

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan pada setiap peserta didik yang menuntut ilmu. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang dilaksanakan oleh guru, serta peserta didik yang menggunakan metode, bahan ajar, strategi belajar, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan.¹ Dengan demikian bisa diartikan bahwa pembelajaran merupakan proses membimbing, memberi usaha bantuan kepada peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar. Adanya pembelajaran dapat timbul karena adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru maupun seluruh komponen pembelajaran.

Diantara komponen utama pembelajaran adalah peserta didik, guru, materi pembelajaran, tujuan dan metode pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.² Kegiatan pembelajaran dimulai dari pendidik yang mengembangkan kurikulum secara kompleks, kemudian disampaikan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya diakhiri dengan evaluasi pembelajaran, apakah hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi kurikulum yang diharapkan sesuai atau tidak.

Kurikulum merupakan suatu komponen yang penting untuk keberhasilan suatu proses pendidikan, melalui kurikulum yang baik, maka tujuan pendidikan yang dicita-citakan akan mudah dicapai. Kurikulum merupakan sebuah kunci untuk membuka keberhasilan pendidikan, karena kurikulum ada kaitannya dengan isi, arah, dan proses pendidikan.³ Dengan ini, kurikulum harus bisa dikembangkan dan dikelola sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah, serta menyesuaikan dengan mengikuti perkembangan zaman.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membutuhkan adanya sumber daya manusia yang terlatih dan mempunyai daya saing tinggi dalam dunia pendidikan. Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang baik dan

¹ Aprida Pane, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 2, (Desember 2017), 334.

² Ibid., 340.

³ Muhammad Rasyidi, "Inovasi Kurikulum Di Madrasah Aliyah", *Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 1, (2019), 34.

berkualitas harus terdapat kemajuan yang baru dan memanfaatkan peluang yang ada.

Keberhasilan dalam suatu proses belajar mengajar dapat ditentukan oleh pendidik yang mempunyai kompetensi. Guru profesional mempunyai ketrampilan mengajar yang bagus, memiliki kompetensi dalam bidang pedagogik dan terampil terutama dalam menggunakan metode belajar yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik.

Dalam penerapannya seorang pendidik harus mampu meningkatkan kualitas pendidikan agar tujuan pendidikan bisa tercapai. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan melakukan strategi, dan metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Strategi yang digunakan tersebut harus efektif, sehingga peserta didik akan bisa menerima dengan baik dan akan mencapai tujuan pendidikan.

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sebagai faktor luar siswa guru harus selalu memberikan dorongan dan motivasi seerta melakukan pembaharuan pada sistem pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan terkesan bagi siswa.⁴ Upaya ini menjadi bagian tugas dari seorang guru untuk mencapai keberhasilan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dengan demikian siswa akan tertarik dan bersemangat dalam belajar, meningkatkan kemampuan pemahaman materi, prestasi belajar peserta didik dapat meningkat, dan tujuan pembelajaran tercapat secara efektif. Sementara itu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peranan sangat penting untuk dipelajari dalam meningkatkan pemahaman dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

Berdasarkan pada Keputusan Menteri Agama Nomor 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab bahwa kurikulum Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mempersiapkan siswa supaya memiliki pola pikir dan sikap keagamaan yang moderat, berbudaya religius, inklusif, dan mempunyai kemampuan hidup sebagai warga negara yang beriman, berakhlak mulia,

⁴ Imelda Aprilia, dkk. Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi Pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Ilmiah PGMI*, Palembang, vol.6 no. 1, 2020, 53.

memiliki jiwa produktif, kreatif, inovatif, serta kolaboratif dan bisa menjadi bagian dari solusi terhadap berbagai persoalan pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.⁵

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan materi yang menjadi bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mata pelajaran tersebut sudah disampaikan mulai jenjang MI, MTs, dan MA. Hal ini menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada jenjang pendidikan berbasis Islam.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diterapkan dengan tujuan untuk memberikan pengantar kepada peserta didik tentang pentingnya nilai-nilai, ajaran, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah. Memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang menjadi bagian dari proses yang terjadi pada masa lampau, masa depan, dan masa kini, melatih daya kritis tentang fakta sejarah secara benar, menumbuhkan sikap apresiasi terhadap peninggalan sejarah Islam, serta dapat mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh dengan mengaitkannya dengan kehidupan sosial, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dikatakan sukses apabila terdapat keseimbangan antara perencanaan dan pelaksanaannya. Guru harus melakukan perencanaan pembelajaran dengan memperhatikan desain pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi saat ini. Melalui perencanaan pembelajaran yang matang, guru dapat mengetahui acuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Pada prinsipnya proses belajar mengajar tergantung pada guru dan siswa. Dengan demikian dalam pelaksanaannya guru harus berusaha untuk bersabar, dan ulet untuk menerapkan situasi belajar yang efektif.⁶ Dalam proses pembelajaran pasti menemukan berbagai kendala, baik itu datangnya dari peserta didik maupun berasal dari luar peserta didik. Oleh karena itu

⁵ Kamaruddin Amin, Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah, (Jakarta: 2019), 26.

⁶ Muhammad Rizal Ansori, dkk. "Strategi Maksimalisasi Metode Pembelajaran SKI Di Jenjang Madrasah Ibtidaiyah", STIT NU OKU Timur, Sumatera Selatan, *Jurnal Al-Fath*, vol. 1 no. 1, (2024).

dibutuhkan adanya metode pembelajaran yang baik, dengan demikian proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar sesuai tujuan yang diinginkan.

Seperti yang kita ketahui bahwasannya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini berisi tentang sejarah-sejarah Islam pada masa dahulu. Banyak yang mengasumsikan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat menjenuhkan dan membosankan. Materi Sejarah Kebudayaan yang berisi sejarah tersebut apabila disampaikan dengan metode ceramah, maka akan membuat peserta didik menjadi bosan, mengantuk, jenuh, sehingga mereka akan mengobrol dengan teman lainnya.

Faktanya saat ini mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi mata pelajaran yang tidak diminati siswa, karena mata pelajaran ini dianggap sulit dan tidak menarik. Siswa harus mengetahui dan menghafal nama-nama tokoh, sahabat, dan peristiwa-peristiwa tertentu. Selain itu materi yang ada didalam Sejarah Kebudayaan Islam ini memuat materi tentang sejarah-sejarah Islam yang luas dan sangat banyak, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tertekan apabila harus menguasai materi dengan cara memahami teks sejarah yang banyak.

Beberapa usaha yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif yaitu dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik. Tidak sedikit di luar sana pendidik yang hanya menyampaikan materi saja, tanpa mengulasnya dengan jelas. Hal ini dapat membuat peserta didik akan kesulitan untuk menerima dan memahami materi, sehingga peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi sulit dan susah dipahami.

Peneliti menemukan pembelajaran yang dilakukan di MI Nabatul Ulum lebih pada menghafal nama-nama tokoh, tanggal, dan tempat kejadian-kejadian tertentu dalam sejarah Islam. Dengan demikian akan menimbulkan rasa bosan dan jenuh. Pembelajaran dalam satu minggu hanya satu kali pertemuan saja yang diberikan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga apabila hal demikian tidak segera diberikan solusi maka akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Penggunaan metode pembelajaran yang baik dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Melalui metode pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih aktif dan berjiwa partisipatoris dalam pembelajaran. Karena metode pembelajaran tersusun secara sistematis dan terencana dalam menyampaikan bahan ajar. Sehingga waktu yang digunakan bisa efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam, guru menggunakan metode mengajar konvensional yang membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang interaktif, sehingga menjadi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* siswa memperoleh presentase ketuntasan belajar sebesar 33,3% dengan rata-rata nilai 69,6.

Adapun yang harus dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT). Metode *Team Game Tournament* (TGT) belum pernah diterapkan sebelumnya oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan diawali oleh guru menyampaikan pokok-pokok materi kemudian dilanjutkan dengan permainan secara berkelompok. Dengan menggunakan metode ini diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik bisa mudah untuk memahami dan menguasai materi yang disampaikan guru dengan baik pada siswa kelas IV-A MI Nabatul Ulum.

Alasan peneliti untuk memilih metode ini adalah karena metode ini memiliki banyak kelebihan diantaranya peserta didik yang memiliki kemampuan rendah akan ikut berpartisipasi aktif dalam kelompok, sehingga siswa yang lebih cerdas tidak akan terlihat menonjol, semua saling bekerjasama dan berpartisipasi secara aktif, menumbuhkan sikap kebersamaan, saling kerjasama dan menghargai satu sama lain, peserta didik lebih bersemangat karena pendidik memberikan penghargaan pada akhir pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena terdapat permainan dan turnamen.

Selain itu metode ini telah berhasil diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dikelas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Nurfadhilah, dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-B Pada Mata Pelajaran FIQIH di MTs Nurul Islam Kota Kediri”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa dalam pelaksanaannya dapat dijalankan dengan baik respon peserta didik juga sangat senang dengan adanya metode tersebut. Akibatnya hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil pra siklus, 4 siswa mengalami ketuntasan belajar, dan 16 siswa tidak tuntas dari ketuntasan presentase belajar yaitu 20%. Kemudian hasil pada siklus I (pertama) 8 siswa tuntas belajar, 10 siswa tidak tuntas belajar. Adapun 2 siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan presentase yaitu 44,4%. Kemudian pada siklus II (kedua) sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas belajar dan siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 4 siswa, dengan presentase ketuntasan belajar yaitu 80%.

Dengan demikian seorang pendidik harus mempunyai beragam metode dan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar materi bisa disampaikan dengan baik, peserta didik dengan mudah bisa menerima materi, sehingga peserta didik mampu memahami dan menguasai materi yang disampaikan dengan baik. Hal ini menjadi menarik untuk diteliti bagaimana proses pembelajaran terutama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV-A.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terkait pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka peneliti tertarik untuk mengangkat dan memilih judul “Implementasi Metode *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Yatsrib Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Nabatul Ulum”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini, supaya terhindar dari kesalahpahaman

dan persepsi baru sehingga tetap pada fokus penelitian. Adapun fokus penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) kelas IV-A pada materi Hijrah Nabi Muhammad Saw Ke Yatsrib di MI Nabatul Ulum?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) kelas IV-A pada materi Hijrah Nabi Muhammad Saw Ke Yatsrib di MI Nabatul Ulum?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah untuk menjawab akar permasalahan diatas yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi metode *Team Game Tournament* (TGT) kelas IV-A pada materi Hijrah Nabi Muhammad Saw Ke Yatsrib di MI Nabatul Ulum
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) kelas IV-A pada materi Hijrah Nabi Muhammad Saw Ke Yatsrib di MI Nabatul Ulum.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang kemudian peneliti membedakan menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran pada guru pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah khususnya guru Sejarah Kebudayaan Islam terkait implementasi pembelajaran
- b. Menjadi bahan evaluasi terhadap implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV-A

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis dalam kegiatan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini dapat menjadikannya sebagai bahan masukan bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran, selain itu dapat meenambah wawasan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

b. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan sarana penelitian untuk mengetahui dan memahami proses kegiatan belajar mengajar mulai dari tahap awal yaitu perencanaan, kemudian pelaksanaan, dan evaluasi serta dapat mengembangkan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini apat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam pengembangan implementasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi permasalahan diatas, maka dalam hal ini peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
2. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV-A di MI Nabatul Ulum yang akan dilihat dari penelitian ini adalah hasil belajar dari segi aspek pengetahuan (kognitif) peserta didik pada materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Yatsrib.

F. Hipotesis Penelitian

Adapun berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu hasil belajar pada siswa kelas IV-A materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Yatsrib mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam di MI Nabatul Ulum dapat ditingkatkan melalui implementasi metode *Team Game Tournament* (TGT).

G. Penelitian Terdahulu

Dalam pembahasan penelitian yang akan peneliti lakukan di MI Nabatul Ulum, terlebih dahulu peneliti mempelajari beberapa sumber-sumber sebelumnya. Adapun kegunaan penelitian terdahulu digunakan sebagai penitit untuk acuan agar mengetahui posisi penelitian supaya tidak terjadi pengulangan penelitian kembali dan sebagai analisis data yang ditemukan saat melakukan penelititab. Berikut beberapa sumber pustaka terkait:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Badrut Tamami dengan judul “Implementasi Metode TGT (*Teams Games Tournaments*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger”. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dalam implementasi metode TGT ini diperlukan kerjasama antara guru dan siswa, dalam pelaksanaannya peneliti mengacu pada 3 komponen diantaranya pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Metode TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang efektif dan inovatif yang mudah diterapkan kepada siswa.⁷

Mereka saling bekerjasama dan berkompetisi dengan kelompok lainnya sehingga dalam prosesnya semua siswa dilibatkan untuk menjadi aktif dan komunikatif dalam pembelajaran. Dengan demikian pelaksanaan metode ini membuat peserta didik menjadi pelaksana utama dalam proses pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dari pada sebelumnya dimana peran guru sangat mendominasi sementara siswa hanya menjadi objek pendengar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Qori Maulida, dkk “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dalam implementasi model TGT terdapat 3 tahapan

⁷ Badrut Tamami, Implementasi Metode TGT (*Teams Geames Tournaments*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa di Sekolah Menengah Kejuruah Al Masruroh Puger, *Jurnal Annaba'*, vol. 8 no. 1, (2022).

yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Dalam perencanaannya guru harus sudah merancang dengan baik dan matang terutama dalam menyusun modul ajar. Dalam penyusunannya guru harus memperhatikan bagian tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar.

Pelaksanaan metode ini berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Maka dari itu pelaksanaan pembelajaran tipe TGT telah dilaksanakan sesuai dengan modul ajar dan tujuan pembelajaran menjadi tercapai sesuai yang diharapkan

Pada proses evaluasi metode ini sangat efektif karena guru sudah menyiapkan perencanaan terlebih dahulu berupa modul ajar, kemudian saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan model TGT sudah terlaksana dan berjalan dengan baik.⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaya “Impelementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PAI Pada Materi Al-Qur’an Surah At Tin Di Kelas ICX SMP Negeri 2 Sirenja”. Hasil penelitian tersebut bahwa dalam Pelaksanaan proses pembelajaran PAI diketahui efektif. Hal ini dipengaruhi karena antusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar, siswa lebih memiliki banyak kesempatan untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi, siswa dapat mengembangkan pengetahuannya untuk berfikir kritis. Jadi siswa terlihat senang dan lebih sungguh-sungguh mengikuti pelajaran PAI.

Adanya metode ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I presentase keaktifan siswa sebesar 70%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88%. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 80,46 dan pada siklus II sebesar 84,73.⁹

⁸ Gusti Qori Maulida, dkk “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)”, *Jurnal Pemikiran Mahasiswa Agama Islam*, vol. 2, no.1, (2024).

⁹ Nurhaya “Impelementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PAI Pada Materi Al-Qur’an Surah At Tin Di Kelas ICX SMP Negeri 2 Sirenja”, *Jurnal Pendidikan, Sosial, Humaniora*, vol.3, no.2, (2024).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nila Ulil Husniyah dengan judul “Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024”. Hasil penelitian ini bahwa penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya kesesuaian antara langkah-langkah yang dilakukan dengan pedoman. Adapun hasil belajar siswa pada ranah kognitif terdapat adanya peningkatan semula 5 siswa tidak tuntas pada kegiatan post test seluruh siswa dinyatakan tuntas belajar dengan nilai diatas KKM. Pada ranah afektif sebelumnya 15 siswa mendapat nilai B dan sisanya mendapat nilai A, setelahnya terjadi peningkatan sebanyak 35 siswa mencapai nilai diatas KKM. Pada ranah psikomotorik 31 siswa mendapat nilai diatas KKM dan 4 siswa dibawah KKM, setelahnya terdapat peningkatan sebesar 100% siswa mencapai nilai diatas KKM.¹⁰
5. Penelitian yang dilakukan oleh Saniatul Azizah, dengan judul “Implementasi Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SDN 1 Jogomerto Tahun Pelajaran 2022/2023”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan metode *Make a match* dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran di kelas V-A SDN 1 Jogomerti. Rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan semua tahapan telah dilaksanakan. Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa memperoleh data presentase rata-rata yaitu pada tahap pra siklus sebesar 33%, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 43% dan pada siklus II memperoleh hasil sebesar 74%.¹¹

¹⁰ Nila Ulil Husniyah, “Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024”, dalam <https://digilib.uinkhas.ac.id/>, diakses pada 1 Juni 2024.

¹¹ Saniatul Azizah, “Implementasi Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SDN 1 Jogomerto Tahun Pelajaran 2022/2023”, dalam <https://etheses.iainkediri.ac.id/>, diakses pada 3 Juni 2024.

Tabel 1.1
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Badrut Tamami “Implementasi Metode TGT (<i>Teams Games Tournaments</i>) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger”	Variabelnya sama yaitu membahas tentang implementasi metode <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	Penelitian terdahulu mengukur keaktifan siswa pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan untuk mata pelajaran PAI, sedangkan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran SKI.
2.	Gusti Qori Maulida, dkk “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)”	Variabelnya sama yaitu membahas tentang implementasi metode <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	Penelitian terdahulu membahas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran SKI
3.	Nurhaya “Impelementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PAI Pada Materi Al-Qur’an Surah At Tin Di Kelas ICX SMP Negeri 2 Sirenja”	Variabelnya sama yaitu membahas tentang implementasi metode <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	Penelitian terdahulu ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas
4.	Nila Ulil Husniyah “Implementasi Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII	a. Variabelnya sama yaitu membahas tentang implementasi metode <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) b. Mengukur hasil belajar siswa	Penelitian terdahulu mengukur hasil belajar mata pelajaran PAI di SMP, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada mata

	Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024”		pelajaran SKI di tingkat MI
5	Saniatul Azizah, “Implementasi Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SDN 1 JOGOMERTO Tahun Pelajaran 2022/2023”	Variabelnya sama yaitu membahas tentang implementasi metode <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) dan menggunakan hasil penelitian tindakan kelas	Penelitian terdahulu mengukur keaktifan belajar mata pelajaran PAI pada jenjang SD, sedangkan penelitian ini mengukur hasil belajar pada mata pelajaran SKI pada jenjang MI