

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TGT***

(*TEAM GAME TOURNAMENT*) PADA MATA PELAJARAN

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 3
BANDAR LAMPUNG**

Proposal Skripsi

Oleh :

FIKRI HANIF

NPM : 1911010320

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TGT*
(*TEAM GAME TOURNAMENT*) PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 3
BANDAR LAMPUNG**

Proposal Skripsi

Oleh :

FIKRI HANIF

NPM : 1911010320

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag.

Pembimbing II : M. Indra Saputra, M.Pd.I.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

ABSTRAK

Tujuan dalam implementasi pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, merupakan proses pembelajaran yang harus menciptakan kegiatan belajar yang aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah sesuai dengan teori yang ada serta faktor pendukung dan penghambat dalam kegiatan implementasi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan data dari kata-kata dan dokumen-dokumen yang menunjang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research). Subyek penelitian adalah Guru Pendidikan Agama Islam di Sma Negeri 3 Bandar Lampung, serta Siswa- Siswi Sma Negeri 3 Bandar Lampung

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di Sma Negeri 3 Bandar Lampung yakni proses dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran aktif model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) ini mampu membangun keaktifan dan kemampuan siswa dalam belajar, memberikan banyak kesempatan bagi siswa dan guru untuk mengeksklore topik-topik pelajaran secara lebih mendalam memberi keleluasaan dalam kegiatan belajar dalam menggunakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yakni tipe teams games tournament (TGT) serta mampu meningkatkan prestasi belajar siswa baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Dalam kegiatan ini guru pendidikan agama islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran pendidikan agama islam terbagi menjadi dua yaitu Pada proses implementasi pembelajaran aktif model kooperatif tipe teams games di SMA Negeri 3 Bandar Lampung melakukan proses kegiatan berdasarkan teori dan menggunakan media pendidikan agama islam, menciptakan pembelajaran aktif, dapat memberi pengetahuan luas dalam keagamaan maupun diluar keagamaan yang dapat membuat siswa memiliki akhlak yang baik dalam belajar, beribadah dan lebih aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan langkah-langkah pembelajaran aktif model

kooperatif tipe teams games tournament, pelaksanaannya telah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh SMA Negeri 3 Bandar Lampung, belajar dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan sehingga tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif dapat terlaksana dengan baik.

Kata kunci : Pembelajaran Aktif, Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), PAI dan Budi Pekerti

ABSTRACT

The aim of implementing active learning in the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model is to increase student activity in learning, a learning process that must create active learning activities in the learning process by using steps in accordance with existing theory as well as supporting factors and obstacles in learning implementation activities.

This research uses a qualitative descriptive approach, the data collected is not in the form of numbers but data from words and supporting documents. The type of research used is field research. The research subjects were Islamic Religious Education Teachers at State High School 3 Bandar Lampung, as well as Students at State High School 3 Bandar Lampung Based on the results of research that researchers have conducted at Sma Negeri 3 Bandar Lampung, namely the process of implementing active learning steps, the teams games tournament (TGT) type cooperative learning model is able to build students' activeness and ability in learning, providing many opportunities for students and teachers to exploring lesson topics in more depth provides flexibility in learning activities in using one type of cooperative learning model, namely the teams games tournament (TGT) type and is able to improve student learning achievement in both academic and non-academic fields. In this activity, Islamic religious education teachers in improving learning achievement in Islamic religious education subjects are divided into two, namely: In the process of implementing active learning, cooperative model, team games type at SMA Negeri 3 Bandar Lampung, carrying out activity processes based on theory and using Islamic religious education media, creating Active learning can provide extensive knowledge within religion and outside of religion which can make students have good morals in studying, worshiping and being more active in achieving learning goals. In implementing active learning steps in the cooperative model, teams games tournament type, the implementation has gone according to what was expected by SMA Negeri 3 Bandar Lampung, learning using various methods and media according to needs so that the aim is to improve student learning outcomes to become more active.

can be implemented well.

Keywords: Active Learning, Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT), PAI and Character

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fikri Hanif

NPM : 1911010320

Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TGT (TEAM GAME TOURNAMENT)* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMA NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG" Adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang dirujuk dan dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Januari 2024



Fikri Hanif





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

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Lindro Suratmih Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 (t:0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Bandar Lampung"** yang disusun oleh: **Fikri Hanif NPM 1911010320** Program Studi Pendidikan Agama Islam telah diujikan pada sidang Munasosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Hari/Tanggal: Selasa, 21 Mei 2024.

TIM PENGUJI

Ketua Penguji : **DR. H. AGUS JATMIKO, M.Pd**

Sekretaris : **DRA. BETI SUSILAWATI, M.Pd**

Penguji Utama : **DR. BAHARUDIN, M.Pd**

Penguji pendamping I : **DR. Syamsyuri Ali, M.AG.**

Penguji pendamping II : **M. Indra Saputra, M.Pd.I**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirma Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ
اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapanglapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan“

(Al-Mujadalah ayat 11)¹

¹ ‘Qur’an Surat Al-Mujadalah : 11’.

PERSEMBAHAN

Bi ridho Allah Alhamdulillah segala puja dan puji kepada Allah SWT yang telah meridhai segala perjalanan seorang mahasiswa ini dengan segala hiruk pikuk lahir batinnya Alhamdulillah masih diberi kesempatan untuk mengucapkan dan mempersembahkan segala bentuk kesyukurannya kepada Allah SWT dan semoga mendapatkan syafaat Baginda Rasulullah SAW, Alhamdulillah seorang mahasiswa ini mampu menyelesaikan tugas akhir kuliah yakni skripsi. Saya pun tak luput mengucapkan dan mempersembahkan segala bentuk upaya lahir batin selama proses perjuangan ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, ayah Edy Suhendra dan ibu Nurlela yang saya muliakan atas Ridho, doa dan dukungan lahir batin beliau pula Saya Insya Allah dapat memahami arti sebuah perjuangan hidup dan makna kehidupan yang sesungguhnya, Alhamdulillah.
2. Fikri Hanif biridhoka Allah terima kasih untuk semua perjuanganmu terhadap roh dan jasad yang telah berusaha semampu dan sekuat yang engkau bisa hingga hari ini dan seterusnya, Insya Allah.
3. UIN RIL, para dosen dan staf yang andil dalam membantu memajukan pemikiran dan keilmuan untuk saya pribadi dan para mahasiswa yang menimba ilmu di dalamnya, Alhamdulillah.
4. Adik Fitrah Fatahillah dan ad Ayu novianingsih yang secara langsung maupun tidak memberi semangat untuk saya memiliki kemauan yang kuat dalam menjadi pribadi yang lebih baik, Insyaallah.
5. Keluarga besar dan kawan-kawan yang tidak bisa disebutkan satu persatu jazakallah Khairan katsiran untuk kalian semua bi ridho Allah SWT

Alhamdulillah Lailahailallah Allahu Akbar La Haula Wala Quwwata Illa Billah Allahumma Sholli Ala Sayyidina Muhammad Wa Ala Alihi Wasohbihi Wasalim

RIWAYAT HIDUP

Fikri Hanif dilahirkan pada Senin, 27 September 1999, tepatnya di Natar. Putra pertama dari pasangan bapak Edi Suhendra dan ibu Nurlela.

Jenjang pendidikannya dimulai dari TK Batalyon Candimas lalu dilanjutkan TK besar di TK Melati pewa. Setelah itu memasuki sekolah dasar di SDN 4 Natar sampai selesai pada tahun 2011 lalu memasuki sekolah menengah pertama di Kalianda tepatnya KMI Gontor 9 Tajimalela yang sekarang telah menjadi Gontor 7. Lalu melanjutkan sekolah menengah atas di pondok pesantren Ushuluddin penengahan.

Di saat waktu bergulir setelah selesainya Ma saya mendapat panggilan mengajar di Tulang Bawang meraksa Aji di Ponpes Al Fadlu selama 1 tahun lalu setelah saya selesai mengabdikan di Al fadlu saya melanjutkan kekosongan beberapa bulan tersebut untuk mencari pengalaman pekerjaan. Lalu setelah masuk pembukaan mahasiswa baru Saya mendaftarkan diri di UIN Raden Intan Lampung melalui jalur ujian, Alhamdulillah saya masuk dan menjadi mahasiswa Fakultas Pendidikan dan keguruan Prodi PAI.

Bandar Lampung, Januari 2024

Fikri Hanif
1911010320

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang tak terhingga kepada yang Maha Agung, penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala karunia, inayah serta segala nikmat-Nya, kesehatan jasmani dan rohani, serta kekuatan lahir dan batin. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung,”. Sebagai syarat akhir untuk mencapai Gelar Sarjana Ekonomi (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya saran, masukan dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis menyadari bahwa tidak dapat terselsaikan tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr Umi Hijriyah, S.Ag. M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Bapak Dr. Syamsuri Ali, M.Ag., selaku pembimbing I yang telah memberikan perhatian, bimbingan, nasehat, dan masukan yang berarti selama penulisan skripsi ini.

4. Bapak M. Indra Saputra, M.Pd.I., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta usulan perbaikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Ibu dosen, para staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang dengan penuh pengabdian telah memberikan Ilmu pengetahuan pada penulis selama bangku perkuliahan.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun telah

membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya atas jasa dan bantuan semua pihak, baik berupa moril maupun materil penulis panjatkan doa semoga Allah SWT membalasnya dengan imbalan pahala yang berlipat ganda dan menjadikan sebagai amal jariah yang tidak pernah surut mengalir pahalanya, dan mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan berkah bagi penulis dan semua pihak yang membaca. Amiin

Bandar Lampung, Januari 2024

Fikri Hanif
1911010320

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari adanya kekeliruan pengertian dalam memahami kata demi kata maupun istilah yang berkaitan dengan judul ini, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Game Tournament*) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 3**

Bandar Lampung”. Untuk memperoleh pengertian yang lebih jelas tentang judul tersebut, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Implementasi

Konsep Implementasi menurut kamus Webster berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Implement*. Dalam kamus, Implementasi berarti menyediakan sarana untuk melakukan sesuatu dan memiliki efek yang sebenarnya.

Definisi lain dari implementasi adalah menyediakan sarana untuk melakukan sesuatu yang memiliki efek atau pengaruh pada sesuatu. definisi Implikasi atau implementasi juga dapat bervariasi menurut para ahli.²

Implementasi, sebagaimana didefinisikan oleh Van Meter dan Van Horn, adalah tindakan yang dilakukan oleh individu,

² Nurdin Usman, ‘Konteks Penggunaan Berbasis Kurikulum’ (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002). h. 18

pejabat, lembaga pemerintah, atau kelompok swasta untuk mencapai tujuan yang digariskan dalam beberapa keputusan. Badan-badan ini melakukan tugas-tugas pemerintah yang mempengaruhi warga negara.³

1

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran kooperatif ialah kegiatan yang dilakukan bersama-sama di dalam kelas, dalam kelompok-kelompok kecil antara 4 sampai 5 orang.⁴

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.⁵

Dalam *TGT*, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap Siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang atau lebih berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Dalam *TGT* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka

peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

³ Revika Puspitasari, Baryanto Baryanto, and Wandi Syahindra, 'Implementasi Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Di SDIT Ummatan Wahidah' (IAIN Curup, 2022).

⁴ 'Atep Sujana, M.Pd. Dan Paed.H. Wahyu Sopandi, Model-Model Pembelajaran Inovatif (Depok:Rajawali Pers, 2020), Cet. Ke-1, h.94.'

⁵ Miftahul Huda. , Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), Cet. Ke-V, h. 197.'

4. Data SMA Negeri 3 Bandar Lampung a. Identitas Sekolah

SMA Negeri 3 Bandar Lampung berdiri pada tahun 1977 yang beralamat di

Jalan Khairil Anwar No. 30 Durian Payung, Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung.

NPSN : 10807064

Status : Negeri

Bentuk Pendidikan : SMA

Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

SK Pendirian Sekolah : 463/6333/A 0000835/V.16/2021

Tanggal SK Pendirian : 1977-01-01

SK Izin Operasional : 463/6333/A 0000835/V.16/2021

Tanggal SK Izin Operasional : 1977-01-01

b. Data PTK dan PD

Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
Laki-laki	13	3	16	413
Perempuan	41	5	46	559
Total	54	8	62	972

Keterangan :

- Data Rekap Per Tanggal 29 Januari 2024
- Penghitungan PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar di sekolah induk.

Singkatan :

- PTK = Guru ditambah Tendik
- PD = Peserta Didik

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan bagi manusia merupakan suatu proses menemukan, menjadi dan mengembangkan diri sendiri dalam keseluruhan dimensi kepribadian. Salah satu aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan formal dilakukan secara terstruktur, dengan cara tersebut diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang menyentuh seluruh aspek dan sektor kehidupan.

Proses belajar mengajar yang baik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, dalam pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan/kondisi belajar yang baik. Sistem lingkungan yang baik terdiri dari komponen-komponen pendukung antara lain tujuan belajar yang akan dicapai, bahan pengajaran yang digunakan dalam mencapai tujuan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta memiliki hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan dan sarana/prasarana yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pada proses belajar mengajar saling terkait satu dengan yang lainnya. Belajar-mengajar dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif, dalam hal ini siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar, dengan demikian siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran

ditandai oleh prestasi belajar siswa yang tinggi serta adanya perubahan tingkah laku siswa setelah menerima materi.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Saat ini banyak peserta didik mengalami kesulitan belajar dan masalah tersebut berdampak pada hasil belajar.

Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, antara lain adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, yaitu motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ekstern yang sangat mempengaruhi prestasi siswa adalah guru. Model serta metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sangat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Pemilihan metode yang tepat dalam menyampaikan materi dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif telah banyak diterapkan oleh guru, pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan metode dalam pembelajaran kooperatif menjadi salah satu hal yang penting karena tidak semua metode dalam model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menerima pelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Metode pembelajaran *TGT* ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi kedalam satu kelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya

kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan siswa berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik.

Contoh dari penyebab rendahnya hasil belajar diantara lain: kurangnya minat siswa pada mata pelajaran, penempatan waktu pelajaran yang terlalu akhir pada jam pelajaran, metode yang digunakan terlalu monoton pada mata pelajaran, mata pelajaran yang serius, sedangkan tenaga siswa dalam berfikir telah terpersir banyak pada pelajaran sebelumnya.

Adapun nasihat dari Khalifah pada masa Umayyah Abdul Malik bin Marwan pada pendidik anaknya, “Hendaklah pendidik mendidik akal, hati, dan jasmani anak-anak”.⁶

Dalam jurnal Tadzkiyyah yang ditulis oleh Uswatun Hasanah mengemukakan bahwa ”Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan dan untuk memperoleh target yang diharapkan guru”.⁷

Pentingnya pendidikan Islam dalam Kehidupan juga dapat ditinjau dari fungsinya, seperti pendapat yang menyatakan bahwa “Untuk membentuk manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT disamping memiliki pengetahuan dan keterampilan, seseorang harus memiliki kemampuan mengembangkan diri bermasyarakat serta kemampuan untuk bertingkah laku berdasarkan norma-norma menurut ajaran agama Islam. Hal ini sebagaimana di jelaskan di dalam Firman Allah SWT yang artinya: “Hai orang-orang beriman, apabila kamu dikatakan kepadamu:”Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka

⁶ ‘Drs. A. Susanto, M.Pd. , *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta Timur:Amzah, 2018), Cet. Ke-IV, h.28.’

⁷ ‘Uswatun Hasanah, *Dalam Jurnal Pendidikan Islam:At—Tadzkiyyah*, Vol. 8 No. 1, 2017.’

lapakngetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadilah: 11).⁸

Berdasarkan kutipan tersebut Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat berperan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan kepribadian seseorang menjadi lebih baik dan juga dapat meningkatkan derajat orang-orang yang memiliki pengetahuan yang bersifat umum maupun pendidikan Agama.

Salah satu pembelajaran dalam ruang lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti adalah Akidah Akhlak. Pada saat ini masalah yang dihadapi peserta didik di SMA Negeri 3 Bandar Lampung ialah rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.

Aspek pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ada dua yang penting dalam Islam yang mempunyai Hubungan erat. Pertama, Pendidikan Agama Islam merupakan kumpulan materi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan lahiriyah serta batiniyah seluruh umat muslim di dunia. Kedua, Budi Pekerti merupakan tujuan yang hendak dicapai seorang muslim yang menyemangati ajaran-ajaran lain.

Adapun pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Akidah Akhlak) adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar memahami ajaran Islam (Knowing) terutama dalam aspek budi pekerti (Akidah Akhlak), terampil melakukan ajaran Islam (doing), dan melakukan ajaran Agama Islam yang *Rahmatan Lil Alamin*.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Akidah Akhlak) bertujuan untuk menumbuhkan

⁸ 'Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Dan Terjemahan, (Bandung: Gema Risalah Press, 2013), h. 1112.'

dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlakunya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukkan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengamalan peserta didik tentang Akidah Akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah Ta'ala, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pembelajaran yang lebih tinggi.⁹

Dengan demikian, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Akidah Akhlak) sangat diperlukan dalam rangka mengenal ajaran Islam secara benar dan lengkap, oleh karena itu mata pelajaran (Akidah Akhlak) diajarkan setiap jenjang pendidikan Islam, mulai dari tingkat dasar sampai ke tingkat tinggi, hal ini sebagaimana firman Allah Ta'ala yaitu:

أَيُّهَا هَذَا الرَّسُولُ بِهِ لُغٌ هُمَا أَنْزَلَ إِلَهُ هَذَا مِنْ رَبِّكَ هُوَ الَّذِي تَعْبُدُ
فَهَيَّا بِهِ لُغٌ هَتَّ رَسُلَاتِهِ هُوَ الَّذِي يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ
هَلْ بِهِ هُدًى الْقَوِّمَ الْكَافِرِينَ

Artinya: *“Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir.”* (Al-Maidah : 67)¹⁰

Pada ayat di atas dikisahkan bahwa Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW agar tidak menunda amanat yang sudah diembannya walau hanya sebentar.

⁹ ‘Hariatz Achmad “Akidah Akhlak” (On-Line)’.h. 103

¹⁰ ‘Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an Dan Terjemahan, (Bandung: Gema Risalah Press, 2013), h. 617.’

Artinya, seseorang yang telah dibekali ilmu atau kemampuan, sebaiknya menyebarkan dan mengajarkan ilmu tersebut kepada orang lain yang membutuhkan. Sehingga, ilmu pendidikan yang dimilikinya tidak hanya berguna bagi diri sendiri, namun juga bermanfaat bagi orang di sekitarnya.¹¹

Selain itu di sekolah SMA Negeri 3 Bandar Lampung sudah menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka namun masih bersifat konvensional. Maka dari itu peneliti ingin lebih mengoptimalkan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopertif tipe *TGT (Team Games Tournament)* yang memiliki kelebihan tersendiri diantaranya: untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran, meningkatkan skill-skill dasar pada setiap siswa, pencapaian hasil belajar siswa, memberikan interaksi positif antarsiswa, memunculkan semangat bagi siswa dan membuat siswa menerima serta menyikapi setiap perbedaan pendapat siswa-siswa lainnya.¹²

Berdasarkan hasil observasi pada saat pra penelitian diperoleh data tentang jumlah peserta didik SMA Negeri 3 Bandar Lampung sebagai berikut:

Tabel 1 Data Nilai Penelitian Tengah Semester peserta didik kelas XII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Negeri 3 Bandar Lampung

¹¹ 'Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Dan Terjemahan, (Bandung: Gema Risalah Press, 2013), h. 617.'

¹² 'Pustaka Belajar, Op. Cit., h. 197.'

TP. 2022/2023

No	Nama Siswa	KKM &KKTP	Nilai	Keterangan
1	Ahmadin Ghiffari Akbar	70-80	65	Tidak Tuntas
2	Annisa Mulidiyah Rahmi Lestari	70-80	65	Tidak Tuntas
3	Calista Aulia Makki	70-80	65	Tidak Tuntas
4	Challista Putri Eleanor	70-80	55	Tidak Tuntas
5	Devina Maulia Larasati	70-80	65	Tidak Tuntas
6	Dewi Resmiyanti	70-80	80	Tuntas
7	Ghazi Akhtar Nazeab	70-80	65	Tidak Tuntas
8	Gisela Nasha Athalia	70-80	65	Tidak Tuntas
9	Gusti Claudia	70-80	65	Tidak Tuntas
10	Herlan Julian Tri Putra	70-80	65	Tidak Tuntas
11	Kevin Prima Hermawan	70-80	65	Tidak Tuntas
12	Lyra Virnia	70-80	55	Tidak Tuntas
13	M.Afrizi Fahriddh	70-80	65	Tidak Tuntas
14	M.Zibran Firmansyah	70-80	80	Tuntas
15	Mareta Dwi Lestari	70-80	65	Tidak Tuntas
16	M.Arman Mumtaz	70-80	80	Tuntas
17	M.Iqbal	70-80	65	Tidak Tuntas
18	M.Rafliansyah	70-80	65	Tidak Tuntas

Sumber: Nilai PTS mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XII SMA Negeri 3 Bandar Lampung, TP. 2022/2023.

Dari table di atas dapat dilihat persentase nilai penelitian tengah semester dari delapan belas peserta didik sebagai sampel penelitian peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Berdasarkan data tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dikatakan masih rendah. Terbukti dari rata-rata hasil belajar peserta didik, masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah yang dihadapi kelas XII ialah hasil belajar yang rendah, di karenakan metode yang digunakan yaitu metode ceramah yang belum maksimal.

Tujuan dilakukannya penelitian pada siswa kelas XII SMA Negeri 3 Bandar Lampung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini adalah untuk mengetahui pengetahuan siswa dalam memahami ilmu pendidikan agama islam dan pendidikan akhlak, sehingga diharapkan ketika siswa sudah lulus dari sekolah mereka mendapat bekal ilmu agama islam yang baik.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT Team Game Tournament* ini mengajak siswa saling membentuk kelompok dengan sejumlah siswa 4-5 orang perkelompok lalu mereka diberikan tugas secara kelompok dan pada setiap siswa memiliki pandangan pribadi masing-masing untuk melengkapi jawaban dari setiap tugas yang telah guru sediakan untuk setiap kelompok. Dimana guru menjadi fasilitator yang menuangkan materi kepada peserta didik. Pentingnya tujuan kelompok dan tanggung jawab individu adalah memberikan insentif kepada siswa untuk saling

membantu satu sama lain dan untuk saling mendorong dalam melakukan usaha yang maksimal.¹³

Melalui hasil observasi, interview dan dokumentasi pra penelitian yang dilakukan di lokasi penelitian, maka penulis merasa tertarik untuk menerapkan dan mengadakan penelitian lapangan dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung”.

C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Agar tidak menyimpang dari pembahasan yang akan dilakukan pada penelitian ini maka penulis memfokuskan penelitian pada Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung. Sedangkan sub-fokus penelitian yang penulis teliti yaitu: Implementasi Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung?

¹³ ‘Robert E.S, “Cooperative Learning”, (Bandung: Nusa Media, 2005), h. 81-82.’

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung.

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penulisan penelitian ini adalah : a. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian diharapkan menjadi sumbangan bagi dunia pendidikan sehingga dapat memperkaya khasanah keilmuan dalam pendidikan. b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi lembaga pendidikan, sebagai masukan yang membangun guna untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada, termasuk para pendidik yang ada didalamnya dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan serta pemerintah secara umum.
- 2) Bagi ilmu pengetahuan, sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.
- 3) Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepustakaan yang merupakan informasi tambahan yang berguna bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak-pihak yang mempunyai permasalahan yang sama atau ingin mengadakan penelitian yang lebih lanjut.

F. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Kegunaan penelitian yang relevan di dalam penelitian ini diantaranya untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian penulis. Selain itu juga digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada

dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis. Berikut penelitian yang relevan terkait dengan penelitian penulis yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt* (*Team Game Tournament*) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung”. Di antaranya penelitian yang relevan terkait dengan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Moh Erwin Budiana dengan Judul “Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teamgame Tournament*) Dengan NHT (*Number Head Together*) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Bilangan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN

Sadah Kabupaten Lombok Tengah NTB”. Hasil penelitian ini adalah 1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada materi Bilangan Pecahan di kelas IV SDN Sadah. 2) Model pembelajaran kooperatif tipe NHT efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada materi Bilangan Pecahan di kelas IV SDN Sadah. 3) Tidak terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran antara peserta didik yang memperoleh penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan peserta didik yang memperoleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

NHT dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN Sadah.¹⁴

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang komparasi 2 model pembelajaran yaitu tipe TGT dan NHT, sedangkan pada penelitian

¹⁴ (Budiana, 2020) Op.Cit. 27

saya hanya membahas tentang Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

Penelitian yang ditulis oleh Sitti Ratna Dewi, Arifin, dan Heriyani Ramlia Fua dengan Judul “Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (Tgt)* Dan

Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Wakorumba Selatan

Kabupaten Muna”. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada kelas perlakuan A yaitu kelas X1 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menunjukkan bahwa nilai maksimum 97 dan nilai minimum 77, rata-rata (\bar{X}) = 86,84, varians (S^2) = 32,63 dan simpangan baku (S) = 5,38 sedangkan Hasil belajar siswa pada kelas perlakuan B yaitu kelas X3 melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menunjukkan bahwa nilai maksimum 90 dan nilai minimum 70, rata-rata (\bar{X}) = 78,54, varians (S^2) = 26,24 dan simpangan baku (S) = 5,04. Oleh karena itu, dapat disimpulkan Terdapat perbedaan antara hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan, yang ditunjukkan oleh nilai $t_{hit} = 5,09 > t_{tab} = 1,68$ pada $\alpha = 0,05$, yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.¹⁵ Perbedaan antara penelitian

¹⁵ Sitti Ratna Dewi and Arifin Arifin, ‘Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

terdahulu dengan penelitian saya adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan

Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dan Tipe Jigsaw, sedangkan pada penelitian saya hanya membahas tentang bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

Penelitian yang ditulis oleh Destaria Sudirman, Fenny Agustina, dan Pikal

Candra dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Fotosintesis Di SMPN 31 Batam”. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan; Bagi guru yang akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) pada materi yang lain diharapkan agar menggunakan materi dengan pokok pembahasan yang sangat luas, karena pada waktu pembuatan soal game menggunakan bentuk pertanyaan yang bervariasi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) memerlukan waktu yang lama dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya, karena terdapatnya beberapa game yang membutuhkan waktu yang lebih banyak. Pada saat pemberian hadiah pada kelompok pemenang, banyak diantara kelompok lain yang belum jadi pemenangnya menginginkan hadiah juga. Di sarankan untuk guru supaya bisa menyiapkan hadiah

Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna’, *Al-TA’DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 9.2 (2016), 1–21.

hiburan bagi kelompok lainnya berupa pena atau hadiah kecil lainnya.¹⁶

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII, sedangkan pada penelitian membahas tentang

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt* (*Team Game Tournament*) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

4. Penelitian yang ditulis oleh I Gusti Ngurah Purnama Adi Putra dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dalam Pembelajaran Menulis dan Mengetik Aksara Bali pada Siswa Sekolah Menengah Atas/Kejuruan”. Hasil penelitian ini adalah odel pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu rekomendasi untuk mengajak anak didik bermainsambil belajar, sehingga dapat mengatasi kebosanan dan kesuntukan dalam belajar bahasa Bali. Model pembelajaran ini dapat digunakan hampir di semua materi bahasa Bali, sehingga dapat dikreasikan dengan leluasa oleh guru. Intinya adalah dalam menyikapi globalisasi yang menuntut segala sesuatu agar praktis dan bermakna, maka pembelajaran bahasa Bali pun tidak boleh stagnan dan selalu berada pada anggapan sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Guru dalam hal ini harus selalu updateilmu dan kemampuan agar semakin hari kualitas pembelajaran bahasa Bali dapat semakin meningkat. Peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Bali adalah hal mutlak yang harus dilakukan. Hal tersebut dikarenakan bahasa Bali merupakan salah

¹⁶ (Destaria Sudirman, 2014)

satu unsur penting dari kebudayaan Bali, sehingga bagaimanapun caranya generasi muda harus gemar belajar bahasa Bali agar bahasa Bali sebagai identitas manusia Bali tidak menjadi punah dan hilang termakan gerusan zaman.¹⁷

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dalam Pembelajaran Menulis dan Mengetik Aksara Bali pada Siswa Sekolah Menengah Atas/Kejuruan, sedangkan pada penelitian saya membahas tentang bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

5. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Aswab Mahasin, Retno Winarni, dan Ary Purwantiningsih dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Gaya Belajar”. Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan model TGT dan STAD terhadap hasil belajar, dengan hasil belajar model TGT lebih baik dibandingkan STAD. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan gaya belajar terhadap hasil belajar, dengan hasil belajar IPS terbaik pada peserta didik bergaya belajar auditori. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPS.¹⁸
- Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah pada penelitian terdahulu membahas tentang

¹⁷ (Putra, 2021) Op.Cit. 29

¹⁸ (Muhammad Aswab Mahasin, 2021) Op.Cit. 37

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Gaya Belajar, sedangkan pada penelitian saya lebih membahas tentang bagaimana

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt* (*Team Game Tournament*) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

G. Metode Penelitian 1. Pengertian Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat tiga kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu di dasarkan pada cara-cara keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh peranan manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat di amati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang di lakukan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.¹⁹

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field reseach) dengan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan sesuatu apa yang adanya (deskriptif kualitatif). Sebagaimana diungkapkan oleh Sukardi bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang

¹⁹ ‘Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3.’

berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya.²⁰ Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati.²¹

Metode kualitatif bertolak belakang dari pandangan fenomenologis yang menekankan pada pemahaman makna tingkah laku manusia sebagaimana dimaksud oleh pelakunya sendiri, bagi penulis sendiri sifatnya interpretatif. Pandangan fenomenologis tidak mengakui bahwa peneliti tahu apa makna sesungguhnya suatu perbuatan atau tindakan dilakukan oleh orang-orang yang sedang diteliti.

Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan makna yang diberikan oleh anggota masyarakat pada perilakunya dan kenyataan sekitar. Sedangkan pendekatan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, “yakni suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”.

3. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto, yang dimaksud dengan sumber data adalah subyek dari mana data-data diperoleh. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan sumber data adalah dari mana penelitian akan mendapatkan dan mengenai informasi berupa data-data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun sumber data dalam penelitian

²⁰ H M Sukaardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)* (Bumi Aksara, 2021). h. 143

²¹ Moh Kasiram, ‘Metodologi Penelitian: Kualitatif–Kuantitatif’ (Uin-Maliki Press, 2010). h. 175

ini adalah sumber data skunder dan primer.²² a. Data Primer

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk mengungkapkan, Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung. “Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah jawaban responden terhadap daftar pertanyaan yang di ajukan kepada guru dan siswa. Data primer merupakan data data-data yang diperoleh dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan dari hasil wawancara”.

b. Data Sekunder Merupakan data yang telah di olah lebih lanjut dan disajikan baik-baik oleh pihak pengumpulan data atau pihak lain. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data adminitrasi berupa dokumen yang telah ada di SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

4. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan sebagai penelitian tentang “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Bandar Lampung”

²² Suharsimi Arikunto, ‘Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan’, Jakarta: Rineka Cipta, 2006. h. 35

b. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada saat peserta didik masih duduk di kelas XII Tahun Pelajaran 2022/2023.

5. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah:

- a. Guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Bandar Lampung.
- b. Peserta didik dari kelas XII di SMA Negeri 3 Bandar Lampung

Sedangkan objek dari penelitian ini adalah Implementasi Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Team Game Tournament)* Pada Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 3 Bandar Lampung.

6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 3 Bandar Lampung maka digunakan metode teknik pengumpulan data yang meliputi: a. **Observasi**

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya sesuatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.²³²⁴

²³ Nana Sudjana, 'Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar', Bandung: Remaja Rosdakarya,

²⁴ . h. 74

Adapun observasi yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah observasi partisipan (secara langsung) yaitu proses pengamatan di mana peneliti ikut langsung terjun ke lapangan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan permasalahan.

Metode ini yang peneliti gunakan untuk mengetahui kondisi riil di lapangan. Observasi dilakukan untuk mengamati proses belajar peserta didik dan aktifitas guru selama pembelajaran berlangsung. Observer dibantu dengan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti. Dalam penelitian ini terdapat dua orang observer yaitu guru mitra dan seorang mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Lampung. Adapun yang diamati dalam lembar observasi adalah pelaksanaan tindakan guru dan observasi aktifitas belajar peserta didik.

b. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan di mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.²⁵ Menurut Denzin dalam Goets dan le Comple, wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.²⁶

Jenis wawancara dalam penelitian ini adalah bebas terpimpin yakni dilaksanakan secara bebas, namun harus di pimpin oleh kerangka pertanyaan yang sudah diperiksa terlebih dahulu. Adapun wawancara ditujukan kepada guru bidang studi PAI dan Budi

²⁵ 'Cholid Narbuko Dan Abu Achmadi, Metodologi Penelitian, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 83.'

²⁶ 'Rochiati Wiratmadja, Metodologi Penelitian Tindak Kelas, (Bandung:PT. Remaja Rosda Karya, 2015), h. 117.'

Pekerti serta peserta didik kelas XII SMA Negeri 3 Bandar Lampung yang dapat memberikan informasi berupa data yang dibutuhkan oleh peneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah informasi yang di dokumentasikan dalam rekaman. Metode Dokumentasi juga disebut dengan pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang dijadikan sebagai bukti penelitian dan hasil penelitian dokumentasi ini akan menjadi akurat dan sangat kuat kedudukannya. Adapun dokumentasi yang diperlukan adalah data-data tertulis tentang sejarah berdirinya SMA Negeri 3 Bandar Lampung, daftar guru, daftar karyawan, daftar peserta didik, dan ars ip nilai peserta didik.

2. Teknik Analisis Data

Menurut Sumadi Suryabrata analisa data adalah suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian, penelitian harus memastikan pola analisa yang digunakan, apakah analisa statistic atau non statistic.²⁷

Adapun analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan tes, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit sintesa, menyusun kedalam pola,

²⁷ ‘Sumadi Suryabrata, Metode Penelitian, (Bandung:Rajawali, 2013), Cet. Ke-24, h. 75.’

memilih mana yang penting yang kemudian akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Pada tahap ini penulis menganalisis data dengan menggunakan langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Data reduction (reduksi data), pada data ini penulis mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan, kemudian merangkum, memilih hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya dan memilah data yang tidak diperlukan.
- b. Data display (penyajian data), langkah ini dilakukan setelah data direduksi dalam bentuk uraian singkat dan dalam bentuk teks naratif.
- c. Conclusion atau verification, yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi.²⁸

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah mungkin juga tidak, karena penelitian kualitatif ini sifatnya sementara data akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

3. Uji Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji

²⁸ ‘Sugiono, Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 244.’

data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, credibility, transferability, dependability, dan confirmability

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan dengan Triangulasi teknik.

Triangulasi teknik dapat dilakukan dengan melakukan pengecekan data kepada sumber yang sama, namun dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang telah diperoleh melalui wawancara mendalam kepada informan A terkait persepsi, gagasan, harapan, sikap, gaya hidup, dan lingkungan masyarakat terhadap pengimplementasian kesehatan gratis, maka dilakukan pengecekan informasi kembali melalui observasi, ataupun dokumentasi kepada informan A tersebut, maupun sebaliknya.

- Wawancara mendalam (indepth interview): sebagian besar sumber data penelitian kualitatif didasarkan pada wawancara mendalam, teknik ini menggunakan pertanyaan open-ended, dengan mengutamakan sikap etis terhadap informan yang sedang dipelajari. Data yang diperoleh berupa persepsi, pendapat, perasaan, dan pengetahuan.
- Observasi (pengamatan): observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmuilmu sosial dan perilaku manusia. Observasi ini dilakukan dengan pengamatan terhadap apa yang diteliti yang hasilnya dapat berupa gambaran yang ada di lapangan dalam bentuk sikap, tindakan, pembicaraan, maupun interaksi interpersonal.

- Dokumen: dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar, (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian. Apabila dengan berbagai teknik tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda satu sama lainnya, peneliti dapat melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang terkait hingga didapatkan kepastian dan kebenaran datanya.

4. Instrument penelitian

No	Pokok Bahasan	Indikator	Pertanyaan	Tekhnik	Ket
1	Pembelajaran aktif model kooperatif tipe TGT	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Agar siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. ✓ Mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. ✓ Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sudahkah guru menerapkan pembelajaran aktif dikelas ✓ Bagaimana proses pembelajaran dalam menerapkan pembelajaran aktif ✓ Bagaimana 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observasi ✓ Wawancara ✓ Dokumentasi 	

		<p>untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelaksanaan agar dapat membangun suasana belajar yang aktif guru dapat membentuk beberapa kelompok. ✓ Pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator. ✓ Pembelajaran aktif sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal ✓ Peserta didik tidak hanya 	<p>cara guru membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bagaimana peran guru agar siswa aktif dalam belajar ✓ Bagaimana cara guru PAI dalam mengajak siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran · ✓ Bagaimana agar pembelajaran menjadi ideal menurut tuntutan kurikulum yang berlaku ✓ Apakah sejauh ini pembelajaran yang dilakukan sudah 		
--	--	--	--	--	--

		<p>mendengarkan pelajaran pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <p><input type="checkbox"/> Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif</p>	<p>maksimal apabila ada siswa yang kurang aktif</p> <p>Bagaimana tindakan guru apabila siswa kurang aktif dalam bertanya</p> <p>Apa tindakan guru apabila ada siswa yang pasif</p> <p>Bagaimana cara guru menciptakan suasana belajar yang aktif</p> <p>Media apa saja yang guru gunakan agar siswa aktif dalam belajar</p> <p>Apakah pada saat proses pembelajaran membentuk beberapa kelompok dapat</p>		
--	--	---	---	--	--

			<p>membangun suasana belajar yang aktif.</p> <p>✓ Apakah ada metode atau cara guru dalam membangun suasana belajar yang aktif</p> <p>✓ Apa hal atau tindakan guru apabila siswa kurang aktif dalam pembelajaran.</p>	
--	--	--	--	--

2	Pembelajaran model kooperatif tipe TGT	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Model pembelajaran TGT ini menjadi salah satu alternative pemilihan model yang tepat ✓ TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apakah guru sudah menerapkan model pembelajaran tipe teams games tournament. ✓ Apakah cukup efektif jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe 	<p>Observasi</p> <p>Wawancara</p> <p> </p> <p>Dokumentasi</p> <p>i</p>
---	--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ TGT menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok dalam belajar ✓ TGT dapat menciptakan keaktifan seluruh siswa dan meningkatkan hasil belajar 	<p>teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan siswa?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bagaimana cara guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ? ✓ Apa langkah-langkah yang guru lakukan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ? ✓ Apakah ada peningkatan pada saat guru model pembelajaran kooperatif tipe TGT ? 		
--	--	---	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none">✓ Apa kendala guru pada saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ?✓ Apa tindakan yang guru lakukan apabila model pembelajaran kooperatif tipe TGT?✓ Apa faktor pendukung dan penghambat guru dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?✓ Bagaimana peran guru dalam model pembelajaran kooperatif		
--	--	--	--	--	--

			<p>tipe TGT ?</p> <p>✓ Apa media yang guru</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>gunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?</p> <p>✓ Berapa banyak siswa yang aktif dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ?</p> <p>✓ Selama proses pembelajaran apakah dapat meningkatkan hasil belajar</p>		
--	--	--	--	--	--

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* 1. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan. Pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.¹

Adapun menurut soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.²

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran Kooperatif merupakan terjemahan dari istilah *cooperative learning*. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative*, yang berarti mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.³

Cooperative Learning terdiri dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti bekerja sama dan *Learning* berarti pembelajaran. Dari kedua kata

tersebut dapat diambil pengertian yakni *Cooperative Learning*

merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat proses untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁹

Falsafah dasar pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu homo homini socius yang berarti manusia adalah makhluk social.³⁰

Pembelajaran Kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan yang bersama. Dalam model pembelajaran kooperatif, para peserta didik akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Slavin mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok. Baik secara individual maupun kelompok.³¹

Menurut pendapat tersebut mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sehingga dengan bekerja bersama-sama diantara sesama anggota yang satu dengan lainnya akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan memperoleh belajar yang baik.

²⁹ ‘Ma’mur Jamal, *Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Tidak Membosankan*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 37’.

³⁰ ‘Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 61’.

³¹ ‘Etin Solehatin Dan Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Ed. 1, Cet. Ke-5, h. 4.’

Disamping aktifitas dan kreatifitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran dituntut interaksi yang seimbang, interaksi yang dimaksud adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru. Dalam proses belajar diharapkan adanya komunikasi banyak arah yang memungkinkan akan terjadinya aktivitas dan kreatifitas yang diharapkan.

3. Pengertian *TGT (Teams Games Tournament)*

Dalam Bahasa Indonesia, *Teams Games Tournament* yang artinya sebuah kelompok permainan atau tugas dalam sebuah perlombaan untuk mendapatkan nilai pada setiap kelompok serta individu, *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Secara umum *TGT* sama saja dengan *STAD* kecuali satu hal: *TGT* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik

sebelumnya setara seperti mereka. *TGT* sangat sering digunakan dengan dikombinasikan dengan *STAD*, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur *STAD* yang biasanya.³²

Teams Games Tournament merupakan bagian dari cooperative learning yang pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam *STAD*, tetapi

³² ‘Robert E. Slavin, Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktek, (London: Allymand Bacon, 2005), Cet. Ke-13, h.163.’⁵ ‘Ibid., 13’.

menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.⁵

Adapun hal penting mengapa pembelajaran kooperatif dikembangkan adalah bahwa para pendidik dan ilmuwan social telah lama mengetahui tentang pengaruh yang merusak dari persaingan yang sering di gunakan dalam kelas. Bukan berarti persaingan itu selalu salah tetapi bentuk-bentuk persaingan yang biasanya digunakan di dalam kelas jarang sekali bersifat efektif dan sehat. Sehingga terciptanya pembelajaran tipe kooperatif atau secara berkelompok sebagaimana yang akan penulis bawaan dengan salah satu metode cooperative learning yaitu *TGT Teams Games Tournament*.

Dinamakan *Teams Games Tournament* karena siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai Bahasa terakhir yang sama. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya, ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses.³³

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu:

³³ ‘Ibid., 13’.

Pengajaran. menyampaikan pelajaran.

- a. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- b. Turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogeny, dengan meja turnamen tiga peserta.
- c. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampau kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.³⁴

5. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Teams Games tournament (TGT)*

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *TGT* antara lain :

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan *TGT* adalah:

³⁴ ‘Ibid., 170.’

1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok

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

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Pengertian Pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan.³⁵

Pendidikan adalah proses segala sesuatu yang berhubungan dengan kemajuan dalam segala bidang yang di alami.

³⁵ Abdul Majid, Anang Solihin Wardan, and Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (PT Remaja Rosdakarya, 2011).

Agama adalah sistem yang mengatur kepercayaan serta peribadatan kepada Tuhan (atau sejenisnya) serta tata kaidah yang berhubungan dengan adat istiadat, dan pandangan dunia yang menghubungkan manusia dengan tatanan kehidupan.

Islam adalah agama yang diturunkan Allah Swt kepada Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wasallam sebagai nabi dan rasul terakhir untuk menjadi pedoman hidup seluruh manusia hingga akhir zaman.

Budi pekerti diartikan sebagai kesusilaan yang mencakup segi-segi kejiwaan dan perbuatan manusia, atau akidah akhlak.

Dari pengertian diatas, maka pendidikan agama islam dan budi pekerti tidak dapat dipisahkan, karena satu dan lainnya saling berkaitan, melengkapi. Maka pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti adalah upaya dasar dan terencana dalam menyiapkan anak untuk mengenal, mengimani Allah SWT serta merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pelajaran, latihan, pengamalan, keteladanan dan pembiasaan.

Pengajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti adalah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kehidupannya, pengajaran ini mengartikan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak mulia.

Dalam jurnal Tadzkiiyah yang ditulis oleh Dedi Wahyudi dan Nelly Agustin mengemukakan bahwa akidah akhlak adalah salah satu pelajaran di sekolah, pelajaran yang mengajarkan segi-segi kepercayaan (keimanan) dan tingkah laku (sikap) kepada anak didik. Akidah adalah suatu kepercayaan atau keyakinan kepada Allah SWT, yaitu Islam. Akhlak adalah cerminan hati seseorang yang mengarahkan seseorang tersebut berbuat atau bertingkah

laku atau bersikap dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak seseorang juga cerminan dari akidah atau kepercayaannya. Apabila akidah seseorang baik, maka baik pula akhlaknya.³⁶

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pelajaran yang terpadu, mata pelajaran ini memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Al-Akhlak Al-Karimah ini sangat penting untuk di praktikan dan dibiasakan oleh siswa dalam kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan negara Indonesia.³⁷

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang, kelompok, kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.³⁸

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ditujukan untuk:

³⁶ Nelly Agustin, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Naturalistik Eksistensial Spiritual', *Al- Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.1 (2018), 37–59.

³⁷ 'Peraturan Menteri Agama, Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam Dan Bahasa Arab, (2013), h. 52.'

³⁸ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis* (Suka- Press, 2014).h. 67

- a. Memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mantap spiritual, berakhlak mulia, selalu menjadikan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam hidupnya;
- b. Membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akhlak mulia, akidah yang benar ('aqidah ṣaḥīḥah).

Berdasar paham ahlus sunnah wal jamā'ah, syariat, dan perkembangan sejarah peradaban Islam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hubungannya dengan sang pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama manusia, maupun lingkungan alamnya dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia; Membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berfikir sehingga benar, tepat, dan arif dalam menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan;

- c. Mengkonstruksi kemampuan nalar kritis peserta didik dalam menganalisa perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (wasatiyyah) dan terhindar dari radikalisme ataupun liberalisme;
- d. Membimbing peserta didik agar menyayangi lingkungan alam sekitarnya dan menumbuhkan rasa tanggung jawabnya sebagai khalifah Allah di bumi. Dengan demikian dia aktif dalam mewujudkan upaya-upaya melestarikan dan merawat lingkungan sekitarnya; dan
- e. Membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dengan demikian dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (ukhuwwah basyariyyah), persaudaraan seagama (ukhuwwah Islāmiyyah), dan juga persaudaraan sebangsa dan senegara (ukhuwwah waṭaniyyah) dengan segenap kebinekaan agama, suku dan budayanya.

3. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Fungsi Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

a. Pengembangan

Yaitu untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

Pada dasarnya yang pertama kali memiliki kewajiban untuk menanamkan keimanan dan ketaqwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketaqwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

b. Penanaman

Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akherat.

c. Penyesuaian Mental

Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

d. Perbaikan

Yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

e. Pencegahan

Yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

- f. Pengajaran
- g. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- h. Penyaluran

Yaitu untuk menyalurkan bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama

Islam Dan Budi Pekerti

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam untuk SMA/SMK meliputi lima aspek, yaitu:

- a. Al-Quran/Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menejemahkan dengan baik dan benar
- b. Keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai- nilai asma'ul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik
- c. Akhlak; menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela
- d. Fiqih/Ibadah; menekankan pada cara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar
- e. Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuanambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nelly, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Naturalistik Eksistensial Spiritual’, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.1 (2018), 37–59
- Anwar, Chairul, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis* (Suka-Press, 2014)
- Arikunto, Suharsimi, ‘Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan’, *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006
- ‘Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014), h. 23.’
- ‘Chairul Anwar, Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), Cet. Ke-1, h. 368’
- ‘Cholid Narbuko Dan Abu Achmadi, Metodologi Penelitian, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 83.’
- Dea, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*
- ‘Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an Dan Terjemahan, (Bandung: Gema Risalah Press, 2013), h. 1112.’
- ‘Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an Dan Terjemahan, (Bandung: Gema Risalah Press, 2013), h. 617.’
- Dewi, Sitti Ratna, and Arifin Arifin, ‘Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan

Kabupaten Muna’, *Al-TA’DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 9.2 (2016), 1–21

‘Dr.H.Atep Sujana, M.Pd. Dan Dr. Paed.H. Wahyu Sopandi, M.A., Model-M0del

Pembelajaran Inovatif (Depok:Rajawali Pers, 2020), Cet. Ke-1, h.94.’

‘Drs. A. Susanto, M.Pd. , Pemikiran Pendidikan Islam, (Jakarta Timur:Amzah, 2018), Cet. Ke-IV, h.28.’

‘Effendi, Mukhlison.”Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar.” *Nadwa* 7.2 (2016): 283-309.’

‘Etin Solehatin Dan Raharjo, Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS,

(Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Ed. 1, Cet. Ke-5, h. 4.’

Fahira, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

Farhan, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

Futiayah, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

Galih, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

‘Harietz Achmad “Akidah Akhlak” (On-Line)’

‘Ibid., 13’

‘Ibid., 170.’

Ibu Nelia Selta, S.Pd.I, ‘10 Desember 2023’, *Wawancara*

Kasiram, Moh, ‘Metodologi Penelitian: Kualitatif–Kuantitatif’ (Uin-Maliki Press, 2010)

Lisna Dewi, S.Pd, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

‘Ma’mur Jamal, *Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Tidak*

Membosankan, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 37’

Majid, Abdul, Anang Solihin Wardan, and Dian Andayani, *Pendidikan Karakter*

Perspektif Islam (PT Remaja Rosdakarya, 2011)

‘Maulidina, Zakiyatu. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN Tegalgede 01 Jember.” (2018)’

‘Miftahul Huda, M.Pd. , *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*,

(Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), Cet. Ke-V, h. 197.’

Nabila, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

Naya, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

Niken, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

Panji, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*

‘Peraturan Menteri Agama, *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam Dan Bahasa Arab*, (2013), h. 52.’

Puspitasari, Revika, Baryanto Baryanto, and Wandu Syahindra, ‘Implementasi

Pembelajaran Aktif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

Tournament (TGT) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Di SDIT Ummatan Wahidah’ (IAIN Curup, 2022)

‘Pustaka Belajar, Op. Cit., h. 197.’

‘Qur’an Surat Al-Mujadalah : 11’

- ‘Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktek*, (London: Allymand Bacon, 2005), Cet. Ke-13, h.163.’
- ‘Robert E.S, “Cooperative Learning”, (Bandung: Nusa Media, 2005), h. 81-82.’ ‘Rochiati Wiraatmadja, *Metodelogi Penelitian Tindak Kelas*, (Bandung:PT. Remaja Rosda Karya, 2015), h. 117.’
- Sofyan Raden K., S. Ag, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*
- Sudjana, Nana, ‘Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar’, *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2009
- ‘Sugiono, *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 244.’
- ‘Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3.’
- Sukardi, H M, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)* (Bumi Aksara, 2021)
- ‘Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Bandung:Rajawali, 2013), Cet. Ke-24, h. 75.’
- ‘Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 61’
- Takwanuddin M.Pd.I, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*
- ‘Trianto, *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), h. 22.’
- Upik Rahmani S.Pd., ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*
- Usman, Nurdin, ‘Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum’ (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002)
- ‘Uswatun Hasanah, *Dalam Jurnal Pendidikan Islam:At—Tadzkiyyah*, Vol. 8 No. 1, 2017.’
- Vairel, ‘Tanggal 10 Desember 2023’, *Wawancara*