Team Game Tournamen* peneliti juga menemukan faktor penghambat dalam pelaksanaan metode *Team Game Tournamen* pada pembelajaran Al-Quran Hadis di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga yaitu alokasi waktu yang terbatas dalam pelaksanaannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi pembelajaran melalui model *Team Game Tournamen* yang telah dilakukan peneliti di kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi pembelajaran melalui metode *Team Game Tournamen* yang telah dilakukan peneliti di kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga, peneliti akan menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Madrasah sebaiknya mengupayakan kelengkapan sarana dan prasarana yang ada di sekolah guna memudahkan guru dalam mengikuti aturan pelaksanaan pendidikan dengan baik.
2. Untuk Guru pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III sebaiknya lebih memanfaatkan waktu dengan optimal agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan sehingga tidak ada tambahan jadwal untuk menyelesaikan pembelajaran
3. Untuk peserta didik sebaiknya lebih memperhatikan lagi dalam mendengarkan aturan pelaksanaan pembelajaran dan persiapan alat dan bahan yang harus dipersiapkan agar mampu mengikuti aktivitas pembelajaran dengan optimal.
4. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini bisa digunakan untuk rujukan mengkaji Implementasi pembelajaran khususnya pada metode pembelajaran *Team Game Tournamen* agar dapat mengupayakan penelitian yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah Agam. 2021. “Efektifitas Metode Pembelajaran Team Game Tournament Dengan Media visme Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar AL-Quran Hadis Pada Siswa Kelas 3 A MI Nurul Huda Bengkulu”, *An-Nizom*, 6(2)
- Adang Romadona. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Teams game tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun 2016/2017”
- Ade Suhendra. 2022. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2022), 97
- Afifuddin dkk. 2009. “Metodologi Penelitian Kualitatif”, (Bandung: CV. Pustaka Setia), 131
- Agista Rahmaini. 2021. Muqowim, Problematika Pembelajaran al-Quran Hadis Untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI), *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1)
- Agung setiawan. 2019.dkk, “Implementasi Media Gamr Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variable Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang”, *Edusaintek*
- Ahmad Sulhan. 2019. Ahmad Khalakul Khairi, *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Mataram: CV.Sanabil)
- Ariani, Tri, Duwi Agustin. 2018. “Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT): Dampak Terhadap hasil Belajar Fisika”, *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2)
- Aris Shoimin. 2017. Model Pembelajaran Inofatif dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)

- Ar-Rasikh. 2019. "Pembelajaran Al-Quran Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada MIN Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At-Tahzib", *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(1)
- Dedy Yusuf Aditya. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal SAP*, 1(2)
- Dewi Yuni Lestari, dkk. 2020. Pengaruh Implementasi Kebijakan Terhadap Transparansi Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Secara Elektronik Di Kabupaten Pangandaran, *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*. 7(1)
- Elih Yuliah, "Implementasi Kebijakan Pendidikan". *Jurnal at-Tadbir: Media Hukum dan Pendidikan*, 30(2)
- Hilyatul Ulya. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament terhadap Prestasi Belajar Al-Quran Hadis Siswa, *Skripsi* fakultas Trbiyah dan Keguruan, Universitas Islamnegeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Idrus L. 2019. "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2)
- I Putu Yogik Suwara, dkk, Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA, *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1)
- Kiki Ariansyah. 2017. *Skripsi Upaya Guru Al-Quran Hadits Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Di MTS Negeri Liwa Lampung Barat*
- Lexy J. Moleong. 2011. "Metodologi Penelitian Kualitatif", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Lina Ayu Hastuti. 2015. "Analisis Penyebab Rendahnya Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika di SD N 04 Tegalgede Tahun 2015"
- M. Fadlillah, M.Pd. 2023. *Implementasi Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), Muhammad Afandi, dkk. 2013. Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah, (Semarang: Unissula Press)
- Moh. Fahri, Lal A. Hery Qusyairi. 2019. "Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7(1)
- Miftahul Huda. 2016. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran; Isu-Isu Metode dan Paradigma, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)

- M. I. Shomad. 2013. "Al-Quran Sebagai Wahyu Ilahi Dalam", *J. Kaji Islam Al-Insan S. As-Shalih*, "Membahas Ilmu-Ilmu Hadis", Penerjemah: Tim Pustaka Firdaus, Jakarta: Pustaka Firdaus
- Mohammad Mulyadi. 2011. Penelitian Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya, *Jurnal Study Komunikasi dan Media*. 15(1)
- Mohammad Umar. 2021. "Implementasi Model Pembelajaran Team game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris", *Edutraind: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2)
- Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti. 2019. Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar (Jawa Timur: Cv.Ae Media Grafika)
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm. 38
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 55 Tahun 2007 Bab I Pasal I tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, hlm. 27
- Pupu Saeful Rahmat. 2009. Penelitian Kualitatif, *Equalibrium*, 5(9)
- Rafika Rahmawati. 2018. Team Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi, (*JPK) Jurnal Pendidikan Khusus*, 14(2)
- Resti. 2012. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Capaian Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Palembang", *Skripsi*. UNSRI Inderalaya
- Rifa'I Abubakar. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga)
- Rijali, A. 2019. Analisis data kualitatif. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17 (33)
- Robert E. Slavin. 2015. *Cooperative Learning* (Teori, Riset, dan Praktek), (Bandung: Nusa Media)
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Sussana. 2017. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar, *Lantanida Journal*, 5(2)
- Sanjaya, Wina. 2015. "Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran". Jakarta: Kencana.

- Sarah Azhari Pohan, Febrina Dafit, “Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Disekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol.5
- Soegarda Poerwokatja. 1982. *Ensiklopedia Pendidikan*, (Jakarta: Gunung Agung)
- Soejono dan Abdurrahman. 1999. “Metode Penelitian Suatu Pemikiran dan Penerapan”, (Jakarta: Rineka)
- Sukandarrumidi. 2012. “Metode Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula” (Yogyakarta: Gajah Mada University Press,)
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Taufiq Mustamin, *Skripsi*, Problematika Pembelajaran AL-Quran Hadis Dan Cara Mengatasinya Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo, hlm. 97-101
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan
- Yenny Suzana. 2021. Imam Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abdi,)



LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

GAMBARAN UMUM MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG, KECAMATAN KALIGONDANG, KABUPATEN PURBALINGGA

1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan kaligondang, Purbalingga



Nama Madrasah	: MI Ma'arif NU Selakambang
Jalan	: Jl.Raya Selakambang
Desa	: Selakambang Rt 04 Rw 06
Kecamatan	: Kaligondang
Kabupaten	: Purbalingga
Provinsi	: Jawa Tengah
No Tlp/HP	: 081327237306
Nama Rekening	: MIS Ma'arif NU Selakambang
No NPWP	: 03.100.976.4-529.000
Status Madrasah	: Swasta/ Terakreditasi B
Tahun Pendirian	: 1975
Luas Lahan	: 576 m ²
Luas Bangunan	: 336 m ²
Luas Halaman	: 240 m ²
Status Kepemilikan	: Wakaf
Listrik	: 1300 watt
Air	: Sumur
Internet	: Ada

2. Visi dan Misi

a. VISI MADRASAH

MI Ma'arif NU Selakambang sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam perlu mempertimbangkan harapan peserta didik, orang tua peserta didik, lembaga pengguna lulusan madrasah dan masyarakat dalam merumuskan visinya. MI Ma'arif NU Selakambang juga diharapkan merespon perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi; era informasi dan globalisasi yang sangat cepat. MI Ma'arif NU Selakambang ingin mewujudkan harapan dan respon dalam visi berikut :

“MEWUJUDKAN PRIBADI PESERTA DIDIK YANG BERAKHLAKUL KARIMAH, BERTAKWA, TERAMPIL, DAN BERDAYA SAING.”

1. Akhlakul Karimah

“MI Ma'arif NU selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga adalah sekolah yang menerima peserta didik dengan kemampuan biasa (normal) kemudian diproses sesuai dengan ukuran yang distandarkan sehingga siswa mempunyai sikap yang akhlakul karimah”

2. Takwa

“MI Ma'arif NU selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga dalam proses pembelajarannya akan berusaha semaksimal mungkin menanamkan konsep-konsep dasar ke Islamian kepada siswa-siswanya sehingga dapat membentuk pribadi yang senantiasa bertakawa kepada Allah SWT.”

3. Terampil

“MI Ma'arif NU selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga sebagai lembaga pendidikan Islam berupaya untuk menjadikan siswa-siswanya memiliki wawasan yang luas, terampil, dan kreatif agar dapat berguna bagi lingkungannya.”

4. Berdaya Saing

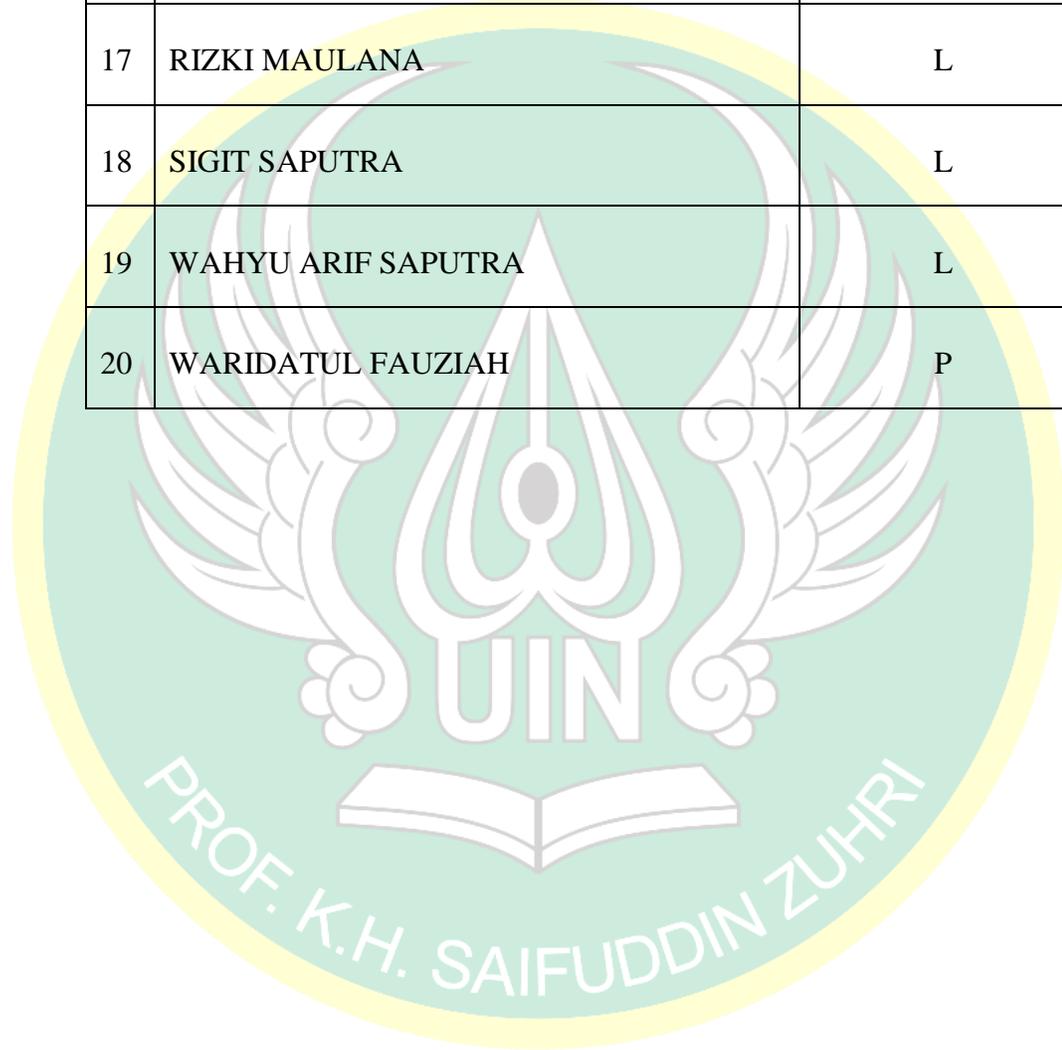
3. Daftar Guru MI Ma'arif NU Selakambang

No	Nama Guru	Jenis Guru	Tugas Mengajar	Tugas Lain
1	Ilham Budianto, S.Pd.I	Kepala Madrasah	-	-
2	Sabichin, S.Pd.I	Guru Kelas	II	Wali Kelas, Guru ekstrakurikuler Pramuka
3	Maslakhah, S.Pd.I	Guru Kelas	I	Wali Kelas, Guru Bahasa Jawa
4	Dwi Hartini, S.Pd.I	Guru Kelas	III	Wali Kelas
5	Anwar Firdaus, S.Pd	Guru Kelas	IV	Wali Kelas, Guru Ekstrakurikuler Pencak Silat, Guru Kaligrafi
6	Okta Safriyana	-	-	Operator
7	Fathur Rohmah, S.Pd	Guru Kelas	VI	Wali Kelas
8	Fathan Rizka I. S.Pd	Guru Mapel	IV-VI	Guru Agama
9	Robiah Berlian S.Pd	Guru Kelas	V	Wali Kelas

3. Daftar Peserta Didik Kelas III

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	ADZKIA THAFANA	P
2.	AFIF AHMAD FAIRUZ	L
3	AMARA SEFARINA NABIAN	P
4	AMIRUL HASAN	L
5	AGHA ABRISAM ABASSY	L
6	DAVIAN JAVAZ AL AYYUBI	L
7	FARRAS DHIA KINANTHI	P
8	FIKI WAFIROTUN NAJWA	P
9	HAFIDZ NUR HIDAYAH	L
10	IKLIMA NUBALIYA KARIMA	P
11	KHOERUL ANWAR	L
12	KHOLIFATUN ZAHRA	P
13	LAELANI PUTRI	P
14	MUCHAMMAD ZAINUN NADHIF	

		L
15	NUR SABIRA	P
16	RAISA PUTRI ANJANI	P
17	RIZKI MAULANA	L
18	SIGIT SAPUTRA	L
19	WAHYU ARIF SAPUTRA	L
20	WARIDATUL FAUZIAH	P



LAMPIRAN 2

PEDOMAN OBSERVASI

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME* *TOURNAMEN* DALAM PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS

III

MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG KECAMATAN KALIGONDANG KABUPATEN PURBALINGGA

Observasi 1

Hari/ Tanggal : Selasa, 27 Juli 2023

Tempat : Ruang Kelas III

Objek : Implementasi *Team Game Tournamen*

1. Kegiatan Pendahuluan Implementasi Metode *Team Game Tournamen*
2. Kegiatan Penyampaian Materi
3. Langkah-langkah Permainan
4. Evaluasi Kegiatan *Team Game Tournamen*
5. Penutupan pembelajaran

Observasi 2

Hari/ Tanggal : Rabu, 3 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas III

Objek : Perencanaan Metode *Team Game Tournamen*

1. Bentuk perencanaan yang disiapkan
2. Langkah-langkah perencanaan
3. Sarana dan Prasarana yang diperlukan pada saat perencanaan
4. Sumber Perencanaan metode *Team Game Tournamen*



Observasi 3

Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas III

Objek : Implementasi Pelaksanaan Game Tournamen pada pembelajaran

1. Hasil game tournamen pada pembelajaran
2. Kegiatan Pendahuluan implementasi metode *Team Game Tournamen*
3. Kegiatan Penyamaan Materi
4. Langkah-langkah pelaksanaan game tournamen
5. Evaluasi Kegiatan *Team Game Tournamen*
6. Penutupan pembelajaran
7. Kesesuaian Pelaksanaan dengan RPP



LAMPIRAN 3

PEDOMAN WAWANCARA

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMEN (TGT)* PADA PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS III DI MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG, KECAMATAN KALIGONDANG, PURBALINGGA

Pedoman Wawancara 1

Narasumber : Ilham Budianto

Jabatan : Kepala Madrasah

Hari/Tanggal : Kamis, 27 Juli 2023

Tempat : R Ruang Kepala Sekolah

1. Kurikulum apa yang digunakan MI Ma'arif NU Selakambang dalam melaksanakan pembelajaran?
2. Sejak kapan Kurikulum 2013 dilaksanakan?
3. Kebijakan apa yang ditegakan oleh kepala madrasah mengenai penggunaan metode-metode pembelajaran yang diterapkan di kelas?
4. Bagaimana pendapat kepala madrasah terhadap guru yang menggunakan metode *Team Game Tournamen (TGT)*?
5. Bagaimana pendapat kepala madrasah terhadap guru yang belum menggunakan metode *Team Game Tournamen (TGT)*?

Pedoman Wawancara 2

Narasumber : Dwi hartini S.Pd.I

Jabatan : Guru Kelas III

Hari/Tanggal : Rabu , 3 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas III

1. Apa metode pembelajaran yang sering digunakan di kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga?
2. Apa yang dimaksud dengan metode *Team Game Tournamen*?
3. Mengapa guru memilih menggunakan metode *Team Game Tournamen* dalam pelaksanaan pembelajaran?
4. Apa manfaat menggunakan metode *Team Game Tournamen*?
5. Apa kekurangan *Team Game Tournamen*?
6. Bagaimana Implementasi metode *Team Game Tournamen*?
7. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang guru lakukan dalam implementasi metode *Team Game Tournamen*?
8. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang guru lakukan dalam implementasi metode *Team Game Tournamen*?
9. Bagaimana evaluasi pembelajaran yang guru lakukan dalam implementasi metode *Team Game Tournamen*?

Pedoman Wawancara 3

Nama Siswa : 1. Waridatul

2. Hafiz

3. Fiki

Hari/Tanggal : Rabu, 3 Agustus 2023

Jabatan : Peserta didik Kelas III

Tempat : Di ruang kelas III

1. Apa yang kamu ketahui tentang pembelajaran berbasis game?
2. Apakah pembelajaran berbasis game menyenangkan?
3. Kapan Pembelajaran berbasis game dilaksanakan?
4. Game apa saja yang sudah pernah dilakukan?
5. Apakah pernah mengalami kesulitan dalam melaksanakan game pembelajaran?
6. Bagaimana cara agar game tidak hilang?



The logo of UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri is a circular emblem. It features a central white crescent moon and star above an open book. The acronym 'UIN' is prominently displayed in the center. The full name 'PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI' is written in a circular path around the bottom of the emblem. The entire logo is set against a light green background with a yellow border.

LAMPIRAN 4

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Profil MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga
2. Visi, misi, dan tujuan MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga
3. Data Guru dan Peserta didik MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga
4. Foto kegiatan Implementasi Metode *Team Game Tournamen* Dalam pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga
5. Foto wawancara dengan Kepala Madrasah, Guru Kelas III, dan Peserta didik kelas III
6. Foto Media *Team Game Tournamen*



LAMPIRAN 5

HASIL WAWANCARA

IMPLEMENTASI METODE *TEAM GAME TOURNAMEN (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS III DI MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG, KECAMATAN KALIGONDANG, PURBALINGGA

Hasil Wawancara 1

Narasumber : Ilham Budianto S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Hari/Tanggal : Kamis, 27 Juli 2023
Tempat : Ruang Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kurikulum yang digunakan MI Ma'arif NU Selakambang dalam melaksanakan pembelajaran ?	Kurikulum yang digunakan menyesuaikan dengan Kementerian Agama karena MI berada di bawah naungan Kementerian Agama yaitu Kurikulum 2013
2	Sejak kapan Kurikulum 2013 dilaksanakan?	Sejak tahun 2019. Pasca pandemi covid-19 sekolah menggunakan kurikulum darurat. Sejak New normal madrasah kembali menggunakan kurikulum 2013
3	Kebijakan apa yang ditegakan oleh kepala madrasah mengenai penggunaan model-model pembelajaran yang diterapkan di kelas?	Kepala Madrasah membebaskan semua guru untuk menggunakan model yang menurut masing-masing guru cocok diterapkan di dalam kelas namun harus tetap berpedoman dengan kurikulum 2013
4	Bagaimana pendapat kepala madrasah terhadap guru yang menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i>	Sangat Bagus dan kepala sekolah juga merekomendasikan metode ini untuk di gunakan kelas 4 karena untuk kelas 1 dan 2 menurutnya belum efektif karena

		dilihat dari kemampuan dan waktu belajarnya yang minim, namun kembali lagi kepada guru kelas masing-masing karena setiap guru memiliki metode dan strategi pembelajaran yang beragam.
5	Bagaimana pendapat kepala madrasah terhadap guru yang belum menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Sebenarnya tidak harus menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> karena dalam kurikulum 2013 ada berbagai metode pembelajaran yang digunakan, namun memang ada beberapa guru yang masih monoton dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu menggunakan demonstrasi, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.



Hasil Wawancara 2

Narasumber : Dwi Hartini S.Pd.I

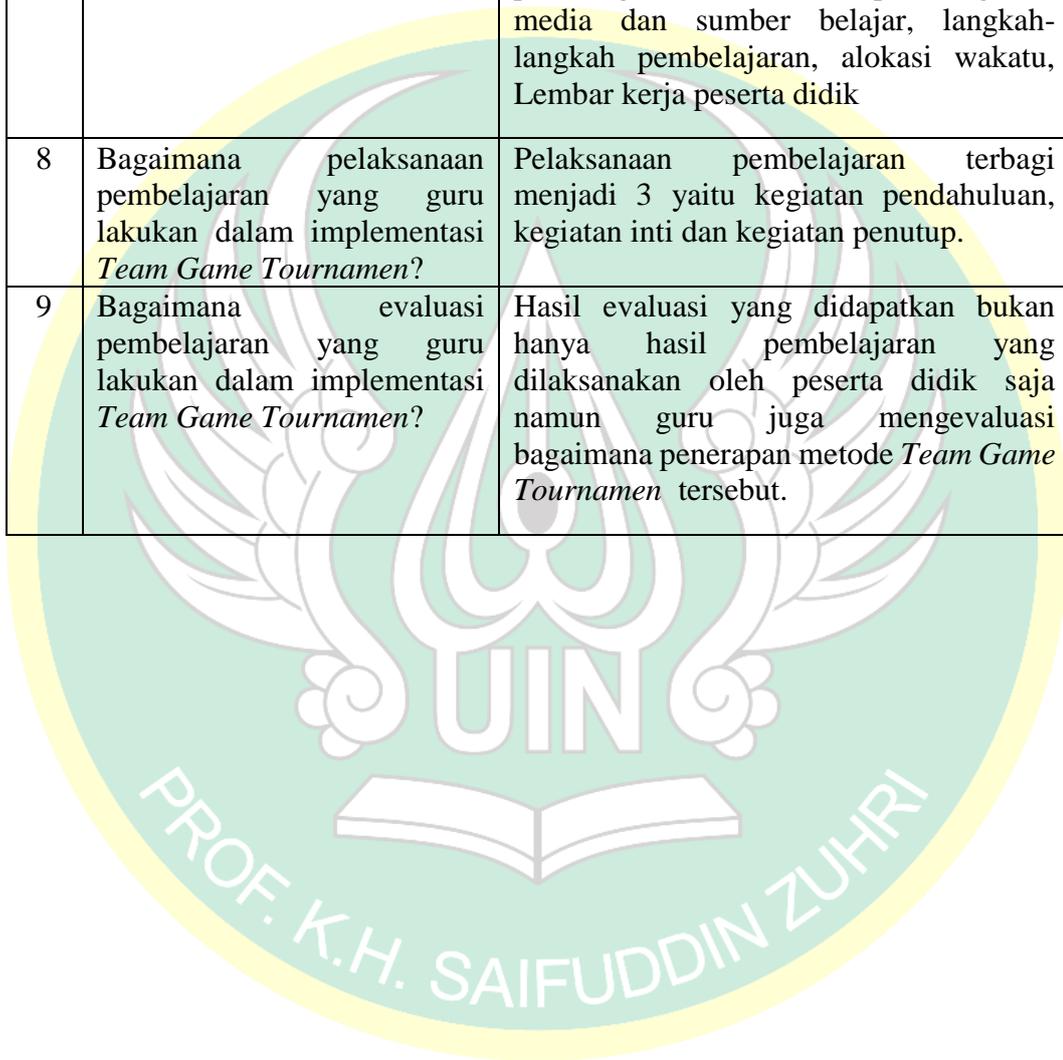
Jabatan : Guru Kelas

Hari/Tanggal : Rabu, 3 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas III

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa model pembelajaran yang sering digunakan di kelas III MI Ma'arif NU Selakambang?	Model Pembelajaran yang digunakan sebenarnya menggunakan 3 model pembelajaran kurikulum 2013 yaitu <i>Team Game Tournamen</i> , namun dalam pelaksanaan pembelajaran kelas III lebih sering menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i>
2	Apa yang dimaksud dengan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Metode <i>Team Game Tournamen</i> merupakan metode pembelajaran berbentuk permainan, dimana peserta didik bertanding untuk mendapatkan skor.
3	Mengapa guru memilih menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> dalam pelaksanaan pembelajaran?	Karena mengikuti kurikulum 2013 sesuai dengan kebijakan kepala madrasah dan menggunakan model ini menarik sehingga dapat dipahami dengan mudah. Selain itu model ini juga dapat membuat peserta didik paham dalam waktu yang lama.
4	Apa manfaat menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran karena Peserta didik terlibat dalam kegiatan yang nyata, peserta didik dapat praktik dalam bentuk permainan sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam bentuk praktek, dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga dapat memberikan pengetahuan jangka panjang pada peserta didik. Selain itu juga dapat meningkatkan kolaborasi dengan adanya pembelajaran permainan kelompok
5	Apa kekurangan <i>Team Game Tournamen</i> ?	Memerlukan banyak waktu,
6	Bagaimana Implementasi metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Implementasi metode <i>Team Game Tournamen</i> diawali dengan Perencanaan pembelajaran kemudian dilanjutkan

		dengan pelaksanaan pembelajaran dan yang terakhir adalah evaluasi pembelajaran
7	Bagaimana perencanaan pembelajaran yang guru lakukan dalam implementasi <i>Team Game Tournamen</i> ?	Proses perencanaan yang dilakukan ketika dalam menerapkan metode <i>Team Game Tournamen</i> yaitu membuat RPP. Dalam RPP memuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, alokasi waktu, Lembar kerja peserta didik
8	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang guru lakukan dalam implementasi <i>Team Game Tournamen</i> ?	Pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
9	Bagaimana evaluasi pembelajaran yang guru lakukan dalam implementasi <i>Team Game Tournamen</i> ?	Hasil evaluasi yang didapatkan bukan hanya hasil pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik saja namun guru juga mengevaluasi bagaimana penerapan metode <i>Team Game Tournamen</i> tersebut.



Hasil Wawancara 3

Narasumber : Waridatul

Jabatan : Peserta didik kelas III

Hari/Tanggal : Senin, 27 Juli 2023

Tempat : di ruang kelas III

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> menyenangkan?	Menyenangkan, karena dapat belajar sambil bermain dan berlomba-lomba mendapatkan nilai/skor
2	Apakah kalian paham dengan metode pembelajaran <i>Team Game Tournamen</i> ?	Paham, karena pembelajaran ini untuk mengulas materi yang sudah dipelajari dengan belajar sambil bermain dan menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan guru
3	Menurut kalian apa kekurangan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Membutuhkan waktu yang lama, karena kemampuan peserta didik berbeda-beda jadi ada peserta didik yang menjawabnya lama
4	Kapan Pembelajaran berbasis permainan dilaksanakan?	Hampir setiap minggu
5	Meurut kalian apa kelebihan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Proses pembelajaran berlangsung dengan aktif dan menyenangkan

Narasumber : Ikrima Nur Azizah

Jabatan : Peserta didik kelas III

Hari/Tanggal : Senin, 27 Juli 2023

Tempat : di ruang kelas III

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> menyenangkan?	Menyenangkan, karena dapat belajar sambil bermain dan berlomba-lomba mendapatkan nilai/skor
2	Apakah kalian paham dengan metode pembelajaran <i>Team Game Tournamen</i> ?	Paham, karena pembelajaran ini untuk mengulas materi yang sudah dipelajari dengan belajar sambil bermain dan menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan guru
3	Menurut kalian apa kekurangan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Membutuhkan waktu yang lama, karena kemampuan peserta didik berbeda-beda jadi ada peserta didik yang menjawabnya lama
4	Kapan Pembelajaran berbasis permainan dilaksanakan?	Hampir setiap minggu
5	Meurut kalian apa kelebihan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Proses pembelajaran berlangsung dengan aktif dan menyenangkan

Narasumber : Hafiz

Jabatan : Peserta didik kelas III

Hari/Tanggal : Senin, 27 Juli 2023

Tempat : di ruang kelas III

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> menyenangkan?	Menyenangkan, karena dapat belajar sambil bermain dan berlomba-lomba mendapatkan nilai/skor
2	Apakah kalian paham dengan metode pembelajaran <i>Team Game Tournamen</i> ?	Paham, karena pembelajaran ini untuk mengulas materi yang sudah dipelajari dengan belajar sambil bermain dan menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan guru
3	Menurut kalian apa kekurangan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Membutuhkan waktu yang lama, karena kemampuan peserta didik berbeda-beda jadi ada peserta didik yang menjawabnya lama
4	Kapan Pembelajaran berbasis permainan dilaksanakan?	Hampir setiap minggu
5	Meurut kalian apa kelebihan metode <i>Team Game Tournamen</i> ?	Proses pembelajaran berlangsung dengan aktif dan menyenangkan

LAMPIRAN 6

HASIL OBSERVASI

IMPLEMENTASI METODE *PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMEN (TGT)* PADA PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS III DI MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG, KECAMATAN KALIGONDANG, PURBALINGGA

Observasi 1

Hari/ Tanggal : Selasa, 27 Juli 2023

Tempat : Ruang Kelas III

Objek : Implementasi *Team Game Tournamen*

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1	Kegiatan Pendahuluan implementasi metode <i>Team Game Tournamen</i>	<ul style="list-style-type: none">- Kegiatan Pendahuluan ini dilaksanakan dengan diawali dengan salam dan dilanjutkan doa- Menyanyikan lagu wajib sesuai jadwal bersama. Lagu yang di nyanyikan adalah “Garuda pancasila”- Guru menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.- Mengecek kerapian siswa.- Penjelasan tujuan, manfaat dan aktivitas yang akan dilakukan
2	Cara guru Penyamaan Materi	Cara guru menyampaikan materi dengan presentasi
4	Langkah-langkah implementasi pelaksanaan <i>Team Game Turnamen</i>	<p>Pembelajaran diawali dengan penyajian kelas (<i>class presentation</i>) untuk menyampaikan pokok materi tentang surah Al-Falaq.</p> <p>Kedua, guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik.</p> <p>Ketiga, melaksanakan game turnamen. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi surah Al-Falaq.</p> <p>Keempat, Guru memberikan skor atau nilai pada setiap peserta didik</p> <p>Kelima, Guru memberikan penghargaan pada setiap kelompok yang nilainya paling tinggi.</p>
5	Evaluasi Kegiatan <i>Team</i>	Evaluasi dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan langsung oleh guru dengan menunjuk peserta didik secara acak.

	<i>Game Turnamen</i>	
6	Penutupan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu sebagai berikut: - Menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. - Guru menjelaskan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. - Peserta didik melakukan operasi semut - Guru mengingatkan kembali tugas yang harus dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya. - <i>Ice breacking</i> perpulangan - Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah satu peserta didik.



Observasi 2

Hari/ Tanggal : Rabu, 3 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas III

Objek : Perencanaan Metode *Team Game Tournamen*

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1	Jenis Perencanaan yang disiapkan	Guru melakukan perencanaan berupa pembuatan RPP dan Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) jika diperlukan
2	Langkah-langkah perencanaan	Dalam proses penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam implementasi metode <i>Team Game Tournamen</i> guru menyusun RPP dengan mempersiapkan Materi Pembelajaran, Tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media alat dan sumber belajar, dan langkah-langkah pembelajaran, lembar kerja peserta didik/penilaian
3	Sarana dan Prasarana yang diperlukan pada saat perencanaan	<ul style="list-style-type: none">- Leptop untuk proses pembuatan RPP dan LKPD- Silabus sebagai acuan pembuatan RPP- Buku Tema Guru dan Siswa Revisi 2017 sebagai acuan menentukan materi pelajaran dan alokasi waktu
4	Sumber Perencanaan <i>Team Game tournamen</i>	Sumber yang digunakan yaitu buku Lembar Kerja Siswa, Buku Tema Siswa dan buku guru Revisi 2017

Observasi 3

Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas III

Objek : Implementasi *Team Game Tournamen (TGT)*

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1	Kegiatan Pendahuluan implementasi metode <i>Team Game Tournamen</i>	<ul style="list-style-type: none">- Kegiatan Pendahuluan ini dilaksanakan dengan diawali dengan salam dan dilanjutkan doa- Menyanyikan lagu wajib sesuai jadwal bersama. Lagu yang dinyanyikan adalah "Bendera Merah Putih"- Guru menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.- Mengecek kerapian siswa.- Penjelasan tujuan, manfaat dan aktivitas yang akan dilakukan
3	Cara guru Penyamaan Materi	Cara guru menyampaikan materi dengan presentasi
4	Langkah-langkah pembuatan Projek	<p>Pembelajaran diawali dengan penyajian kelas (<i>class presentation</i>) untuk menyampaikan pokok materi tentang surah Al-Falaq.</p> <p>Kedua, guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik.</p> <p>Ketiga, melaksanakan game turnamen. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi surah Al-Falaq.</p> <p>Keempat, Guru memberikan skor atau nilai pada setiap peserta didik</p> <p>Kelima, Guru memberikan penghargaan pada setiap kelompok yang nilainya paling tinggi.fb</p>
5	Evaluasi Kegiatan <i>Team Game Tournamen</i>	Evaluasi dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan langsung oleh guru dengan menunjuk peserta didik secara acak
6	Penuapan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu sebagai berikut:

		<ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. - Guru menjelaskan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. - Peserta didik melakukan operasi semut - Guru mengingatkan kembali tugas yang harus dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya. - <i>Ice breacking</i> perpulangan - Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah satu peserta didik.
7	Kesesuaian Pelaksanaan dengan RPP	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode <i>Team Game Tournamen</i> sudah sesuai dengan yang terdapat dalam RPP

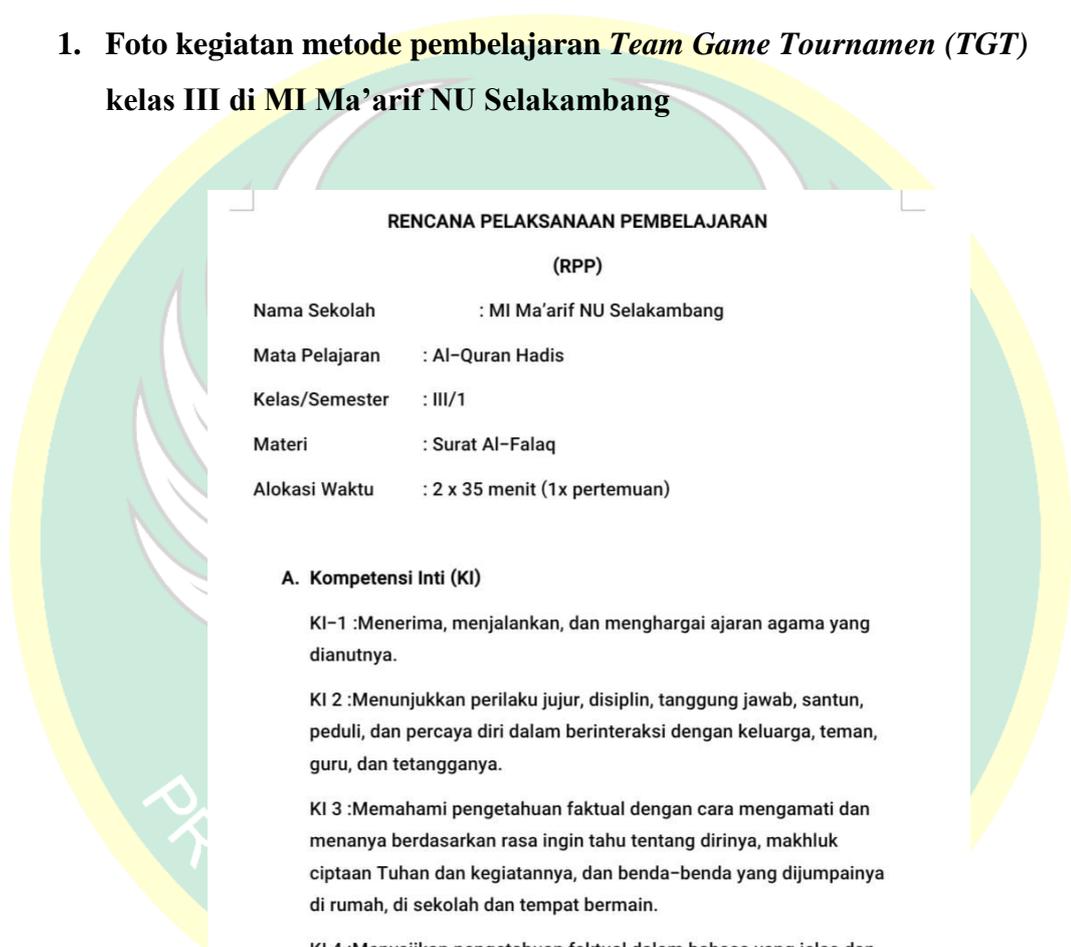


LAMPIRAN 7

HASIL DOKUMENTASI

IMPLEMENTASI METODE *TEAM GAME TOURNAMEN (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS III DI MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG, KECAMATAN KALIGONDANG, PURBALINGGA

1. Foto kegiatan metode pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang



Metode pembelajaran : tanya jawab, diskusi, pengamatan,

Strategi : kooperatif game tournament

F. Media Pembelajaran

- Media papan kuis

G. Sumber Belajar

- Buku siswa Al-Quran Hadis Kelas 3
- Buku Guru Al-Quran Hadis Kelas 3
- Buku paket al-Quran Hadis Kelas 3, kurikulum 2013

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan salam dilanjut dengan doa2. Menyanyikan lagu wajib "Bendera Merah putih"3. Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran4. Memeriksa kerapihan5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran6. Melakukan refleksi	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Pesrta didik diajak mengamati materi pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi motivasi bagaimana kelebihan orang yang membaca al-	

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHR

	<p>Quran</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mengamati bacaan surat Al- Falaq 3. Guru menanyakan arti surat al-Falaq 4. Guru menanyakan manfaat surat al-Falaq <p>Mengmati</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik diminta membaca surat al-Falaq bersama-sama dengan guru 6. Peserta didik mengamati penggalan surat al-Falaq dan membacaya hingga mahir <p>Mengeksplorasasi/menlar</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik membaca surat al-Falaq ayat perayat hings mahir, dan mengamati huruf/tanda baca 8. Peserta didik dibimbig dalam mengerjakan tugas <p>Mengasosiasi/ mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru membimbing peserta 	<p>30 menit</p>
--	--	-----------------



	<p>didik untuk mendengarkan bacaan surat al-Falaq yang benar dari guru, kemudian peserta didik diminta untuk menirukannya</p> <p>10. Peserta didik diminta untuk membentuk kelompok untuk melangsungkan game tournament pada media dan tempat yang sudah disesuaikan</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 4. Peserta didik bersama guru melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan 5. Guru melakukan tepuk- 	

Foto Perencanaan Pembelajaran



Proses Pelaksanaan *Team Game Tournamen (TGT)*



Proses Evaluasi Metode *Team Game Tournamen (TGT)*



Pemberian Hadiah

2. Foto wawancara dengan Kepala Madrasah, Guru Kelas III, dan Peserta didik kelas III MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga



Wawancara dengan Wali Kelas III Ibu Dwi Hartini S.Pd.I



Wawancara dengan peserta didik kelas III Hafiz



Wawancara dengan peserta didik kelas III Ikrima Nur Azizah



Wawancara dengan peserta didik kelas III Waridatul Fauziyah

3. Foto Media *Team Game Tournamen (TGT)*

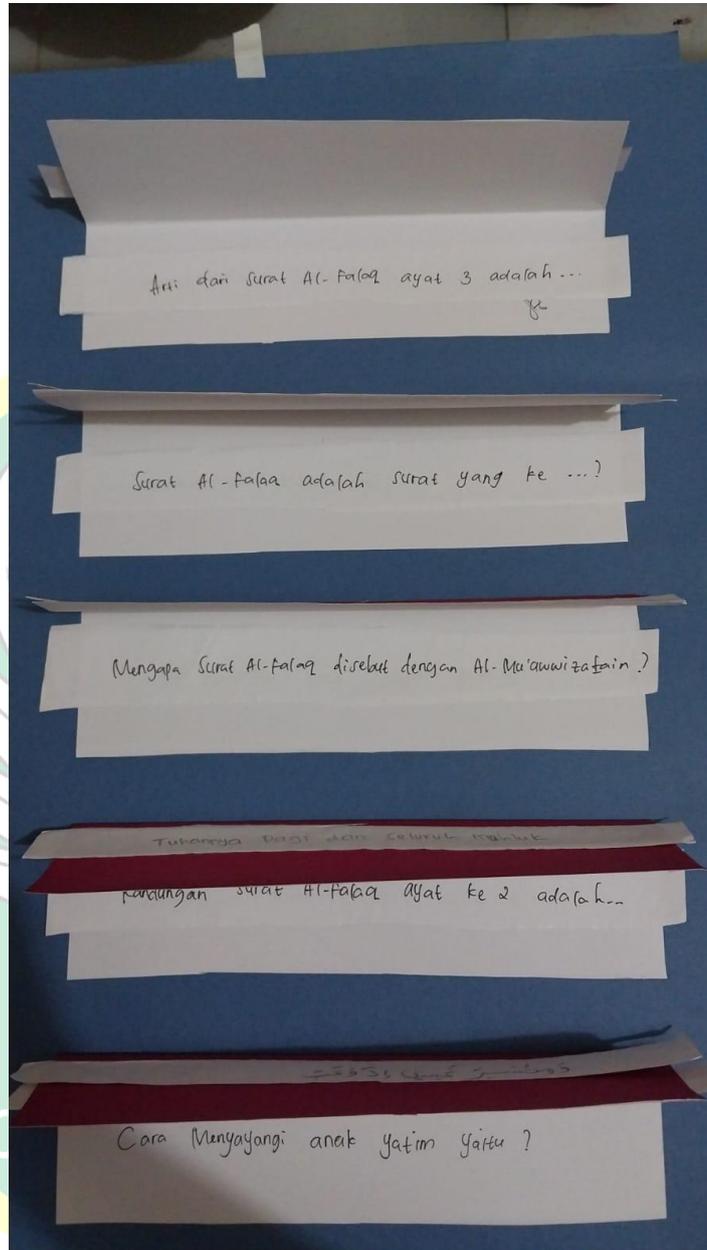


Foto Kuis Metode *Team Game Tournamen (TGT)* materi Al-Falaq

LAMPIRAN 8

SURAT REKOMENDASI SEMINAR PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

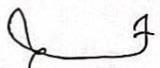
Dengan ini kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Shinta Laela Widiasih
NIM : 1917405191
Semester : 8
Jurusan/Prodi : PGMI
Tahun Akademik : 2023
Judul Proposal Skripsi : Implementasi Metode Pembelajaran Team Game Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas III di MI Ma'arif NU Selakambang

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi seminar proposal skripsi ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Koordinator Prodi.....


Dr. H. Fiswadi, M. Ag
NIP. 197010102000031064

Purwokerto, 14/4 2023

Dosen Pembimbing


Imam H

LAMPIRAN 9

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

No.B.e- 269 /Un.19/FTIK.J.PGMI/PP.05.3/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PGMI, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

Implementasi Metode Pembelajaran Team Game Tournamen (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Al-Quran Hadis kelas III di Masrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Selakambang

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : Shinta Laela Widlasih
NIM : 1917405191
Semester : VIII
Program Studi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 06/06/2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, 06/06/2023

Koordinator Program Studi

Dr. H. Siswadi, M.Ag.

LAMPIRAN 10

SURAT KETERANGAN UJIAN KOMPREHENSIF



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN B- 2984/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Shinta Laela Widiasih
NIM : 1917405191
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *LULUS* pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 6 Oktober 2023
Nilai :

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, Jum'at, 6 Oktober 2023
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

LAMPIRAN 11

SURAT IZIN OBSERVASI PENDAHULUAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.947/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/03/2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

4 April 2023

Kepada
Yth. Kepala MI Ma'arif NU Selakambang
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Shinta Laela Widiasih
2. NIM : 1917405191
3. Semester : 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Tahun Akademik : 2022/2023

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Surat Ijin Observasi Pendahuluan
2. Tempat / Lokasi : Selakambang, Purbalingga
3. Tanggal Observasi : 06-04-2023 s.d 02-05-2023

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhandi

LAMPIRAN 12

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN OBSERVASI PENDAHULUAN



PENGURUS CABANG NAHDLATUL ULAMA PURBALINGGA
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF NU SELAKAMBANG
Terakreditasi B
Alamat : Jl. Raya Selakambang RT 01 RW 06 Kec. Kaligondang Kab. Purbalingga 53391
E-mail : mimuarifnu.selakambang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN Nomor : 10/MIMANU/III/2023

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Illam Budiarto, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah
NIP : 197909062007101002
Alamat : Sempor Lor RT 01 RW 02 Kec. Kaligondang Kab. Purbalingga

Memberikan izin kepada :

Nama : Shinta Laela Widiasih
NIM : 1917405191
Semester : 8 (delapan)
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru MI
Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Lembaga : Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri
Tahun Akademik : 2022/2023

Untuk melakukan kegiatan **Observasi Pendahuluan** pada tanggal 06-04-2023 s/d 07-05-2023 yang berdasarkan pada surat Nomor B.m.947/Un.19/D.FTIK/Un.19/PP.05.3/03/2023 tentang Permohonan Observasi Pendahuluan.

Demikian surat ijin ini kami sampaikan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 6 April 2023



LAMPIRAN 13

SURAT IZIN RISET INDIVIDU



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.6127/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/12/2023 25 Juli 2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

Kepada
Yth. Kepala MI MA'ARIF NU SELAKAMBANG
Kec. Kaligondang
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama : Shinta Laela Widiasih
2. NIM : 1917405191
3. Semester : 9 (Sembilan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Alamat : Selakambang Rt 3 Rw 6, Kaligondang, Purbalingga
6. Judul : Implementasi Metode Pembelajaran Team Game Turnamen (TGT) Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III Di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek : Peserta didik kelas III MI Ma'arif NU Selakambang
2. Tempat / Lokasi : MI Ma'arif NU Selakambang
3. Tanggal Riset : 27-07-2023 s/d 10-08-2023
4. Metode Penelitian : Kualitatif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

LAMPIRAN 14

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN RISET INDIVIDU

 PENGURUS CABANG NAHDLATUL ULAMA PURBALINGGA
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF SELAKAMBANG
Terakreditasi "D"
Alamat Jl Raya Selakambang RT 04 RW 06 Kec, Kaligondang Kab.Purbalingga 53391
Email:mimaarifnu.selakambang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 07/MIMANU/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Budianto,S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah
NIP : 197909062007101002
Alamat : Sempor Lor RT 01 RW 02 Kec.Kaligondang Kab.Purbalingga

Memberikan izin kepada :

Nama : Shinta Laela Wideasih
NIM : 1917405191
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan/Prodi : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Lembaga : Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saefudin Zuhri
Tahun Akademik : 2022/2023

Untuk melakukan kegiatan Riset Individu pada tanggal 27 Juli 2023 s/d 10 Agustus 2023 yang berdasarkan pada nomor : B.m.4021/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2023 tentang Permohonan Izin Riset Individu dengan judul skripsi "Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadits Kelas III MI Ma'arif NU Selakambang Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga"

Demikian surat izin ini kami sampaikan agar digunakan sebagaimana mestinya

Purbalingga, 12 Agustus 2023
Kepala Madrasah
Ilham Budianto,S.Pd.I
NIP 197909062007101002



LAMPIRAN 15

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Shinta Laela Widiyah
 No. Induk : 1917405191
 Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Pembimbing : Drs. Imam Hidayat, M.Pd.I
 Nama Judul : Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Kelas III Di MI Ma'arif NU Selakembang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Jumat 1/sep '23	Perubahan judul		
2.	Senin 4/sep '23	Perbaikan UBA		
3.	Rabu 27/sep '23	Perbaikan BAB I Rumusan Masalah dan Tujuan		
4.	Kamis 5/okt '23	Perbaikan BAB II dan Landasan Teori		
5.	Rabu 11/okt '23	Perbaikan BAB II Laporan dan hasil Penelitian		
6.	Senin 18/okt '23	Perbaikan lagi BAB IV		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsu.ac.id

7.	Rabu 7/okt '23	Perbaikan BAB V kemampuan anak terbelah Rongrong		
8.	Senin 7/11 '23	Pemeriksaan BAB I s/d BAB V		
9.	Jumat 28/11 '23	Perbaikan penulisan halaman 0		
10.	Kamis 4/Jan 24	ACC untuk dimuragastahkan		

Purwokerto, 4 Januari 2024
 Dosen Pembimbing

Drs. Imam Hidayat, M.Pd.I
 NIP. 19620125199403 1 002

LAMPIRAN 16

SURAT REKOMENDASI MUNAQOSYAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53128
Telepon (0281) 835624 Faksimili (0281) 836553
www.uinsu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Shinta Laela Widiasih
NIM : 1917405191
Semester : 9
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Angkatan Tahun : 2019
Judul Skripsi : Implementasi Metode Pembelajaran *Team Game Tourmamen (TGT)* Dalam Pembelajaran Al Quran Hadis Kelas III Di MI Ma'arif NU Selakambang, Kecamatan Kaligondang, Purbalingga

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Tanggal : 4 Januari 2024

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI


Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 198912052019031011

Dosen Pembimbing


Drs. Imam Hidayat, M.Pd.I
NIP. 196201251994031002

LAMPIRAN 17

SURAT KETERANGAN WAKAF



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-5005/Un.19/K.Pus/PP.08.1/12/2023

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : SHINTA LAELA WIDIASIH
NIM : 1917405191
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 20 Desember 2023

Kepala,

Indah Wijaya Antasari

LAMPIRAN 18

SERTIFIKAT BTA PPI



IAIN PURWOKERTO
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0281-635624, 628250 | www.ainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/15828/10/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : SHINTA LAELA WIDIASIH
NIM : 1917405191

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tes Tulis : 85
Tartil : 90
Imla' : 90
Praktek : 90
Nilai Tahfidz : 85



Purwokerto, 14 Okt 2020



ValidationCode

LAMPIRAN 19

SERTIFIKAT APLIKOM

SERTIFIKAT

APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/9048/I/2023

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	95 / A-
Microsoft Excel	85 / B
Microsoft Power Point	85 / B

Diberikan Kepada:

SHINTA LAELA WIDIASIH
NIM: 1917405191

Tempat / Tgl. Lahir: Purbalingga, 18 Desember 2000

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.







Purwokerto, 01 Januari 2023
Kepala UPT TIPD
Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003



SERTIFIKAT PPL

	<p>KEMENTERIAN AGAMA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO LABORATORIUM FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126</p>
<p>Sertifikat Nomor : B. 017 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ III/ 2023 Diberikan Kepada : SHINTA LAELA WIDIASIH 1917405191</p>	
<p>Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2022/2023 pada tanggal 23 Januari sampai dengan 4 Maret 2023 dengan Nilai A</p>	
<p>Mengetahui, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</p>  <p>Dr. H. Suwito, M.Ag. NIP. 19710424 199903 1 002</p>	<p>Purwokerto, 28 Maret 2023 Kepala, Laboratorium FTIK</p>  <p>Dr. Nurfuadi, M.Pd.I. NIP. 19711024 200604 1 002</p>

LAMPIRAN 21

SERTIFIKAT KKN





LPPM
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 1013/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa :	SHINTA LAELA WIDIASIH
NIM :	1917405191
Fakultas :	Tarbiyah & Ilmu Keguruan
Program Studi :	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (92)**.





Certificate Validation

LAMPIRAN 22

SERTIFIKAT PENGEMBANGAN BAHASA INGGRIS

EPTIP CERTIFICATE

(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/17543/2020

This is to certify that

Name : SHINTA LAELA WIDIASIH
Date of Birth : PURBALINGGA, December 18th, 2000

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on April 29th, 2020, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension	50
2. Structure and Written Expression	46
3. Reading Comprehension	47

Obtained Score 476



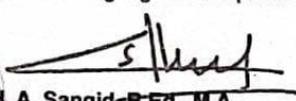
The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode

Purwokerto, May 8th, 2020
Head of Language Development Unit,




H. A. Sangid, B.Ed., M.A.
NIP: 19700617 200112 1 001

LAMPIRAN 23

SERTIFIKAT PENGEMBANGAN BAHASA ARAB

الشهادة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠٢٠/١٧٥٤٣

منحت الى
الاسم : صيتا ليلي ويدي اسيه
المولودة : بيوريالينجا، ١٨ ديسمبر ٢٠٠٠

الذي حصل على

٥١ : فهم المسموع
٤٣ : فهم العبارات والتراكيب
٤٩ : فهم المقروء

٤٨٠ : النتيجة

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٤ مايو ٢٠٢٠

بورووكرتو، ٥ مايو ٢٠٢٠
رئيس الوحدة لتنمية اللغة،

الحاج أحمد سعيد، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠٠١١٢١٠٠١




ValidationCode

SIUB v.1.0 UPT BAHASA IAIN PURWOKERTO - page1/1

LAMPIRAN 24

HASIL LOLOS CEK PLAGIASI

ORIGINALITY REPORT			
10%	12%	8%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	adoc.pub Internet Source		2%
2	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source		1%
3	ejurnalunsam.id Internet Source		1%
4	jurnal.staialhidayahbogor.ac.id Internet Source		1%
5	media.neliti.com Internet Source		1%
6	repository.umsu.ac.id Internet Source		1%
7	journal2.um.ac.id Internet Source		1%
8	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source		1%
9	ejournal.unp.ac.id Internet Source		1%

LAMPIRAN 25

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Shinta Laela Widiasih
Tempat Tanggal Lahir : Purbalingga, 18 Desember 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Selakambang Rt 03 Rw 06
Kaligondang
Purbalingga
No. Telp/HP : 089674599221
NIM : 1917405191
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Hobby : Bulutangkis
Email : shintalaelawidiasih@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : RA Diponegoro 1 Selakambang
MI : MI Muhammadiyah Penaruban
SMP : SMP Al-Huda Kebumen
MA : MAN Purbalingga
Universitas : UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri