

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI
SMP NEGERI 02 WAY TENONG LAMPUNG BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Nama : IMAM FAJRI SAPUTRA

NPM : 1811010063

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat. Terdapat beberapa faktor rendahnya hasil belajar yakni peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Ditambah lagi model pembelajaran yang kurang bervariasi mengakibatkan kurangnya motivasi belajar dan menurunnya daya konsentrasi pada peserta didik. Sehingga perolehan hasil belajar tidak tercapai dengan optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memilih model pembelajaran Team Games Tournament yang mana siswa berperan aktif selama proses pembelajaran kemudian dapat belajar bekerjasama dengan baik sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Adapun pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (Quasy Eksperimen Design). Penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test untuk menjawab uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Statistic.

Hasil penelitian ini menunjukkan menunjukkan nilai sig (2-tailed) yaitu $0,037 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau model pembelajaran Team Games Tournament berpengaruh signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 2 Way tenong Lampung Barat.

Kata kunci : Team Games Tournament, Hasil Belajar PAI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Telp. (0721)
780887 Bandar Lampung 35313

Email : humasradenintan.ac.id. website : www.radenintan.ac.id.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imam Fajri Saputra
NPM : 1811010063
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 WAY TENONG LAMPUNG BARAT”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *foodnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 16 Agustus 2022

Imam Fajri Saputra
NPM. 1811010063



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat”

Nama : Imam Fajri Saputra
NPM : 1811010063
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqosyahkan atau dipertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001


Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag
NIP. 196408051991031008

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Umi Hijriah, M.Pd
NIP. 197205151997032004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul: **Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 2 Way Tenong Lampung Barat**. Disusun Oleh: **Imam Fajri Saputra**, Npm: **1811010063**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**. Telah Diujikan Dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pada Hari/Tanggal: **Rabu, 16 November 2022 Pukul 10:00 – 12:00 WIB**.

Tim Penguji

Ketua Sidang : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd.

(.....)


Sekretaris : Erni Yusnita, M.Pd.

Penguji Utama : Drs. Sa'idy, M.Ag.

(.....)

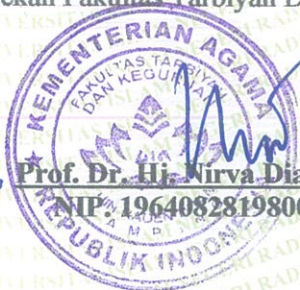

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping II : Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag.

(.....)


Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281980032002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَانَهُمْ بُنِينَ مَرصُوصًا

Artinya : "Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, mereka seakan-akan seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh".

(Q.S As-Saff ayat 4)¹



¹¹ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Syamil Qur'an, 2010), 551.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan mengucap rasa syukur yang tiada henti kepada Allah Swt, yang telah melimpahkan segala rahmatnya dan memberikan kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini. kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam segala hidupku. Sebuah karya kecil ini ku persembahkan kepada :

1. Teristimewa untuk orang yang sangat kukasihi dan kusayangi kedua orangtuaku tercinta Ayahandaku Syahrin dan Ibundaku Ramayana yang telah memberikan segala yang terbaik untukku, kasih sayang yang tulus serta do'a yang selalu menyertaiku. Karya ini kupersembahkan untuk kalian atas jasa, pengorbanan, dan keikhlasan membesarkan dan juga mendidik aku dengan kasih sayang dan cinta yang tulus. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal untuk diriku mewujudkan impianku dan semoga Allah membalas semua jasa dan pengorbanan Ayah dan Ibu.
2. Seluruh keluarga besarku yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih telah memberikan doa dan support untuk keberhasilanku.
3. Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Imam Fajri Saputra lahir di Sukananti pada 17 April 2000 sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Syahrin dan ibu Ramayana.

Penulis memulai pendidikan taman kanak-kanak TK Melati desa Tanjung Raya lulus pada tahun 2006. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Sukananti yang diselesaikan pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di Mts al-Ikhlas Pajar Bulan, lulus pada tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat dan mengambil jurusan IPA yang diselesaikan pada tahun 2018.

Selama di bangku SMA penulis aktif mengikuti beberapa kegiatan organisasi seperti Teater Kasset dan Rohis. Penulis pernah menjabat sebagai Ketua Rohis (Rohani Islam) pada tahun 2016-2017, Rohis merupakan sebuah lembaga organisasi siswa yang aktif di bidang keagamaan yang berada di sekolah.

Kemudian pada tahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada program studi Pendidika Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Selama duduk dibangku perkuliahan peneliti turut aktif mengikuti beberapa UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) seperti Bapinda, PKPT IPNU (Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama), dan Hiqma (Himpunan Qori-qoriah Mahasiswa). Dan pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Sukaraja, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat. Kemudian peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 20 Bandar Lampung, Labuhan Dalam, Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung.

Dengan do'a, usaha, ketekunan, dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar, sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah Swt, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah, kesabaran ketekunan serta petunjuk-Nya. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Saw. sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat”. Skripsi ini merupakan salah satu tugas guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. untuk itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu.

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
2. Dr. Umi Hijriyah, S. Ag., M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Heru Juabdin Sada, M. Pd. I selaku Sekretaris Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya atas petunjuk dan arahan yang telah diberikan selama masa studi di UIN Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. H. Chairul Anwar., M.Pd selaku pembimbing skripsi I yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, memberikan semangat dan telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa serta memberikan petunjuk-petunjuk dalam penyusunan skripsi ini dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik
4. Hj. Siti Zulaikhah selaku dosen pembimbing skripsi II, telah banyak membimbing, memberikan pengetahuan, semangat, motivasi dan mendampingi penulis dari awal sampai penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta seluruh Civitas Akademika Fakultas yang telah mendidik dan memberikan

ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

6. Paiman., S.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat yang telah memberikan dukungan, informasi, dan kerjasamanya dalam penelitian skripsi ini.
7. Herlenah., S.Ag selaku guru pamong Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan arahan dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian di SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat.
8. Sahabatku terimakasih yang selalu memberikan semangat, motivasi dan dukungannya serta teman-teman seperjuangan PAI K yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya atas bantuan dan bimbingan yang telah di berikan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat, atas bantuan dan partisipasinya yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang baik. Amin.

Bandar Lampung, 16 Agustus 2022

Imam Fajri Saputra

NPM. 1811010063

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat penelitian.....	12
G. Kajian Peneliti Yang Relevan.....	13
H. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament berbantuan Media Roda Putar	19
1. Model Pembelajaran	19
2. Model Pembelajaran Kooperatif	22
3. Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament.....	25
4. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament	32
B. Hasil Belajar.....	33
1. Pengertian Hasil Belajar.....	33
2. Ciri – ciri Hasil Belajar	36
3. Indikator Hasil Belajar	36
4. Pengukuran Hasil Belajar.....	39

5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	40
C. Pendidikan Agama Islam.....	41
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	41
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	42
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	43
D. Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	47
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data	49
D. Definisi Operasional Variabel	52
E. Instrument Penelitian.....	53
F. Uji Prasyarat Analisis	58
G. Uji Hipotesis.....	60
BAB IV ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Data	63
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	63
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Surat Pra Penelitian	85
2. Lampiran 2 Surat Penelitian	85
3. Lampiran 3 Silabus	87
4. Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol	103
5. Lampiran 5 RPP Kelas Eksperimen.....	105
6. Lampiran 6 Daftar Nama Pengajar SMP Negeri 2 Way tenong Lampung Barat	107
7. Lampiran 7 Lembar Pedoman Wawancara	109
8. Lampiran 8 Soal Pre Test dan Post Test	111
9. Lampiran 9 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba.....	114
10. Lampiran 10 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol.....	115
11. Lampiran 11 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Ekperimen.....	116
12. Lampiran 12 Dokumentasi Pembelajaran Pada Kelas Kontrol	117
13. Lampiran 13 Dokumentasi Pembelajaran Pada Kelas Ekperimen	118
14. Lampiran 14 Dokumentasi Penerapan Metode Team Games Tournament pada kelas eksperimen.....	119
15. Lampiran 15 Kondisi SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai UAS mata pelajaran PAI kelas VIII T.P 2021/2022 SMP Negeri 02 Way Tenong.....	7
Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar	37
Tabel 3.1 Nonequivalent grup posttest and pretest design.....	49
Tabel 3.2 Jumlah Peserta didik Kelas VIII	50
Tabel 3.3 Interpretasi rxy	54
Tabel 3.4 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	55
Tabel 3. 5 Indeks Tingkat Kesukaran	56
Tabel 3.6 Klasifikasi Uji Daya Beda	57
Tabel 4.1 Uji Validitas	64
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas.....	65
Tabel 4.3 Uji tingkat kesukaran.....	65
Tabel 4.4 Daya Beda	66
Tabel 4.5 Kesimpulan analisis uji coba instrument.....	67
Tabel 4.6 Data amatan pretest	69
Tabel 4.7 Data amatan posttest.....	70
Tabel 4.8 Test of normality	71
Tabel 4. 9 Test of homogeneity	72
Tabel 4.10 Nilai Ngain	73
Tabel 4.11 Independent simple t test	74
Tabel 4.12 Ringkasan uji independen simple t test	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. PENEGASAN JUDUL

Salah satu hal yang amat penting dalam karya ilmiah ini adalah judul, karena dengan adanya judul akan tergambar bagian isi dan keseluruhan skripsi. Adapun judul karya ilmiah yang penulis bahas dalam penelitian ini ialah “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar PAI pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat”.

Untuk menghindari kesalahan dan kekeliruan pemahaman makna yang tersirat dalam judul skripsi, maka akan ditegaskan beberapa istilah yang terkandung dalam judul skripsi ini. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengarahkan dan juga mempermudah pemahaman pada pengertian yang baik sesuai dengan yang penulis harapkan. Adapun beberapa istilah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh memiliki arti yaitu “daya yang timbul dari orang atau benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau tingkah laku seseorang”.¹ Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pengaruh adalah suatu kekuatan yang timbul dari suatu hal yang memiliki dampak atau output yang ada.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dengan cara belajar bersama dalam sebuah kelompok. Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran peserta didik untuk saling membantu, mencari

¹ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cetakan Ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 72

dan mengolah informasi, serta mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan.²

3. Team Games Tournament

Metode TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu model pembelajaran kooperative dengan mengadakan tiga tahapan yakni, teams berupa pengelompokan siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang berisi 4-6 siswa, games adalah permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan rancangan pembelajaran dan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas, tournament adalah struktur di mana game berlangsung.³

4. Hasil belajar siswa

Menurut Hamalik hasil belajar ialah suatu hal yang membuat perubahan tingkah laku pada diri seorang yang bisa diamati serta diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut bisa diartikan sebagai terjadinya peningkatan serta pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, serta yang tidak tahu menjadi tahu.⁴

5. Peserta didik

Peserta didik adalah seseorang yang belajar dibangku sekolah. Sebagai mana yang dijelaskan dalam Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1 yang berbunyi : “peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”.⁵ Dari penjelasan tersebut maka penulis berniat mengembangkan potensi peserta didik kelas VIII di

² Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 131

³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori Riset dan Praktik*, penerjemah Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2010), 166

⁴ Omaer Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

⁵ Departemen Pendidikan RI, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Jakarta : Sinar Grafika, 2004), 4

SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

6. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memerhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.”⁶

Dari penjelasan tersebut maka penulis akan meneliti bagaimana peningkatan hasil belajar PAI setelah diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament di kelas VIII SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat. Berdasarkan istilah yang telah dipaparkan diatas, yang dimaksud dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat” secara keseluruhan yaitu bagaimana model pembelajaran Team Games Tournament berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMPN 2 Way Tenong Lampung Barat.

B. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu investasi penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk membangun peradaban suatu bangsa. Karena pendidikan merupakan pintu gerbang utama dalam perkembangan kemajuan suatu peradaban dan untuk menjamin keberlangsungan hidup baik di masyarakat maupun suatu bangsa. Oleh karena itu pendidikan harus ditumbuh kembangkan secara sistematis.

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan

⁶ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 19.

bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁷

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dalam buku Chairul Anwar bahwa peserta didik harus aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan potensi peserta didik diarahkan untuk memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian dan lain-lain sebagai bagian dari upaya mempersiapkan peserta didik untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam definisi yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Republik Indonesia, dapat dipahami bahwa pendidikan tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektualnya saja tetapi pendidikan juga ditujukan untuk menjadi insan yang seutuhnya atau *well-rounded person*.⁸

Dalam islam pendidikan merupakan hal yang amat penting sebab dengan pendidikan akan menjadikan manusia lebih mengerti dan memahami segala sesuatu yang telah Allah SWT ciptakan. Selain itu Allah pun telah berjanji akan meninggikan derajat orang yang berilmu sebagaimana dalam firman-Nya dalam surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَتَأْتِيهِمُ الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحُ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا فَأَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

⁷ Undang- undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), 3.

⁸ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: SUKA-Pres, 2014), 1.

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan." (Q.S Al-Mujadalah ayat 11).

Ayat diatas telah menjelaskan perintah Allah untuk duduk dan berbagi tempat dalam suatu majelis. Karena di dalam majelis terdapat ilmu yang agung hingga dapat menumbuhkan semangat dalam menambah wawasan keilmuan. Dan Allah telah berjanji akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu. Oleh sebab itu pendidikan dianjurkan untuk diikuti oleh setiap individu dan tidak dibatasi selama pendidikan yang diikuti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, dan mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Di dalam pendidikan terdapat proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang berperan dalam aktivitas pembelajaran dan memiliki andil yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Oleh karena itu pendidikan di tuntut untuk memberikan kontribusi pemikiran, sikap, dan tindakan guna menumbuh kembangkan potensi peradaban manusia menuju keserasian hidup yang dikehandaki agama, bangsa dan Negara.⁹

Keberhasilan belajar dipengaruhi beberapa faktor, yakni faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar). Faktor internal adalah faktor kesiapan psikologis (misalnya motivasi, minat, bakat dan kecerdasan siswa) dan fisiologis (misalnya kesiapan jasmani maupun rohani). Sedangkan

⁹ Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21*, (Yogyakarta: Diva Press, 2019), 67.

faktor eksternal (dari luar) adalah faktor lingkungan dan instrumetal (misalnya guru, kurikulum, model pembelajaran dan Lingkungan).¹⁰

Salah satu faktor baik atau tidaknya suatu mutu pendidikan adalah bagaimana proses pembelajaran didalam kelas, oleh karena itu pembelajaran di kelas wajib didesain dengan baik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk berbagi informasi dengan harapan setelah terjadinya proses pembelajaran peserta didik mendapatkan ilmu dan pengetahuan baru yang dapat berguna untuk materi selanjutnya dan peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan ilmu yang didapat. Proses pembelajaran dapat dikatakan baik serta efektif apabila proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menggembirakan, menyenangkan, memotivasi, dan menciptakan kesan yang baik bagi peserta didik supaya peserta didik mendapatkan hasil belaja yang baik.¹¹

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.¹² Dengan demikian upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik salah satunya dengan melakukan variasi model pembelajaran. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta; Bumi Aksara, 2011), 144.

¹¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2010), 134.

¹² Darwyan Syah dan Supardi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), 43

antara satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.¹³

Diakui atau tidak pada zaman modern ini, sebagian besar guru mengajar menggunakan model pembelajaran *teacher center*. Cara mengajar tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya dijadikan objek bukan sebagai subjek. Guru menyampaikan materi kepada peserta didik sedangkan peserta didik hanya mendengarkan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.¹⁴

Tabel 1.1
Data Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil Mata pelajaran PAI kelas VIII T.P 2021/2022 SMP Negeri 02 Way Tenong

N o	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Adi Putra S	58	75	Tidak Tuntas
2	Agung Ardian	66	75	Tidak Tuntas
3	Agustina Pratiwi	78	75	Tuntas
4	Akh Madaric W	76	75	Tuntas
5	Ahmad Teguh	60	75	Tidak Tuntas
6	Angga Pratama	70	75	Tidak Tuntas
7	Ardi Ferlando	74	75	Tidak Tuntas
8	Ayumi Fransiska	78	75	Tuntas
9	Charunia Sandi	80	75	Tuntas

¹³ Nunuk Suryani, Leo Agung, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak Dua, 2012), 42.

¹⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dan Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) 17

10	Chintia Putri	70	75	Tidak Tuntas
11	Chyntia Oktavia	70	75	Tidak Tuntas
12	Dimasa Bagastian	76	75	Tuntas
13	Fauzan Abadi	76	75	Tuntas
14	Ferdi Khoerou	80	75	Tuntas
15	Hazni Sulastri	82	75	Tuntas
16	Luvia Eka Aini	80	75	Tuntas
17	M. Al-Fajri Isrianto	84	75	Tuntas
18	M. Fauzan Amrulah	76	75	Tuntas
19	Merlia Handayani	76	75	Tuntas
20	Muhammad Arpa	66	75	Tidak Tuntas
21	Muria Ristiyani	78	75	Tuntas
22	Neli Amelia	80	75	Tuntas
23	Novita Sari	76	75	Tuntas
24	Rahma Dwi Saputri	78	75	Tuntas
25	Rara Amelia	70	75	Tidak Tuntas
26	Reyhan Nathan Fadilah	68	75	Tidak Tuntas
27	Serly Rahmawati	78	75	Tuntas
28	Shani Meratiyana	78	75	Tuntas
29	Shelda Rahma Safitri	76	75	Tuntas
30	Syfa Midkira	64	75	Tidak Tuntas
31	Zahira Hasibuan	80	75	Tuntas
	Jumlah	2302	-	
	Rata-rata	74,2580	-	

Sumber data: nilai siswa SMP Negeri 02 Way Tenong T.P. 2021-2022

Terlihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yang telah ditentukan disekolah. Terkait dengan hal diatas, tidak jarang guru harus memberikan nilai tambah bagi peserta didik yang nilainya belum mencapai standar KKM.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PAI di SMP Negeri 02 Way Tenong pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang berpusat pada pendidik dan pendidik belum.¹⁵ Dan berdasarkan hasil pengamatan peneliti terdapat beberapa faktor rendahnya hasil belajar yakni peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mana pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dan peserta didik hanya mendengar penyampaian dari guru sehingga peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Ditambah lagi model pembelajaran yang kurang bervariasi mengakibatkan kurangnya motivasi belajar dan menurunnya daya konsentrasi pada peserta didik. Sehingga perolehan hasil belajar tidak tercapai dengan optimal. Dan rendahnya hasil belajar merupakan indikasi bahwa pembelajaran ini tidak berjalan dengan efektif.¹⁶

Dari uraian masalah di atas dapat kita pahami bahwa, pembelajaran PAI yang telah berlangsung belum berjalan dengan maksimal. Dimana masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI rendah atau masih dibawah KKM. Dan permasalahan tersebut harus segera diatasi. Salah satu caranya dengan memperbaiki dari perencanaan pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berupaya menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama

¹⁵ Herlenah, "Model Pembelajaran PAI Kelas VIII", *Wawancara* 27 Februari 2022. *SMP Negeri 02 Way Tenong*.

¹⁶ Observasi "Model Pembelajaran PAI Kelas VIII" *Observasi* 27-29 Februari 2022. *SMP Negeri 02 Way Tenong*

Islam kelas VIII untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Alasan peneliti menerapkan model pembelajaran TGT ini adalah pertama, model pembelajaran TGT ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kreatifitas belajar dengan cara yang menyenangkan; kedua, model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, karena siswa terlibat peran sebagai tutor sebaya; ketiga, di dalam model pembelajaran TGT ini terdapat unsur permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*) yang dapat menggairahkan serta membangkitkan semangat belajar. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT juga siswa dapat belajar dengan santai, bekerjasama dengan baik, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan toleransi dalam belajar. Sehingga atas dasar itu, peneliti berharap penggunaan metode kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat”**.

C. IDENTIFIKASI MASALAH DAN BATASAN MASALAH

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, diantaranya yaitu:

1. Pendidik lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional seperti metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di SMP Negeri 2 Way tenong belum memberikan

kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi siswa untuk belajar masih rendah dan turunnya daya konsentrasi pada siswa.
4. Hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas VIII masih tergolong rendah.

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan tidak meluas dan adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Materi dibatasi pada pokok bahasan PAI kelas VIII semester ganjil di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII semester ganjil di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat.
3. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) guna mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : Apakah Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh dalam meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat?.

E. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat tentang Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat.

F. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar mampu menghasilkan temuan yang bermanfaat bagi masalah-masalah yang berkaitan seputar pendidikan. Baik bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis:

1. Secara teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan, memperkaya wawasan pengetahuan dan menjadi salah satu karya tulis ilmiah yang dapat menjadi pilihan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

2. Secara praktis:

a. Bagi siswa,

- 1) Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa bisa belajar dengan aktif dan senang dan
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap proses belajar mengajar.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai sumber referensi guru dalam menyajikan materi menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT).
- 2) Sebagai solusi terhadap kendala dalam proses pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai sumbangan pemikiran dalam upaya pengembangan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Memberikan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI khususnya.

d. Bagi peneliti:

- 1) Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament .
- 2) Sebagai dorongan untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran.

G. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU YANG RELAVAN

Penelitian Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat tentunya tidak terlepas atau mengacu pada penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relavan dengan penelitian ini adalah:

1. Lola Fitriyana, dengan judul skripsi “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung”. Permasalahan yang di bahas pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament(TGT) terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI. Hal ini terbukti dengan adanya perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran ini.

Persamaan penelitian karya lola fitriyana dengan penelitian yang akan saya lakukan ialah sama-sama menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), dan yang ingin ditingkatkan adalah hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada variable Y dalam penelitian lola fitriyana berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sedangkan pada penelitian yang akan saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Evi Ramasari. “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V A SDN Gunungaren Bantul Tahun Ajaran 2015/2016”.Jenis penelitian ini adalah Penelitian

Kuantitatif Eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Desain *Quasi Experimental*. Kesimpulan dari penelitian ini Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SD GunungsarenBantul.

Persamaan penelitian karya evi ranasari dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament(TGT), dan berfokus terhadap hasil belajar siswa. Dan perbedaan dari penelitian tersebut terletak pada mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian evi ramasari meneliti mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian jenjang pendidikan pada penelitian evi ramasari ditujukan kepada siswa kelas V SD sedangkan jenjang penelitian yang akan saya lakukan tertuju kepada siswa kelas VIII SMP.

3. Mentari. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kreativitas siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amalul Khair Palembang”. Adapun yang menjadi fokus dari penelitian tersebut adalah mencari pengaruh dari penggunaan suatu model pembelajaran terhadap kreativitas siswa di MI Al-Amalul Khair Palembang.

Persamaan penelitian karya mentari dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament(TGT). Dan perbedaan dari penelitian tersebut terletak pada mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian mentari berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian jenjang pendidikan pada penelitian mentari

ditujukan kepada siswa kelas IV MI sedangkan jenjang penelitian yang akan saya lakukan tertuju kepada siswa kelas VIII SMP.

4. Jurnal penelitian pendidikan INSANI, Ulfa Nurul Qalbi, Mantasiah R, Jufri dan Yusri, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XII IPA SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”. Volume 20, Nomor 1, Juni 2017, Halaman 67-72, Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif, dengan menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen* (ekperimen semu). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament efektif dalam keterampilan menulis.

Persamaan penelitian karya ulfa nurul qolbi, dkk, dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT), perbedaan dapat dilihat pada mata pelajaran, penelitian ulfa nurul qolbi, dkk, meneliti keterampilan menulis bahasa Jerman sedangkan penelitian yang akan saya lakukan meneliti hasil belajar, kemudian, pada penelitian ulfa nurul qolbi, dkk, berfokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, teknik kemudian jenjang pendidikan pada penelitian ulfa nurul qolbi, dkk, ditujukan kepada siswa kelas XII SMA sedangkan jenjang penelitian yang akan saya lakukan tertuju kepada siswa kelas VIII SMP.

5. Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, Sri Damayanti, M. Tohimin Apriyanto, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika”. volume 2, No 02, 2017, Halaman 235-244. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar Matematika siswa yang telah diberi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games

Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDI Al-Falah 1 Petang.

Persamaan penelitian karya Sri Damayanti, M. Tohimin Apriyanto dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament(TGT), dan berfokus terhadap hasil belajar siswa. Dan perbedaan dari penelitian tersebut terletak pada mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian Sri Damayanti, M. Tohimin Apriyanto meneliti mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian jenjang pendidikan pada penelitian evi ramasari ditujukan kepada siswa kelas V SD sedangkan jenjang penelitian yang akan saya lakukan tertuju kepada siswa kelas VIII SMP.

Dari beberapa judul skripsi di atas, tidak ada kesamaan dengan judul penelitian yang peneliti kemukakan baik tempat maupun kelas yang diteliti. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan bersifat menguatkan penelitian terdahulu. Penguatan ini dilakukan dengan cara, peneliti mengkolaborasikan antara metode TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan *ice breaking*.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan proposal ini terdapat tiga bab, yang mana masing-masing bab, terdiri menjadi beberapa sub bab, dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis, dalam bab ini menjelaskan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament, Model Pembelajaran

Kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan Media Roda Putar, Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Agama Islam.

Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini berisi Waktu Dan Tempat Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data, Definisi Operasional Variabel, Instrument Penelitian, Uji Validitas dan Realibilitas Data, Uji Prasyarat Analisis, Uji Hipotesis .

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini berisi deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian

Bab V Simpulan dan rekomendasi, simpulan berisi pernyataan singkat peneliti tentang hasil penelitian dan rekomendasi merupakan saran-saran praktis dan teoritis.





BAB II KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.¹⁷

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁸

Menurut Abas Asyafah, dalam jurnalnya menyatakan bahwa yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah sebuah deskripsi yang menggambarkan desain pembelajaran dari mulai perencanaan, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran yang dipilih dosen/guru serta segala atribut yang terkait yang digunakan baik secara langsung atau tidak langsung dalam disain

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), 133.

¹⁸ *Ibid.*, 18.

pembelajaran tersebut. Berdasarkan pengertian ini, maka dalam suatu model pembelajaran diartikan sebagai suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis dapat digunakan dalam menyusun kurikulum, manajemen materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur setting pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan, dan mengevaluasinya (mengukur, menilai, dan memberikan feedback).¹⁹

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran secara konseptual. Model pembelajaran dirancang secara sistematis demi pencapaian tujuan belajar. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pelaksanaan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Adapun Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut diantaranya:

- 1) Memiliki visi dan tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif yang di buat guna mengembangkan proses berpikir induktifnya.
- 2) Dapat dijadikan sebagai pedoman untuk kegiatan perbaikan belajar mengajar dikelas.
- 3) Mempunyai bagian-bagian model pelaksanaan, yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung. Keempat bagan tersebut sebagai pedoman guru dalam melakukan model pembelajaran.

¹⁹ Abas Asyafah, *Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*, TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 6 No. 1, 2019, hlm. 22-24

- 4) Mempunyai dampak sebagai pemakain model pembelajaran. Dampak tersebut seperti: dampak pendorong, yaitu hasil belajar jangka panjang.
 - 5) Membuat persiapan mengajar dengan acuan model pembelajaran yang dipilihnya.²⁰
- c. Fungsi Model pembelajaran
- 1) Pedoman, model pembelajaran ini berfungsi sebagai panduan dan pedoman bagi guru dalam merancang dan merencanakan kegiatan pembelajaran.
 - 2) Pengembang kurikulum, model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mengembangkan kurikulum untuk satuan dan kelas yang berbeda dalam setiap pendidikan.
 - 3) Menentukan bahan-bahan pengajaran. Model pembelajaran ini dapat menentukan bentuk-bentuk bahan ajar secara detail yang berbeda-beda yang akan digunakan oleh guru dalam membuat perubahan yang baik dari kepribadian peserta didik itu sendiri.
 - 4) Membantu perbaikan dalam pembelajaran, model pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran serta dapat meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar.
 - 5) Membantu menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diinginkan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.
 - 6) Merangsang pengembangan pembelajaran baru seperti dalam mencari solusi untuk kendala-kendala sehingga memunculkan ide model atau strategi pembelajaran yang baru.²¹

²⁰ Naniek Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun". *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, Volume. 4. No. 1., 78.

²¹ *Ibid.*, 83.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah belajar bersama kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.²² Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif atau kooperatif, yaitu adanya peserta didik dalam kelompok, aturan kelompok, upaya belajar setiap anggota kelompok, dan tujuan yang harus dicapai.²³

Pembelajaran kooperatif menurut menurut Slavin dalam Tukiran Taniredja mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.²⁴

Dalam kelas pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Dalam pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri.²⁵

²² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), 174.

²³ *Ibid.*, 176.

²⁴ Tukiran Tairedja, dkk, *Model-model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 55.

²⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2010), 201.

Ide utama dari pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai suatu tujuan atau penguasaan materi.²⁶ Secara tidak langsung siswa akan berlomba untuk memperoleh nilai tertinggi dan dapat menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab, mempererat pertemanan dan terciptanya kondisi kegiatan pembelajaran yang baik.

Jadi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama kelompok daripada individu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Sebagaimana Allah telah menjelaskan mengenai kerjasama kelompok di dalam Al-qur'an Surah as – Saff ayat 4:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَانَتْهُمْ بُنِينَ مَرُصُوصًا

"Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, mereka seakan-akan seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh"(Q.S As-Saff ayat 4).

Dari ayat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa barisan diumpamakan seperti kelompok dan bangunan yang kokoh diumpamakan seperti hasil dari kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas. Adapun kaitan dengan pembelajaran kooperatif yaitu bagaimana cara kerjasama

²⁶ Ibid., 57.

kelompok dalam memecahkan masalah atau tugas yang diberikan oleh guru, yang di dalamnya ada rasa tanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya.

b. Karakteristik model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran *cooperative learning* berbeda dengan model pembelajaran lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dengan kelompok. Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran *cooperative learning* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran secara tim.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama.
- 4) Keterampilan bekerja sama.²⁷

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif lebih menekankan dalam proses kerja sama dalam suatu kelompok. Penerapan dalam pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan, lalu dalam tujuannya tidak hanya dalam bidang akademik namun dalam sikap individu dalam kelompok tersebut.

c. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi. Tujuan pokok Pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun

²⁷ Ibid., 206-207

secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah. Manfaat penerapan Pembelajaran kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Disamping itu, Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan solidaritas.²⁸

3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim skor mereka.²⁹ Aktivitas belajar dengan model Team Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.³⁰

Secara umum Team Games Tournament dapat dijabarkan dari 3 kata, yaitu:

- 1) Team (tim), yang terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama

²⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), 57.

²⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 202.

³⁰ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), 240.

dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan permainan dengan baik.

- 2) Game, yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- 3) Tournament (turnamen,) adalah sebuah struktur dimana games berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah mengerjakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.³¹

Menurut Rusman model pembelajaran Team Games Tournament ini adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang mana masing-masing dari perwakilan anggota kelompok akan dipertemukan dalam satu pertandingan.³²

Menurut Slavin dalam Miftahul Huda Slavin mendefinisikan TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.³³

³¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*, penerjemah Narulita Yusron, 166

³² Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, 203.

³³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran & Pembelajaran*, (Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2017), 197.

Aris Shoimin menyatakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.³⁴

Dalam pembelajaran TGT peserta didik melakukan proses pembelajaran diruang kelas. Masing-masing peserta didik ditempatkan kedalam satu kelompok dimana kelompok tersebut terdiri dari 3 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda yaitu tinggi, sedang dan rendah. Komposisi ini harus dicatat kedalam tabel khusus (tabel tournament), dimana setiap minggu komposisi tersebut harus diubah. Masing-masing anggota kelompok diberi tugas untuk mempelajari materi terlebih dahulu kemudian diuji secara individual melalui game. Nilai yang sudah mereka dapat akan dimasukkan kedalam nilai kelompok serta peserta didik dapat memperdalam, mengulas dan mempelajari materi ini secara kooperatif dalam tim.³⁵

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam sebuah kelompok yang beranggotakan 5 hingga 6 orang, dan setelah pendidik memberikan penyajian materi masing-masing perwakilan dari anggota kelompok tersebut akan dipertemukan dalam sebuah pertandingan.

³⁴ Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2014), 203.

³⁵ Ibid. 198.

b. Komponen-komponen Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Ada 5 komponen-komponen utama dalam pembelajaran TGT yaitu:

1) Penyajian Kelas

Pada awal mula pembelajaran pendidik memberikan materi dan menjelaskan dalam kelas, pembelajarn biasanya dilakukan dengan metode ceramah, diskusi yang dipimpin oleh pendidik. Pada saat pembelajaran dilaksanakan peserta didik harus benar-benar memperhatikan pendidik dan memahami materi yang disampaikan karena hal tersebut akan sangat membantu peserta didik dalam memperoleh hasil yang baik saat melakukan game dan kerja kelompok, karena skor game akan dijadikan skor kelompok.

2) Kelompok

Kelompok dalam TGT ini biasanya terdiri dari 3 sampai 6 peserta didik anggotanya heterogen ditentukan dari kemampuan akademik, jenis kelamin dan etnik atau ras. Manfaat kelompok tersebut adalah untuk lebih mudah memahami materi bersama teman sekelompok dan untuk lebih mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal saat mengikuti game.³⁶

3) Permainan

Permainan atau game terdiri dari beberapa pertanyaan- pertanyaan yang sudah dibuat untuk menguji seberapa jauh pemahan peserta didik pada materi yang telah disampaikan dan disajikan dalam kelompok belajar. Pertanyaan- pertanyaan dalam game kebanyakan sederhana dan bernomor. Peserta didik memilih kartu yang bernomor kemudian menjawab pertanyaan yang sesuai

³⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, 204.

dengan nomor yang sudah diambil. Peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor dan skor tersebut yang akan dikumpulkan nantinya untuk turnamen mingguan peserta didik.

4) Turnamen (Tournament)

Tournament biasanya dilakukan pada minggu terakhir atau unit terakhir bahasan penyajian kelas dan kelompok sudah selesai mengerjakan lembar kerja yang diberikan. tournament merupakan susunan dari beberapa game yang dipertandingkan. Pada tournament pertama peserta didik dibagi oleh pendidik kedalam beberapa meja tournament.

5) Penghargaan Kelompok (Team Recognize)

Setelah tournament selesai dan skor sudah dihitung kemudian pendidik memberikan pengumuman kepada peserta didik kelompok yang menang. Setiap kelompok akan mendapatkan hadiah atau penghargaan sesuai dengan skor yang didapatkan dan apabila skor rata-rata memenuhi syarat kriteria yang sudah ditentukan.³⁷

c. Langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas (Class Presentations)

Pada pembelajaran awal, pendidik memberikan materi dan menjelaskan materi dalam penyajian kelas. Pendidik juga harus menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan LKPD dan menjelaskan secara singkat isi LKPD yang sudah dibagikan pada setiap kelompok. Biasanya kegiatan seperti ini

³⁷ Ibid. 205

dilakukan dengan pembelajaran langsung dan menggunakan metode konvensional yang dipimpin oleh pendidik.

Pada waktu dilakukan penyajian kelas para peserta didik harus benar-benar memperhatikan penjelasan pendidik dan memahami materi yang disampaikan, karena materi tersebut akan sangat membantu peserta didik bekerja lebih baik lagi saat bekerja dalam kelompok dan dalam mengikuti game karena skor permainan atau game akan menentukan skor dalam kelompok.

2) Belajar Dalam Kelompok (Teams)

Pada tahap ini pendidik membagi kelas kedalam beberapa kelompok belajar berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik berdasarkan ulangan harian sebelumnya, jenis kelasm, etnik, dan ras. Kelompok ini biasanya terdiri dari 3 sampai 5 peserta didik. Kelompok tersebut berfungsi untuk memperdalam materi bersama-sama dengan teman sekelompok dan lebih khusus untuk mempersiapkan diri setiap anggota anggota kelompok untuk mengikuti game atau permainan agar bekerja secara optimal. Setelah pendidik selesai melakukan penyajian kelas, kelompok belajar mempunyai tugas untuk memahami lembar kerja.

Pada kegiatan pembelajaran kelompok ini peserta didik memiliki tugas yaitu mendiskusikan bersama mengenai masalah-masalah, membandingkan hasil jawaban, memeriksa dan memperbaiki kembali kesalahan-kesalahan kelompoknya jika teman sekelompok ada yang melakukan kesalahan.³⁸

³⁸ Ibid., 206 .

3) Permainan

Permainan atau game terdiri dari beberapa pertanyaan- pertanyaan yang sesuai dengan materi yang sudah disampaikan, dan dibuat untuk menguji kemampuan pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian materi dan diskusi kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan bernomor.

Pada game atau permainan ini dimainkan dimeja turnamen atau lomba yang dilakukan 3 orang peserta didik perwakilan dari masing-masing kelompok. Peserta didik membuka kertas dan menjawab soal-soal berdasarkan menu yang didapat. Peserta didik yang bisa menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor dan skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk skor turnamen.³⁹

4) Turnamen atau lomba (Tournament)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar dimana dilakukan permainan atau game. Pada permainan ini biasanya dilakukan diakhir pekan atau setiap unit pendidik selesai melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah selesai mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Pada perlombaan pertama pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik yang memiliki kemampuan tertinggi prestasinya dikelompokkan kedalam meja I, tiga peserta didik yang memiliki kemampuan sedang dalam prestasinya dikelompokkan kedalam meja II, dan seterusnya.

³⁹ Ibid., 207.

5) Penghargaan Kelompok (Team Recognize)

Pada tahap terakhir setelah turnamen atau perlombaan dilakukan, pendidik mengumumkan kelompok mana yang mendapatkan skor tertinggi dan menjadi pemenang, kemudian masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah atau penghargaan apabila skor memenuhi rata-rata skor skriteria yang telah ditentukan. Kelompok mendapatkan julukan nama “Super Team” jika rata-rata skor yang didapat 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata skor yang didapat 50-40 dan “Good Team” apabila rata-rata skor yang didapat 40 kebawah. Hal ini dapat membuat peserta didik senang atas prestasi yang telah mereka lakukan dan mereka dapatkan.⁴⁰

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament

a. Kelebihan model pembelajaran TGT:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi (cerdas) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan akademis rendah juga ikut aktif dalam pembelajaran dan memiliki peranan penting dalam kelompok belajarnya.
- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling mengharga satu sama lain dengan anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran TGT menjadikan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam

⁴⁰ Ibid., 207

- mengikuti pembelajaran karena pendidik menjanjikan sebuah penghargaan atau hadiah untuk peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran ini membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar karena ada kegiatan permainan yang dilakukan berupa turnamen dalam model ini.
- b. Kekurangan model pembelajaran TGT
- 1) Pembelajaran model TGT membutuhkan waktu yang lama.
 - 2) Pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan model ini.
 - 3) Pendidik harus sudah mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan dikelas. Seperti membuat soal-soal untuk setiap meja turnamen, dan pendidik harus tau urutan kemampuan akademis yang dimiliki oleh peserta didik dari yang terendah sampai tertinggi.⁴¹

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Adapun Pengertian hasil belajar menurut beberapa para ahli yakni:

- a. Pendapat dimiyati bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu tindak interaksi belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak belajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar.⁴²
- b. Menurut pajarianto, hasil belajar adalah kecakapan atau kemampuan yang telah dimiliki oleh seseorang setelah ia mengikuti pembelajaran.⁴³

⁴¹ Ibid., 208.

⁴² Mudjiono Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 3.

⁴³ Pajarianto, *Hakikat Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 15.

- c. Menurut pandangan thobroni dan mustofa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi saja.⁴⁴
- d. Sanjaya berpendapat bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa menerima pengalaman belajar sebagai tingkat kemampuan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan kompetensi kemampuan dasar yang didalamnya terdapat indikator-indikator yang dapat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam bentuk evaluasi pembelajaran.⁴⁵
- e. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses pembelajaran ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan sikap, tingkah laku serta perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar.⁴⁶
- f. Menurut Hamalik hasil belajar ialah suatu hal yang membuat perubahan tingkah laku pada diri seorang yang bisa diamati serta diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut bisa diartikan sebagai terjadinya peningkatan serta pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, serta yang tidak tahu menjadi tahu.⁴⁷

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri siswa, setelah mengikuti materi pembelajaran dimana perubahan tingkah laku yang

⁴⁴ Muhammad Thobroni dan Ahmad Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Arr- Ruzz Media, 2011), 22.

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2008), 27.

⁴⁶ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005)., 92

⁴⁷ Omaer Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 30.

dicapai tersebut adalah mencapai ke perubahan yang lebih baik dari sebelumnya serta yang tidak tahu menjadi menjadi tahu.

Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan tolak ukur keberhasilan sistem pembelajaran yang diberikan guru, berhasil atau tidak. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang inginkan tercapai. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya kompetensi tersebut, guru mengadakan tes setelah menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, dari hasil tes ini diketahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar.

Secara teoritis Bloom menjelaskan dalam buku Chairul Anwar terdapat tiga domain tujuan ranah hasil belajar, yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik. Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom, yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotoris.

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni: penerimaan, jawaban/reaksi, penilaian, penghargaan, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas enam aspek yakni: persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, respon tampak kompleks, penyesuaian, dan penciptaan.⁴⁸

⁴⁸ Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD. 2017),. 201-203

2. Ciri – ciri hasil belajar

Adapun ciri-ciri hasil belajar yang diperoleh siswa melalui proses belajar yaitu:

- a. Siswa dapat mengingat fakta, perinsip, konsep yang telah dipelajarinya.
- b. Siswa dapat memberikan contoh dari perinsip dan konsep yang telah dipelajarinya
- c. Siswa dapat mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari.
- d. Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk belajar lebih lanjut.
- e. Siswa terampil mengadakan hubungan sosial seperti bekerja sama dengan siswa lainnya.
- f. Siswa memperoleh kepercayaan diri bahwa ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan melakukan tugas belajar seperti timbul semangat belajar, tidak mudah putus asa, tidak merasakan adanya beban bila diberi pekerjaan rumah, adanya usaha sendiri untuk menuntaskan masalah belajar dan lain-lainnya.
- g. Siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya minimal 75% dari yang seharusnya ia capai, sesuai tujuan intruksional khusus yang duperuntukkan baginya.⁴⁹

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah siswa mampu mengetahui materi yang telah disampaikan oleh pendidik dan mampu mengaplikasikannya dalam setiap proses pembelajaran.

3. Indikator Hasil Belajar

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Kunci pokok untuk memperoleh

⁴⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru ,2001), 8.

ukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis besar indikator.⁵⁰

Adapun indikator yang sangat berhubungan dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar adalah kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan. Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa indikator adalah perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.⁵¹

Berikut ini disajikan kata-kata operasional yang dapat digunakan untuk indikator hasil belajar, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

Aspek	Kompetensi	Indikator Hasil Belajar
Kognitif	Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi	Menebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, memberi nama, memberi label, melukiskan. Menerjemahkan, merubah, mengeneralisasikan, menguraikan, merumuskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat dan menjelaskan. Mengoperasikan, mengubah, mengatasi,

⁵⁰ Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 115.

⁵¹ E. Mulyasa, *Kurikulum satuan tingkat pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 139.

		<p>menggunakan, mempertunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung. Membagi-bagi, menguraikan, memilih, dan membedakan. Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerpakan, memadukan dan merencanakan. Mengkritisi, menafsirkan, mengadili dan memberikan evaluasi.</p>
Afektif	<p>Penerimaan, menanggapi, penanaman, pengorganisasian, karakteristik</p>	<p>Mempercayai, memilih, mengikuti, mengalokasikan dan bertanya. Konfirmasi, membaca, menjawab, membantu, melaksanakan, melaporkan dan menampilkan. Menginisiasi, melibatkan, mengundang, mengusulkan dan melakukan. Memverifikasikan, menyusun dan menyatukan, menghubungkan dan mempengaruhi. Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.</p>
Psikomotorik	<p>Pengamatan, peniruan, pembiasaan, penyesuaian</p>	<p>Mengamati proses. Memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian setiap artikulasi. Melatih, merubah, membongkar setiap struktur, membangun kembali sebuah struktur, dan menggunakan sebuah model. Membiasakan</p>

		perilaku yang sudah dibentuknya, mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten, menyesuaikan model, mengembangkan model dan menerapkan model. ⁵²
--	--	---

Berdasarkan table 2.1, maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil beberapa indikator sebagai tolak ukur keberhasilan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Gmaes Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 02 Way Tenong Tahun Pelajaran 2022/2023.

4. Pengukuran hasil belajar

Untuk mengukur hasil belajar diperlukan Teknik evaluasi belajar, sebagaimana pendapat Ngalm Purwanto bahwa penilaian atau evaluasi itu dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Penilaian formatif, adalah penilaian untuk mencari feed back (timbang balik), yang selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang sedang atau sudah dilaksanakan.
- b. Penilaian summatif, adalah penilaian untuk memperoleh data atau informasi sampai mana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah diberi jangka waktu tertentu.⁵³

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa untuk mengukur hasil belajar dapat menggunakan Teknik evaluasi formatif dan summatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilakukan setiap selesai dipelajari

⁵² Ibid, 139.

⁵³ Ngalm Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 61.

suatu unit pelajaran tertentu. Dan evaluasi summatif merupakan Teknik evaluasi yang digunakan setiap akhir pengajaran suatu program atau sejumlah unit pembelajaran tertentu.

5. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran, tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Keduanya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor internal :

1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan yang meliputi:

a) Faktor intelektual terdiri atas:

- Faktor potensial, yaitu inteligensi dan bakat.
- Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.

b) Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional dan sebagainya.

b. Faktor eksternal berupa :

1) Faktor sosial yang terdiri atas:

- a) Faktor lingkungan keluarga.
- b) Faktor lingkungan sekolah.
- c) Faktor lingkungan masyarakat.
- d) Faktor kelompok.

- 2) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- 3) Faktor lingkungan fisik: fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
- 4) Faktor spritual atau lingkungan keagamaan.⁵⁴

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung dan tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Ada beberapa pendapat yang mendefinisikan pengertian dari Pendidikan Agama Islam: Abdul Majid menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat, sehingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.⁵⁵

Menurut Akmal Hawi, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui bimbingan, pengarahannya atau latihan dengan memerhatikan tuntutan untuk menghormati agama

⁵⁴ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi dan kompetensi)*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), 10-11.

⁵⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 11.

lain dalam hubungan kerukunan umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.”⁵⁶

Sedangkan menurut Fadhil Al-Jamali dalam Bukhori Umar mendefinisikan pendidikan agama Islam adalah upaya mengembangkan, mendorong serta mengajak manusia lebih maju dengan berlandaskan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia, sehingga terbentuk pribadi yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan akal, perasaan, maupun perbuatan.⁵⁷

Dari beberapa definisi di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk dapat meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pada dasarnya tujuan merupakan sasaran yang akan dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang yang melakukan suatu kegiatan. Tujuan mempunyai arti yang sangat penting bagi keberhasilan sasaran yang diinginkan, arah atau pedoman yang harus ditempuh dalam melaksanakan kegiatan. Tanpa adanya tujuan maka tujuan yang akan dicapai tidak jelas. Demikian pula dengan pelaksanaan Pendidikan Agama Islam, harus memiliki tujuan yang akan dicapai karena tujuan itu sangat penting.

Pendidikan Agama Islam secara umum bertujuan untuk membentuk pribadi manusia menjadi pribadi yang mencerminkan ajaran-ajaran Islam dan bertakwa kepada Allah, atau hakikat tujuan pendidikan Islam adalah terbentuknya insan kamil. Tujuan Pendidikan Agama

⁵⁶ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 19.

⁵⁷ Bukhori Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018) 31

Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengamalan serta pengaplikasiannya dalam kehidupan sekaligus menjadi pegangan hidup.⁵⁸

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi kajian materi dari proses penanaman atau pendidikan itu sendiri.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan diri sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya (*hablumminallah wa hablumminannas*).

Ruang lingkup pendidikan islam juga identik dengan aspek-aspek pengajaran agama islam karena materi yang terkandung didalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Apabila dilihat segi pembahasannya maka ruang lingkup pendidikan Agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah adalah:

a. Keimanan (Ilmu Tauhid)

Pengajaran dan pendidikan keimanan berarti proses belajar mengajar tentang berbagai aspek kepercayaan. Dalam mata pelajaran keimanan, inti pembahasan adalah tentang ke-Esaan Allah SWT. Oleh karena itu, ilmu tentang keimanan ini disebut juga Tauhid. Ruang lingkup pengajaran keimanan itu meliputi rukun Iman yang enam, yakni percaya kepada Allah SWT, kepada para Rasul Allah SWT, kepada para Malaikat, kepada Kitab-kitab Suci yang diturunkan kepada para Rasul

⁵⁸ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam.*, 20.

Allah SWT, kepada Hari Kiamat, kepada Qadha' dan Qadar.⁵⁹

b. Ibadah (Ilmu Fiqih)

Dalam pengertian yang luas, ibadah itu adalah segala bentuk pengabdian yang ditujukan kepada Allah SWT semata yang diawali oleh niat. Materi pelajaran ibadah ini seluruhnya dimuat dalam ilmu Fiqih. Selain membicarakan ibadah, juga membicarakan kehidupan sosial, seperti perdagangan (jual-beli), perkawinan, perceraian, kekeluargaan, warisan, pelanggaran, hukuman, perjuangan (jihad), politik (pemerintahan), makanan, minuman, pakaian dan lain sebagainya.⁶⁰

c. Al-Quran

Membaca Al-Quran tidak sama dengan membaca buku atau kitab suci lain. Membaca Al-Quran adalah ibadah. Membaca Al-Quran juga merupakan suatu ilmu yang mengandung seni, yakni seni baca Al-Quran. Isi pengajaran Al-Quran diantaranya adalah pengenalan huruf hijaiyah, cara membunyikannya, bentuk dan fungsi tanda baca dan tanda berhenti, dan lain sebagainya. Ruang lingkup pengajaran Al-Quran ini lebih banyak berisi pengajaran yang memerlukan banyak latihan dan pembiasaan.⁶¹

d. Akhlak

Akhlak merupakan bentuk bathin dari seseorang. Pengajaran akhlak berarti pengajaran tentang bentuk bathin seseorang yang kelihatan pada tindak tanduknya (tingkah lakunya). Pembentukan ini dapat dilakukan dengan memberikan pengertian tentang baik buruk kepentingannya dalam kehidupan, memberikan ukuran baik buruk, melatih dan membiasakan berbuat, mendorong dan memberi sugesti agar mau dan senang berbuat. Dasar pelaksanaannya, pengajaran ini berarti

⁵⁹ Zakiah Darajat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), 84.

⁶⁰ Ibid., 85.

⁶¹ Ibid., 90.

proses kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak mulia.⁶²

e. Muamalah

Muamalah merupakan sebagian perincian dari ilmu Fiqih. Ilmu ini lebih membahas tentang hubungan sosial antar manusia, yakni muamalat madaniyat dan muamalat maliyat. Muamalat madaniyat membahas masalah-masalah yang dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan harta kekayaan, harta milik, harta kebutuhan dan cara menggunakan serta mendapatkannya. Sedangkan muamalat maliyat membahas masalahmasalah yang dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan harta kekayaan milik bersama baik masyarakat kecil atau besar seperti Negara (perbendaharaan negara yaitu baitul mal).⁶³

f. Syariah (Ilmu Hukum)

Syari'ah merupakan ilmu yang mempelajari tentang syariat atau hukum Islam. Ayat pertama yang berbunyi "Iqra" merupakan pensyariatan pertama hukum Islam. Perintah membaca, merupakan syariat yang pertama dalam ajaran agama Islam. Ilmu ini membicarakan mulai dari hukum pertama dalam Islam sampai kepada berbagai hukum dalam kehidupan manusia sehari-hari.⁶⁴

g. Tarikh (Ilmu Sejarah)

Tarikh Islam disebut juga Sejarah Islam. Pengajaran tarikh Islam sebenarnya pengajaran sejarah, yakni sejarah yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan umat Islam, seperti kerajaan besar yang berkuasa di luar tanah Arab sebelum datangnya Islam, peperangan yang dilakukan oleh Nabi Muhammad Saw dan para sahabat melawan orang kafir, pemerintahan pada zaman Nabi Saw dan para sahabat,

⁶² Ibid., 98

⁶³ Ibid.,102

⁶⁴ Ibid., 108

riwayat hidup Nabi Muhammad Saw dan masih banyak lagi yang lainnya.⁶⁵

Mengingat betapa pentingnya Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik, maka Pendidikan Agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan disekolah dengan sebaik-baiknya.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁶⁶

Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantu media roda putar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 2 Way Tenong Kabupaten Lampung Barat.

H_o : Tidak ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantu media roda putar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 2 Way Tenong Kabupaten Lampung Barat.

⁶⁵ Ibid., 112

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 99-100.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama Departemen. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Syamil Qur'an.
- Alwi Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cetakan Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anwar Chairul. 2014. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, Yogyakarta: SUKA-Pres.
- Anwar Chairul. 2017. *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kotemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Anwar Chairul. 2019. *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21*, Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyafah Abas. 2019. *Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*, TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 6 No. 1.
- Darajat Zakiah, dkk. 2005. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan RI. 2004. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Ginnis Paul. 2008. *Trik dan taktik mengajar*, Jakarta; Indeks.
- Hamalik Omaer. 2007. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hawi Akmal. 2013. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Herlenah, *Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam "Model Pembelajaran PAI"*, 27 Februari 2022. SMP Negeri 02 Way Tenong.
- Huda Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran & Pembelajaran*, Yogyakarta; Pustaka Pelajar.

- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada.
- Kusumawati Naniek, ”*Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun*”. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, Volume. 4. No. 1.,
- Majid Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT. Rosda Karya.
- Mudjiono Dimiyati. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibbinsyah. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum satuan tingkat pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narbuko Cholid dan Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Penulisan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuryadi, dkk.. 2017. *Dasar Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pajarianto. 2003. *Hakikat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*, Jakarta; Rajawali Pers.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*, Jakarta; Rajawali Pers.
- Sani Abdullah Ridwan. 2019. *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara,.
- Shoimin Aris. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin E Robert. 2010. *Cooperative Learning; Teori Riset dan Praktik*, penerjemah Narulita Yusron . Bandung: Nusa Media.

- Sudijono. 2009. *Pengantar evaluasi pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana Nana. 2001. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana Nana. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani Nunuk, Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*, Yogyakarta; Ombak Dua.
- Syah Darwyan. 2009. Supardi, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media.
- Syah Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta; Bumi Aksara.
- Tairedja Tukiran, dkk. 2013 *Model-model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Bandung: Alfabeta.
- Tanzeh Ahmad. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- Thobroni Muhammad, Mustofa Ahmad,. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Arr- Ruzz Media.
- Tohirin. 2014. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi dan kompetensi)*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana.
- Triswanto D Sugeng . 2010. *Skripsi & Menghadapi Presentasi Bebas Stres*, Jakarta: Suka Buku.
- Umar Bukhori. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta; Amzah.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Sinar Grafika.

Wina Sanjaya. 2008. *Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.

