

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMEN* (TGT) BERBANTU MEDIA
AUDIO VISUAL DALAM MENGATASI
KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA PLUS
WALISONGO LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

CLAUDIA ANGELIANTI

NPM 2011010030



Program Studi Pendidikan Agama Islam

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1445 H /2024 M

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMEN* (TGT) BERBANTU MEDIA
AUDIO VISUAL DALAM MENGATASI
KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA PLUS
WALISONGO LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

CLAUDIA ANGELIANTI

NPM 2011010030

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : DR. UMI HIJRIYAH, S.AG., M.PD

Pembimbing II : DR. NUR ASIAH, M.Ag

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1445 H /2024 M

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh beberapa permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di MA Plus Walisongo Lampung Utara , sehingga aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan observasi diketahui bahwa aktivitas peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan peserta didik lainnya, peserta didik yang umumnya pasif, jarang memunculkan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta perhatian siswa terhadap proses pembelajaran berkurang karena merasa jenuh . Dikarenakan kurangnya variasi guru dalam menggunakan model pembelajaran dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik.

Maka dari pemaparan latar belakang tersebut yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) berbantu media audio visual dapat mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MA Plus Walisongo Lampung Utara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournamens* (TGT) berbantu media audio dapat mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI IIS MA Plus Walisongo Lampung Utara, dengan jumlah 14 peserta didik, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam tahun pelajaran 2024/2025 menggunakan kurikulum 2013. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media audio visual dapat mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI MA pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MA Plus Walisongo Lampung Utara. Berdasarkan grafik yang ada, terbukti adanya peningkatan hasil belajar dan semangat belajar sehingga peserta didik tidak jenuh dan aktif pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam kelas XI IIs yang telah mencapai KKM, sebelum diterapkan model pembelajaran TGT hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam masih rendah. Diperoleh dari data awal dengan jumlah 14 peserta didik yang tuntas hanya 3 peserta didik dengan persentase 21,42% . Sedangkan yang tidak tuntas 11 peserta didik dengan persentase 78,57%. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dengan jumlah 14 peserta didik yang tuntas bertambah menjadi 7 peserta didik dengan persentase 50%, sedangkan yang tidak tuntas 7 peserta didik dengan persentase 50%. Selanjutnya pada siklus ke dua dengan jumlah 14 peserta didik yang tuntas bertambah menjadi 12 peserta didik dengan persentase 85,8%, sedangkan yang tidak tuntas hanya 2 peserta didik dengan persentase 14,2%.

Kata Kunci : Pembelajaran kooperatif, Team games tournament (TGT), Kejenuhan Belajar

ABSTRACT

This research was motivated by several problems that occurred in learning activities at MA Plus Walisongo North Lampung, so that the activities and learning outcomes obtained by students had not reached the predetermined KKM. Based on observations, it is known that students' activities are less active and less enthusiastic in participating in learning because students cannot interact with other students, students are generally passive, rarely ask questions or answer questions given by the teacher and students' attention to the learning process is reduced because feel bored. Due to the lack of teacher variation in using learning models, it can influence students' learning activities.

So, from the background explanation, the problem in this research is: Can the application of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by audio-visual media be able to overcome the learning boredom of class XI students in the subject of Islamic cultural history at MA Plus Walisongo, North Lampung. The aim of this research is to find out whether the application of the *Team Games Tournaments* (TGT) cooperative learning model assisted by audio media can overcome the learning boredom of class XI students in the subject History of Islamic Culture.

This research is included in Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings. One cycle consists of 4 activity stages, namely the planning stage, implementation stage, observation stage and reflection stage. The subjects in this research were class XI IIS MA Plus Walisongo Lampung Utara, with a total of 14 students learning the history of Islamic culture for the 2024/2025 academic year uses the 2013 curriculum. The data collection technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis.

The results of this research show that through the application of the *Teams Game Tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by audio-visual media, it can overcome the learning boredom of class XI MA students on the subject of history of Islamic culture at MA Plus Walisongo, North Lampung. Based on the existing graph, it is proven that there has been an increase in learning

outcomes and enthusiasm for learning so that students are not bored and active in the History of Islamic Culture subject in class low. Obtained from initial data with a total of 14 students, only 3 students completed it with a percentage of 21.42%. Meanwhile, 11 students did not complete with a percentage of 78.57%. After implementing the TGT type cooperative learning model in the first cycle, there was an increase, namely with the number of 14 students who completed it increasing to 7 students with a percentage of 50%, while the number of students who did not complete it increased to 7 students with a percentage of 50%. Furthermore, in the second cycle, the number of 14 students who completed increased to 12 students with a percentage of 85%, while only 2 students did not complete with a percentage of 14.2%.

Keywords: Cooperative learning, Team games tournament (TGT), Learning Burnout



SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Claudia Angelianti
NPM : 2011010030
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT) BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA PLUS WALISONGO LAMPUNG UTARA” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun plagiasi dari karya orang lain terkecuali pada bagian-bagian yang telah dirujuk dalam footnote atau daftar pustaka. Jika di lain waktu terbukti adanya penyimpangan di dalam karya ini, maka tanggung Jawab sepenuhnya ada pada diri penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Februari 2024
Penulis

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features a portrait of a man and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10.000', and 'METAL TEMPEL'. The signature is written in black ink over the stamp.

Claudia Angelianti
NPM. 2011010030



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

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games Tournament (TGT) Berbantu Media Audio Visual Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Ma Plus Walisongo Lampung Utara

Nama : Claudia Angelianti

NPM : 2011010030

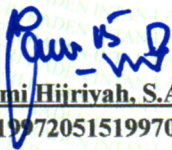
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

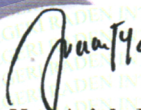
MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

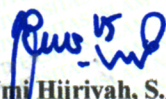

Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd
NIP. 197205151997032004

Pembimbing II


Dr. Nur Asiah, M.Ag
NIP. 197107092002122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam


Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd
NIP. 1997205151997032004



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

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMEN* (TGT) BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA PLUS WALISONGO LAMPUNG UTARA**, Disusun oleh **CLAUDIA ANGELIANTI, NPM : 2011010030**, Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqasyah di **Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan** pada Hari/Tanggal : **Senin, 25 Maret 2024**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : **Drs. Sa'idy, M.Ag** (.....)
Sekretaris : **Muhammad Mustofa, M.Pd** (.....)
Penguji Utama : **Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I.** (.....)
Penguji Pendamping I : **Dr. Umi Hijriyah, S.Ag, M.Pd.** (.....)
Penguji Pendamping II : **Dr. Nur Asiah, M.Ag** (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP : 196406281988032002



MOTTO

اللَّهُ الَّذِيْنَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

(Q.S. Al- Mujadilah:11)¹



¹Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Fatah* (Bandung:CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2011). 273.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat serta kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan dengan rahmat dan ridho-NYA yang memberikan petunjuk bagi hamba-hambanya yang senantiasa bersyukur. Shalawat beriringkan salam selalu tucurahkan kepada suri tauladan yakni Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh perjuangan, kesabaran dan keridhoan hati, dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas maka skripsi ini kupersembahkan kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku yang selalu mendoakan serta memberikan dorongan sehingga skripsi ini terselenggarakan, yakni:

1. Kedua orangtuaku yang aku cintai dan sayangi, Ayahku Sujianto dan ibuku Rita Astuti, yang telah menyayangi, mengasahi, mendidik, membangkitkan semangat, serta selalu mendoakan penulis untuk meraih keberhasilan. Oleh karena itu terimakasih untuk segala pengorbanan dan doa yang telah mengiringi langkahku menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adik-adikku tersayang, Aulia Dwivayanti, M. Nouval Wijayanto dan M. Rafif wijayanto, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, kalian merupakan alasan untuk terus berjuang serta semangat untuk menjalani setiap episode kehidupanku.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memberikan pengalaman kepada penulis, mengajarkan penulis untuk belajar, berfikir dan bertindak lebih baik.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Claudia Angelianti, dilahirkan di Tiuh Balak Pasar, Way Kanan, pada tanggal 28 Agustus 2002, anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan bernama Sujianto dan Rita Astuti. Dan penulis memiliki 3 orang adik yaitu Aulia Dwivayanti, M. Nouval Wijayanto dan Muhammad Rafif Wijayanto.

Pendidikan penulis dimulai dari TK Islam Ar Ridho (2007-2008), SD Negeri Bumi Ratu (2008-2014), SMPN 01 Baradatu (2014-2017), MA Plus Walisongo (2017-2020), kemudian penulis melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 tahun akademik 2020/2021.

Pada tahun 2023 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gunung Sugih, Kecamatan Kedondong, Kabupaten Pesawaran, kemudian melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 09 Bandar Lampung. Selama menempuh pendidikan strata satu penulis mengikuti organisasi intra yaitu HMJ Pendidikan Agama Islam Tahun pada bidang PSDM.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum WR. Wb

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan ridha-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) Berbantu Media Audio Visual Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Plus Walisongo Lampung Utara” . Shalawat beriringan salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan yakni Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir perkuliahan dan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Keguruan (FTK) UIN Raden Intan Lampung beserta para pegawai dan staf dekanat.
2. Ibu Dr. Umi Hijriyah, S.Ag.,M.Pd selaku kepala jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang telah memberikan arahan sehingga penulis mencapai titik ini.
3. Ibu Dr. Umi Hijriyah, S.Ag.,M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya, membantu, mengarahkan, dan senantiasa sabar serta memberi masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dr. Nur Asiah, M.Ag selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya, membantu, mengarahkan, dan senantiasa sabar serta memberi masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan saran dan

bimbingannya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Kepala Perpustakaan Pusat dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Almamaterku tercinta, kampus hijau Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan memberikan ilmu dan memberi banyak pengalaman kepada penulis selama perkuliahan.
8. Kepada selaku kepala Madrasah MA Plus Walisongo Ustadz H. Imam Khoirul Huda, M.Pd.I yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian ini.
9. Ustadz Ridho Hidayat, M.Pd selaku guru sejarah kebudayaan islam yang selalu membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, dan untuk adik-adikku kelas XI IIS yang telah membantu, respon dan support yang baik dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT, dan semoga kalian menjadi anak-anak yang sukses dan dapat membanggakan kedua orang tua. Aamiin ya Robbal'Aalamiin
10. Teman-teman seperjuangan PAI kelas C Angkatan 2020 serta seluruh rekan Prodi PAI Angkatan 2020.
11. Teman-teman KKN kelompok 166 desa gunung Sugih serta Teman-teman PPL
12. Keluarga tercinta, ayah dan ibu, beserta saudara-saudari yang penulis sayangi. Yang selalu memberikan do'a, semangat, motivasi dan nasihat untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabatku Devi Silviyani, Dinda Arista Dewi, terimakasih telah menemani penulis disaat suka dan duka, yang selalu membantu, mendukung dan memotivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
14. Rekan kost Hafika dan adik-adik kost hafika, Nada Putri Pertiwi, Amelia Sholihah, Dian Prayitna yang selalu menghibur dan memberi semangat kepada penulis.
15. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

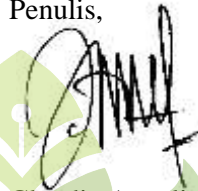
Semoga Allah SWT membalas amal baik bagi semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

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.

Wassalamualaikum WR. Wb

Bandar Lampung, Februari 2024

Penulis,



Claudia Angelianti
NPM. 2011010030



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
PERSETUJUAN.....	viii
PENGESAHAN.....	ix
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	.xi
RIWAYAT HIDUP	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	12
D. Batasan Penelitian	12
E. Rumusan Masalah	13
F. Tujuan Penelitian.....	13
G. Manfaat Penelitian.....	13
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	14
I. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II LANDASAN TEORI.....	21
A. Model Pembelajaran Kooperatif.....	21

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)	31
C. Media Audio Visual	37
D. Kejenuhan Belajar	39
E. Peserta Didik	49
F. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	51
G. Hipotesis Tindakan.....	53
BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian.....	55
C. Subjek Penelitian.....	59
D. Peran dan Posisi Peneliti	59
E. Tahapan Intervensi Tindakan	60
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	63
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	64
H. Teknik Pengumpulan Data	65
I. Keabsahan Data.....	67
J. Analisis dan Interpretasi Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	69
1. Visi dan Misi MA Plus Walisongo Lampung Utara	69
2. Tujuan MA Plus Walisongo Lampung Utara.....	70
3. Struktur Organisasi MA Plus Walisongo Lampung Utara .	71
4. Keadaan Pendidik dan Karyawan MA Plus Walisongo Lampung Utara.....	72
5. Data Peserta Didik MA Plus Walisongo Lampung Utara ..	72
6. Sarana dan Prasarana MA Plus Walisongo Lampung Utara	73
B. Analisis Data	91

C. Pembahasan.....	94
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	103
A. Kesimpulan	103
B. Rekomendasi	103
DAFTAR RUJUKAN.....	105
LAMPIRAN.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Angket Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS MA Plus Walisongo Lampung Utara	11
Tabel 4.1	Data Tenaga Pengajar	72
Tabel 4.2	Jumlah Seluruh Peserta Didik	72
Tabel 4.3	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	81
Tabel 4.4	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	89
Tabel 4.5	Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I	91
Tabel 4.6	Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	92
Tabel 4.7	Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus-Siklus II	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Observasi	113
Lampiran 2	Pedoman Dokumentasi.....	114
Lampiran 3	Konsultasi Skripsi	115
Lampiran 4	Lembar Penilaian Observasi Guru.....	116
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	119
Lampiran 6	Materi SKI Siklus I dan II	137
Lampiran 7	Soal Pre tes/Evaluasi Peserta didik.....	150
Lampiran 8	Angket kejenuhan belajar peserta didik.....	158
Lampiran 9	Surat Balasan Pra Penelitian.....	160
Lampiran 10	Surat balasan mengadakan penelitian.....	161
Lampiran 11	Hasil angket kejenuhan belajar peserta didik.....	162
Lampiran 12	Dokumentasi Kegiatan	164
Lampiran 13	Hasil Turnitin.....	172



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum memaparkan isi skripsi ini, penulis terlebih dahulu akan mendeskripsikan penegasan judul proposal ini yang berguna untuk menghindari kesalahan di dalam memahami makna dan arti dari beberapa istilah yang terkait. Adapun judul proposal ini adalah “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Walisongo Lampung Utara”. Sehingga akan diperoleh gambaran yang jelas dan lengkap, penjelasan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar kelompok yang melibatkan kerja sama untuk saling membantu mengembangkan konsep, menyelesaikan persoalan, atau pengarahannya strategi untuk membentuk kerja kelompok, presentasi hasil kelompok dan laporan.¹

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT *Team Game Tournament* merupakan jenis pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang dikemas dalam bentuk permainan atau turnamen. Model pembelajaran ini dapat memotivasi peserta didik yang mampu maupun yang berkemampuan rendah untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam belajar.

Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) diadakan kompetisi sesuai

¹Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Paramaimu, 2017).
328.

dengan kemampuan peserta didik yang menantang seluruh peserta didik untuk menjadi yang terbaik di meja kompetisi. Penerapan model pembelajaran ini mencakup aktivitas seluruh siswa dalam kelompok kecil, tanpa adanya perbedaan status antar peserta didik.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, meliputi media yang dapat didengar, dilihat, dan yang dapat didengar dan dilihat. Adapun jenis dari media audio visual antara lain, film bingkai, film rangkai, media transparansi, film, televisi, video/ VCD dan CD.²

4. Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar merupakan suatu bentuk kesulitan belajar yang tidak selalu mudah untuk di atasi. Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat akibatkan timbulnya rasa enggan lesu dan tidak bersemangat atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar.³

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami penurunan baik dalam segi minat, motivasi, kinerja maupun prestasinya. Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi yang sangat tidak baik untuk dibiarkan.

5. Peserta Didik Kelas XI

Peserta didik merupakan orang yang ikut serta dalam proses pendidikan atau peserta didik yang belajar di sekolah. Peserta didik merupakan subjek fokus utama dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran sehingga para pendidik harus merasa atau menganggap

²Junaidi, *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV. Adam Abimata, 2020). 15

³Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Niaga Swadaya). 62

bahwa pemahaman dan perlakuan terhadap peserta didik sebagai suatu totalitas atau kesatuan.⁴

Jadi peserta didik kelas XI merupakan seseorang individu kelas XI yang sedang berkembang atau mengembangkan potensi melalui proses belajar dan pendidikan pada jenjang tertentu.

6. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran SKI merupakan suatu pelajaran yang mempelajari catatan perkembangan perjalanan muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.⁵

Mata pelajaran SKI merupakan salah satu bagian dari pelajaran agama Islam dan pelajaran yang di ajarkan pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTS), dan Madrasah Aliyah (MA).

7. MA Plus Walisongo Lampung Utara

Madrasah Aliyah Plus Walisongo merupakan suatu satuan pendidikan jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang pengelolannya dilakukan oleh Kementerian Agama. MA Plus Walisongo ini berada di Kalibangan Kec, Abung Selatan, Kab. Lampung Utara, Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan pendidik agar peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi transaksional dua arah antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lain untuk mencapai

⁴Deden Sopandi dan Andina Sopandi, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2021).

⁵Dkk Rohman, *Membumikan Pendidikan Karakter Dengan Paradigma Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah* (Yogyakarta: K-Media, 2021). 38.

tujuan yang telah ditentukan. Komunikasi transaksional merupakan suatu bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.⁶

Dalam pembelajaran digunakan model pembelajaran dengan penggunaan berbagai sumber daya (guru dan media) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Pembelajaran berarti upaya pembelajaran peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran berarti cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya pembelajaran peserta didik. Sebagai suatu cara, model pembelajaran dikembangkan dengan kaidah-kaidah tertentu sehingga membentuk suatu bidang pengetahuan tersendiri.⁷

Bahkan sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia. Di dalam Al-Quran berulang kali Allah memerintahkan kepada manusia agar mereka mencari ilmu pengetahuan tujuannya agar kehidupan mereka tidak mengalami kesusahan. Hal ini sebagaimana yang termaktub pada surah At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Terjemahan :

“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”. (At-Taubah: 122)

⁶Dimin damayanti, Dkk, *Jago Mendesain Pembelajaran (Untuk Guru Sekolah Dasar)* (Guepedia, 2021). 13.

⁷Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). 2.

Dari sini bisa kita ambil pelajaran bahwa ayat ini menerangkan akan pentingnya ilmu bagi urusan manusia. Melalui ilmu manusia dapat membedakan mana yang membawa manfaat untuk dirinya dan mana yang berbahaya untuk dirinya, yang baik untuknya dan yang buruk untuknya, yang benar dan yang salah.

Dalam proses belajar pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagian besar disajikan dengan model konvensional dan sedikit disertai tanya jawab. Hal ini menyebabkan siswa hanya menerima informasi dalam bentuk jadi dari guru dan siswa kurang dituntut untuk menguasai materi secara aktif dan mandiri. Sebagian besar mereka hanya mengharapkan bantuan dari guru tanpa ingin berusaha bekerjasama dengan teman. Kondisi belajar seperti itu menyebabkan terjadinya kejenuhan belajar peserta didik. Sehingga dalam mengatasi hal tersebut diperlukan suatu cara, misalnya guru melaksanakan pembelajaran dimana peserta didik ikut berperan aktif dalam proses belajar. Berhasil tidaknya banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi yang berkualitas ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan belajar peserta didik.

Dalam Model pembelajaran kooperatif ada beberapa jenis, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT). Model Pembelajaran Kooperatif TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku kata, dan ras. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama

dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru yang menuntut peserta didik untuk berpikir bersama kelompoknya. Setiap anggota kelompok diberi nomor dan berkesempatan menjawab pertanyaan dari guru.⁸ Berdasarkan observasi peneliti di MA Plus Walisongo Lampung Utara, ditemukan adanya beberapa permasalahan, diantaranya guru menggunakan model pembelajaran yang monoton, ceramah dan metode penugasan sehingga dampaknya peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan peserta didik lainnya, peserta didik yang umumnya pasif, jarang memunculkan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta perhatian siswa terhadap proses pembelajaran berkurang karena merasa jenuh.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu digunakan suatu metode yang memberdayakan peserta didik, dan juga dengan menggunakan media audio visual seperti video pembelajaran. Salah satu adalah dengan menggunakan metode diskusi. Metode diskusi adalah percakapan ilmiah yang responsif berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan – pertanyaan problematik, pemunculan ide – ide dan pengujian ide – ide ataupun pendapat yang dilakukan oleh beberapa orang yang bergabung dalam kelompok yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalah dan mencari kebenaran.⁹ Metode diskusi ini diharapkan dalam proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik. Penerapan metode diskusi dapat

⁸Winastwan Gora, Sunarto, *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010). 61

⁹Syaiful Syagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: CV Alfabeta, 2013). 208.

memberikan pengalaman belajar kreatif yang bermakna pada peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar. Kemampuan peserta didik menjadi berkembang sehingga akan berpengaruh terhadap mengurangi kejenuhan belajar dalam bidang akademis dan spiritual peserta didik.

Beberapa ilmuwan memberikan penjelasan akan makna dari pembelajaran sebagaimana yang disimpulkan oleh Pribadi (2009:10) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu”. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik mendapatkan ilmu agar dapat belajar dengan baik. Dan Diantara ilmu pendidikan agama Islam yang dipelajari di madrasah adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dalam mata pelajaran SKI yang dibahas adalah berbagai macam peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sejarah islam yang kemudian diambil hal-hal penting didalamnya, termasuk mengambil teladan akan prestasi dari tokoh-tokohnya yang luar biasa dan menghubungkannya dengan berbagai macam hal seperti sosial, politik, ekonomi dan lain sebagainya demi berkembangnya peradaban dan kebudayaan islam.¹⁰

Ada berbagai macam pelajaran yang diikuti peserta didik di sekolah. Seluruh pelajaran tersebut ada yang dianggap mudah dan menarik bagi peserta didik begitupun sebaliknya ada beberapa pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan bagi para peserta didik. Pelajaran sejarah adalah disiplin ilmu yang membahas tentang kejadian-kejadian yang terjadi di masa lalu. Karakter sejarah inilah yang boleh jadi membuat peserta didik cepat jenuh dalam proses pembelajaran. Padahal jika dinilai dari tingkat kesulitannya banyak pelajaran lain selain sejarah yang membutuhkan ketelatenan ekstra seperti Bahasa Arab, Matematika, Sains dan lain-lainnya. Walaupun

¹⁰Hardianti Daulay, ‘Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Di MTs. Ulumul Qur’an’, *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 1. No. 2 (2022), 154 <<https://doi.org/10.56114/edu.v1i2.270>>.

demikian sejarah tetap menjadi pelajaran yang kurang diminati kebanyakan peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran sejarah tidak tercapai secara maksimal.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ridwan dikutip oleh Dauly bahwa peserta didik lebih berminat pada pelajaran yang berbasis teknologi dan informasi ketimbang pelajaran sejarah kebudayaan islam yang cenderung kurang diminati. Untuk meraih keberhasilan dan kesuksesan dalam mencapai sebuah tujuan diperlukan sesuatu yang dinamakan dengan model pembelajaran. Dalam pendidikan pun demikian, agar proses pembelajaran dapat mencapai sebuah tujuan pendidikan tertentu maka dibutuhkan berbagai macam model pembelajaran didalamnya yang memuat perencanaan tentang susunan aktivitas. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kemp bahwa model pembelajaran adalah sarana untuk menggapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran.¹¹

Beberapa guru dalam mengajar sejarah masih menggunakan model pembelajaran ceramah. Dimana peserta didik hanya menjadi penerima informasi. Mereka hanya mendengarkan, membaca, menghafal dan mencatat materi yang disampaikan gurunya. Guru bertindak semangat pada kegiatan pembelajaran dan menjadi pusat perhatian peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sedangkan peserta didik hanya menjadi pendengar dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal demikianlah yang menjadikan peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Sehingga dengan itu mereka mencari cara untuk menghilangkan kejenuhannya semisal dengan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, tidur, mencoret-coret buku atau lain sejenisnya. Inilah dampak yang akan terjadi jika peserta didik telah mengalami kejenuhan. Menurut

¹¹Husniatus Salamah Zainiyati, *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif* (Surabaya: Putra Media Nusantara, 2010). 2.

Thursan Hakim, kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah sehingga timbul rasa lesu dan tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar.¹²

Tujuan pembelajaran kadangkala tak tercapai dikarenakan berbagai hal yang menghambatnya dan inilah yang menjadi bukti bahwa proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari kekurangannya. Salah satu kekurangannya tersebut adalah rasa jenuh dalam yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Perasaan jenuh ini dapat didefinisikan sebagai perasaan bosan atau menjemukan. Akibat dari perasaan jenuh ini menjadikan peserta didik tidak bisa mengerti materi yang diberikan oleh gurunya sebab kapasitas yang mereka miliki sudah tidak mencukupi. Mata pelajaran sejarah adalah ilmu yang menjenuhkan termasuk didalamnya ilmu sejarah kebudayaan Islam (SKI), ini seperti yang dikatakan oleh M. Hanafi. Peserta didik seringkali mengantuk ketika guru mengajar pelajaran ini, dikarenakan ciri khas pelajaran ini adalah membahas tentang masa lalu yang tak terulang lagi, dengan itu peserta didik merasa tak perlu mempelajarinya. Inilah mengapa guru perlu mengemasnya dengan metode yang tepat agar peserta didik tidak merasa jenuh.¹³ Penyebab kejenuhan belajar sejarah kebudayaan Islam (SKI) ini sebagaimana pendapat yang disampaikan oleh Supardi bahwa pengalaman kejenuhan belajar siswa ini disebabkan oleh gaya mengajar pendidik yang masih menggunakan metode ceramah, dimana dalam metode ini peserta didik cenderung pasif dalam arti mereka hanya menjadi pendengar bagi guru yang sedang menjelaskan materi, inilah yang menjadikan peserta didik merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran.¹⁴

¹²Najamuddin Muhammad, *TEACHLIKE FUN TEACHER Metode Pembelajaran Menyenangkan Ala Finlandia* (Araska Publisher, 2020).12

¹³ M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Direktorat Jendral Pendidikan Islam:Kemenag RI 2012, 2012). 269.

¹⁴Hardiyanti Daulay, 'Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Di MTs. Ulumul Qur'an'. 154.

Pada saat melaksanakan pra penelitian pada tanggal 12 November, 24 November dan 09 November 2023, peneliti mendapati kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 11, beliau menerapkan metode ceramah pada kegiatan pembelajaran. Pada waktu itu guru menjelaskan materi masa kelemahan sampai runtuhnya Bani Umayyah I Damaskus dengan menjelaskan materi secara singkat dan jelas dengan model pembelajaran yaitu ceramah. Tidak menggunakan model pembelajaran lain dan tidak menggunakan alat bantuan media pembelajaran yang kreatif hanya menggunakan papan tulis dan spidol.

Respon peserta didik bermacam-macam, sebagian peserta didik ada yang memperhatikan guru mengajar ada pula yang mengabaikan dan ada yang menyimak, mencatat materi, sebagian yang lain bercanda dan mengobrol dengan teman sebangkunya, dan ada pula yang meletakkan kepalanya diatas meja.¹⁵ Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik, Respon peserta didik bermacam – macam, salah satunya yaitu yang di katakan oleh HCP dia mengatakan bahwa “ pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membuat saya bosan karena guru hanya menjelaskan saja, dan terus diminta untuk membuat tugas merangkum.”

Berbeda dengan SP bahwa “ pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sulit untuk saya pahami karena banyak nya kejadian dan nama khalifah yang membuat saya bingung.”¹⁶

Dari hasil angket kejenuhan belajar yang telah peneliti berikan kepada peserta didik di MA Plus Walisongo Lampung Utara, para peserta didik belum menunjukkan hasil yang maksimal dalam belajar bisa dikatakan disebabkan karena kejenuhan belajar. Berikut hasil respon angket peserta didik.

¹⁵ Observasi pada tanggal 12,24 November dan 09 Desember 2023, MA Plus Walisongo Lampung Utara.

¹⁶ Wawancara pada tanggal 09 Desember 2023, MA Plus WalisongoLampung Utara.

Tabel 1.1

**Tabel Hasil Angket Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS
MA Plus Walisongo Lampung Utara**

Partisipan	Respon															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
3	2	1	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	1	
4	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	
5	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	
6	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	
7	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	
8	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	
9	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	
10	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	
11	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
12	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	
13	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
14	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	
15	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	
16	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	
17	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Jumlah	28	30	33	31	31	28	30	30	31	31	31	31	31	28	28	
Rata-Rata %	51,8	51,6	48,0	51,4	51,8	46,4	50,0	50,0	49	51,4	51,4	51,4	51,4	46,4	46,4	

Skala Interpretasi Jawaban	
80%-100%	Kebanyakan
70%-80%	Cukup
60%-70%	Banyak
50%-60%	Tidak Banyak
40%-50%	Banyak Tidak Banyak

Berdasarkan tabel diatas, persentase rata-rata respon peserta didik terhadap angket tentang kejenuhan belajar yaitu sebesar 49,52 % atau dapat dikatakan peserta didik mengalami kejenuhan saat belajar. Respon peserta didik termasuk dalam kategori jenuh.

Maka dari itu kendala yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan islam salah satunya yaitu kejenuhan belajar peserta didik, oleh karena itu dalam proses pembelajaran, guru dituntut harus memiliki model yang menarik dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Dalam pelaksanaan pendidikan terutama mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang membutuhkan pemahaman dalam setiap sub bahasannya, agar guru tidak selalu mendominasi proses jalannya belajar mengajar di dalam kelas, maka guru SKI diharapkan mempunyai ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas tentang model pembelajaran. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan, banyak sekali model yang dapat digunakan guru, baik metode maupun pendekatan yang digunakan. Seperti halnya dalam proses pembelajaran

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dengan berbantu media audio visual, diskusi, maupun tanya jawab dan lain-lainnya. Dimana dalam proses tersebut bukan hanya melibatkan guru saja, tetapi juga keaktifan siswanya, agar siswa tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang biasa-biasa saja.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* ini merupakan model yang inovatif dan menyenangkan serta sesuai dengan karakter kelas yang ramai dan sesuai dengan permasalahan yang di jumpai pada kelas XI IIS.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan diatas peneliti berminat mengangkat permasalahan ini sebagai penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media audio visual dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Walisongo Lampung Utara.”

C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, permasalahan ini di identifikasikan sebagai berikut:

1. Guru kurang menguasai model pembelajaran.
2. Peserta didik bosan dengan model pembelajaran yang monoton sehingga menjadikan peserta didik cenderung pasif dan merasa jenuh saat dikelas .
3. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
4. Guru kurang berinovasi dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran di MA Plus Walisongo Lampung Utara kurang bervariasi.

D. Batasan Penelitian

Untuk membatasi luasnya pembahasan materi pada penelitian kali ini, maka penulis membuat batasan batasan berikut:

1. Ruang lingkup yang diteliti yaitu masalah kejenuhan belajar.
2. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah *Team Games Tournamens* (TGT) berbantu media audio visual.
3. Peserta Didik yang diteliti hanya peserta didik dari kelas XI IIS MA Plus Walisongo Lampung Utara.
4. Materi pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 pada buku paket siswa Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournamens* (TGT) berbantu media audio visual dapat mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ?”.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournamens* (TGT) berbantu media audio dapat mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan dituju setelah melakukan penelitian. Dengan melihat pada pokok permasalahan diatas maka peneliti berharap agar penelitian ini bisa memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap kreativitas dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan berguna pada ilmu kependidikan, terutama bagi para calon pendidik atau calon guru masa depan dalam mengatasi

kejenuhan belajar SKI untuk peserta didik, dan pula menjadi bahan referensi bagi seluruh kalangan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan atau kemampuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam mengatasi kejenuhan belajar.

b. Bagi Sekolah

Penelitian di MA Plus Walisongo ini diharapkan dapat bermanfaat dapat menjadi referensi bagi seluruh institusi pendidikan, kepala sekolah, guru, siswa, dan masyarakat untuk dimanfaatkan sesuai kepentingan masing-masing.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan yaitu suatu penelitian yang memiliki kaitan dan hubungan erat dengan pokok masalah atau sesuatu yang sedang dibahas dan diteliti. Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan atau perbandingan dalam melakukan penelitian dengan tujuan agar tidak terjadinya tuduhan karya cipta dibidang karya tulis ilmiah. Berikut hasil penelitian relevan terkait penelitian ini antara lain:

1. Jurnal penelitian yang sudah dilakukan oleh Septia Eka Cahya Arum Lestari, Sri Hariyani, Nyamik Rahayu dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika“ Oktober 2018, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia. Dari penelitian yang sudah dilakukan, hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII-B SMP PGRI 6 Malang.

Dalam penelitian Septia Eka Cahya Arum Lestari, Sri Hariyani, Nyamik Rahayu ini memiliki persamaan dalam strategi mengatasi kejenuhan atau kebosanan dalam belajar dan sama-sama menggunakan pendekatan Deskriptif Kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP PGRI 6 Malang dan peneliti yang bertindak sebagai guru dan memiliki perbedaan pada jenjang pendidikannya yaitu pada penelitian ini pada tingkat kelas VII SMP, dan berbeda pada mata pelajarannya yaitu matematika.¹⁷

2. Jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Riska Puji Lestari, Achmad Junaedi Sitika, dan Nurhasan dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Dan Talking Stik (Ts) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang” November 2023, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan penerapan Teams Game Tournament (TGT) dan Model pembelajaran kooperatif Talking Stik (TS) pada mata pelajaran SKI di kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang dan untuk mendeskripsikan efektivitas pelaksanaan Teams Game Tournament (TGT) dan pembelajaran kooperatif Talking model.

Dalam penelitian ini memiliki beberapa persamaan dalam jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) pada mata pelajaran sejarah. Kemudian penelitian Riska Puji Lestari, Achmad Junaedi Sitika, dan Nurhasan menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan mix method dan perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian ini tidak fokus pada strategi dalam pembelajaran PAI tetapi

¹⁷Septia ,Eka Cahya Arum Lestari, Sri Hariyani, and Nyamik Rahayu, ‘Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika’, *Pi: Mathematics Education Journal*, Vol.1. No 3 (2018), 116–26 <<https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>>.

kreativitas guru dalam mengelola kelas agar supaya siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran sejarah.¹⁸

3. Jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfiah, Diana Ermawati dengan judul “Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD” 2023, Universitas Muria Kudus, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi terhadap peserta didik kelas IV yaitu rendahnya minat belajar peserta didik karena penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif pada saat proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini memiliki beberapa persamaan dalam Metode penelitian yaitu menggunakan Metode penelitian berupa penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research), Namun memiliki perbedaan dalam Mata pelajarannya yaitu pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS dan dalam jenjang sekolahnya yaitu Sekolah Dasar (SD).¹⁹

4. Jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Rabiatul Adawiyah, Hamsi Mansur dan Mastur dengan Judul “Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Mata Melajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTS” Januari 2020, Universitas Lambung Mangkurat Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui pelaksanaan strategi pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD

¹⁸Nurhasan, Riska Puji Lestari, Achmad Junaedi Sitika, ‘Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Dan Talking Stik (Ts) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang’, Vol 9. No 20 (2023), 785–98 <<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10141034> p-ISSN:>.

¹⁹Dkk Mega Pandu Pratiwi, ‘Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD’, *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol.7.No.4 (2023).

pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 2 Banjarmasin, Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi Cooperative Learning tipe STAD terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Negeri 2 Banjarmasin.

Persamaan dalam Metode penelitian yaitu Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan sama meneliti pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam, perbedaan penelitian ini adalah jenjang sekolah di penelitian ini meneliti kelas VIII MTs, dan model pembelajaran yang digunakan adalah cooperative learning tipe STAD.²⁰

5. Jurnal penelitian yang sudah dilakukan oleh Suci Paresti dan Agus Suradika, dengan judul “Mengatasi kejenuhan belajar dari rumah dengan penerapan model pembelajaran kontekstual” 2022, Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Dari penelitian yang sudah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Kejenuhan BDR akan dapat berdampak pada psikologis peserta didik dan mempengaruhi keberhasilan masa depannya. Upaya untuk mengatasi itu semua yaitu dengan menggunakan metode penulisan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan. Berbagai sumber data dikumpulkan, kemudian dilakukan penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan pustaka tersebut. Model pembelajaran kontekstual sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan ini. Dengan pendidik membuat perencanaan pembelajaran dan penerapan model pembelajaran kontekstual, berdasarkan berbagai hasil penelitian ditemukan bahwa terjadi peningkatan

²⁰Mastur, Rabiatul Adawiyah, Hamsi Mansur, ‘STRATEGI PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MTS’, *Jurnal of Instructional Tecnology Jintech*, Vol 1. No 1 (2020).

signifikan terhadap motivasi dan keberhasilan belajar peserta didik.²¹

Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama –sama mengatasi kejenuhan belajar dan memiliki perbedaan yaitu model yang digunakan yaitu model pembelajaran kontekstual

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum dalam skripsi ini, peneliti akan memaparkan sekilas tentang sistematika penulisan dalam skripsi ini dengan menggunakan sistem sebagai berikut:

BAB I : Merupakan bab pendahuluan yang menguraikan gambaran singkat dalam penelitian, yang terdiri dari penegasan judul, latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian, batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II : Merupakan bab landasan teori yang didalamnya akan diuraikan mengenai tinjauan umum tentang model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT).

BAB III : Pada bab ini akan dipaparkan tentang metode penelitian terdiri dari tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahap intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, analisis dan interpretasi data, pengembangan perencanaan tindakan.

BAB IV : Pada bab ini ada memaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

²¹Suci Paresti and Agus Suradika, Dwi Aprilia astuti 'Mengatasi Bejenuhan Belajar Dari Rumah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual', *Perspektif*, Vol 1. No 6 SE-Artikel berbasis penelitian (2022), <<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i6.223>>.

BAB V : pada bab ini berisikan penutup, yang merupakan bagian akhir dari pembahasan, pada bab ini terdapat kesimpulan dan rekomendasi.





BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan sistematis terhadap pola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan pola pembelajaran tertentu. Ciri-ciri model pembelajaran adalah didasarkan pada teori pendidikan dan teori pembelajaran profesional tertentu, mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas, bagian-bagian model yang dinamakan rangkaian langkah pembelajaran (*syntaks*), dengan prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung, yang bekerja melalui penerapan model pembelajaran dan penyusunan pembelajaran (desain instruksional) sesuai pedoman model pembelajaran yang dipilih.

Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai filosofi tanggung jawab pribadi dan rasa hormat terhadap orang lain yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual/operasional yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

(M. Hosnan,) (dalam Siti, F). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan

pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran adalah suatu pendekatan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mencakup strategi, teknik, metode, bahan, dan media (alat).

Trianto menjelaskan bahwa model pembelajaran ialah perencanaan maupun pola yang digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk digunakan ketika melaksanakan pembelajaran di kelas.²² Hal tersebut sejalan dengan pendapat Saefuddin & Berdiati Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dapat kita digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas.

Menurut Woolfolk dalam Warsono & Hariyanto (2012:161) mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah suatu pengaturan yang memungkinkan para siswa bekerja sama dalam suatu kelompok campuran dengan kecakapan yang berbeda-beda, dan akan memperoleh penghargaan jika kelompoknya mencapai suatu keberhasilan.

Dengan demikian pembelajaran kooperatif bergantung pada efektifitas kelompok-kelompok siswa tersebut.²³

Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu metode pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam

²²Dwi Aprilia Astuti,dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Jawa tengah: Cahaya Ghani, 2023). 2.

²³Maryono, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT)* (Jawa Tengah: Cahaya Ghani Recovery, 2023). 2.

kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dengan merasakan posisi kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama dengan peserta didik dari latar belakang yang berbeda (Trianto, dalam Purwanta).

Menurut Anita Lie dalam Suryani dan Agung pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan aspek ketrampilan sosial sekaligus aspek sikap peserta didik.²⁴

Sukidin memberikan pengertian pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memandang keberhasilan individu diorientasikan dalam keberhasilan kelompok. Dalam hal ini maka siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dan siswa berusaha keras membantu dan mendorong pada teman-teman untuk bersama-sama berhasil dalam belajar.

Lebih lanjut menurut Nurulhayati (dalam Rusman) Pembelajaran Kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Masih (dalam Rusman), Tom V. Savage mengemukakan bahwa Cooperative Learning adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (Ahmadi,).

²⁴Diana Paulus Rukhama Aralaha, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW)* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2023). 8.

Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono). Menurut Anita Lie pembelajaran ini didasarkan pada falsafah Homo, Homini, Socius, sehingga perlu adanya saling ketergantungan antara satu dengan yang lainnya. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dialog interaktif (interaksi sosial) adalah kunci dari semua kehidupan sosial.²⁵

Adapun salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif dan dapat dijadikan panduan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif, yaitu dalam surat Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi :

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ □ ○١٢٢

Artinya: “Dan bertolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebaikan dan taqwa dan janganlah kamu tolongmenolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran”.

Ayat di atas memberikan makna bahwa dalam proses pembelajaran kooperatif atau belajar kelompok sangat penting dilakukan guna untuk memecahkan secara bersama-sama berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar berlangsung.

2. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran dalam kelompok kooperatif mempunyai manfaat. Harsanto (2007: 44) mengemukakan beberapa manfaat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu 1) Belajar secara berkelompok untuk menanamkan pemahaman, 2) Belajar

²⁵Ariswan Isman Aj, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)* (CV Aska Pustaka, 2022). 16.

bersama untuk membentuk kekompakan, 3) Belajar secara berkelompok untuk menumbuhkan keterampilan dasar, 4) Belajar secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan akademik, dan 5) Belajar secara berkelompok dapat mengurangi aspek negatif dari kompetensi.²⁶

Menurut Borich manfaat dari metode pembelajaran kooperatif yaitu :

- a. Peningkatan ketrampilan bekerja sama,
- b. Kepercayaan diri yang lebih baik,
- c. Peningkatan prestasi belajar.
- d. Mendorong terjadinya proses pembentukan sikap-sikap dan nilai kerjasama,
- e. Menyediakan model-model perilaku yang bersifat prososial,
- f. Menyediakan sudut pandang dan pandangan-pandangan alternatif,
- g. Membangun identitas yang lebih padu dan koheren, serta
- h. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, penalaran, dan pemecahan masalah.²⁷

Manfaat Pembelajaran Kooperatif Menurut Lickona (2021:3), pembelajaran kooperatif mengajarkan nilai-nilai dan pengetahuan akademis secara bersamaan. Pendidikan nilai berbasis kurikulum diajarkan melalui konten bahan ajar sedangkan pembelajaran kooperatif melakukan pembelajaran melalui proses pengajaran. Manfaat khusus pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kooperatif mengajarkan kerjasama.
- b. Pembelajaran kooperatif dapat membangun komunitas di dalam kelas.

²⁶Rudi Hermawan, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Model, Implikasi Dan Implementasi* (Yogyakarta: Cv Bintang Semesta Media, 2022). 17.

²⁷Suhirman, *Konsep Dan Implementasi Penelitian Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018). 18.

- c. Pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan dasar kehidupan.
- d. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademis, penghargaan diri, dan sikap terhadap sekolah.
- e. Pembelajaran kooperatif menawarkan sebuah alternatif untuk mengelompokkan siswa.
- f. Pembelajaran kooperatif berpotensi mengurangi aspek-aspek negatif persaingan.²⁸

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa manfaat dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk membentuk serta mengajarkan peserta didik saling membantu peserta didik atau anggota kelompoknya yang merupakan wujud dari kekompakan dalam hal pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan bersama yang telah direncanakan. Model pembelajaran kooperatif juga dapat menumbuhkan keterampilan dasar dalam diri setiap peserta didik.

3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tujuani akan tetapi tujuan yang paling utamanya adalah

- a. Meningkatkan hasil akademik peserta didik Selain tujuan utama, metode ini juga memiliki banyak tujuan pengiring termasuk di dalamnya terdapat tujuan pembentukan sikap. Beberapa ahli berpendapat bahwa metode ini lebih unggul dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sulit. Selain itu unsur pemberian reward juga mampu menaikkan hasil belajar kognitif dan terdapat perubahan norma terkait.
- b. Mengajarkan peserta didik untuk menerima keragaman dan menghargai perbedaan. Salah satu ciri khas kooperatif dalam pembagian kelompok harus heterogen. Hal ini memberikan kesempatan kepada

²⁸Ida Farida, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Kemampuan Analisis Fungsi Trigonometri* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022). 18.

peserta didik dari bermacam latar belakang dan kondisi untuk berkumpul dan bekerja bersama, saling ketergantungan terkait tugas akademik dan belajar untuk saling menghormati.

- c. Ketika peserta didik saling berinteraksi maka saat itu keterampilan social mereka terasah. Dengan disadari atau tidak mereka mengembangkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial ini sangat penting bagi peserta didik karena pada masa kini, terutama di era digital di mana hampir semua manusia tersentuh oleh gadget dan perangkat elektronik online lain terutama anak-anak dan remajanya sangat kurang sekali keterampilan sosialnya.²⁹

Menurut Fathurrohman (2015:48), tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi ketika keberhasilan individu ditentukan dan dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Hal ini berbeda dengan tujuan pembelajaran konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Oleh karena itu, strategi pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap individu dan pengembangan keterampilan sosial.³⁰

Menurut Slavin (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh

²⁹Heni rita susil, Arief Qosim, Syiah, *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Untuk Mahasiswa FKIP* (Aceh: Kuala University press, 2021). 88.

³⁰Ida Farida, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Kemampuan Analisis Fungsi Trigonometri* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022).16

keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah, sehingga sumber belajar peserta didik bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama peserta didik.³¹

4. Jenis – Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Ada banyak jenis pembelajaran untuk model pembelajaran kooperatif, yaitu

a. Jigsaw

Dalam paradigma pembelajaran kooperatif Jigsaw, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa yang berbeda. Ada kelompok ahli dan kelompok asal dalam pembelajaran jigsaw ini. Kelompok asal, yang terdiri dari siswa dengan berbagai bakat dan latar belakang, adalah kelompok utama siswa. Merupakan tanggung jawab kelompok ahli, yang terdiri dari siswa dari berbagai kelompok asal, untuk meneliti mata pelajaran tertentu, memberikan tugas yang terkait dengan mata pelajaran tersebut, dan menjelaskan mata pelajaran tersebut kepada kelompok asal.

b. *Student Team Achievement Division (STAD)*

Tipe ini sangat menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling memotivasi dan mensupport dalam menguasai materi ajar guna mencapai prestasi yang optimal. Pembelajaran kooperatif gaya STAD memiliki lima langkah dalam proses pembelajaran, meliputi penyajian isi, aktivitas kelompok, pengujian individu, menghitung skor perkembangan setiap orang dan membagikan penghargaan kepada kelompok.

c. *Team Game Tournament (TGT)*

Team Game Tournament TGT Adalah pembelajaran kooperatif di mana setiap meja turnamen memiliki permainan dan siswa dibagi ke dalam kelompok

³¹Nurliana Nasution dkk, *Augmented Reality Dan Pembelajaran Di Era Digita* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022).

belajar. Lalu, pemain menggunakan card yang memiliki pertanyaan, solusi di atasnya. Setiap siswa yang berpartisipasi duduk di meja turnamen sebagai perwakilan dari kelompoknya. Dengan membagikan kartu soal, peserta mengambil kartu untuk dimainkan.

d. Group Resume

Dengan menonjolkan kekuatan dan kemampuan mereka dikelas, siswa akan terlibat lebih baik satu sama lain. Setiap kelompok membuat kesimpulan dan memberikan informasi untuk setiap anggota kelompok.³²

e. Numbered Heads Together

Metode *numbered heads together* merupakan metode belajar dimana setiap peserta didik diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acar guru memanggil nomor dari siswa.

f. Group Investigation

Merupakan metode yang paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini harus melibatkan peserta didik sejak perencanaan, baik dalam menentukan topic maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi.

g. Metode Problem Solving atau Pemecahan Masalah

Metode *problem solving* merupakan penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.

h. Metode Berdasarkan Masalah – PBI

Metode *Problem Based Instruction* (PBI) merupakan metode yang memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan

³²Pardomuan dkk, *Model Model Pembelajaran* (Sada Kurnia Pustaka, 2022).79

masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

i. Metode Cooperative Script

Metode skrip kooperatif merupakan metode pembelajaran dimana siswa harus bekerja sama atau berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

j. Metode Picture and Picture

Metode *Picture and Picture* merupakan metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.³³

5. Kelemahan dan kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan belajar kooperatif menurut Hill & Hill (1993:1-6) adalah meningkatkan prestasi siswa, (2) memperdalam pemahaman siswa, (3) menyenangkan siswa, (4) mengembangkan sikap kepemimpinan, (5) mengembangkan sikap positif siswa, (6) mengembangkan sikap menghargai diri sendiri, membuat belajar secara inklusif, (8) mengembangkan rasa saling memiliki, dan (9) mengembangkan keterampilan untuk masa depan.

Selain mempunyai kelebihan, belajar kooperatif juga mempunyai beberapa kelemahan. Menurut Dees (1991:411) beberapa kelemahan belajar kooperatif adalah (1) membutuhkan waktu yang lama bagi siswa, sehingga sulit mencapai target kurikulum, (2) membutuhkan waktu yang lama untuk guru sehingga kebanyakan guru tidak mau menggunakan strategi belajar kooperatif, (3) membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan atau menggunakan strategi belajar kooperatif, dan (4) menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama. Meskipun belajar

³³ Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran* (Umsu Press, 2022).

kooperatif memiliki kelemahan-kelemahan, namun masih dapat diatasi atau diminimalkan. Penggunaan waktu yang relatif lebih lama dapat diatasi dengan cara menyediakan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa dapat bekerja secara efektif dan efisien, kelompok dibentuk sebelum kegiatan pembelajaran, dan penggunaan waktu diatur secara ketat untuk setiap kegiatan pembelajaran.³⁴

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran kolaboratif dengan teknik bermain. Teknik bermain diterapkan bertujuan supaya belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas materi yang sulit atau berat.

Team Game Tournament (TGT) 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 kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh

³⁴Hobri dkk, *Senang Belajar Matematika* (Jakarta, 2018).

peserta didik akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri atas 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Menurut Rusman TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik belajar dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Menurut Slavin dalam Rusman, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (class presentation), belajar

dalam kelompok (eams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (ream recognition). Ciri-ciri pembelajaran kooperatif meliputi (1) peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan (2) games tournament atau penghargaan kelompok.³⁵

Model pembelajaran team games tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial dan lain-lain. Model pembelajaran team games tournament (TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kincirja (Trianto, 2011).³⁶

2. Langkah langkah pembelajaran *Team Games tournament* TGT

Langkah langkah pembelajaran Team Games tournament TGT

- a. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja peserta didik dan alat/ bahan.
- b. Guru menyerahkan aturan permainannya sebagaimana langkah langkah sebagai berikut: Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang atau lebih yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi dan jenis kelamin.
- c. Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh tim telah menguasai pelajaran tersebut.

³⁵Paryanto, *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION) UNTUK PELAJARAN PASSING DALAM PERMAINAN BOLA VOLI* (Malang: Ahli Media Press, 2020).

³⁶Maulana Arafat Lubis, *Model-Model Pembelajaran PPKN Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022).

- d. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis pada waktu kuis ini mereka saling membantu.³⁷

Menurut (shoimin, 2014) langkah langkah model pembelajaran tgt yaitu persentasi Guru, Membentuk kelompok, games, Tournament, dan Rekognisi tim.³⁸

Menurut Slavina, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).³⁹

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitin ini adalah langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavina.

3. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Team Games tournament* TGT

pembelajaran *Team Games tournament* TGT memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya adalah Kelebihan

- a. Seluruh siswa menjadi lebih siap dan menumbuhkan motivasi siswa untuk saling membantu dalam menguasai pelajaran
- b. Melatih kerjasama dengan baik, sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa menggantungkan pada anggota lain.

Kekurangan

- a. Anggota kelompok semua mengalami kesulitan
- b. Mengalami kesulitan dalam membedakan siswa.⁴⁰

Menurut Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain: 1) lebih

³⁷Shilphy A. Octavia, *Model Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

³⁸ Agung Prasetyo, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023).

³⁹Winastwan Gora, Sunarto, *Pakematik : Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010). 61.

⁴⁰Chairini, *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 06 Lebong T.A. 2021/2022* (Purwokerto: CV tatakala grafika, 2021).41

meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; 2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; 3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; 4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik; 5) mendidik peserta didik untuk berlatih. bersosialisasi dengan orang lain; 6) motivasi belajar lebih tinggi; 7) hasil belajar lebih baik; dan 8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah: 1) bagi guru: sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. 3) Bagi peserta didik, masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.⁴¹

4. Tujuan pembelajaran *Team Games tournament* TGT

Tujuan dari model pembelajaran *Team Games tournament* TGT

- a. Meningkatkan keterampilan keterampilan dasar siswa
- b. Meningkatkan interaksi positif antar siswa
- c. Meningkatkan harga diri siswa

⁴¹Halim Simatupang, *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke 21* (Surabaya: CV Cipta Media Edukasi, 2019).97

- d. Menumbuhkan sikap penerimaan pada siswa soswa yang lain yang berbeda.⁴²

Tujuan pembelajaran *Team Games tournament* TGT menurut Slavin (2010) menyatakan bahwa TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Lebih lanjut, Huda (2015, hlm. 197) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik me-review dan menguasai materi pembelajaran. TGT juga meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.

Tujuan utama dari model *Team Games Tournament* pembelajara TGT yang dipaparkan oleh Gonzales dkk (Gonzalez, Arturo, Jennings, & Manriquez., 2014) yaitu :

- a. Memungkinkan siswa untuk berlatih materi yang disampaikan dalam kuliah dan membawa kesadaran awal potensial kesulitan.
- b. Untuk menekankan dan memenuhi hasil belajar (yang fasilitator sejalan dengan tujuan tim ketika memberikan aturan untuk mendefinisikan pertanyaan).
- c. Untuk mendorong semua siswa untuk belajar dan mencapai hasil belajar jika mereka ingin tim mereka berhasil.
- d. Mengingat bahwa "nilai individu yang lebih tinggi = skor tim yang lebih baik" siswa akan berkontribusi pada tim dan bekerja lebih keras.
- e. Untuk memperkuat peran siswa sebagai pemimpin tim, karena siswa akan membantu satu sama lain untuk meningkatkan kinerja tim.

⁴²Habibati, *Strategi Belajar Mengajar* (Syiah Kuala university press, 2017).

- f. Untuk membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, mengingat bahwa siswa akan melihat belajar sebagai sosial bukan terisolasi.⁴³

C. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan metode yang mengajarkan dengan memanfaatkan alat pandang dengar, seperti video, karta, tape recorder, atau program televisi sehingga pengajaran menjadi lebih hidup dan menarik (Iskandar dan Sunendar, 2011: 44). Sedangkan menurut Muthoharoh (2010), Media audio visual adalah sebuah cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan media pengajaran yang dapat mendengarkan atau memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga peserta didik dapat menyaksikan, mengamati, memegang, atau merasakan secara langsung.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode audio visual merupakan sebuah metode pengajaran yang menggunakan media audio visual. Metode ini memberikan pengalaman secara nyata kepada peserta didik karena dapat melihat, mendengar, meraba, mengamati secara langsung tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Penggunaan media, dalam hal ini bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Jenis-jenis media yang digunakan pada metode ini adalah media visual, media audio, dan media audio visual. Penggunaan media audio visual selain dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan peserta didik juga membuat pengajaran menjadi lebih menarik sehingga minat belajar peserta didik meningkat. Media audio visual ini sangat cocok

⁴³Silvy Juditya, *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep Dan Implementasi Dari Sisi Model Pembelajaran)* (Banyumas: Penapersada, 2023).49

digunakan dalam pengajaran bahasa, meskipun tidak menutup kemungkinan juga digunakan dalam pengajaran materi yang lain.⁴⁴

Menurut Anderson (1994), media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder atau video player*.

Menurut Miarso (2005) mengemukakan bahwa media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Sudah barang tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar.⁴⁵

2. Manfaat Media Audio Visual

Audiovisual di sini adalah sebagai media layanan, adapun manfaat media secara umum, dijelaskan dalam Aqib (2014:51) antara lain: 1) menyeragamkan penyampaian materi, 2) proses kegiatan lebih menari dan jelas, 3) lebih interaksi, 4) efisiensi waktu dan tenaga, 5) meningkatkan kualitas hasil belajar, 6) dapat dilakukan

⁴⁴Ali Murtadlo, *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif Dengan 61 Metode* (Yogyakarta: Pustaka Referensi, 2022).25

⁴⁵dkk Dini Hari Pertiwi, *Literasi TIK Dan Media Pembelajaran* (sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022).125

kapan saja dan di mana saja, 7) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, 8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Beberapa manfaat lain dari media, yaitu: memperjelas penyajian pesan (tidak verbal), mengatasi (ruang, waktu, dan daya indra), objek bisa besar atau kecil, gerak bisa cepat atau lambat, kejadian masa lalu objek yang kompleks, konsep bisa luas/sempit, mengatasi sikap pasif peserta, menciptakan persamaan pengalaman dan persepsi peserta didik.⁴⁶

D. Kejenuhan Belajar

1. Pengertian Kejenuhan Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) jenuh artinya jemu atau bosan dengan pekerjaan yang selalu sama sepanjang tahun, karena semua orang pasti akan merasakan jenuh. Artinya dengan peserta didik ketika mengalami kejenuhan maka kurang kenaikan hasil dalam belajar kaitannya dengan nilai mata pelajaran yang diperoleh peserta didik kurang maksimal.⁴⁷ Kejenuhan secara bahasa diartikan sebagai ketidakmampuan untuk memuat apapun atau biasa disebut dengan padat, penuh, jemu atau bosan.⁴⁸ Menurut Muhibin Syah (2012: 180) menjelaskan, secara harfiah jenuh berarti padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apa pun yang dimasukkan ke tempat tersebut. Selain itu, jenuh juga dapat berarti jemu atau bosan. Dalam sumber kejenuhan dalam belajar juga terkadang disebabkan peserta didik mengalami peristiwa negatif lainnya dan menimbulkan

⁴⁶Ahmad Nafi', *Kematangan Karier Peserta Didik Zaman Now* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).28

⁴⁷Aditya Lupi Tania, *Usaha Pemberian Layanan Yang Optimal Guru BK Pada Masa Pandemi Covid-19 (Antologi Esai Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling)* (Yogyakarta: UAD Press, 2021).68

⁴⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016). 168.

rasa jenuh.⁴⁹ Kejenuhan belajar merupakan suatu dimana seseorang mengalami rasa jenuh atau bosan yang ada pada diri seseorang. Setiap manusia pasti memiliki kejenuhan, dan siapapun yang telah merasa jenuh, maka ia akan berusaha sekuat tenaga melepas diri dari tekanan tersebut.

Menurut Thursan Hakim, kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah sehingga timbul rasa lesu dan tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar.⁵⁰

Menurut Robert kejenuhan belajar adalah rentang waktu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil. Peristiwa jenuh dialami oleh peserta didik yang sedang dalam proses belajar, kejenuhan pada peserta didik dapat membuat peserta didik merasa bosan dan telah menyalakan usahanya dalam belajar.⁵¹ Kejenuhan belajar muncul karena adanya proses pengulangan belajar yang tidak mendatangkan prestasi atau hasil yang memuaskan sehingga membuat peserta didik letih secara fisik maupun psikis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar adalah suatu kondisi yang terjadi pada seseorang dimana dia merasakan rasa bosan atau jenuh sehingga dapat menimbulkan rasa tidak semangat dalam dalam proses belajar .

1) Ciri – ciri kejenuhan belajar

ciri – ciri dari kejenuhan dalam belajar yaitu merasa bahwa pengetahuan dan kecakapan dalam proses belajar

⁴⁹Mudjiran, *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Penerapan Prinsip- Prinsip Psikologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021).

⁵⁰Najamuddin Muhammad, *TEACHLIKE FUN TEACHER Metode Pembelajaran Menyenangkan Ala Finlandia* (Araska Publisher, 2020).12

⁵¹Hajjah, 'EFEKTIVITAS TEKNIK MODELING UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR ONLINE SISWADI MTs. NURUL HIKMAH AEK GERGER SIMALUNGUN', *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, vol 4.issue 2 (2022), 1–16 <<https://doi.org/10.30829/mrs.v4i2.2165>>.

tidak ada kemajuan, sistem akal nya tidak dapat bekerja sebagai mana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman, kehilangan motivasi dalam belajar.

Afifuddin (2012: 194), menyatakan bahwa ciri-ciri dari kejenuhan dalam belajar yaitu :

- a. Tidak dapat mengikuti pelajaran seperti yang lain,
- b. Sering terlambat atau tidak mau menyelesaikan tugas,
- c. Menghindari tugs-tugas yang agak berat,
- d. Ceroboh atau kurang teliti dalam banyak hal,
- e. Acuh tak acuh atau masa bodoh,
- f. Menampakkan semangat belajar yang rendah,
- g. Tidak mampu berkonsentrasi, mudah berubah-berubah,
- h. Perhatian terhadap suatu objek singkat,
- i. Suka menyendiri, sulit menyesuaikan diri,
- j. Murung
- k. suka memberontak, agresif, dan meledak-ledak dalam merespon ketidakcocokan, hasil belajar rendah. pelajaran yang diterimanya atau dipelajarinya.⁵²

Kemudian selanjutnya Reber (dalam Syah 2010: 170) mengemukakan ciri-ciri dari kejenuhan belajar yaitu:

- a. Merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari proses belajar tidak ada kemajuan. Peserta didik yang mulai memasuki kejenuhan dalam belajarnya merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperolahnya dalam belajar tidak meningkat, sehingga siswa merasa sia- sia dengan waktu belajarnya.
- b. Sistem akal nya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman sehingga mengalami stagnan dalam

⁵²Nihayah Nihayah, 'Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Kejenuhan Dalam Belajar Pada Siswa Kelas XI Di SMAN I Gerung Kabupaten Lombok Barat', *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, vol 12.issue 1 (2018), 53-64 <<https://doi.org/10.20414/elhikmah.v12i1.241>>.

kemajuan belajarnya. Seorang siswa yang sedang dalam keadaan jenuh, sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses berbagai informasi yang diterima atau pengalaman baru yang didapatnya.

- c. Kehilangan motivasi dan konsolidasi. Siswa yang dalam keadaan jenuh merasa bahwa dirinya tidak lagi memunyai motivasi yang dapat membuatnya bersemangat untuk, meningkatkan pemahamnya terhadap pelajaran yang diterimanya atau dipelajarinya.

Hakim (2004: 63) menjelaskan bahwa kejenuhan belajar juga memunyai tanda-tanda atau gejala-gejala yang sering dialami yaitu timbulnya rasa enggan, malas, lesu dan tidak bergairah untuk belajar.

⁵³

Peneliti memahami bahwa ciri-ciri kejenuhan belajar adalah siswa yang merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari proses belajar tidak ada kemajuan, menampakkan semangat belajar yang rendah yang mengakibatkan kebosanan sehingga siswa keluar masuk pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sistem akal tidak bekerja sebagaimana yang diharapkan dan hilangnya motivasi dalam belajar yang mengakibatkan timbulnya rasa enggan, malas, lesu dan tidak bergairah untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, ciri-ciri kejenuhan belajar yang akan teliti gunakan yaitu kejenuhan belajar menurut Afifuddin (2012: 194) dan menurut Hakim (2004;63).

- 2) Faktor – faktor penyebab kejenuhan belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disini

⁵³Abas Rudin Muhammad Disman, 'FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KEJENUHAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS', *JURNAL BENING*, vol 5.no 2, 137.

adalah faktor yang terdapat pada diri peserta didik yang sedang melakukan proses pembelajaran. Faktor ini meliputi faktor rohani dan faktor jasmani.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar individu peserta didik yang meliputi faktor lingkungan, kondisi dan waktu. Dewasa ini yang sering dialami oleh peserta didik adalah faktor-faktor diatas yaitu faktor internal yang muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri dikarenakan peserta didik belum mempunyai hasrat untuk menentukan arah hidup, kesulitan dalam proses pembelajaran, masalah pergaulan dan emosional yang masih labil.

Menurut Fahruni dan Wiryosutomo (2021) bahwa faktor yang menyebabkan kejenuhan belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yang memicu kemalasan belajar peserta didik tidak lain berasal dari fasilitas sekolah yang belum memadai. Faktor internal yang menyebabkan peserta didik malas belajar yaitu peserta didik tidak paham dengan materi yang diberikan, peserta didik mengalami kejenuhan dengan pembelajaran online, ditambah tugas-tugas menumpuk karena ditunda untuk dikerjakan menyebabkan motivasi dan semangat belajar berkurang.⁵⁴

Kejenuhan belajar sering kali terjadi pada peserta didik dikarenakan faktor diatas baik faktor internal seperti halnya badan terasa lemas, rasa semangat berkurang atau juga yang lainnya, bisa juga berasal dari faktor eksternal seperti halnya situasi yang sudah mulai panas, guru yang kurang bersemangat atau juga yang lainnya tentunya hal ini dapat menimbulkan efek buruk pada setiap proses pembelajaran. Kejenuhan belajar dapat diminimalisir atau dikurangi apabila peserta didik bisa beristirahat yang cukup dimalam hari terutama tidur, membiasakan diri dengan memakan makanan yang sehat, perbaikan otot-

⁵⁴dkk Idam Ragil Widiyanto Atmojo, *Assesment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21* (surakarta: CV. Pajang Putra Wijaya, 2023).

otot tubuh dengan memijatnya agar sirkulasi darah berjalan dengan normal.

Kejenuhan belajar dapat dirasakan peserta didik yang kehilangan semangat dalam pembelajaran, apabila hal ini dibiarkan berkepanjangan dapat mengakibatkan stres pada peserta didik. Kejenuhan tersebut membuat motivasi belajar mereka menurun, timbulnya rasa malas dan menurunnya prestasi belajar.

Penyebab kejenuhan belajar pada umumnya dapat disebabkan oleh proses yang berlangsung secara monoton atau tidak bervariasi. Adapun faktor umum yang menjadi penyebab kejenuhan belajar adalah :

- a. Cara atau Metode belajar yang tidak bervariasi
- b. Belajar hanya di tempat tertentu
- c. Suasana belajar yang tidak berubah ubah
- d. Kurang aktivitas rekreasi atau hiburan
- e. Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlarut-larut pada belajar.⁵⁵

Menurut Naeila Rifati Muna, gejala-gejala kejenuhan belajar dapat berupa:

- a. Kelelahan emosional, dalam hal ini efek yang ditimbulkan sangatlah beragam diantaranya adalah suka marah, apatis terhadap pelajaran, putus asa, tertekan, perasaan frustrasi, gelisah, perasaan tidak ingin menolong, terbebani oleh pelajaran,
- b. Depersonalisasi, seperti kehilangan semangat belajar, dan mulai ragu dengan apa yang ada dalam dirinya.
- c. Menurunnya keyakinan akademis, seperti kehilangan motivasi belajar, mudah menyerah dan tidak percaya diri.⁵⁶

⁵⁵Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Niaga Swadaya).

⁵⁶Mohamad Madum, 'Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Peserta Didik Kelas XII Di MA An-Nawawi 03 Kebumen', *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir*, Vol 4. No 2 (2021), 186-98 <<https://doi.org/10.58518/alfurqon.v4i2.746>>.

Ada beberapa faktor penyebab kejenuhan siswa dalam belajar dikutip dari Mochlis (2013) adalah sebagai berikut:

- a. Kecemasan siswa terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti takut gagal atau tidak lulus, hasil pekerjaan tidak sempurna dan lain-lain.
- b. Kecemasan siswa terhadap standar keberhasilan bidang studi tertentu, terutama pada siswa yang merasa bosan terhadap bidang studi tertentu.
- c. Siswa yang berada di tengah-tengah situasi kompetitif yang bebas dan menuntut banyak kerja intelek yang berat.
- d. Siswa yang mempercayai pentingnya kinerja akademik yang optimal, sehingga dapat menilai belajarnya sendiri untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.
- e. Siswa yang kehilangan motivasi dan konsolidasi pada suatu level ilmu pengetahuan dan keterampilan.
- f. Timbulnya kebosanan dan kelelahan karena kemampuan siswa telah sampai batas.⁵⁷

Menurut (Muhibbin sy ah, 2010:182) faktor penyebab dari kejenuhan belajar yaitu :

- a. Karena kecemasan siswa terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh kelelahan itu sendiri.
- b. Karena kecemasan siswa terhadap standar atau patokan keberhasilan bidang- bidang studi tertentu yang dianggap terlalu tinggi terutama ketika siswa tersebut sedang mnerasa bosan mempelajari bidang- bidang studi tadi.
- c. Karena siswa berada ditengah-tengah situasi kompetitif yang ketat dan menuntut lebih banyak kerja intelek yang berat.

⁵⁷Asep, Sisca Septiani,dkk, *Strategi Pembelajaran* (Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023).74

- d. Karena siswa mempercayai konsep kinerja akademik yang optimum, sedangkan dia sendiri menilai belajarnya sendiri hanya berdasarkan ketentuan yang ia buat sendiri.⁵⁸

Selanjutnya Hakim (2004:63) menguatkan faktor-faktor terjadinya kejenuhan dalam belajar Stagnasi cara atau metode belajar dan tempat belajar yang tidak mendukung.⁵⁹

3) Cara mengatasi Kejenuhan Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2010:183), kejenuhan belajar itu lazimnya dapat diatasi dengan menggunakan cara - cara antara lain sebagai berikut:

- a. Melakukan istirahat dan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi dengan takaran yang cukup banyak.
- b. Perubahan atau penjadwalan kembali jam-jam dari hari-hari belajar yang dianggap lebih memungkinkan siswa belajar lebih giat.
- c. Perubahan atau penataan kembali lingkungan belajar siswa yang meliputi perubahan posisi meja tulis, lemari, rak buku, alat-alat perlengkapan belajar dan sebagainya sampai memungkinkan siswa merasa berada di sebuah kamar baru yang lebih menyenangkan untuk belajar.
- d. Memberikan motivasi dan stimulasi baru agar siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya.
- e. Siswa harus berbuat nyata (tidak menyerah atau tinggal diam) dengan cara mencoba belajar dan belajar lagi.⁶⁰

Ada beberapa cara yang dapat digukan untuk mengatasi kejenuhan belajar pada peserta didik.

⁵⁸Hajjah.

⁵⁹Ina Magdalena, *Pendidikan Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021).

⁶⁰Hajjah.

- a. Menerapkan Strategi, pendekatan, dan metode Pembelajaran Yang bervariasi
dalam menggunakan strategi, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang bervariasi dapat membuat peserta didik menjadi tidak jenuh. Upaya guru untuk memilih metode yang tepat dalam mendidik peserta didiknya adalah dengan menyesuaikan metode dengan kondisi psikis peserta didiknya, juga harus mengusahakan agar materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mudah diterima. Dalam hal ini tidaklah cukup dengan pendidik bersikap lemah lembut saja. Ia harus pula memikirkan metode-metode yang harus digunakannya agar peserta didik tidak mudah merasa jenuh terhadap materi yang diajarkan.
- b. Melakukan Pendekatan Kepada Peserta Didik
Pendekatan sangat diperlukan dalam mengatasi peserta didik yang mengalami kejenuhandalam belajar, seperti pemaparan dari informan berikut ini: Pendekatan emosional terhadap peserta didik memang mutlak ada dan benar-benar harus dilakukan. tiap hari mereka harus didekati dan harus ada perhatian khusus. Karena bila semakin jauh kita dengan mereka maka semakin jauh juga mereka dengan kita.
Dalam proses pembelajaran, seorang guru tidak boleh memperlihatkan hal-hal yang akhirnya menyebabkan ketegangan, hendaklah guru memperlihatkan sikap yang baik sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pelajaran.
- c. Melakukan Evaluasi Pada Tiap Akhir Pelajaran
Guru diharapkan mampu menciptakan interaksi belajar mengajar yang kondusif, karena kondusivitas situasi belajar mengajar dapat dijadikan sebagai indikasi keberhasilan mengajar. Selanjutnya dalam proses pembelajaran guru harus mengikuti hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dari waktu ke waktu melalui evaluasi, informasi yang didapatkan

dari kegiatan evaluasi ini merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar mengajar, yang selanjutnya akan dijadikan sebagai titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, proses pembelajaran akan senantiasa ditingkatkan terus menerus untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.⁶¹

- d. Melakukan istirahat sejenak dan menganjurkan siswa untuk mengonsumsi makanan dan minuman yang bergizi dengan takaran cukup.
- e. Melakukan penjadwalan kembali jam-jam dari hari belajaryang dianggap lebih memungkinkan siswa belajar lebih giat.
- f. Mengubah atau penataan kembali lingkungan belajar siswa yang meliputi perubahan posisi meja tulis, lemari, rak buku, alat-alat perlengkapan belajar dan sebagainya sampai memungkinkan siswa merasa berada di sebuah kamar baru yang lebih menyenangkan untuk belajar.
- g. Memberikan motivasi dan stimulasi baru agar siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya. Dan peserta didik didorong untuk berbuat nyata (tak menyerah/tinggal diam) dengan cara mencoba belajar dan belajar lagi.
- h. Menyampaikan informasi manfaat dari belajar. Belajar yang dilakukan pasti ada manfaatnya. Dengan belajar, maka bisa memperoleh ilmu pengetahuan, bisa menambah teman mempererat tali silaturahmi, menambah wawasan dan pengalaman hidup. Singkatnya, manfaat belajar yaitu untuk persiapan masa depan yang lebih cerah semakin tahu manfaat belajar, akan semakin bersemangat untuk belajar dan menghilangkan kejenuhan.

⁶¹Gusman Lesmana, *Bimbingan Dan Konseling BELAJAR* (Kencana, 2022).170

- i. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman.⁶²

Karena suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan akan membuat suasana belajar yang efektif dan efisien.

Sedangkan cara- cara lainnya untuk mencegah dan mengatasi kejenuhan belajar adalah sebagai berikut

- a. Belajar dengan cara atau metode yang bervariasi.
- b. Mengadakan perubahan fisik di ruang belajar.
- c. Menciptakan situasi baru di ruang belajar.
- d. Melakukan aktivitas rekreasi dan hiburan.
- e. Hindarkan adanya ketegangan mental saat belajar.

Pujian dari guru merupakan salah satu intensif dari guru yang cukup berpengaruh bagi peserta didik, hal ini menunjukkan adanya penghargaan dan perhatian dari guru dan peserta didik sering kali haus akan pujian dan akan merasa senang apabila mendapatkan pujian dari gurunya. Sehingga dari pada memberikan perhatian kepada peserta didik ketika peserta didik tidak mau belajar dengan marah-marah dan hanya berkomentar yang merendahkan peserta didik, akan lebih efektif perhatian guru yang diarahkan pada suatu hal yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemauan untuk mencari informasi.⁶³

E. Peserta Didik

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum undang - undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis

⁶²Gusman Lesmana.

⁶³Siti Aminuriyah and others, 'Upaya Guru Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Full Day School Di Sdit Nur Hidayah Surakarta', *Humaniora*, 09 (2021), 147–217.

pendidikan tertentu.⁶⁴ Dengan demikian peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.

Oemar Hamalik mendefinisikan peserta didik sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional. Menurut Abu Ahmadi peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi (manusia seutuhnya). Individu di artikan "orang seorang tidak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri".⁶⁵ Sedangkan Hasbullah berpendapat bahwa siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan.⁶⁶ Tanpa adanya peserta didik, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena peserta didiklah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi kebutuhan yang ada pada peserta didik.⁶⁷

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, bisa dikatakan bahwa peserta didik adalah orang/individu yang mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidiknya.

⁶⁴Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Guru Dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas* (Bandung: permana, 2006).

⁶⁵Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI, *Manajemen Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2009).

⁶⁶Hasbullah, *Otonomi Pendidikan* (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010).

⁶⁷Departemen Agama, *Wawasan Tugas Guru Dan Tenaga Kependidikan* (Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005).

F. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam setiap kurikulum ditemukan pengertian mata pelajaran SKI. Pada kurikulum 1994 dikatakan bahwa Mata Pelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam adalah bahan kajian mengenai peristiwa- peristiwa penting dan produk peradaban Islam yang memungkinkan terjadinya pengenalan, penghayatan dan transformasi nilai pada peserta didik atau ajaran dan semangat Islam sebagai rahmat bagi manusia semesta alam. Nilai-nilai luhur dari semangat ajaran Islam yang dipetik dengan mempelajari Sejarah dan Kebudayaan Islam inilah yang harus ditumbuh kembangkan sehingga menjadi pola hidup dan sikap untuk senantiasa memberi manfaat bagi masyarakat, bangsa, negara dan agama.

Sementara dalam kurikulum 2004 dan 2006 dikatakan bahwa Mata Pelajaran SKI adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Jika dirunut dalam kurikulum 2006 ditemukan sejumlah fungsi mata pelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam, yaitu; pertama, Pengenalan peristiwa-peristiwa penting dari sejarah Islam, kedua, 26 Pengenalan produk-produk peradaban Islam serta tokoh-tokoh pelopornya, ketiga, Pengembangan rasa kebangsaan/ penghargaan, terhadap kepahlawanan, kepeloporan, semangat keilmuan dan kreativitas para tokoh pendahulu, keempat, Penanaman nilai bagi tumbuh dan berkembangnya sikap kepahlawanan, kepeloporan, keilmuan dan kreativitas, pengabdian serta peningkatan rasa cinta tanah air dan bangsa.

Secara eksplisit Kurikulum 2008 dan 2013 merumuskannya sebagai berikut. Pendidikan Agama Islam di Madrasah terdiri atas empat mata pelajaran, yaitu: Al-Qur'an Hadis, Akidah-Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Masing-masing mata pelajaran tersebut pada dasarnya saling terkait, isi mengisi dan melengkapi.

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Program Keagamaan, MIPA, dan IPS meliputi :

- a. Proses Lahirnya dan Fase-Fase Pemerintahan Bani Umayyah.
- b. Khalifah – khalifah Yang Terkenal dan Kebijakan Pemerintahan Bani Umayyah I
- c. Perkembangan Peradaban Bani Umayyah I di Damaskus
- d. Masa Kelemahan Sampai Runtuhnya Bani Umayyah I Damaskus
- e. Proses Lahirnya Dan Fase – Fase Pemerintahan Bani Abbasiyah
- f. Khalifah – Khalifah Abbasiyah Yang Terkenal Dan Kebijakan Pemerintahan Abbasiyyah
- g. Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah
- h. Proses Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyah.⁶⁸

3. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut: Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh

⁶⁸Nur Syam, *Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum 2013 i B u Ku S i Swa Kel a s V I I M Ts*, 2014.

Rasulullah dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta dan sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, iptek, dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁶⁹

G. Hipotesis Tindakan

Mulyasa berpendapat bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK.⁷⁰ Hipotesis tindakan adalah jawaban atau dugaan sementara yang didapat peneliti dari permasalahan dalam suatu penelitian yang kebenarannya akan dibuktikan berdasarkan fakta-fakta yang terdapat di lapangan. Berdasarkan teori di atas maka dapat di ajukan hipotesis “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Walisongo Lampung Utara”.

⁶⁹Fahri Hidayat, *Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Pendekatan Total History: Urgensi, Relevansi, Dan Aktualisasi* (Jawa Barat: Jejak (jejak Publisher), 2020).

⁷⁰Mulyasa, *Praktik Penerapan Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdaka, 2011).

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Lupi Tania, *Usaha Pemberian Layanan Yang Optimal Guru BK Pada Masa Pandemi Covid-19 (Antologi Esai Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling)* (Yogyakarta: UAD Press, 2021)
- Agung Prasetyo, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023)
- Ahmad Nafi', *Kematangan Karier Peserta Didik Zaman Now* (Yogyakarta: Deepublish, 2020)
- Aj, Ariswan Isman, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)* (CV Aska Pustaka, 2022)
- Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran* (Umsu Press, 2022)
- Ali Murtadlo, *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif Dengan 61 Metode* (Yogyakarta: Pustaka Referensi, 2022)
- Aminuriyah, Siti, Suyitno, Murfiah Dewi Wulandari, and Darsinah, 'Upaya Guru Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Full Day School Di Sdit Nur Hidayah Surakarta', *Humaniora*, 09 (2021), 147-217
- Amirullah, *Metodologi Penelitian Manajemen Disertai Contoh Judul Penelitian Dan Proposal* (Malang: Bayu Media publishing, 2022)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*
- Asep, Sisca Septiani, dkk, *Strategi Pembelajaran* (Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023)
- Chairini, *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 06 Lebong T.A. 2021/ 2022* (Purwokerto: CV tatakala grafika, 2021)

- Daulay, Hardiyanti, 'Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Di MTs. Ulumul Qur'an', *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1.2 (2022), 154 <<https://doi.org/10.56114/edu.v1i2.270>>
- Departemen Agama, *Wawasan Tugas Guru Dan Tenaga Kependidikan* (Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005)
- Dini Hari Pertiwi, dkk, *Literasi TIK Dan Media Pembelajaran* (sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022)
- Dkk, Dimin damayanti, *Jago Mendesain Pembelajaran (Untuk Guru Sekolah Dasar)* (Guepedia, 2021)
- Dwi Aprilia Astuti, Dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Jawa tengah: Cahaya Ghani, 2023)
- Ekta Noviyanti, Andi Christian, and Khana Wijaya, 'Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gelumbang', *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2 (2021) <<https://doi.org/https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i2.561>.>
- Fahri Hidayat, *Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Pendekatan Total History: Urgensi, Relevansi, Dan Aktualisasi* (Jawa Barat: Jejak (jejak Publisher), 2020)
- Farida, Ida, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Kemampuan Analisis Fungsi Trigonometri* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022)
- , *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dan Kemampuan Analisis Fungsi Trigonometri* (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022)
- Gora, Winastwan, *Pakematik: Stategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010)
- Gusman Lesmana, *Bimbingan Dan Konseling BELAJAR* (Kencana, 2022)

- Habibati, *Strategi Belajar Mengajar* (Syiah Kuala university press, 2017)
- Hajijah, Hajijah, 'EFEKTIVITAS TEKNIK MODELING UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR ONLINE SISWADI MTs. NURUL HIKMAH AEK GERGER SIMALUNGUN', *Al-Mursyid : Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, 4.2 (2022), 1–16
<<https://doi.org/10.30829/mrs.v4i2.2165>>
- Hakim, Thursan, *Belajar Secara Efektif* (Niaga Swadaya)
- Halim Simatupang, *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke 21* (Surabaya: CV Cipta Media Edukasi, 2019)
- Hasbullah, *Otonomi Pendidikan* (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010)
- Heni rita susil, Arief Qosim, Syiah, *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Untuk Mahasiswa FKIP* (Aceh: Kuala University press, 2021)
- Hermawan, Iwan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Method* (Kuningan: penerbit Hidayatul Qur'an, 2019)
- Hermawan, Rudi, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Model, Implikasi Dan Implementasi* (Yogyakarta: Cv Bintang Semesta Media, 2022)
- Hobri dkk, *Senang Belajar Matematika* (Jakarta, 2018)
- Idam Ragil Widiyanto Atmojo, dkk, *Assesment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21* (surakarta: CV. Pajang Putra Wijaya, 2023)
- Ina Magdalena, *Pendidikan Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021)
- Junaidi, *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV. Adam Abimata, 2020)
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Fattah*, 2011

- Khulyan, Nafan Akhun, *Pintar AKREDITASI KLINIK 2023 Sesuai KMK 1983/ 2022 |PDF Interaktif Interkoneksi* (publisher, 2023)
- Lestari, Septia Eka Cahya Arum, Sri Hariyani, and Nyamik Rahayu, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika', *Pi: Mathematics Education Journal*, 1.3 (2018), 116–26 <<https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>>
- M, Hanafi., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Direktorat Jendral Pendidikan Islam:Kemenak RI 2012, 2012)
- Madum, Mohamad, 'Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Peserta Didik Kelas XII Di MA An-Nawawi 03 Kebumen', *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir*, 4.2 (2021), 186–98 <<https://doi.org/10.58518/alfurqon.v4i2.746>>
- Maryono, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT)* (Jawa Tengah: Cahaya Ghani Recovery, 2023)
- Maulana Arafat Lubis, *Model-Model Pembelajaran PPKN Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022)
- Mauludin, Endang Komara dan Anang, *Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Dan Peneitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru* (Bandung: PT Refika Aditama, 2016)
- Mega Pandu Pratiwi, Dkk, 'Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7.4 (2023)
- Mudjiran, *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Penerapan Prinsip-PrinsipPsikologi Dalam Pembelajaran* (jakarta: Kencana, 2021)
- Muhammad Disman, Abas Rudin, 'FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KEJENUHAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS', *JURNAL BENING*, vol 5.no 2, 137
- Mulyasa, *Praktik Penerapan Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdaka, 2011)

- Najamuddin Muhammad, *TEACHLIKE FUN TEACHER Metode Pembelajaran Menyenangkan Ala Finlandia* (Araska Publisher, 2020)
- Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Paramaimu, 2017)
- Nihayah, Nihayah, 'Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Kejenuhan Dalam Belajar Pada Siswa Kelas XI Di SMAN I Gerung Kabupaten Lombok Barat', *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 12.1 (2018), 53–64
<<https://doi.org/10.20414/elhikmah.v12i1.241>>
- Nurliana Nasution dkk, *Augmented Reality Dan Pembelajaran Di Era Digita* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022)
- Pardomuan dkk, *Model Model Pembelajaran* (Sada Kurnia Pustaka, 2022)
- Paresti, Suci, and Agus Suradika, 'Mengatasi Bejenuhan Belajar Dari Rumah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual', *Perspektif*, 1.6 SE-Artikel berbasis penelitian (2022), 604–15
<<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i6.223>>
- Paryanto, *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION) UNTUK PELAJARAN PASSING DALAM PERMAINAN BOLA VOLI* (Malang: Ahli Media Press, 2020)
- Rabiatul Adawiyah, Hamsi Mansur, Mastur, 'STRATEGI PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MTS', 1.1 (2020), 69–74
- Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Guru Dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas* (Bandung: permana, 2006)

Riska Puji Lestari, Achmad Junaedi Sitika, Nurhasan, 'Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Dan Talking Stik (Ts) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang', 9.20 (2023), 785-98 <<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10141034> p-ISSN:>

Rohman, Dkk, *Membumikan Pendidikan Karakter Dengan Paradigma Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah* (Yogyakarta: K-Media, 2021)

Rukhama Aralaha, Diana Paulus, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW)* (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2023)

Salam, Agus, *METODE PENELITIAN KUALITATIF* (Cv.AZKA PUSTAKA, 2023)

Shilphy A. Octavia, *Model Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020)

Silvy Juditya, *Pendidikan Jasmani Di Era Kurikulum Merdeka (Konsep Dan Implementasi Dari Sisi Model Pembelajaran)* (Banyumas: Penapersada, 2023)

Sopandi, Deden Sopandi dan Andina, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2021)

Suhirman, *Konsep Dan Implementasi Penelitian Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018)

Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)

Syaiful, Syagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: CV Alfabeta, 2013)

Syam, Nur, *Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum 2013 i B u Ku S i Swa Kel a s VII M Ts*, 2014

Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (jakarta: Niaga Swadaya)

Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI, *Manajemen Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2009)

Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)

Winastwan Gora, Sunarto, *Pakematik : Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010)

Zainiyati, Husniatus Salamah, *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif* (Surabaya: Puta Media Nusantara, 2010)

