

ABSTRAK

Arinatul Busro, 2020, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben Sampang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura, Pembimbing Dr.Abd.Mukhid,M.Pd

Kata Kunci: *Implementasi, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament, Pendidikan Agama Islam*

Penelitian ini di latar belakang oleh fenomena yang terjadi di SMA Negeri 1 Omben Sampang terdapat beberapa siswa yang mengalami tidak semangat, bosan pada saat pelajaran, siswa mengantuk di dalam kelas dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Berdasarkan fenomena tersebut perlu adanya kreatifitas guru dalam menggunakan model pembelajaran, seperti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien,

Ada tiga fokus penelitian yang menjadi kajian utama penelitian ini, yaitu: (1).Bagaimana langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Omben Sampang (2). Bagaimana hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Omben Sampang (3). Apa faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Omben Sampang

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan jenis penelitiannya adalah deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dengan melakukan *Cheking Data, Organizing Data, Editing Data* yang diperoleh di cek keabsahan datanya dengan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan triangulasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*. Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Omben yaitu Dengan dibentuk kelompok lalu guru menjelaskan materinya. Setelah itu guru membagikan selebar kertas kepada tiap kelompok untuk di diskusikan tentang soal-soal yang akan dipertanyakan. Setelah itu guru meminta perwakilan dari tiap kelompok. Dari perwakilan kelompok tersebut siswa yang tidak bisa menjawab ataupun jawabannya tidak sesuai tidak akan mendapat nilai dan juga tidak dihukum. Namun siswa yang jawabannya benar akan mendapat nilai. Kelompok yang memiliki nilai paling banyak mendapatkan penghargaan. *Kedua*, Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Omben yaitu dengan menggunakan model ini ada peningkatan dalam hasil belajar terlihat bahwa siswa lebih bersemangat, lebih aktif dan sangat ber antusias ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung. *Ketiga*, Faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Omben yaitu faktor penghambatnya dipengaruhi dari dalam diri siswa berupa kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan siswa sangat mempengaruhi pada saat proses pembelajaran. Selain itu faktor lain seperti rendahnya motivasi, kurangnya minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor pendukungnya dari segi sarana dan prasarana sudah memadai. Seperti di lembaga sudah di siapkan proyektor lcd dan perpustakaan sudah menyediakan berbagai sumber referensi untuk siswa maupun guru.