

## BAB IV

### PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

#### A. Keadaan Objektif SMA Negeri 1 Omben

##### 1. Profil SMA Negeri 1 Omben

###### a. Identitas Sekolah

SMA Negeri 1 Omben merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di Kecamatan Omben. Lembaga pendidikan tingkat sekolah menengah atas yang berada di Jalan Bahari kelurahan Rapa Daya kecamatan Omben Kabupaten Sampang berjarak 13 km kurang lebih 30 menit perjalanan dari pusat kota Sampang. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2015 sampai sekarang. SMA Negeri 1 Omben memiliki 2 jurusan yaitu IPA dan IPS dengan jumlah siswa 153 siswa.

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Omben Sampang Merupakan sekolah yang mempunyai program unggulan yaitu Double Trek yang bekerja sama dengan ITS, dan membuka 2 jurusan yaitu tata boga (yang berkenaan dengan makanan) dan multi media (desain grafis).

**Tabel 4.1**

**Identitas SMA Negeri 1 Omben Sampang**

Nama Sekolah	SMA NEGERI 1 OMBEN
NPSN	69901424
Jenjang Pendidikan	SMA
Status Sekolah	Negeri

Alamat Sekolah	Jl. Bahari Rapa Daya Omben
Kode Pos	69291
Kelurahan	Rapa Daya
Kecamatan	Omben
Kabupaten/Kota	Sampang
Provinsi	Prov. Jawa Timur
Status Kepemilikan	Pemerintah Pusat
Nomor Telepon	085904288999
Email	<a href="mailto:Sman1omben@gmail.com">Sman1omben@gmail.com</a>
Website	sman1omben.blogspot.com
Waktu Penyelenggaraan	Pagi – Siang (07.00 s.d. 14.30 WIB)
Akreditasi	B

*Sumber: Dokumentasi Profil SMAN 1 Omben Sampang, 05 Maret 2020*

#### **b. Visi**

Terwujudnya peserta didik yang bertaqwa, berakhlak mulia dan berprestasi.

#### **c. Misi**

- 1) Mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.
- 2) Meningkatkan sikap dan perilaku berakhlak mulia pada peserta didik.

- 3) Mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan budi pekerti dalam setiap mata pelajaran yang relevan.
- 4) Menumbuhkembangkan semangat berprestasi kepada para peserta didik, guru, dan karyawan sehingga berkemauan kuat untuk terus maju

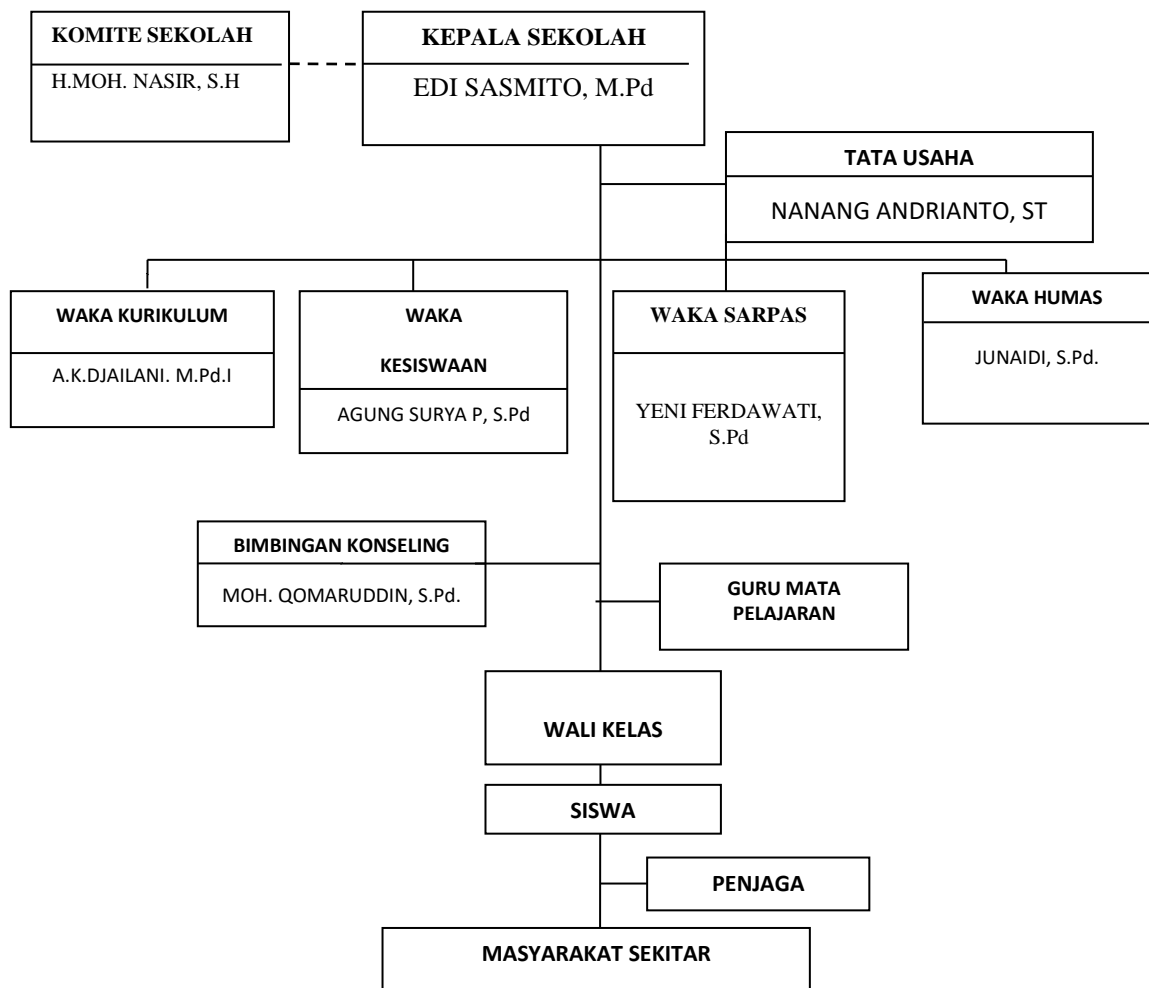
**d. Tujuan**

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik melalui ibadah.
- 2) Mengembangkan sikap peduli sosial.
- 3) Mengembangkan sikap peduli lingkungan.
- 4) Meningkatkan rasa tanggung jawab
- 5) Meningkatkan kedisiplinan.
- 6) Meningkatkan nilai rata-rata Ujian Nasional.
- 7) Membekali peserta didik dengan Ilmu Pengetahuan dan pengetahuan agar mampu bersaing dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- 8) Membekali peserta didik agar memiliki kecakapan hidup serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.

## 2. Struktur Organisasi SMAN 1 Omben Sampang

Gambar 4.1

### Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Omben Sampang



Keterangan:

----- : Garis Kordianasi

— : Garis Komando

Sumber: Dokumentasi Profil SMAN 1 Omben Sampang, 05 Maret 2020

### 3. Guru SMAN 1 Omben Sampang

Untuk menunjang keberhasilan operasional SMA Negeri 1 Omben memiliki sumber daya manusia yang sudah berkualifikasi pendidikan SMA, S1 dan S2. Tenaga Operasional yang ada terdiri atas guru/pendidik berjumlah 23 orang dan tenaga kependidikan berjumlah 2 orang. Berikut merupakan rincian data personal pendidik dan tenaga pendidikan SMA Negeri 1 Omben :

**Tabel 4.2**

**Data Guru SMA Negeri 1 Omben Sampang**

No	Nama	Pangkat/Gol. Ruang	PNS/GTT/PTT	Jabatan
1.	EDI SASMITO, M.Pd	Pembina IV/a	PNS	Kepala Sekolah
2.	ABDUL KADIR DJAILANI, M.Pd.I	Penata Tk. I, III/d	PNS	Guru PAI, Wakasek Kurikulum
3.	JUNAIDI, S.Pd	Penata Muda III/b	PNS	Guru Biologi, Wakasek Humas
4	ZAENAL ARIEF, S.Pd	-	PNS	Guru B. Inggris, Ka Perpustakaan
5	WADIYAH S.Pd	-	PNS	Guru Kimia, Kepala LAB
6	YENI FERDAWATI, S.Pd	-	PNS	Guru Geografi, Wakasek Sarpras
7	KUSNO ENDRIANTO, S.Pd	Penata Muda III/a	PNS	Guru B. Indonesia
8	DINNA YULIATINNA, S.Pd	CPNS III/a	CPNS	Guru Fisika
9	MOH. ANSORI, S.Pd	-	GTT	Guru PKN
10	HAIRUL ANWAR, S. Pd	-	GTT	Guru B. Indonesia
11	AGUNG SURYA PUTRA, S.Pd	-	GTT	Guru Seni Budaya, Wakasek

				Kesiswaan
12	ANIS SULALAH, S.Pd	-	GTT	Guru PKWU
13	RUSDI ARDIANSYAH, S.Pd	-	GTT	Guru B. Indonesia
14	YUNI ARSIH, S.S	-	GTT	Guru B. Inggris
15	MARETHO DWI C., S.Pd	-	GTT	Guru B. Inggris
16	MOH. QOMARUDDIN, S.Pd	-	GTT	BK
17	RIZKY ALFARIZY, S.Pd	-	GTT	Guru Biologi
18	SILVIANA K. A., S.Pd	-	GTT	Guru PJOK
19	JUHAILINA VIANI, S.PdI	-	GTT	Guru B. Daerah
20	DENI SOFYAN, S.Pd	-	GTT	Guru Sejarah
21	AISYAH, S.Pd	-	GTT	Guru Matematika
22	ROFIATUN, S.Pd	-	GTT	Guru Matematika
23	MOH. SYAIFUL, S.Pd	-	GTT	Guru Ekonomi
24	NANANG ANDRIANTO, S.T	-	PTT	Staf Tata Usaha
25	SUCI AULIA RAHMA	-	PTT	Staf Tata Usaha
26	AGUS SUFIYANTO	-	PTT	Tukang kebun
27	MUHAMAD ROMLI	-	PTT	Pesuruh

Sumber: Dokumentasi Profil SMAN 1 Omben Sampang, 05 Maret 2020

#### 4. Data Siswa SMAN 1 Omben Sampang

Peserta Didik SMA Negeri 1 Omben pada Tahun Pelajaran 2019/2020 berjumlah 153 peserta didik. Rincian data rombongan belajar siswa-siswi SMA Negeri 1 Omben dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.3**

**Data Siswa SMA Negeri 1 Omben Sampang**

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas X	L	53	75
		P	22	
2	Kelas XI	L	31	54
		P	23	
3	Kelas XII	L	9	24
		P	15	

*Sumber: Dokumentasi Profil SMAN 1 Omben Sampang, 05 Maret 2020*

#### 5. Sarana dan Prasarana SMAN 1 Omben Sampang

Kondisi sarana dan prasarana di SMAN 1 Omben Sampang dapat dijelaskan dengan perincian sebagai berikut : Secara geografis posisi SMA Negeri 1 Omben terletak pada lintang -7.0973 dan bujur 113.3264 dengan luas lahan  $10.000 m^2$ . SMA Negeri 1 Omben mempunyai 5 ruang kelas, 2 ruang kelas masih proses, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang laboratorium, 1 ruang Kepala Sekolah, 1 Ruang Guru, 1 Ruang Tata Usaha, 1 Ruang OSIS, 1 ruang BK, 1 ruang UKS, 1 ruang tamu, 1 ruang aula dan 6 ruang sanitasi. Sekolah ini juga difasilitasi dengan 1 lapangan bola basket, 1 lapangan bola volly, tempat parkir serta kantin sekolah dan koperasi sekolah.

## B. Paparan Data

### 1. Langkah-Langkah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben

Dari hasil pengamatan peneliti ketika kegiatan belajar mengajar tidak selamanya berjalan dengan efektif dan efisien. Ketika saat mengikuti pelajaran masih ada sebagian siswa yang bosan ketika pelajaran namun disamping itu ada juga sebagian siswa yang antusias dan sangat bersemangat ketika saat mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama islam karena model yang digunakan oleh guru yang variatif.<sup>1</sup>

Berdasarkan realita yang terjadi di lapangan telah dibuktikan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Omben. Untuk mendapatkan data yang valid peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Edi Sasmito M.Pd selaku Kepala Sekolah di SMAN 1 Omben, sebagai berikut:

“Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: 1) iya, ketika bapak jailani mengajar menggunakan model tersebut dan menyuruh siswanya untuk mengatur bangku. 2) iya, bapak jailani pernah menyampaikan bahwa siswa akan bekerja kelompok. 3) pastinya bapak jailani menyampaikan sehingga siswanya sangat bersemangat ketika pelajaran PAI. 4) seperti yang pernah saya liat di dalam kelas diatur secara acak. 5) setelah kelompok dibagikan lalu bapak jailani menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari setelah itu siswanya disuruh diskusi lalu bapak jailaninya memberikan soal dan yang bisa menjawab diberikan nilai atau poin yang salah tidak dapat hukuman namun yang menang diberikan penghargaan oleh bapak jailani selaku guru PAI. 6) berbicara tentang nilai dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik setiap siswa memiliki namun tidak semuanya sama.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Observasi Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam, Pada Tanggal 11 Maret 2020

<sup>2</sup> Edi Sasmito, M.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara Langsung, (12 Maret 2020)



Hal yang sama juga di katakan oleh Abdul Kadir Djailani selaku guru pendidikan agama islam, sebagai berikut:

“Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: 1) Kalau saya ketika menggunakan model pembelajaran itu saya memang menyuruh siswa untuk mengatur bangku agar jiwa tolong menolong antar siswa terbantu dari awal pembelajaran. 2) Tentu saja disampaikan supaya mereka lebih mempersiapkan diri untuk bekerja sama antar teman. Sehingga mereka punya persiapan untuk mengikuti turnamen tersebut. 3) Iya setelah saya menyampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok untuk mengikuti turnamen akademik saya juga menyampaikan bahwa kelompok terbaik atau yang mendapat nilai paling tinggi mereka akan mendapat penghargaan untuk satu kelompok tersebut. 4) Caranya dengan menggabungkan siswa maupun siswi yang memiliki kemampuan tinggi dalam satu kelompok. Dan siswa maupun siswi yang memiliki kemampuan rendah disatukan dalam satu kelompok. 5) Setelah kelompok terbentuk saya menjelaskan materi yang akan dipelajari secara singkat. Lalu saya memberikan kesempatan kepada siswa apakah ada yang kurang mengerti tentang materi yang sudah di sampaikan. Jika memang tidak ada pertanyaan lalu saya membagikan selembar kertas kepada tiap kelompok untuk di diskusikan tentang soal-soal yang akan dipertanyakan oleh saya. Setelah itu dari tiap-tiap kelompok saya pilih salah satu perwakilan yang memiliki kemampuan yang sama untuk menjawab pertanyaan yang akan saya ajukan. 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. Jadi dari beberapa soal yang saya kasih kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar dan memiliki nilai paling banyak lalu saya kasih penghargaan untuk satu kelompok yang terbaik. 6) Kalau dilihat dari realita dan kenyataan di dalam kelas masih ada sebagian siswa maupun siswi yang mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara tidak merata. Seperti halnya dalam segi kognitif masih ada siswa maupun siswi yang kemampuan untuk memahami materi kurang, dalam segi afektif ketika menggunakan model ini minat siswa siswinya bertambah yang mulanya malas ketika pelajaran pendidikan agama dan sekarang lebih semangat untuk mengikuti pelajaran, dalam segi psikomotorik sebagian dari siswa siswi ketika menggunakan model

ini lebih memilih untuk menulis dari berbagai pendapat yang disampaikan oleh teman-temannya.<sup>3</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Siti Khotijah siswi kelas

XI IPA yang menyatakan bahwa:

“Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: 1) iya saya dan teman-teman yang lain disuruh mengatur bangku. 2) iya bapak jailani menyampaikan kalau akan bekerja kelompok. 3) iya menyampaikan jika yang mendapat nilai tinggi akan di berikan hadiah. 4) bapak mengaturnya secara acak karena yang tau kemampuan tiap teman-teman hanya bapak. 5) setelah berkumpul dengan kelompok masing-masing bapak menjelaskan bab yang dipelajari setelah itu bapak memberikan lembaran untuk di pelajari dan di diskusikan kemudian bapak meminta perwakilan dari tiap kelompok. Setelah itu baru dimulai perlombanya. 6) kalau tiap siswa pasti tidak semuanya memiliki nilai sama antar teman.<sup>4</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh pendapat Mayang Sari siswi

kelas XI IPA yang menyatakan bahwa:

“Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: 1) iya saya dan yang lain disuruh mengatur bangku. 2) iya menyampaikan kalau akan bekerja kelompok. 3) iya menyampaikan jika yang mendapat nilai tinggi akan di berikan penghargaan. 4) bapak mengaturnya secara acak. 5) setelah berbentuk kelompok bapak menjelaskan bab yang dipelajari. Setelah itu bapak memberikan lembaran untuk di diskusikan kemudian bapak meminta perwakilan dari tiap kelompok setelah itu baru dimulai lombanya. 6) kalau menurut saya tidak akan sama rata soalnya tiap orang memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri.<sup>5</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Moh Viki Siswa kelas

XI IPA yang menyatakan bahwa:

---

<sup>3</sup> Abdul Kadir Djailani, M.Pd.I, Wakasek Kurikulum /Guru PAI, Wawancara Langsung, (14 Maret 2020)

<sup>4</sup> Siti Khotijah, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (16 Maret 2020)

<sup>5</sup> Mayang Sari, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (16 Maret 2020)

“Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: 1) iya saya disuruh mengatur bangku. 2) iya menyampaikan kalau akan bekerja kelompok. 3) iya menyampaikan yang mendapat nilai tinggi akan di berikan hadiah. 4) bapak yang mengatur secara acak. 5) dibentuk kelompok lalu disuruh berkumpul dengan kelompok setelah itu bapak menjelaskan. Setelah itu bapak memberikan lembaran untuk di diskusikan kemudian bapak meminta perwakilan dari tiap kelompok setelah itu baru dimulai lombanya. 6) kalau menurut saya tidak akan sama rata soalnya tiap orang memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Seperti saya kalau ada perlombaan saya semangat untuk belajar, namun kalau hanya ceramah cepat ngantuk.<sup>6</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Musdalifah siswi kelas

XI IPA yang menyatakan bahwa:

“Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: 1) iya saya dan teman-teman yang lain disuruh mengatur bangku. 2) iya bapak jailani menyampaikan kalau akan bekerja kelompok. 3) iya menyampaikan jika yang mendapat nilai tinggi akan di berikan hadiah. 4) bapak mengaturnya secara acak. 5) setelah berkumpul dengan kelompok masing-masing bapak menjelaskan bab yang dipelajari setelah itu bapak memberikan lembaran untuk di pelajari dan di diskusikan kemudian bapak meminta perwakilan dari tiap kelompok. Setelah itu baru dimulai perlombaan. 6) kalau tiap siswa pasti tidak semuanya memiliki nilai yang sama antar teman.<sup>7</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Rindi siswi kelas XI

IPA yang menyatakan bahwa:

“Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: 1) iya saya dan teman-teman yang lain disuruh mengatur bangku. 2) iya bapak menyampaikan kalau akan bekerja kelompok. 3) iya menyampaikan jika yang mendapat nilai tinggi akan di berikan penghargaan. 4) bapak mengaturnya secara acak. 5) setelah berkumpul dengan kelompok masing-masing bapak menjelaskan bab yang dipelajari setelah itu bapak memberikan lembaran untuk di pelajari dan di diskusikan kemudian bapak meminta perwakilan dari tiap kelompok.

---

<sup>6</sup> Moh Viki, Siswa Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (16 Maret 2020)

<sup>7</sup> Musdalifah, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (17 Maret 2020)

Setelah itu baru dimulai perlombaan. 6) kalau tiap siswa pasti tidak semuanya memiliki nilai yang sama antar teman.<sup>8</sup>

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa 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 selembar 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.

## 2. Hasil Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben

Dari hasil pengamatan peneliti di lapangan siswa siswinya sangat bersemangat dan respon terhadap proses pembelajaran sangat terlihat antusias. Bahkan ketika sebelum pergantian jam pelajaran terlihat siswa yang tertidur di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Namun ketika pergantian jam dan guru Pendidikan Agama Islam memasuki kelas semua siswa siswinya bangun dan memberikan teguran 3S atau senyum, salam, sapa terhadap gurunya.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Rindi, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (17 Maret 2020)

<sup>9</sup> Observasi Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam, Pada Tanggal 11 Maret 2020

Berdasarkan realita yang terjadi di lapangan telah dibuktikan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Omben. Untuk mendapatkan data yang valid peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Edi Sasmito M.Pd selaku Kepala Sekolah di SMAN 1 Omben, sebagai berikut:

“Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) kalau dilihat ketika bapak jailani mengajar selalu memberikan rangsangan yang baik terhadap siswa. Sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung anak-anak itu tidak merasa bosan namun sebaliknya malah sangat bersemangat apa lagi ketika menggunakan model seperti itu antusiasnya sangat luar biasa karena diakhir pelajaran ada permainan dan hadiahnya jadi anak-anak sangat bersemangat. 2) kalau menurut saya berdampak positif ketika menggunakan model tersebut anak-anak bisa belajar menghargai pendapat temannya dan bisa saling tolong menolong.<sup>10</sup>

Hal yang sama juga di katakan oleh Abdul Kadir Djailani selaku guru pendidikan agama islam, sebagai berikut:

“Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) kalau ditanya hasilnya menurut saya sangat berhasil. Karena dengan menggunakan model ini bukan hanya membuat siswa jadi minat belajar ataupun bersemangat ketika belajar. Namun juga belajar caranya membangun kemistri antar temannya, bekerja sama yang baik dalam kelompok, bertukar pendapat bahkan belajar menghargai kekurangan temannya. 2) berdampak seperti siswa bisa belajar menghargai pendapat teman kelompoknya, berani berpendapat dan saling tolong menolong .<sup>11</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Siti khotijah siswi kelas

XI IPA yang menyatakan bahwa:

“Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) kalau menurut saya ketika bapak jailani menggunakan model ini membuat saya dan teman-teman

<sup>10</sup> Edi Sasmito, M.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara Langsung via whatsapp, (07 April 2020)

<sup>11</sup> Abdul Kadir Djailani, M.Pd.I, Wakasek Kurikulum /Guru PAI, Wawancara Langsung via WhatsApp, (06 April 2020)

yang lain sangat bersemangat ketika pelajaran. Dimana dalam kelompok saling berjuang demi nama baik kelompoknya untuk menjadi yang terbaik dan memperoleh nilai tertinggi. Dibandingkan dengan model yang lain model ini yang sangat di sukai oleh saya dan teman-teman karena di akhir pelajarannya ada permainan dan penghargaan. 2) bisa menghargai pendapat teman kelompok.<sup>12</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh pendapat Mayang Sari siswi kelas XI IPA yang menyatakan bahwa:

“Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) ketika bapak menggunakan model ini saya dan teman-teman yang lain sangat antusias ketika pelajaran sampai lupa akan waktu jam pulang. Model ini saya sangat suka karena di akhir pelajaran ada permainan dan penghargaan bagi kelompok terbaik. 2) saya bisa belajar kelompok dan menerima kekurangan teman kelompok saya.<sup>13</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Moh Viki Siswa kelas XI IPA yang menyatakan bahwa:

“Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) Saya lebih suka ketika bapak menggunakan model ini karena di akhir pelajaran ada permainan dan penghargaan. Dan disini saya juga berjuang demi nama baik kelompok untuk mendapatkan nilai tertinggi dengan bertanding secara sehat tanpa main curang. 2) belajar menghargai teman kelompok.<sup>14</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Musdalifah siswi kelas XI IPA yang menyatakan bahwa:

“Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) menurut saya ketika bapak menggunakan model ini membuat saya sangat bersemangat ketika pelajaran. Dimana saya saling berjuang demi nama baik kelompok untuk menjadi yang terbaik dan memperoleh nilai tertinggi.

---

<sup>12</sup> Siti Khotijah, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung via WhatsApp, (07 April 2020)

<sup>13</sup> Mayang Sari, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung via WhatsApp, (06 April 2020)

<sup>14</sup> Moh Viki, Siswa Kelas XI IPA, Wawancara Langsung via WhatsApp, (06 April 2020)

Dibandingkan dengan model yang lain model ini yang sangat di sukai oleh saya karena tidak bikin bosan apalagi di akhir pelajaran ada permainan dan penghargaan. 2) belajar berani tanpa malu saat pelajaran.<sup>15</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Rindi siswi kelas XI

IPA yang menyatakan bahwa:

“Hasil implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) menurut saya ketika bapak jailani menggunakan model ini membuat saya bersemangat ketika pelajaran. Saya berjuang demi nama baik kelompok untuk menjadi yang terbaik dan memperoleh nilai tertinggi. 2) belajar menerima kekurangan teman dan belajar menghargai pendapat teman.<sup>16</sup>

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa 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. Selain itu dengan diterapkan model ini siswa belajar untuk tolong menolong, menghargai pendapat temannya, belajar berani saat berdiskusi dan belajar untuk menerima kekurangan teman.

### 3. Faktor penghambat dan pendukung dari implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Di SMAN 1 Omben

Dalam proses belajar mengajar guru sering kali menghadapi masalah di dalam kelas. Dari hasil pengamatan peneliti ketika proses pembelajaran

<sup>15</sup> Musdalifah, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung via WhatsApp, (06 April 2020)

<sup>16</sup> Rindi, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung via WhatsApp, (07 April 2020)

Pendidikan Agama Islam terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dan sebagian siswa aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun 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 siswa sulit untuk diatur pada saat membentuk kelompok terkadang masih ada yang bergurau, siswa kurang motivasi dalam belajar, kurangnya minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan dalam belajar. Sedangkan faktor pendukungnya sarana dan prasarana sudah lengkap seperti Lcd, refrensi, perpustakaan dan sebagainya.<sup>17</sup>

Berdasarkan realita yang terjadi di lapangan telah dibuktikan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Omben. Untuk mendapatkan data yang valid peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Edi Sasmito M.Pd selaku Kepala Sekolah di SMAN 1 Omben, sebagai berikut:

“faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) dari siswanya yang susah diatur, motivasi dalam belajarnya kurang, minat dalam belajarnya pun juga berubah-ubah. Jadi itu yang menjadi kendala ketika guru PAI mengajar. 2) kalau faktor pendukungnya bapak jailani memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan di sekolah seperti media pembelajaran dan sumber refrensi sudah lengkap contohnya sudah disediakan Lcd, buku-buku, bangku, kursi, alat tulis dan papan sudah lengkap.<sup>18</sup>

Hal yang sama juga di katakan oleh Abdul Kadir Djailani selaku guru pendidikan agama islam, sebagai berikut:

---

<sup>17</sup> Observasi Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam, Pada Tanggal 11 Maret 2020

<sup>18</sup> Edi Sasmito, M.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara Langsung, (12 Maret 2020)



“faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) faktor penghambatnya dipengaruhi dari dalam diri siswa kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa sangat mempengaruhi pada saat proses pembelajaran. 2) faktor pendukungnya dari segi sarana dan prasarana sudah memadai. Seperti di lembaga sudah di siapkan proyektor lcd dan perpustakaan sudah menyediakan berbagai sumber refrensi untuk siswa maupun guru.<sup>19</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Siti khotijah siswi kelas

XI IPA yang menyatakan bahwa:

“faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) faktor penghambatnya terkadang bapak jailani kesulitan pada saat mengatur teman-teman seperti sibuk berbicara dengan temannya dan kadang sibuk memainkan hp meskipun sudah dilarang oleh guru. 2) faktor pendukungnya bapak sering menggunakan lcd, membagikan kertas karton untuk hasil diskusi.<sup>20</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh pendapat Mayang Sari siswi

kelas XI IPA yang menyatakan bahwa:

“faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) bapak jailani kesulitan pada saat mengatur teman-teman di dalam kelas. 2) faktor pendukung bapak sering menggunakan papan tulis putih dan membagikan kertas karton untuk diskusi.<sup>21</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Moh Viki Siswa kelas

XI IPA yang menyatakan bahwa:

“faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama

<sup>19</sup>Abdul Kadir Djailani, M.Pd.I, Wakasek Kurikulum /Guru PAI, Wawancara Langsung, (14 Maret 2020)

<sup>20</sup> Siti Khotijah, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (16 Maret 2020)

<sup>21</sup> Mayang Sari, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (16 Maret 2020)

Islam yaitu 1) bapak jailani kesulitan untuk mengendalikan siswanya ketika sikap dan perilaku belajar siswanya tidak bisa diatur seperti membuat onar dikelas dan mengejek temannya yang memiliki kemampuan rendah. 2) bapak jailani sering menggunakan lcd dan menayangkan video tentang materi yang akan dibahas.<sup>22</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Musdalifah siswi kelas

XI IPA yang menyatakan bahwa:

“faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) bapak mengalami kesulitan ketika perhatian siswinya tidak tertuju pada kegiatan pembelajaran namun siswinya malah termenung dan tidak fokus. 2) bapak membagikan kertas karton untuk hasil diskusi.<sup>23</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh pendapat Rindi siswi kelas XI

IPA yang menyatakan bahwa:

“faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu 1) bapak kesulitan ketika siswa siswinya pada aktif sehingga kondisi kelas menjadi ramai hingga tidak bisa dikendalikan ketika sudah diskusi dimulai. 2) seperti bangku dan kursi masih digunakan sebaik mungkin seperti dikumpulkan antar bangku untuk membentuk meja pertandingan.<sup>24</sup>

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa 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

---

<sup>22</sup> Moh Viki, Siswa Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (16 Maret 2020)

<sup>23</sup> Musdalifah, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (17 Maret 2020)

<sup>24</sup> Rindi, Siswi Kelas XI IPA, Wawancara Langsung, (17 Maret 2020)

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 refrensi untuk siswa maupun guru.

### **C. Temuan Penelitian**

#### **1. Langkah-Langkah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben**

Dalam fokus penelitian ini yang berkenaan Langkah-Langkah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben dengan peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Ketika guru pendidikan agama Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tornament* menyuruh siswa untuk mengatur bangkunya agar jiwa tolong menolong antar siswa terbantu dari awal pembelajaran.
- b. Guru pendidikan agama Islam menyampaikan ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tornament* supaya siswa lebih mempersiapkan diri untuk bekerja sama antar teman. Sehingga mereka punya persiapan untuk mengikuti turnamen tersebut.
- c. Guru pendidikan agama Islam menyampaikan bahwa mereka akan

bekerja sama dengan kelompok untuk mengikuti turnamen akademik Guru pendidikan agama Islam juga menyampaikan bahwa kelompok terbaik atau yang mendapat nilai paling tinggi mereka akan mendapat penghargaan untuk satu kelompok tersebut.

- d. Guru Pendidikan Agama Islam mengatur agar team-team yang terbentuk memiliki kemampuan yang setara dengan cara menggabungkan siswa maupun siswi yang memiliki kemampuan tinggi dalam satu kelompok. Dan siswa maupun siswi yang memiliki kemampuan rendah disatukan dalam satu kelompok.
- e. Setelah kelompok terbentuk guru pendidikan agama Isla menjelaskan materi yang akan dipelajari secara singkat. Lalu saya memberikan kesempatan kepada siswa apakah ada yang kurang mengerti tentang materi yang sudah di sampaikan. Jika memang tidak ada pertanyaan lalu guru membagikan selembar kertas kepada tiap kelompok untuk di diskusikan tentang soal-soal yang akan dipertanyakan oleh guru. Setelah itu dari tiap-tiap kelompok saya pilih salah satu perwakilan yang memiliki kemampuan yang sama untuk menjawab pertanyaan yang akan guru ajukan. 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. Jadi dari beberapa soal yang guru kasih kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar dan memiliki nilai paling banyak lalu guru kasih penghargaan untuk satu kelompok yang terbaik.

f. Menurut guru dilihat dari realita dan kenyataan di dalam kelas masih ada sebagian siswa maupun siswi yang mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara tidak merata. Seperti halnya dalam segi kognitif masih ada siswa maupun siswi yang kemampuan untuk memahami materi kurang, dalam segi afektif ketika menggunakan model ini minat siswa siswinya bertambah yang mulanya malas ketika pelajaran pendidikan agama Islam dan sekarang lebih semangat untuk mengikuti pelajaran, dalam segi psikomotorik sebagian dari siswa siswi ketika menggunakan model ini lebih memilih untuk menulis dari berbagai pendapat yang disampaikan oleh teman-temannya.

## **2. Hasil Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben**

Dalam fokus penelitian ini yang berkenaan Hasil Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Negeri 1 Omben dengan peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut diantaranya yaitu

a. Menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* ada peningkatan dalam hasil belajar siswa terlihat bahwa siswa lebih bersemangat, lebih aktif dan sangat berantusias ketika kegiatan proses pembelajaran pendidikan agama Islam berlangsung.

- b. Selain itu dengan diterapkan model ini siswa belajar untuk tolong menolong, menghargai pendapat temannya, belajar berani saat berdiskusi dan belajar untuk menerima kekurangan teman.

**3. Faktor penghambat dan pendukung dari implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Di SMAN 1 Omben**

Dalam fokus penelitian ini yang berkenaan faktor penghambat dan pendukung dari implementasi model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Negeri 1 Omben dengan peneliti mendapatkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Faktor penghambatnya dipengaruhi dari dalam diri siswa kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa sangat mempengaruhi pada saat proses pembelajaran pendidikan agama Islam berlangsung dan faktor penghambat lainnya seperti rendahnya motivasi, kurangnya minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor pendukungnya dari segi sarana dan prasarana sudah memadai. Seperti di lembaga sudah di siapkan proyektor lcd dan perpustakaan sudah menyediakan berbagai sumber refrensi untuk siswa maupun guru.

## D. Pembahasan

### 1. 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

Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* sebagai berikut:

- a. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan.
- b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran Selanjutnya Diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan Mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- c. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3 sampai 4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai

Kegiatan turnamen.

- d. Pada akhir putaran pemenang mendapat 1 kartu bernomor Yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Didasarkan pada jumlah perolehan kartu misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri peraih nilai tertinggi mendapat skor 60 Kedua 40 dan ketiga 20.
- e. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.<sup>25</sup>

Sebagaimana teori diatas mengenai langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Islam di SMA Negeri 1 Ombeng Sampang sudah sesuai dengan realita yang terjadi ketika guru pendidikan agama Islam dalam menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* di dalam kelas XI sehingga ketika guru pendidikan agama Islam menggunakan model pembelajaran tersebut minat belajar siswa bertambah yang mulanya malas ketika pelajaran pendidikan agama Islam dan sekarang lebih semangat untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

---

<sup>25</sup>Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, hlm. 67.



## **2. Hasil Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben**

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran juga dapat dilihat dari segi hasil belajar. Asumsi dasar ialah proses pengajaran yang memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Pada tahap ini peserta didik membuktikan keberhasilan belajar, peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.<sup>26</sup>

Dilihat dari realita yang terjadi di dalam kelas XI SMA Negeri 1 Omben Sampang ketika guru menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa terlihat bahwa siswa lebih bersemangat, lebih aktif dan sangat berantusias ketika kegiatan proses pembelajaran pendidikan agama Islam berlangsung di dalam kelas XI di SMA Negeri 1 Omben Sampang.

## **3. Faktor Penghambat Dan Pendukung Dari Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben**

---

<sup>26</sup>Muawanah, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang sederhana Semester II Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak" (Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Walisongo, 2015), Hlm. 13-14.

Sebaik apapun perencanaan pembelajaran yang telah di susun, biasanya tidak terlaksana secara menyeluruh seperti yang diharapkan. Hal ini tidak lepas dari faktor pendukung dan faktor penghambat ketika kegiatan pembelajaran itu dilaksanakan. Siswa adalah organism yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya akan tetapi tempo dan irama perkembangannya masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak.

Dalam mencapai hasil belajar yang maksimal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa berupa kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa yang dicapai. Rendahnya kemampuan siswa dapat menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran. Disamping itu juga ada faktor yang menjadi penghambat seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, kurangnya ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan pikis.<sup>27</sup>

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya.

---

<sup>27</sup>Haerana, *Manajemen Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), Hlm. 98.

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Siswa yang bersifat auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran, sedangkan tipe siswa yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan.<sup>28</sup>

Faktor penghambat guru dalam menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 1 Omben yaitu dipengaruhi dari kemampuan siswa yang dimilikinya, kemampuan siswa sangat mempengaruhi pada saat proses pembelajaran pendidikan agama Islam berlangsung kemudian faktor penghambat lainnya seperti rendahnya motivasi, kurangnya minat belajar. Dan faktor pendukungnya yaitu dari segi sarana dan prasarana sudah memadai. Seperti sudah di siapkan proyektor lcd dan perpustakaan sudah menyediakan berbagai sumber refrensi untuk siswa maupun guru SMA Negeri 1 Omben Sampang.

---

<sup>28</sup>Haerana, *Manajemen Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan Teori dan Aplikasinya*. Hlm. 95.