

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku anak didik yang dilandasi oleh nilai-nilai Islami dalam kehidupan pribadinya atau kehidupannya dalam bermasyarakat melalui proses pendidikan. Di sekolah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam diutamakan untuk dipelajari oleh siswa, mulai kelas satu sampai jenjang berikutnya.¹

Sifat Pendidikan Agama Islam lebih banyak menekankan pada segi tujuan afektif (sikap) dibandingkan tujuan kognitif, menjadikan peranan guru agama islam bersifat mendidik dari pada mengajar. Guru berperan sebagai motivator, fasilitator dan moderator belajar siswa yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan².

Guru di tuntut memiliki kemampuan dalam menguasai berbagai model mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan karena model mengajar pada prinsipnya merupakan realisasi perpaduan proses belajar pada guru, dengan cara demikian interaksi dalam proses belajar mengajar efektif.³

¹ H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hal. 13.

² Aryati Ani dan Azizah, *Metodologi Pembelajaran PAI*, Vanda (Bengkulu,2019) hal.4

³ Abdul Halim, *Metode Pembelajaran Agama Islam*, ciputan pers, (Jakarta: 202), hal 3-6

Dalam pelajaran Agama Islam, setiap konsep yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya. Pada kenyataannya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar hanya datang, mengikuti ceramah guru, melihat guru menulis di papan tulis, lalu mengingat informasi yang diberikan guru. Sehingga siswa merasa bosan dan hasil belajar siswa pun relatif rendah.

Hal ini disebabkan sebagian besar cara guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah. Tidak dipungkiri, konsep-konsep pelajaran Agama Islam dengan berkelompok sudah dilaksanakan. Beberapa tugas yang dikerjakan siswa secara kelompok seperti tugas mengerjakan soal-soal latihan, memahami materi dan tugas lainnya. Namun kegiatan tersebut bagi siswa tidak menyenangkan. Maka perlu mengembangkan minat belajar untuk membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri.

Sebuah proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran tersebut guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat. Metode pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran yang dapat menarik minat dan gairah belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena itu dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk melakukan diskusi antar siswa (kelompok). Salah satu

metode pembelajaran yang dapat mengkondisikan aktivitas ini adalah metode pembelajaran kooperatif.⁴

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Berkenaan dengan metode tersebut kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar sama sama yang berbeda latar belakangnya.

Mengingat bahwasannya seorang siswa atau murid yang statusnya beragama Islam mulai dari tingkat dasar hendaknya dikenalkan dan di ajarkan nilai moral yang berdasarkan Al-qur'an maupun hadits karena melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan siswa mampu membaca, menghafal, mengartikan dan memahami isi kandungan Al-qur'an secara baik dan benar. Selain itu dengan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan siswa dapat mengerti tentang keutamaan mempelajari dan membaca Al-Qur'an. Dalam sebuah hadits dari Ibnu Mas'ud Rasulullah SAW bersabda :

⁴ Karwono, dan Heni Mularsih. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. (Jakarta: Cerdas Jaya, 2010), hal. 19.

عَنْ عُثْمَانَ بْنِ عَفَّانَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : « خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ » (رواه البخاري)

Artinya : Dari Usman bin Affan ra, Rasulullah saw. bersabda, “Sebaik-baik kalian adalah yang mempelajari al-Qur’an dan mengajarkannya.” (HR. Bukhari).⁵

Menurut pandangan agama Islam seorang guru harus memiliki peran bukan sebagai orang yang menyampaikan ilmu dikelas, tetapi guru berperan dalam bentuk intelektual, moral sosial dan melatih keterampilan peserta didik. Guru berperan sebagai *murabbiyumu'allim*, *mursyid*, *muddaris*, dan *mu'adib*. Sebagai *murabbiy* guru dapat membentuk kepribadian agar siswa tidak menjadi orang yang membawa petaka dilingkungannya, sebagai *mursyid* guru dapat menjadi tauladan dan konsultan. Sebagai *muddaris* guru harus memiliki kepekaan intelektual dan mampu memperbaharui pengetahuan peserta didik, dapat melatih keterampilan sesuai bakat dan minatnya. Sebagai *mu'addib* guru mampu membangun peradaban yang berkualitas dimasa depan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru dalam pandangan Islam harus mencakup beberapa aspek tersebut agar menjadi guru yang profesional dan sesuai ajaran Agama Islam. Maka apapun yang harus kita lakukan harus berlandaskan dari hati yang ikhlas dalam mendidik agar tercapai kualitas yang terbaik.

⁵ Muhammad Nashirudin Al-Albani, *Shoheh Sunan Abu Daud*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2012), Cetak 3, hal. 559.

Seiring dengan pembaharuan dalam kurikulum pendidikan, kurikulum 2013 menuntut adanya keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik merupakan salah satu kunci keberhasilan implementasi kurikulum 2013. Oleh karena itu, pendidik harus selalu kreatif dalam mencari dan menetapkan metode pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik. Adapun cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengaktifkan peserta didik adalah dengan menetapkan prinsip demokratis dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menetapkan prinsip demokratis adalah pembelajaran yang bersumber dari peserta didik, dilakukan oleh peserta didik, dan ada manfaatnya untuk peserta didik.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII SMP YPI Deli Tua model TGT ini belum di laksanakan sehingga ditemukan siswa yang mengalami masalah dalam aktivitas belajar dan hasil belajarnya. Dimana pembelajarannya masih berpusat pada guru. Selama proses pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah tentang materi yang di sampaikan. Aktivitas yang terjadi kepada siswa hanyalah mendengar dan melihat saat pembelajaran berlangsung, sehingga kondisi kelas terlihat monoton.

Banyak alasan perlunya siswa belajar Pendidikan Agama Islam berdasarkan hasil observasi, peneliti mengidentifikasi bahwa rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII disebabkan beberapa hal di antaranya :

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hal,2

1. Masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran
2. Siswa menganggap pelajaran pendidikan agama Islam itu tidak penting, dibandingkan dengan pelajaran yang di UN kan sehingga siswa sering menggampangkan
3. Siswa tidak berani bertanya ketika ada materi yang belum paham
4. Apabila diberikan tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan dan sebagiannya lagi hanya mencontek
5. Siswa kurang terlibat langsung pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, perlu dilakukan tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berwawasan konstruktivisme yang dapat menciptakan suasana belajar aktif pada siswa melalui belajar kelompok. Menurut Soleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan antar tim secara sehat, dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa kearah yang lebih baik lagi.⁷ Menurut Solihah dengan model pembelajaran TGT siswa yang pintar diusahakan dapat membantu siswa yang kurang, sedangkan bagi siswa

⁷ Soleh, et. All. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah* Vol 2, No 1 2017. hal 2101-2110.

yang relatif sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang di ajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan.⁸ Dapat di simpulkan, model TGT *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya telah membuktikan keberhasilan penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Gina Ratnanisa Fawziah, dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 40 Bandung menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 40 Bandung. Hasil masing-masing siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII F pada pembelajaran PAI, dari pra siklus ke setelah tindakan (siklus I dan siklus II). Selain itu, hasil penelitian ini pula telah menunjukkan ketepatan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk

⁸ Solihah, Ai. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika". Jurnal SAP Vol 1, No 1 2016. hal 45-53

meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI meliputi kegiatan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa.⁹

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti menggunakan penelitian dengan judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PAI Dengan Model *Tim Games Tournament* TGT Di SMP YPI Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang**

Alasan peneliti memilih judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru dapat memotivasi siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan siswa akan termotivasi untuk belajar PAI dan Budi Pekerti yang akhirnya akan meningkat dalam pemahamannya serta akan berpengaruh dalam tiga hal, pertama, maksimalisasi pengaruh fisik terhadap jiwa, kedua, maksimalisasi pengaruh jiwa terhadap proses psikofisik dan psikososial dan ketiga, bimbingan kearah pengalaman kehidupan spiritual. Dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat menambah wawasan tentang berbagai model pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat di identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kondisi kelas saat pembelajaran kurang kondusif terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran

⁹ Gina Ratnanisa Fawziah, “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 40 Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung 2019

2. Hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah, perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung masih kurang optimal
3. Penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMP YPI DELI TUA belum di terapkan secara optimal

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP YPI DELI TUA ?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan di teliti maka penelitian ini hanya membahas masalah :

1. Metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), variabel ini penulis batasi pada penggunaan metode *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, variabel ini penulis pada hasil belajar siswa kelas VII di SMP YPI DELI TUA

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah maka penulis menentukan tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP YPI DELI TUA.
2. Mendeskripsikan penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP YPI DELI TUA

Dari penelitian yang dilakukan di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.6 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan tentang penerapan pembelajaran PAI dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk penelitian selanjutnya. Penerapan pembelajaran TGT ini cocok digunakan dalam pelajaran PAI karena di dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai prinsip berkelompok. Dengan begitu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain berkelompok dalam pembelajaran TGT ini terdapat game dan tournament sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi tinggi.

1.7 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman cara belajar yang baru bagi siswa dan meningkatkan hasil belajarnya, menumbuhkan semangat belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran terutama dalam pembelajaran PAI.

2) Bagi Guru

Dengan dilaksanakan penelitian ini dapat menambah pengalaman penerapan pembelajaran TGT ini, dapat di gunakan sebagai acuan dalam menentukan desain pembelajaran PAI yang aktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan. Dan juga memberikan masukan untuk para guru untuk menerapkan pembelajaran PAI yang menyenangkan sebagai alternative pembelajaran PAI di kelas.

3) Bagi Sekolah

Menambah referensi yang digunakan untuk pembinaan guru terkait dengan penggunaan pembelajaran TGT.

4) Bagi Penelitian

Memberikan pengalaman dan pengetahuan yang dapat menjadikan bekal dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru yang profesional yang menggunakan beragam pengajaran yang lebih bermakna bagi siswa.

1.8 Telaah Pustaka

Pendidikan merupakan suatu rencana, untuk membentuk generasi penerus bangsa dalam suasana pembelajaran dengan memberikan ilmu pengetahuan, agar tercapai kemampuan, spiritual keagamaan kecerdasan, kepribadian akhlak mulia, serta pengendalian diri. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹⁰

Pertama, Yenny Agustine Shovia Insany dan Rofiqatul Faiqoh “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Teams Games Turnament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX SMP Darussalam Bukek Tlanakan Pada Materi Tata Surya*” Tujuan utama dari penelitian ini adalah menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) untuk meningkatkan prestasi belajar fisika pada pokok bahasan tata surya, di laksanakan di SMP Darussalam Bukek Tlanakan. Sebagai subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IX pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015, berjumlah 18 orang peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan dapat

¹⁰ Nurul Hidayah *Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Khulafaurasyidin Melalui Pembelajaran kooperatif Model Teams Games tournament (TGT) IAIN Salatiga 2018* hal 17.

disimpulkan bahwa: penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) untuk meningkatkan prestasi belajar fisika pada pokok bahasan tata surya, hal ini terbukti dengan diperolehnya nilai pada sisklus kedua mencapai ketuntasan klasikal 89% sehingga di simpulkan bahwa penelitian ini berhasil.¹¹

Penelitian di atas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Perbedaan nya yaitu terletak pada penerapan model TGT yang di teliti. Penelitian yang dilakukan oleh Yenny Agustine Shovia Insany dan Rofiqatul Faiqoh penelitian tentang pemanfaatan model TGT untuk materi Tata Surya sedangkan peneliti yang akan penulis lakukan adalah pemanfaatan model TGT untuk materi PAI. Sedangkan persamaan dari penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan model TGT sebagai strategi pelaksanaan proses pembelajaran.

Kedua Sobandi "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*" Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang di capai siswa. Di SD Wangkelang I, berdasarkan hasil observasi, teridentifikasi beberapa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Penulis ini mencoba menerapkan suatu model pembelajaran yang di duga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran tersebut adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Turnament*) tujuan

¹¹ Yenny Agustine Shovia Insany dan Rofiqatul Faiqoh "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Teams Games Turnament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX SMP Darussalam Bukek Tlanakan Pada Materi Tata Surya*" Jurnal Pena Sains Vol.2, No. 2, Oktober 2015 hal 91-93.

penelitian ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V SDN Wangkelang I pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam penelitian ini menggunakan tindakan kelas. Dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Wangkelang I¹²

Penelitian diatas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Perbedaannya adalah terletak pada objek penelitian dan tingkat jenjang pendidikan. Objek penelitian yang dilakukan oleh Sobandi lebih berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) sedangkan penulis lebih berfokus kepada peningkatan hasil belajar siswa di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Ketiga Putri Indah Wahyuningsih, Nur Khoiri, Ervina Eka Subekti. “*Keefektifan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Turnament) Berbantu Media Papan Putar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik*” untuk mengetahui keefektifan Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Turnament*)berbantu media papan putar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pembelajaran Tematik di SD Negeri Rejosari 03. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Probability Sampling* dengan teknik *Simple Random Sampling*. Simple Random Sampling di katakan simple (sederhana) karena pengambilan

¹² Sobandi “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*” Jurnal Educatio FKIP UNMA Volume 5, No. 2, Desember 2019 hal 99-103.

anggota sample dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperlihatkan strata yang ada dalam populasi itu.¹³

Penelitian di atas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Perbedaannya adalah terletak pada media pembelajaran yang digunakan dan metode yang digunakan untuk penelitian. Media pembelajaran yang digunakan Putri Indah Wahyuningsih, Nur Khoiri, Ervina Eka Subekti adalah media papan putar dan menggunakan metode eksperimen. Sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran papan tulis dan kertas dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan dua siklus, siklus I dan siklus II.

¹³ Putri Indah Wahyuningsih, Nur Khoiri, Ervina Eka Subekti. “*keefektifan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Turnament) Berbantu Media Papan Tukar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik*” Indonesia Jurnal Of Educational Research an Riview, Vol 2 No. 2, Juli 2019 hal 156-158.

1.9 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan	:Dalam bab ini akan dibahas beberapa hal seperti; Latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan dan Kegunaan penelitian, Telaah pustaka, Sistematika penulisan
Bab II Landasan Teori	:Bab ini berisi tentang Model Pembelajaran tipe <i>Teams games Turnament</i> dan prestasi siswa.
Bab III Metode Penelitian	:Merupakan metode penelitian yang menjelaskan tentang lokasi penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel dan indicator, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengelolaan data.
Bab IV Hasil Penelitian	:Bab ini berisi Hasil analisa data pada penerapan model pembelajaran tipe <i>Teams Games Turnament</i>
Bab V Penutup	:Merupakan Penutup, mengemukakan kesimpulan, saran-saran dan daftar pustaka

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pendidikan

1. Pengertian Pendidikan

Menurut Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan adalah menutut segala kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Crow and Crow menjelaskan pendidikan merupakan pengalaman yang memberikan pandangan dan penyesuaian bagi seorang yang menyebabkan ia berkembang.¹

2. Tujuan Pendidikan

Tujuan Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 ialah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

2.2 Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Perubahan tersebut di artikan tingkah laku dalam peningkatan dan pengembangan yang

¹ Rosdiana A, Bakar, *Pendidikan Suatu Pengantar*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2008). hal. 9

lebih dibandingkan sebelumnya. Menurut Dimiyati juga mengatakan “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar”.²

Pendapat lain menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi sesuatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa menerima pengalaman belajar sebagai tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan kompetensi dasar yang didalamnya terdapat indikator-indikator yang dapat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam bentuk tes evaluasi pembelajaran.³

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah proses belajar, siswa memperoleh pengetahuan yang dapat mengubah tingkah laku terhadap siswa.

Hasil belajar dapat tercapai setelah akibat dari perlakuan dalam kegiatan belajar. Penguasaan materi yang akan diajarkan bagi seorang pengajar berjumlah cukup untuk menentukan hasil belajar bagi siswa, tapi juga harus didukung dengan adanya interaksi multi arah antara pengajar dengan siswa yang di ajar, dan antara siswa dengan siswa, sehingga terjadi dua kegiatan yang saling mempengaruhi yang menentukan hasil belajar siswa.

² Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal 61

³ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2008) hal 27

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui proses belajar akan menyebabkan perubahan pada diri yang mengacu pada tingkat keberhasilan belajar yang terorientasi pada hasil yang dicapai. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat di tunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lainnya yang merupakan aspek yang ada pada individu.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Mandai meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu :

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini, siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini dapat meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya, suhu, kelembaban, dan lain-lain.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

3. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Agama mengatur hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan alam dan hubungan manusia dengan dirinya yang dapat menjamin keselarasan, keseimbangan, dan keserasian dalam hidup manusia, baik sebagai anggota masyarakat dalam mencapai kemajuan lahiriah dan kebahagiaan rohaniyah.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat

memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam serta menjadikan sebagai pandangan hidup (*way of life*).⁴

Pendidikan agama mempunyai tujuan-tujuan yang berintikan tiga aspek, yaitu aspek iman, ilmu dan amal, yang pada dasarnya berisi :

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan anak didik yang nantinya diharapkan menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT dan Rasul-Nya.
- b. Ketaatan kepada Allah dan Rasul-nya merupakan motivasi interistik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki anak didik. Berkat pemahaman tentang pentingnya agama dan ilmu pengetahuan maka anak menyadari keharusannya menjadi hamba Allah yang beriman dan berilmu pengetahuan.
- c. Menumbuhkan dan membina keterampilan beragama dalam semua lapangan hidup dan kehidupan serta dapat memahami dan menghayati ajaran Agama Islam secara mendalam dan bersifat menyeluruh sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman hidup (*way of life*).

b. Dasar Pendidikan Agama Islam

Secara umum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada 2 sumber pokok ajaran Islam

⁴ Zakiyah Darajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal 86

yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah Nabi Muhammad SAW, yang diperkuat dalam firman Allah :

ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

Artinya : “ Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya petunjuk bagi mereka yang bertaqwa” (QS. Al-Baqarah:2)⁵

Berdasarkan dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dasar pendidikan Islam adalah Al-Qur'an dan Hadits. Dasar ini mencakup segala masalah baik yang berhubungan dengan kepribadian maupun dengan kemasyarakatan.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam di SMP

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT
- 2) Hubungan manusia dengan sesama manusia
- 3) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
- 4) Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi lima unsur pokok, yaitu :

- | | | |
|--------------|------------|-----------|
| 1) Al-Qur'an | 3) Tarikh | 5) Akhlak |
| 2) Aqidah | 4) Syariah | |

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, hal 2

d. Tujuan Pendidikan Agama Islam di SMP

Diberikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di SMP bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur (berakhlak mulia) dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam, terutama sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu atau mata pelajaran tanpa harus terbawa oleh pengaruh-pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh ilmu dan mata pelajaran tersebut.⁶

2.3 Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model TGT dikembangkan secara asli oleh David de-vries dan Keath edward pada tahun 1995.⁷ Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁸

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Model Silabus Pendidikan Agama Islam SMP/MTs*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006) hal 1

⁷ Abdul Kodir, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) hal 92

⁸ Trianto, *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010) hal 83

Pendapat para ahli mengenai model pembelajaran kooperatif model TGT antara lain :

Menurut Slavin, menyebutkan bahwa model *Teams Games Tournament* TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.⁹

Menurut Rusman, mengatakan bahwa model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.¹⁰

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat dipahami bahwa pengertian model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih mengutamakan pembelajaran berkelompok dengan memanfaatkan permainan untuk membuat siswa aktif di dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berikut ini teori yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), teori-teori tersebut sebagai berikut :

a. Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivisme terdiri atas dua jenis yaitu, jenis konstruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Piaget, peserta didik harus terlibat secara aktif dalam membangun

⁹ Slavin, Robert E. *Cooperative Learning*, Bandung : Nusa Media, 2015

¹⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Bandung: PT Raja Grafindo Persada, 2014

pengetahuannya sendiri dan hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif. Paham konstruktivisme memandang bahwa dalam belajar peserta didik secara aktif mengonstruksikan pengetahuan mereka sendiri.

Teori konstruktivistik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tampak dari adanya diskusi dalam kelompok setiap kelompok dalam TGT diberi tugas yang harus mereka selesaikan dengan ketentuan seluruh anggota kelompok harus memahami tugas atau materi yang mereka diskusikan.

b. Teori Motivasi

Perspektif motivational pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau terstruktur tujuan tempat para peserta didik bekerja. Penghargaan yang diberikan bertujuan untuk merangsang emosi (perasaan) dan kognisi (pikiran) yang mendapatkan penghargaan untuk memenuhi tujuan-tujuan perseorangan, tiap-tiap anggota kelompok dapat mengerjakan apa saja demi keberhasilan anggota kelompok dan yang sangat penting adalah memberikan dukungan secara maksimum oleh anggota terhadap anggota lain dalam kelompok.¹¹

2. Ciri-Ciri Model TGT

Menurut Slavin, pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas

¹¹ Juni Donni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017). hal 308-309

(*class presentations*), belajar dalam (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*Tournament*). Berdasarkan apa yang telah diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. *Games Tournament*
- c. Penghargaan kelompok.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks disamping membutuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada beberapa langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT adalah :¹²

- a. Presentasi di kelas
- b. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi
- c. Turnamen. Para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen.
- d. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

¹² Lie, Anita. *Cooperatif Learning : Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. (Jakarta: Grasindo,2002). hal 170

Langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu:¹³

- a. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tinggi prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- b. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- c. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Berlandaskan pada kedua teori di atas, penulis menyimpulkan ada 5 langkah pembelajaran TGT, yaitu :

- a. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 4-5 siswa.
- b. Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi
- c. Para siswa memainkan *game* turnamen dalam kemampuan yang homogen.
- d. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
- e. Siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

4. Komponen-Komponen Model TGT

Ada 5 komponen utama keterlibatan dalam TGT, yaitu :

- a. Penyajian kelas

¹³ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep Landasan dan Implementasi Pada Kurikulum KTSP*. (Jakarta: Kencana, 2010) hal 84

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Siswa diharapkan dapat memahami dengan baik karena dari penyajian yang disampaikan akan menjadi hal pendukung di saat kerja kelompok, *games*, dan untuk menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (tim)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama kelompoknya agar dapat bekerja dengan baik optimal pada saat *game*.

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas belajar kelompok.

d. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan “*super team*” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, “*great team*” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “*good team*” apabila rata-rata 30-40.¹⁴

5. Kelebihan Dan Kekurangan Model TGT

Setiap konsep tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT.

a. Kelebihan

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran
- 6) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa, seperti : kerja sama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain
- 7) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi

¹⁴ Komalasari, Koko. *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013) hal 67-68

- 8) Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru memonitoring proses belajar.

b. Kekurangan

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas
- 4) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.

6. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan Pendidikan Agama Islam

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan-permainan akademik. Permainan akademik berisi soal-soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mewakili kelompoknya. Oleh karena itu, metode ini dapat digunakan untuk mempercepat siswa mengingat dan memahami tentang fakta dan konsep materi yang disampaikan “*Teams Games Tournament* (TGT) bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta dan konsep”.