BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam menjalani proses kehidupan manusia dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Manusia yang berhasil menjalani kehidupannya adalah mereka yang mampu mengatasi masalah dan menyelesaikan tantangan dengan baik, dan bukan manusia yang menyerah atau tunduk dengan masalah dan tantangan yang menerpa mereka. Namun untuk melewati masalah dan tantangan kehidupan dengan baik dan bijak manusia membutuhkan proses pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membuat watak serta peradapan bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar manusia menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

[1] Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, (Jakarta: Kencana, 2014), h.1.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar.

Banyak teori pembelajaran untuk diaplikasikan, namun semua itu tidak akan sesuai dengan kita saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sesuai atau tidak karena semua proses pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang.

Dalam pratek pengajaran, penggunaan suatu dasar teori untuk segala situasi merupakan suatu tindakan kurang bijaksana, tidak ada suatu teori belajarpun yang cocok untuk segala situasi. Karena masing-masing mempunyai landasan yang berbeda dan cocok untuk situasi tertentu.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Bayang. Metode ceramah yang telah turun temurun masih digunakan di beberapa mata pelajaran. Metode ceramah tidak dapat dipungkiri harus ada dalam proses kegiatan belajar, namun dengan berkembangnya zaman hendaknya perlu dikembangkan dengan dikomunikasikan dengan model-model pembelajaran yang lain, yang tentunya sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan. Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua anak mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, sebagaimana yang telah peneliti alami ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran ternyata sebagian besar peserta didik

membuat kegaduhan ditengah-tengah berlangsungnya proses pembelajaran, begitu juga wajah mereka menunjukan kelesuan dan yang lebih penting lagi motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu ditingkatkan, sehingga peserta didik kurang menguasai materi yang telah guru sampaikan, ketika itulah guru mempertanyakan faktor penyebab dan berusaha mencari jawabannya secara tepat.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berusaha mencari solusi agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam hal ini guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi kegiatan belajar peserta didik di kelas, agar mereka motivasi dalam belajar.

Siswa dapat belajar dengan baik, dalam suasana yang wajar tampa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Mereka memerluakan bimbingan dan bantuan untuk memahami bahan pengajaran dalam berbagai kegiatan belajar. Untuk menciptakan suasana yang membutuhkan gairah belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, dan lebih memungkinkan guru untuk memberikan bimbingan kepada siswa dalam belajar diperlukan pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang memadai.

Salah satu cara yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kegiatan praobservasi yaitu melihat situasi sekolah yang ada. Dilihat dari

segi lokasi, pengajaran, media pembelajaran, model pembelajaran dan lainya. Lalu peneliti menemukan suatu masalah yang ada, salah satunya adalah pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung terkesan membosankan dan terpusat pada guru yang mengajar, yang membuat hasil belajar siswa kurang maksimal. Maka dari itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan mengunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut.

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Turnament (TGT) atau perbandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa memakai permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim skor mereka. Aktivitas belajar dengan model Teams Games Turnament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar[2]

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

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

[2] Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 240

belajar dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan permainan dengan baik.

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

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

Ide utama dari belajar kooperatif adalah siswa berkerja sama untuk belajar dan tanggung jawab pada kemajuan belajar. Sebagai tambahan belajar kooperatif menekankan pada tujuan atau penguasaan materi. Sehingga siswa akan berlomba mendapatkan skor yang paling tinggi, selain belajar tentang materi, secara tidak langsung mereka belajar tentang menghargai pendapat yang lain, tanggung jawab, dan mempererat pertemanan.

---

[3] Robert E.Slavin,*Cooperative Learning:Teori Riset dan Praktik Penerjemah Narulita Yusron*,hlm.166.

Trianto menjelaskan dalam bukunya, TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Ini memperkuat alasan peneliti mengunakan model pembelajaran TGT.

Pembelajaran yang berorientasi pada penguasan materi dianggap gagal menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, dan inovatif. Peserta didik berhasil "mengingat" jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Adapun belajar mengajar yang dilakukan di SMAN 2 Bayang, menurut keterangan kepala sekolah bahwa: "pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut disesuaikan dengan kurikulum pengajaran yang berlaku". Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional no. 2 tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pengajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelengaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dengan demikian kurikulum yang dijalankan dikurikulum 2013 ganti Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil prasurvey wawancara dengan guru mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Bayang, diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan hasil ini terlihat dari nilai ulangan harian semester genap yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Mimimal (KKM) yaitu 80.

Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian mata pelajaran PAI tahun ajaran 2023/2024 di kelas fase F1 SMAN 2 Bayang, sebagai berikut:

Tabel 1.1
Tabel Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran PAI Kelas F1 SMAN 2 BAYANG Tahun Pembelajaran 2023/2024

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan
1	AARON ZAIB	85
2	ADJIE KEVRYL NALDO	70
3	ASILLA FIRDAUZI	87,5
4	BUNGA KRISNA YOLANDA	75
5	CAHYO MUSDIRA BINTORO	75
6	DIFA ANDIKA PUTRA	47,5
7	DWI ANDIKA PUTRA	55
8	ERIN NOVIA TRI YUTTA	85
9	FADHILA TURRAHMI	92,5
10	FANDU RAHMA DANU	70
11	FAUNIA SEPYORI	72,5
12	FEBRI FEBIOLA	75
13	HALIFAH PUTRI	85
14	ILHAM RAMADHAN	92,5
15	KEVIN AFANDRA	72
16	KEYSA OLIVIA WULANDARI	92,5
17	M.IQBAL FERDIAN	75
18	MONALISA	70
19	MOZA AULIA ALKATRI	90
20	MUHAMMAD FIRGI	77,5
21	NABILA SAPUTRI WANDRA	88,5
22	NAHDATUL LAILA	95
23	NAUFAL SONY FIRMANSYAH	72
24	NAZILLA RACHMAWATI	85
25	NURUL AFIFAH	89,2

26	QUINNA ADAM ARTANTA	82,5
27	RAGIL	84,5
28	SALSA BELLA GUSTRI BUDI	92,5
29	SASQIA RAMA PUTRI	92,5
30	STHEVANO FIRGILANG	85
31	SUCI ANANTA PUTRI	75
32	YOGA AGUS DINATA	32,5
33	YUDHIA MARISA	86
34	YUNISA PUTRI	85

Sumber Referensi: Guru Pendidikan Agama Islam, Marhanif S.Ag

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 15 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), sedangkan terdapat 19 siswa yang mencapai KKM.

Berdasarkan prasurvey yang peneliti amati dilapangan, belum mencapainya KKM dari hasil belajar siswa kelas F1 SMA NEGERI 2 BAYANG, disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, model pembelajaran yang digunakan didominasi oleh metode ceramah, dalam proses pembelajaran yang dilakukan hanya bersumber pada buku, penjelasan guru, hafalan dan tanya jawab sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan ngantuk akibatnya hasil belajar siswa kurang memuaskan dan mendapat nilai dibawah KKM “80”.

Oleh karena itu, solusi untuk mengurangi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan ide-idenya, serta aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mengunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan adanya beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah diantaranya:

1. Guru kurang menguasai model pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih belum mencapai KKM.
3. Siswa bosan dengan model pembelajaran yang monoton sehingga menjadikan peserta didik cenderung pasif di kelas.

Dari beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di atas, maka diperoleh akar masalah yaitu guru kurang mengembangkan model pembelajaran PAI.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan mengingat keterbatasan waktu dan tenaga untuk menghindari kesalahtafsiran dari pembaca, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah dalam penekitian ini diberikan masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajaryang akan ditingkatkan adalah mata pelajaran PAI.
2. Materi dibatasi pada pokok batasan PAI kelas F2 semester genap.
3. Pengunaan model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh dari adanya penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran PAI.
2. Adakah pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran PAI.
3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran guru terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

a. Untuk menganalisis pengaruh dari adanya penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
b. Untuk menganalisis pemahaman siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
c. Untuk menganalisis pengaruh hasil belajar dalam penerapan model pembelajaran TGT terhadap pembelajaran PAI.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat secara teoritis

1. Dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk menambah keilmuan dan wawasan bagi peneliti pada khususnya dan pembaca pada umunya.

b. Manfaat secara praktis

1. Untuk menambah wawasan mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan Hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru agar lebih menambah variasi pembelajaran.
3. Sebagai bahan masukan bagi orang tua, guru, dan mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai model pembelajaran.

F. Penjelasan Judul

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Team Games Tournament

TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan mengadakan tiga tahapan yakni, team berupa pengelompokan siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang berisi 4-6 siswa, games adalah permainan terdiri dari pernyataan-pernyataan yang relavan dengan rancangan pembelajaran dan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi dikelas, tournament adalah struktur dimana game berlangsung.[4]

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan

[4] Robert E.Slavin,cooperative Learning:Teori Riset dan Praktik,Penerjemahan Narulita Yusron(Bandung:Nusa Media,2010),166.

perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

G. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun proposal ini, peneliti mengunakan sistematika pembahasan yang terdiri dari beberapa bab yang mana masing-masing bab disusun secara sistematis dan merupakan kesatuan yang tiak dapat dipisahkan antara satu bab dengan bab yang lainnya.

BAB I merupakan pendahuluan yang didalamnya dipaparkan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penjelasan judul, serta sistematika pembahasan. Bab ini secara garis besar merupakan keseluruhan isi pembahasan, yang mana hal ini untuk mempermudah dalam memberikan gambaran yang menjelaskan pembahasan secara keseluruhan.

BAB II berisi tentang kajian teoritis yang lebih menfokuskan pada kajian yang bersifat teori membahas tentang pengaruh penerapan model time game tournamen (TGT) dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam pendidikan agama Islam.

BAB III ini akan memaparkan tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV berisi hasil penelitian, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V berupa penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB 11

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Secara umum istilah "model" diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu kegiatan. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses penggolahan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.[5]

Menurut Joyce & Weli dan Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain.[6]

[5] Rusman,*Model-Model Pembelajaran:Mengembangkan Profesionalisme Guru*,(Jakarta:Raja Grafindo,2013),h.133.
[6] Ibid.,18.

Menurut Abbas Asyafah, dalam jurnalnya menyatakan bahwa yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu deskripsi yang mengambarkan desain pembelajaran dari mulai perencanaan, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran yang dipilih guru serta segala atribut yang berkaitan digunakan baik secara langsung atau tidak langsung dalam desain pembelajaran tersebut. Berdasarkan pengertian ini maka dalam suatu model pembelajaran diartikan sebagai suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis dapat digunakan dalam menyusun kurikulum, memanajemen materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur setting pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan, dan mengevaluasinya (mengukur, menilai dan memberikan feedback).[7]

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

[7].Abbas Asyafah,*Menimbang Model Pembelajaran(Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajarandalam Pendidikan Islam*,TARBAWY:Indonesia Journal of Islamic Education – Vol.6 No.1,2019,hlm.22-24

a. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Adapun Model Pembelajaran Memiliki ciri-ciri sebagai berikut diantaranya:

1. Memiiki visi dan tujuan pendidikan tertentu.

   Misalnya model berpikir induktif yang dibuat guna mengembangkan proses berpikir induktif.
2. Dapat dijadikan sebagai pedoman untuk kegiatan perbaikan belajar mengajar dikelas.
3. Mempunyai bagian-bagian model pelaksanaan,yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran,adanya reaksi,sistem sisial dan sistem pendukung.
4. Mempunyai dampak sebagai pemakaian model pembelajaran. Dampak tersebut seperti: dampak pendorong, yaitu hasil belajar jangka panjang.
5. Membuat persiapan mengajar dengan acuan model pembelajaran yang dipilih.[8]

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Berikut ini akan dibahas beberapa model pembelajaran dari sekian model yang telah dikembangkan, antara lain:

[8] Naniek Kusumawati, *"Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Medium"*.Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains,Volume .4. No.1.,78.

1) Model Pembeajaran Langsung (Direct Instruction)

Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan dimana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dari sumber belajar yang dirancang dalam modul ajar. Dalam pembelajaran langsung tersebut peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis dan mengkomunikasikan apa yang sudah ditemukanya dalam kegiatan analisis. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instruction effect.*

Proses pembelaaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu:

1. Mengamati
2. Menanya
3. Mengumpulkan informasi
4. Mengasosiasi
5. Mengkomunikasikan.

Ciri-ciri model pembelajaran langsung antara lain:

1. Adanya tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian hasil belajar
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran

3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung berlangsung dan berhasilnya pengajaran
4. Sintaks kegiatan pembelajaran langsung.

2) Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu sevara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kolompok atau satu tim. Pembelajaran kooperatif atau Cooperative Learning adalah suatu metode pembelajaran atau strategi dalam belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam berkerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok untuk saling membantu agar tujuan dapat tercapai secara maksimal.

Cooperative Learning juga diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif.

Ciri –Ciri Model Pembelajaran Koopratif[9]

Menurut Stahl (dan Tukiran Taniredja, dkk, (2011:155) ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah:

[9] Adirasa Hadi Prastyo, *Bookchapter catatan pembelajaran dosen masa pandemi covid-19* (Nuta media, 2021), h.23.

1. Belajar bersama dengan teman
2. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
3. Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok
4. Belajar dari teman sendiri dalam berkelompok
5. Belajar dalam kelompok kecil
6. Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
7. Keputusan tergantung pada siswa sendiri
8. Siswa aktif.

3) Pembelajaran Kontekstual

Pembeajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengkatkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Strategi pembelajaran konseptual merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterkaitan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan realitas kehidupan nyata.

Menurut Elane B. Johnson pembelajaran konseptual adalah sebuah proses pendidikan yang membantu para siswa melihat makna di dalam materi yang mereka pelajari dengan

menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Muhammad Muchlis Solichin pembelajaran konseptual merupakan konsepsi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan pembelajaran yang memotivasi siswa agar menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.[10]

Menurut hemat penulis, pembelajaran konseptual adalah suatu pembelajaran dimana serang guru mengkaitkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan peserta didik dan memotivasi siswa untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dengan cara sendiri sehingga pengetahuan yang diadapatkan lebih bermakna dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

4) Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing

Teori yang melandasi model penemuan terbimbing adalah teori Scaffolding dari Vygotsky dan para penerusnya. Scaffolding adalah bantuan kognitif yang diberikan oleh orang yang lebih ahli (misanya guru dan orang tua) agar anak lebih cepat mempelajari suatu pengetahuan atau keterampilan baru.

[10] Sarumaha, M.,D, *Catatan berbagai metde & pengalaman mengajar dosen di perguruan tinggi* (CV. Lutfi Gilang, 2022), h.12.

Tahap-tahap pembelajaran (sintaks) dalam model pembelajaran penemuan terbimbing adalah sebagai berikut:

a. *Introducation and review*. Guru membuka pembelajaran dengan menyajikan tujuan dan fokus dari belajar. Pada aktivitas ini guru berperan dalam menarik perhatian dan mengaktifkan *prior knowledge* siswa.
b. Open-ended phase. Guru memberikan contoh-contoh serta meminta siswa untuk melakukan pengamatan dan komparasi. Pada aktivitas ini guru mengarahkan siswa pada pengalaman yang akan membuat mereka dapat mengkonstruk pengetahuan.
c. *Convergent phase*. Guru memandu siswa dalam mencari pola-pola (konsep) pada sesuatu yang diamati dan dikaji.
d. *Closure*. Dengan bimbingan guru, siswa menyusun definisi atau deskripsi mengenai konsep yang dipelajari.
e. *Aplication*. Guru meminta siswa untuk mengunakan konsep yang telah dipelajari untuk menjelaskan peristiwa nyata lain yang berkaitan.

Salah satu perbedaan model ini dengan model pembelajaran langsung adalah guru lebih sedikit menjelaskan tetapi lebih banyak bertanya sebagai bentuk bimbingan bagi siswa dalam berpikir dan beraktivitas. Jika model ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam menemukan suatu konsep,

maka rasa tertarik mereka untuk belajar mandiri juga akan meningkat.

5) Problem Based Learning

Ciri-ciri dari problem based learning, yaitu:

a) Pengajuan Masalah atau Pertanyaan
b) Keterkaitan dengan berbagai disiplin ilmu
c) Penyelidikan yang autentik
d) Menghasilkan karya
e) Kolaborasi.

Langkah-langkah Praktik Problem Based Learning

Berikut ini langkah-langkah untuk menerapkan problem based learning diantaranya:

1. Orientasi siswa pada masalah
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

c. Fungsi Model Pembelajaran

1. Pedoman, model pembelajaran ini berfungsi sebagai panduan dan pedoman bagi guru dalam merancang dan merencanakan kegiatan pembelajaran.
2. Pengembangan kurikulum, model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mengembangkan kurikulum untuk satuan dan kelas yang berbeda dalam setiap pendidikan.
3. Menentukan bahan-bahan pengajaran. Model pembelajaran ini dapat menentukan bentuk-bentuk bahan ajar secara detail yang berbeda-beda akan digunakan guru dalam membuat perubahan yang baik dari kepribadian peserta didilk itu sendiri.
4. Membantu perbaikan dalam pembelajaran,model pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran serta dapat meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar.
5. Membantu menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diinginkan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.
6. Merangsang pengembangan pembelajaran baru seperti dalam mencari solusi untuk kendala-kendala sehingga memunculkan ide model atau strategi pembelajaran yang baru.

2. ***Cooperative Learning***

Model pembelajaran kooperatif (Cooperative) adalah belajar bersama kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengunakan kerja sama untuk mencapai tujuan[11]. Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif yaitu adanya peserta didik dalam kelompok, aturan kelompok, upaya belajar untuk setiap kelompok dan tujuan yang harus dicapai.

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin dan Tukiran Taniredja mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.[12]

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

---

[11] Abdul Majid,*Strategi Pembelajaran* ,(Bandung:PT.Remaja Rosdakarya),174.

[12] Tukiran Tairedja,dkk,*Model-model pembelajaran kreatif dan Inovatif*(Bandung:Alfabeta,2013),55.

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

Jadi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggutamakan kerja sama kelompok dari pada individu dalam menyelesaikan tugas –tugas yang diberikan guru dan memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompok.

مَّرْصُوصٌ بُنْيَٰنٌ كَأَنَّهُم صَفًّا سَبِيلِهِۦ فِى يُقَٰتِلُونَ ٱلَّذِينَ يُحِبُّ ٱللَّهَ إِنَّ

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

Dari ayat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa barisan umpamakan seperti kelompok dan bangunan yang kokoh diumpamakan seperti hasil kerja sama kelompok dalam menyelesaikan tugas. Adapun kaitan dengan pembelajaran kooperatif yaitu bagaimana cara kerjasama kelompok dalam menentukan dan memecahkan masalah atau tugas yang diberikan guru, yang

didalamnya ada rasa tanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya.

a. Karakterinstik Model Pembelajaran Kooperatif

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

1) Pembelajaran secara tim
2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
3) Kemauan untuk berkerja sama
4) Keterampilan berkerja kelompok.

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

b. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, tidak hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan dan penguasaan materi. Tujuan pokok pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa berkerja dalam team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan diantara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah. Manfaat penerapan pembelajaran kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individu. Disamping itu, pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan solidaritas.[13]

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

   a. Pengertian Teams Games Turnament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Turnament (TGT) atau perbandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa memakai permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim skor mereka. Aktivitas

[13] Trianto,*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,(Jakarta:Kencana,2009),7.

belajar dengan model Teams Games Turnament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.[14]

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

4. Team (tim) yang terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan permainan dengan baik.
5. Game yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontenya relavan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim.
6. Tournament (Turnamen) adalah sebuah struktur dimana games berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah mengerjakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.[15]

[14] Istarani,*58 Model Pembelajaran Inovatif*,(Medan:Media Persada,2014),hlm.240.
[15] Robert E.Slavin,*Cooperative Learning:Teori Riset dan Praktik Penerjemah Narulita Yusron*,hlm.166.

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

Dalam pembelajaran TGT peserta didik melakukan proses pembelajaran diruang kelas. Masing-masing peserta didik di tempatkan didalam satu kelompok dimana kelompok tersebut terdiri dari 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kemposisi ini harus dicatat kedalam tabel khusus (tabel turnamen) dimana setiap minggu kemposisi tersebut harus dirubah. Masing-masing anggota kelompok diberi tugas untuk mempelajari materi terlebih dahulu kemudian diuji secara individual melalui game. Nilai yang sudah mereka dapat akan dimasukkan kedalam nilai kelompok serta peserta didik dapat memperdalam, mengulas dan mempelajari materi ini secara koperatif dalam tim.

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

anggota kelompok tersebut akan di pertemukan dalam sebuah pertandingan.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT)

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran TGT yaitu:

1. Penyajian Kelas

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

2. Kelompok *(Team)*

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

3. Permainan (*Game*)

Permainan atau game terdiri dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang sudah dibuat untuk menguji seberapa jauh pemahaman peserta didik pada materi yang telah disampaikan dan disajikan dalam kelompok belajar. Pertanyaan-pertanyaan dalam game kebanyakan sederhana dan bernomor, peserta didik memilih kartu yang bernomor kemudian menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil. Peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor dan skor tersebut yang akan di kumpulkan nantinya untuk tournament mingguan peserta didik.

4. Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sesudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja ll, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recignize*)

Setelah tournament selesai dan skor sudah dihitung kemudia pendidik memberikan pengumuman kepada peserta didik kelompok yang menang. Setiap kelompok akan mendapatkan

hadiah atau penghargaan sesuai dengan skor yang didapatkan dan apabila skor rata-rata memenuhi kriteria yang sudah ditentukan.[16]

4. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT)**

   a. Kelebihan model pembelajaran TGT:

      1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi (cerdas) lebih menonjol dalam pembelajaran,tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan akademis rendah juga ikut aktif dalam pembelajaran dan memiliki peran penting dalam kelompok belajarnya.
      2. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai satu sama lain dengan anggota kelompoknya.
      3. Dalam model pembelajaran model TGT ini peserta didik akan menjadi lebih semangat dan tidak akan mengurangi kejenuhan belajar di dalam kelas.
      4. Dalam pembelajaran ini membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena ada kegiatan permainan yang dilakukan berupa turnamen dalam model ini.

[16] Made Wena,*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*,(Jakarta:PT,Bumi Aksara,2010)Cet.IV,h.190

b. Kekurangan model pembelajaran TGT

1. Pembelajaran model TGT membutuhkan waktu yang lama.
2. Pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran ini.
3. Pendidik harus sudah mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan dikelas. Seperti membuat soal-soal untuk setiap meja turnamen dan pendidik harus tau urutan kemampuan akademis yang dimiliki oleh peserta didik dari yang terendah sampai yang tertinggi[17]

B. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu kata "hasil" dan "belajar", menurut kamus besar bahasa Indonesia kata "hasil" adalah sesuatu yang diperoleh dengan usaha. Sedangkan kata "belajar" adalah suatu perubahan dalam tingkah laku, perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk.[18]

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau

[17] *Ibid*.,h.207-208.
[18] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 81

kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.[19]

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman-pengalaman belajarnya. [20] Menurut Muhibin Syah hasil belajar adalah perubahan sebagai akibat pengalaman belajar dan proses belajar siswa.[21]

Soedijarto menyatakan bahwa, hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pengajar dalam mengikuti progam belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan.[22]

Tenaga pendidik yang profesional seyogyanya melihat hasil belajar siswa dari berbagai sudut kinerja psikologis yang utuh dan menyeluruh. Seorang siswa menempuh proses belajar, idealnya ditandai dengan munculnya pengalaman-pengalaman psikologis baru yang positif, yang diharapkan dapat mengembangkan aneka ragam sifat, sikap dan kecakapan yang kontruktif, bukan kecakapan yang destruktif (merusak).[23]

---

[19] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosda Karya, 2007), hal. 102-103
[20] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 22
[21] Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 216
[22] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 2
[23] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 96

Dari teori yang dikemukakan oleh para ahli tentang hasil belajar tersebut, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dapat dicapai oleh siswa setelah diadakan proses belajar mengajar jangka waktu tertentu dan materi penyajian yang tertentu pula sebagai akibat pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang telah disusun dalam indikator pembelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dapat dilihat dari tiga kategori ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
b. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
c. Ranah Psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi, neuromuscular (menghubungkan, mengamati).[24]

Dalam penelitian ini hasil belajar menurut teori Taksonomi Bloom dibatasi dengan ranah kognitif saja. Beberapa kemampuan kognitif antara lain:

[24] Oemar Hamalik, *Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 4

a. Pengetahuan, tentang suatu materi yang dipelajari.
b. Pemahaman, memahami makna materi.
c. Aplikasi atau penerapan pengunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
d. Analisa, sebuah proses analisa teoritis dengan mengunakan kemampuan akal.
e. Sintesa, kemampuan memadukan konsep, sehingga menentukan konsep baru.
f. Evaluasi, kemampuan melakukan evaluatif atas penguasaan materi pengetahuan.[25]

Untuk mengukur dan memperoleh data hasil belajar peserta didik sebagaimana yang terurai diatas adalah mengetahui garis-garis besar indikator yang berkaitan dengan jenis hasil belajar yang hendak diukur. Agar memudahkan dalam mengunakan alat dan kiat evaluasi yang dipandang tepat. Berikut ini adalah tabel penyusunan jenis, Indikator dan evaluasi hasil belajar.[26]

Tabel 2.1

Penilaian Dalam Ranah Kognitif

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator	Cara Evaluasi
Ranah Kognitif		
1.Pengetahuan	a. Dapat Menjelaskan b. Dapat Menguraikan C. Dapat Menyebutkan	a. Tes Tertulis b. Observasi

[25] *Ibid*, hal. 41
[26] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal.151

2.Pemahaman	a. Dapat Menjelaskan b. Dapat Menguraikan c. Dapat Membedakan	a. Tes Tertulis b. Observasi
3.Penerapan	a. Dapat Menentukan b. Dapat Menetapkan c. Dapat Mengambarkan	a. Pemberian Tugas
4.Analisis	a. Dapat Menguraikan b. Dapat Menentukan c. Dapat Menyimpulkan	a. Tes Tertulis b. Observasi
5.Sistetis	a. Dapat Melengkapi b. Dapat Menyimpulkan c. Dapat Membentuk	a. Tes Tertulis b. Observasi
6.Evaluasi	a. Dapat Membuktikan b. Dapat Menyimpulkan	a. Tes Tertulis b. Pemberian Tugas

2. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a. Faktor Internal Siswa

Faktor internal siswa adalah faktot yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi dua aspek, yaitu:

1) Aspek Fisiologis

Faktor ini ditinjau berdasarkan jasmani, jasmani yang sehat akan berbeda pengaruhnya terhadap hasil belajar dibandingkan dengan jasmani yang kurang sehat. Kondisi fisiologis siswa terdiri atas kondisi kesehatan dan kebugaran fisik serta kondisi panca indranya, terutama sekali indra penglihatan dan pendengaran. Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam

keadaan cacat jasmani, dan sebagainya karena semuanya akan membantu dalam prses dan hasil belajar.

2) Aspek Psikologis

Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi belajar menyebutkan, bahwa yang termasuk dalam faktor psikologi diantaranya adalah tingkatan kecerdasan siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa. Apabila seseorang memiliki motivasi, minat dan bakat maka ia akan terpacu untuk terus belajar. Dengan kata lain ia memiliki semangat yang tinggi untuk terus belajar.

a. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor ini terdiri dari faktor-faktor lingkungan dan faktor-faktor instrumental.

1. Faktor-Faktor Lingkungan

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial ini dapat kita rinci menjadi lingkungan sosial sekolah dan lingkungan sosial siswa. Lingkungan sosial seklah seperti para guru, para staf dan teman-teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar seseorang baik positif maupun negatif. Misalnya guru yang menunjukan sikap dan perilaku yang simpati maka hal itu akan menjadi daya dorong positif bagi kegiatan belajar siswa. Kemudian

lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga serta teman-teman sepermainan disekitar tempat tinggal siswa tersebut diluar pendidikan formal. Namun lingkungan sosial yang paling banyak berpengaruh pada siswa adalah orang tua dari keluarga siswa itu sendiri.

b. Lingkungan Non Sosial

Lingkungan non sosial yang dimaksudkan adalah hal-hal yang dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa yang tak terhitung jumlahnya, misalnya keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, gedung sekolah dan letaknya, alat-alat sekolah yang digunakan siswa, untuk belajar, tempat tingal siswa, dan letak tempat tinggal siswa.

2. Kriteria Pengukuran Belajar

Untuk mengetahui baik buruknya hasil belajar peserta didik maka diperlukan suatu tindakan yaitu evaluasi. Evaluasi merupakan suatu penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Menurut Tardil et al, evaluasi adalah proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seserang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi sangat diperlukan dalam pendidikan dan pengajaran untuk mengetahui tingkatan kemampuan yang dicapai peserta didik.

Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menempuh tiga fase yaitu:

a. Pre-Test (Tes Awal)

Dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari.

b. Proses-proses

Pembelajaran yang dilakukan pendidik berpegang pada program kegiatan.

c. Post Test (Tes Akhir Evaluasi)

Materi pembelajaran yang ditekan dalam evaluasi sama dengan pre tes.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Konsep Pendidikan Agama Islam

Ada beberapa pendapat yang mendefinisikan pengertian dari pendidikan agama Islam: Abdul Majid menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghyati hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta pengalaman. Disertai dengan

tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubunganya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat, sehingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

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

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

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa \pendidikan agama Islam adalah upaya sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka menyiapkan peserta didik dapat meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melaui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan untuk mencapai tujuan yang di terapkan.

2. Dasar Dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dasar hukum Islam menurut Purwanto yang dikutip oleh Hayyan adalah mempunyai empat sumber yaitu Al-Quran, Hadits, Ijma, qiyas. Keempat sumber tersebut telah kita pelajari sebagai pondasi dalam belajar pendidikan agama Islam, khususnya pondasi dalam beragama. Pondasi yang paling kokoh dengan cara menjadikan Al-Quran sebagai pedoman hidup dan hadits rasulullah sebagai penjelasnya. Penjelasan dari hadist meliputi semua perkataan, perbuatan, dan penetapan rasulullah. Sementara itu sumber hukum Ijma digunakan sebagai pedoman dalam bermadzhab dan dalam menggali sumber hukum yang telah ditetapkan oleh para mujtahid mutlak. Qiyas menjadi cara dalam menetapkan suatu hukum bilamana hukum saat ini tidak ditemukan dalam Al-Quran dan hadits.[27]

Secara garis besar tujuan dari pendidikan agama Islam adalah untuk membimbing serta mengarahkan siswa agar tumbuh dan berkembang secara maksimal ditiap tahap-tahap pertumbuhannya sehingga mencapai kemampuan optimal.[28]

Tujuan inti dari pendidikan agama Islam agar para siswa biasa selamat di dunia dan akhirat. Tujuan tersebut membutuhkan proses yang panjang agar para siswa biasa memahami penyampaian gurunya

[27] Hayyan Ahmad Ulul Albab, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Lamongan: Academia Piblication, 2021).h. 43
[28] Hidra Ariza dan M. Isnando Tamrin, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Keaktifan Lokal* (Benteng Di Era Globalisasi), Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat, 2021) Vol.4 No 2

tentang pendidikan agama Islam yang sederhana, menyeluruh serta menjadi pedoman semasa hidup, beramal yang baik dan mempunyai perilaku yang terpuji khususnya sopan santun dalam berbagai hal. Kebahagian di akhirat biasa ditempuh dengan cara menjalankan perintahnya dan menjauhi laranganya. Tujuan umum pendidikan agama Islam adalah:

a. Mengatur akhlak, cara berpenampilan dan cara memandang yang baik.
b. Tujuan akhir menjadikan seluruh perbuatan didasarkan dengan niat mencari ridha Allah SWT.
c. Tujuan sementara yang dijadikan anak didik yang menjadikan anak didik sebagai insan kamil sesuai dengan pendidikan agama Islam yang tertera dalam kurikulum sekolah
d. Tujuan operasional yang dilakukan guru dengan cara membimbing siswa sesuai dengan porsi pendidikan yang telah diatur pemerintah.[29]

Berdasarkan uraian di atas dapat saya simpulkan tujuan pendidikan agama Islam yaitu untuk membentuk siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt serta berakhlak mulia.

[29] *Ibid*.h.43-44

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasikan sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara Variabel yang akan diteliti.[30]

Kerangka berpikir adalah suatu dasar penelitian yang mencangkup pengabungan antara teori, observasi, fakta serta kajian pustaka yang akan dijadikan landasan dalam melakukan karya tulis. Oleh karena itu kerangka berpikir dibuat ketika akan dijadikan landasan dalam memaparkan konsep-konsep penelitian.

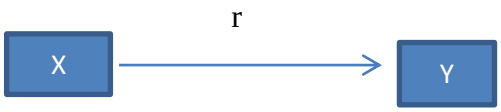
Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah skema sederhana yang mengambarkan secara singkat pemecahan masalah yang ditemukan dalam penelitian dan menjelaskan jalan penelitian yang penulis lakukan sehingga dapat diketahui secara terarah dan jelas. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematik untuk merumuskan hipotesis.

Pendidikan agama Islam adalah pengajaran yang diajarkan oleh pada semua jenjang pendidikan di sekolah sehingga mampu menciptakan siswa untuk berakhlak karimah, sehinga siswa dapat mampu

[30] TANZIM,"Pembelajaran berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*",Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan,*vol.1,Tahun 2015 ISSN:2548-3978 h.51.

menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik sekarang atau di masa yang akan datang. Namun dalam realita pembelajaran PAI itu sendiri tidak dapat mudah meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Time Games Turnamen (TGT) (X) Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa (Y), maka dapat di gambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Y : Hasil belajar siswa

r : Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

E. Penelitian yang relavan

1) Hasil penelitian Nur Laelatul Muna

Berdasarkan hasil penelitian Nur Laelatul Muna yang berjudul "Pengaruh Model pembelajaran koperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung" diperoleh

hasil sig (2 tailed) pada equal variance adalah 0,0016 yang berarti < 0,05 dan t_{tabel} 2,417 > t_{tabel} 2,002 maka H_o tolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol. persamaan dengan penelitian ini Sama-sama membahas mengenai metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT), perbedaanya terletak pada Fokus penelitian penelitian sebelumnya lebih berfokus pada hasil belajar matematika sedangkan penelitian yang sedang peneliti lakukan sekarang berfokus pada semangat/Keaktifan belajar siswa PAI, Lokasi penelitian berbeda, Fokus Penelitian Pada penelitian sebelumnya fokus terhadap meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini berfokus pada meningkatkan keaktifan belajar siswa, Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya mengunakan Penelitian tindakan kelas (PTK) Sedangkan penelitian ini mengunakan penelitian quasi eksperimen.

2) Hasil penelitian Nur Khadijah

Berdasarkan hasil penelitian Nur Khadijah yang berjudul " Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games turnamen (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi segiempat di kelas VII MTs lembaga pendidikan Islam PTP IX Saentis Tp. 2014/2015". Dalam penelitian ini adalah adanya

pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran secara konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang diajarkan dengan mengunakan bmodel pembelajaran TGT adalah 76,21 dengan standar deviasi 25,93. Sedangkan rata-rata hasil belajar pada pembelajaran matematika yang diajarkan secara konvensional adalah 60,36 dengan standar deviasi 24,32. Persamaan penelitian Nur Khadijah dengan penelitian ini yaitu Sama-sama membahas tentang metode pembelajaran Team Game Tournament sedangkan perbedaanya dengan penelitian ini terletak pada Fokus Penelitian, Pada penelitian sebelumnya fokus terhadap meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sedangkan pada penelitian ini berfokus pada meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

3) Hasil penelitian Wini Fitriani

Berdasarkan hasil penelitian Wini Fitriani (2012) dengan judul " Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa sekolah dasar". Penelitian ini mengangkat masalah matematika untuk mengetahui tingkat penalaran siswa dalam upaya memperbaiki hasil belajar sebelumnya, atau proses pembelajaran dan setelah penerapan pembelajaran tipe TGT serta aktivitas siswa selama pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian PTK dikelas 5

SDN Subang yang terdiri dari tiga siklus. Pada setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan review plan. Pengumpulan data dilakukan dengan dengan cara observasi dan memberi tes pada setiap siklus. Berdasarkan hasil tes dan observasi yang dilaksanakan ditiga siklus diperoleh data yang menunjukkan adanya hasil belajar dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan penalaran matematika terlihat dari nilai rata-rata posttest siswa diperoleh pada siklus 1 adalah 65,38, pada siklus ll 73,64, dan siklus lll79,94. Dapat terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari tiap siklus, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa Sekolah Dasar. Persamaan antara penelitian Wini Fitriani dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terletak pada penerapan pembelajaran kooperatif dengan mengunakan media pembelajaan TGT sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang berbeda serta lokasi yang dilakukan berbeda.

4) Hasil Penelitian Nola Susanti

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nola Susanti (2008) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika SD. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat. Rata-rata presentasi aktivitas siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mencapai 53,83% (cukup aktif) dan 66,72% (aktif). Terjadi peningkatkan sebesar 12,89% dari siklus 1 dan siklus 2 kemudian pada siklus 3 adalah 81,33% (sangat aktif) terjadi peningkatan sebesar 14,61% dari rata-rata presentase aktivitas siswa pada siklus 2.

Persamaan penelitian Nola Susanti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penerapan model pembelajaran TGT sedangkan perbedaan terletak pada mata pelajaran, lokasi penelitian dan penerapan siklus yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya sedangkan peneliti melakukan pengumpuan data dengan mengunakan dokumentasi dan tes.

5) Hasil Penelitian Roiatul Amri

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Roiatul Amri (2010) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan kemampuan memahami peristiwa proklamasi mengunakan model pembelajaran tipe TGT pada siswa kelas V SDN Geajegan 01 Tawangsari, Sukoharto Tahun Ajaran 2009/2010. Menyimpulkan bahwa dengan mengunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDN Geajegan 01 Tawangsari, Sukoharto

Tahun Ajaran 2009/2010 yaitu ada peningkatan kemampuan memahami peristiwa proklamasi pada tes awal 48,92 pada siklus pertama 68,92, kemudian pada siklus kedua 77,14 adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa pada presentase awal hanya 41,67%, pada tes siklus pertama 71,43% dan pada siklus kedua menjadi 100%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Roiatul Amri dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penerapan model yang dilakukan yaitu model pembelajaran yang mengunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan perbedanya yaitu terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran, serta jenis penelitian yang dilakukan penelitian yang dilakukan oleh Roaitul Amri mengunakan pendekatan penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu yang sudah tercantumkan diatas terdapat beberapa kesamaan membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) akan tetapi penelitian ini masih relavan alasanya terdapat perbedaan dari segi fokus penelitian, mata pelajaran, lokasi penelitian, jenjang pendidikan, serta jenis penelitian yang berbeda.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan atau keterkaitan tentang apasaja yang diamati dalam usaha untuk memahaminya. Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan hipotesis pada Eksperimen sebagai berikut:

Dalam variabel ini menjadi Variabel bebas adalah model pembelajaran Kooperatif *tipe Teams Games Tournament* (TGT) (X) ,sedangkan Variabel Terikatnya semangat belajar pendidikan agama islam (Y).Dalam penelitian kelas eksperimen ini akan diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif.*Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol mengunakan metode pembelajaran dengan metde ceramah.[31]

H_a : Adanya pengaruh penerapan yang lebih signifikan dalam pengunaan model pembelajaran kooperatif *tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar pendidikan agama Islam peserta didik Fase F SMAN 2 Bayang.

H_o : Tidak adanya pengaruh pembelajaran yang lebih signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar pendidikan agama Islam di kelas fase F SMAN 2 Bayang.

[31] Ibid.,h.61.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan keguanaan tertentu. Metode penelitian pendidikan merupakan suatu usaha cermat dan matematis mengenai suatu hal untuk merevisi fakta-fakta, teori-teori, atau aplikasi dalam bidan pendidikan. [32]Berdasarkan pemgertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan langkah yang sistematis untuk tujuan tertentu dalam memecahkan suatu masalah.

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini mengunakan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.[33] Penelitian ini mengunakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berkenaan dengan data berupa angka atau *numerical*.[34]

Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Experimental Design* yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol,

[32] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 3
[33] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 20
[34] *Ibid*. h.87

tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable, variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.[35]

Kemudian desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Desaign*. Pada desain ini mengunakan *post-test* (penilaian diakhir), hanya saja pada desain ini tidak dipilih secara random, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.[36] Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan faktorial.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bayang kecamatan Bayang kabupaten pesisir selatan provinsi sumatra barat. Alasan memilih lokasi ini karena SMA Negeri 2 Bayang merupakan salah satu sekolah favorit yang banyak digemari oleh masyarakat sekitar. Selain itu sekolah ini merupakan sekolah terbaik yang ada di daerah bayang.

C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala kondisi, situasi, faktor, perlakuan dan semua tindakan yang dapat dipakai untuk mempengaruhi hasil eksperimen. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu:

---

[35] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 47

[36] Sugiyono, *Op,Cit.* h. 114

1. Variabel Bebas atau Independen (X)

Variabel Independen atau variabel bebas yaitu variabel yang cenderung mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Times Games Tournament*(TGT).

2. Variabel Terikat atau Dependent (Y)

Variabel dependent atau variabel terikat merupakan variabel yang cenderung dipengaruh atau menjadi akibat dari variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: objek/subjek yang memiliki karakterinstik dan kualitas tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.[37] Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas fase F SMAN 2 Bayang dengan jumlah peserta didik 290 dengan jumlah keseluruhan fase F terdapat 9 kelas diantaranya F1, F2, F3, F4, F, F6, F7, F8 dan F9.

[37] Sugiyono, *Op*, *Cit*. h. 117

Tabel 3.1
Populasi Keseluruhan Siswa Pada Fase F di SMAN 2 Bayang

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	F1	35 Siswa
2	F2	31 Siswa
3	F3	33 Siswa
4	F4	32 Siswa
5	F5	32 Siswa
6	F6	33 Siswa
7	F7	30 Siswa
8	F8	33 Siswa
9	F9	31 Siswa

Sumber:Marhanif,S.Ag, guru pendidikan agama Islam SMAN 2 Bayang

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah karakterinstik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang telah diteliti dan diamati.[38] Dalam penelitian ini diambil 3 kelas yaitu kelas fase F1, F2, dan F3. Dimana F1 dengan jumlah peserta didik 35 (kelas eksperimen), F2 dengan jumlah peserta didik 31 (kelas kontrol) dan F3 dengan jumlah peserta didik 33 (kelas uji coba).

Alasan Peneliti memilih F1 Sebagai kelas eksperimen dikarena pada fase F1 peneliti mengamati bahwa di fase F1 sebagian besar siswa memiliki sikap optimis dalam belajar. Untuk Fase F2 sebagai kelas kontrol di sebabkan pada fase F2 sebagian kecil siswa ada yang memiliki sikap optimis sehingga pembeajaran yang cocok untuk fase F2 dengan mengunakan model pembelajaran diskusi sedangkan untuk Fase

[38] Eka Sudarmanto, dkk, *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*, (Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 141

F3 peneliti mengunakan untuk kelas Uji Coba yaitu untuk menguji apakah penerapan model pembelajaran TGT cocok untuk diterapkan.

Teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian.[39] Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Random Sampling, cara ini dilakukan dengan melihat bahwa anggota populasi dianggap sama. Dalam penelitian ini sampel dipilih tampa adanya pemilihan individu sebagai sampel. Ini dilakukan mengingat dan mempertimbangkan sulitnya mengambil kelas yang sudah terbentuk. Kelas-kelas yang terpilih sebagai sampel yang mewakili populasi, kemudian dibagi menjadi 3 kelas yaitu kelas eksperimen, kelas kontrol dan kelas uji coba.

Tabel 3.2

Sampel kelas eksperimen, konrol dan kelas uji coba

No	Kelas	Nama Kelas	Jumlah Kelas
1	F1	Kelas Eksperimen	35 Siswa
2	F2	Kelas Kontrol	31 Siswa
3	F3	Kelas Uji Coba	33 Siswa

Sumber: Marhanif S.Ag, guru pendidikan agama Islam SMAN 2 Bayang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk dapat memperoleh hasil yang relavan dalam penelitian ini adalah:

[39] *Ibid*, h. 118

1. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku. Dokumentasi dalam penelitian bersifat sekuler karena data sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas fase F di SMA Negeri 2 Bayang, letak geografis sekolah, nilai KKM mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dan modul ajar guru dengan kompetensi dasar yang digunakan pada kelas kontrol.

2. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan subjek penelitian. Bentuk soal yang akan diberikan kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Dalam penelitian ini mengunakan soal yang sama, baik dari pretest maupun posttest. Nilai pretest diambil sebelum pembelajaran, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan nilai posttest diambil setelah pembelajaran. Tujuan diberikanya pretest untuk melihat kemampuan dasar peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan. Posttest untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik melalui tes instrumen yang diberikan pada akhir materi dalam penelitian ini adalah tes buatan sendiri.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif peneliti akan mengunakan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti.[40] Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mengunakan tes sebelum instrumen digunakan dalam penelitian maka instrumen harus di uji cobakan terlebih dahulu. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai sudah atau belum terpenuhinya persyarat. Instrumen memenuhi syarat sebagai alat pengumpulan data yang valid dan reliabel:

1. Uji Validitas

Validssi yang akan diuji penulis dalam penelitian ini adalah validasi isi dan validasi kontruk. Untuk menguji validasinya yaitu dengan menggunakan rumus atau formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n\,(c-1)}$$

Dimana:

S : r – 1o
V : indeks kesepakatan ahli mengenai validasi butir
r : angka yang diberikan oleh seorang ahli
1o : angka penilaian validasi yang terendah
n : banyaknya ahli
c : angka penilaian validasi tertinggi.

[40] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2017) hlm. 92.

2. Reliabilitas Tes

Untuk Uji reliabilitas mengunakan bantuan SPSS Versi 26 untuk mengukur variabel penelitian. Suatu variabel dikzatakan reliable (handal) jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsistena atau stabil dari waktu ke waktu.

Dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai Cronbach alpha > 0,6 maka instrumen kuisioner handal (reliabel)

Jika nilai Cronbach alpha < 0,6 maka instrumen kuisioner tidak reliabel.

Langkah-langkah menguji reliabilitas mengunakan SPSS Versi 26 adalah sebagai berikut:

a) Membuka Aplikasi SPSS Versi 26 lalu klik *new Dateset*
b) Masukkan file melalui import data pilih Excel
c) Masukan file yang ingin di imput
d) Tekan *Analyze* lalu klik *scale, reliability analysis* lalu pindahkan data ke *items* dan klik *statistik*
e) Setelah klik *statistik* centang *scale if item deleted* dan tekan *countinue*
f) Klik OK.

3. Indeks Tingkat Kesukaran

Indeks tingkat kesukaran dalam penelitian ini dilakukan dengan mengunakan *SPSS Versi 26* dan dapat dihitung dengan mengunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana:

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes.

Menurut ketentuan yang sering diikuti, kriteria indeks tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:[41]

0,00 sampai 0,30 : sukar

0,31 sampai 0,70 : sedang

0,71 sampai 1,00 : mudah.

Langkah-langkah Uji Normalitas dengan mengunakan aplikasi SPSS Versi 26 adalah:

g) Membuka Aplikasi SPSS Versi 26 lalu klik *new Dateset*

h) Masukkan file melalui import data pilih Excel

i) Masukan file yang ingin di imput

[41] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. h. 235.

j) Tekan *Analyze* lalu klik descipive statistics kemudian klik *frequencies*

k) Setelah klik *frequencies* pindahkan data ke *variable (s)* lalu klik statistic

l) Setelah itu centang Mean dan continue

m) Klik OK.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan tingkatan kemampuan instrumen untuk membedakan antara peserta didik yang kurang memahami (berkemampuan rendah), dan peserta didik yang memahami (berkemampuan tinggi). Adapun untuk menentukan daya pembeda tiap item instrumen penelitian mengunakan bantuan Aplikasi *SPSS Versi 26* agar dapat mempermudah peneliti dalam menguji daya pembeda dari masing-masing soal yang diberikan.

Adapun rumus yang digunakan dalam nenguji daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} + \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D : Jumlah peserta didik

JA : Banyaknya peserta didik kelompok atas

JB : Banyaknya peserta didik kelompok bawah

B_A : Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya kelompok bawah yang menjawab salah.[42]

Selanjutnya hasil akhir dari perhitungan daya beda didefinisikan dengan indeks daya pembeda sebagai berikut.

Tabel Klasifikasi Daya Beda[43]

Daya pembeda	Keterangan
0.70-1.00	Baik Sekali
0.40-0.70	Baik
0.20-0.40	Sedang
0.00-0.20	Jelek

Langkah-langkah uji daya pembeda soal mengunakan Aplikasi SPSS 26 adalah:

a) Membuka Aplikasi SPSS Versi 26 lalu klik menu file tekan new Dateset
b) Masukan file nelalui import data, plih Excel
c) Masukan data yang ingin di imput tekan OK
d) Tekan Analyze lalu klik scale lalu pilih reliability analysis
e) Pindahkan semua file soal ke iteam kecuali skor total
f) Setelah itu klik menu statistics lalu centang item, scale dan scale if item deleted
g) Klik OK.

G. Uji Prasyarat Analisis

[42] *Ibid*,.h.226-229
[43] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), h.373

Sebelum dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi, terlebih dahulu diuji prasyarat analisis data diantaranya: Uji Normalitas, uji Himogenitas, uji hipotesis. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data adalah menghitung Rata-rata dan mencari standar Devisi dengan mengunakan *SPSS 26 for Windows.*

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis pengujian Uji Normalitas dengan mengunakan *One-sample Kolmogrov-smirrow.* Uji normalitas yang dapat digunakan dalam penelitian ini dengan rumus Lillefors diantaranya.

Perumusan Hipotesis

H_a : Sebaran data prestasi belajar tidak berdistribusi normal.

H_o : Sebaran data prestasi belajar berdistribusi normal.

Uji normalitas dalam penelitian ini mengunakan bantuan program SPSS 26 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikan > 0,05 berarti data berdistribusi normal, dan jika signifikan < 0,005 berarti data tidak berdistribusi normal.

Langkah-langkah Uji Normalitas dengan mengunakan aplikasi SPSS Versi 26 adalah:

a. Memasukkan data dalam sheet SPSS dengan kolom pertama untuk *post-Kontrol* dan kolom untuk *post-Eksperimen*.
b. Gantilah nama pada *Variable view* dengan *post-kontrol* dan *post-Eksperimen*.
c. Gantilah *Decimuls* dengan 0.
d. Bukalah *Data view*, masukkan nilai ke kolom *post-kontrol* dan *post-Eksperimen.*
e. Klik *Analyze-Nonparametric Tests-Legacy Dialogs-I-Sample K-S.*
f. Blog semua variabel dan pindahkan ke *Test Variable List.*
g. Klik OK.

2). **Uji Homogenitas**

Pengujian homogenitas varians dengan melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari variabel penelitian. Rumus homogenitas perbandingan varians adalah sebagai berikut:

Hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

$H_O \quad : \alpha^2_1 \quad : \alpha^2_2$

$H_a \quad : \alpha^2_1 \quad : \neq \alpha^2_2$

$$\mathbf{F_{hitung}} = \frac{\textbf{Varians terbesar}}{\textbf{Varians terkecil}}$$

Dengan ketentuan

S_1^2 : Simpangan baku terbesar

S_2^2 : Simpangan baku terkecil

Dimana dk= n-1.

Kriteria pengujianya adalah:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data yang dinyatakan tidak homogen.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen.

Pengujian hmogenitas dalam penelitian ini mengunakan *One way Anova* pada *SPSS* versi 26.

Langkah-langkah dalam Uji Homogenitas dengan mengunakan aplikasi *SPSS* versi 26 adalah:

a. Masukkan data dalam sheet *SPSS* dengan kolom pertama untuk kelas kontrol dan kolom kedua untuk kelas Eksperimen.
b. Gantilah Name pada *Variable view* dengan *post-kontrol* dan *post-Eksperimen.*
c. Gantilah *Decimal pada variable view* dengan 0.
d. Masukan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada *Data view*.
e. Dari menu *SPSS*, pilih *Analyze*, kemudian *Compare Mean-One Way Anova.*
f. Masukkan variabel Y ke kotak *Independent* List dan variabel X ke kotak *Factor*, lalu klik *Option*.

g. Pada menu *Option*, beri tanda pada *Homogenity of variance Test*, lalu klik *continue*.

h. Klik OK.

3). **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan setelah pengujian uji normalitas dan homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dari sampel yang digunakan.

Rumus Hipotesis:

$H_o : \mu_A \geq \mu_B$: (tidak ada pengaruh positif dan signifikan hasil belajar siswa yang mengunakan model pembelajaran TGT)

$H_{a:} \mu_A \leq \mu_B$: (ada pengaruh positif dan signifikan hasil belajar siswa dengan mengunakan model pembelajaran TGT)

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan α=0,05 dengan derajat kebebasan (DK) = $n_{1\ -}\ n_{2.}$

Penelitian ini menguji hipotesis dengan mengunakan bantuan program *SPSS* 26 jika signifikasi > 0,05 maka H_o diterima sedangkan jika nilai signifikasi < 0,05 maka H_a diterima, ketika t tabel>t hitung maka H_o diterima dan H_a ditolak, maka tidak dapat pengaruh terhadap hasil belajar

siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* pada PAI Kelas fase F SMAN 2 Bayang.

Ketika t tabel < t hitung, maka H_o ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAI Kelas fase F di SMAN 2 Bayang. Jadi untuk taraf signifikan (t tabel) dengan jumlah responden 30=0,361.

Langkah-langkah dalam Uji Hipotesis dengan mengunakan aplikasi *SPSS* versi 26 adalah:

a. Gantilah *Name* pada *Variable View*, kolom pertama untuk nilai dan kolom kedua untuk kelompok.
b. Masukkan data nilai *Post-Kontrol* dan *Post-Eksperimen* ke *Data View*.
c. Dari menu *SPSS*, pilih *Analyze – Compare Means – Independent – Samples T Test.*
d. Pindahkan variabel nilai ke *Test Variable* (s) dan variabel kelompok ke *Grouping Variable*.
e. Selanjutnya Klik Option, pilih *Exclude Cases Analysis by Analysis* – klik *Continue.*
f. Klik ok.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Bayang, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas yaitu Fase F1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa dan Fase F2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 31 siswa, dengan total keseluruhan 66 siswa. Dalam penelitian ini mengunakan tes soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

1. Analisis Instrumen Pengumpulan data

a. Validasi

Instrumen yang divalidasi pada penelitian ini meliputi semua instrumen yang peneliti gunakan dilapangan untuk mengumpulkan yaitu instrumen lembar validasi soal pilihan ganda.

Tabel 4.1

Validator Instrumen

No	Validator
1	Dr. Anita Indria.,M.A
2	M.Hafiz.,M.Pd
3	Saiful Yeri.,M.Pd

Berdasarkan penilaian dari validator diatas maka Hasil Uji Validitas Soal adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis butir soal dengan mengunakan rumus Aiken dengan bantuan aplikasi Excel dari 20 butir soal diperoleh valid dan butir soal tergolong tinggi.

Butir soal	Penilaian			SI	S2	S3	∑S	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
1	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
2	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
3	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
4	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
5	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
6	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
7	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
8	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
9	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
10	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
11	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
12	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
13	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
14	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
15	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
16	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
17	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
18	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
19	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI
20	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	TINGGI

b.Hasil Uji Reliabilitas Soal

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas mengunakan SPSS Versi 26 maka diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbachs Alpha	N of Items
0,711	20

Berdasarkan hasil reliabilitas diatas dapat di ketahui bahwa nilai Cronbachs Alpha 0,711>0,6 maka instrumen kuesioner handal (reliabel).

c. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan perhitungan dapat dilihat tingkat kesukaran soal pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas Eksperimen

Kategori	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sukar	-	0
Sedang	5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 19 dan 20.	12
Mudah	1, 2, 3, 4, 7, 11, 16 dan 17.	8
	Jumlah	20

Tabel 4.3
Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas Kontrol

Kategori	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sukar	-	0
Sedang	5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 19 dan 20	12
Mudah	1, 2, 3, 4, 7, 11, 16 dan 17	8
	Jumlah	20

d. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Tabel 4.4
Klasifikasi Tingkat Daya Pembeda Kelas Eksperimen

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Jelek	-	0
Sedang	5, 6 dan 12	3
Baik	8, 9, 13, 14 dan 18	5
Baik Sekali	1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 15, 16, 17 dan 20	12
Jumlah Item		**20**

Tabel 4.5
Klasifikasi Tingkat Daya Pembeda Kelas Kontrol

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Jelek	-	0
Sedang	5, 6 dan 12	3
Baik	8, 9, 13, 14 dan 18	5
Baik Sekali	1, 2, 3, 4, 7, 10, 11, 15, 16, 17 dan 20	12
Jumlah Item		**20**

2. Analisis Deskriptif

a. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

1. Hasil Post-test Kelas Eksperimen (TGT) dan Post-test Kelas Kontrol (Diskusi)

Hasil nilai diperoleh siswa dari *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen (TGT) dan *post-test* kelas kontrol (diskusi) dapat ditunjukan pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Nilai Post-test Kelas Eksperimen (F1)

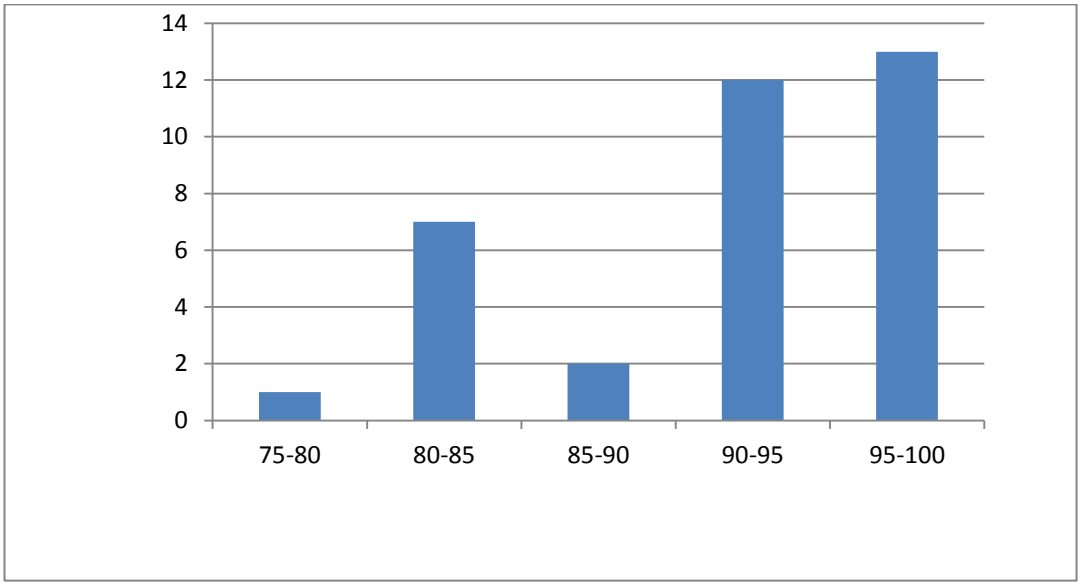
No	Nama Siswa	*Post-test*
1	AARON ZAIB	85
2	ADJIE KEVRYL NALDO	90
3	ASILLA FIRDAUZI	95
4	BUNGA KRISNA YOLANDA	95
5	CAHYO MUSDIRA BINTORO	80
6	DIFA ANDIKA PUTRA	80
7	DWI ADHIKA PUTRA	80
8	ERIN NOVIA TRI YUTTA	90
9	FADHILA TURRAHMI	90
10	FANDU RAHMA DANU	80
11	FAUNIA SEPYORI	95
12	FEBRI FEBIOLA	95
13	HALIFAH PUTRI	95
14	ILHAM RAMADHAN	90
15	KEVIN AFANDRA	95
16	KEYSA OLIVIA WULANDARI	95
17	M. IQBAL FERDIAN	80
18	MONALISA	90
19	MOZA AULIA ALKATRI	90
20	MUHAMMAD FIRGI	90
21	NABILA SAPUTRI WANDRA	75
22	NAHDHATUL LAILA	95
23	NAUFAL SONY FIRMANSYAH	80
24	NAZILLA RACHMAWATI	90
25	NURUL AFIFAH	90
26	QUINNA ADAM ARTANTA	95
27	RAGIL	90
28	SALSA BELLA GUSTRI BUDI	95
29	SASQIA RAMA PUTRI	95
30	STHEVANO FIRGILANG	90
31	SUCI ANANTA PUTRI	95
32	YOGA AGUS DINATA	80
33	YUDHIA MARISKA	90
34	YUNISA PUTRI	95
35	ZUHAIR ZAIDAN	85

Berdasarkan hasil post-test nilai siswa kelas eksperimen pada fase F1 terbilang sangat tinggi hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM.

Sehingga dipastikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) cocok diterapkan pada fase F1.

Gambar 4.1

Diagram Frekuensi Nilai Post-test Kelas Eksperimen



Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi
1	75-80	78	1
2	80-85	83	7
3	85-90	87	2
4	90-95	93	12
5	95-100	97	13

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan tinggi yaitu 13 orang siswa yang memperoleh nilai interval 95-100. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah 1

orang siswa yang memperoleh nilai interval 75-80. Dan siswa yang berkemampuan sedang 12 dengan nilai interval 90-95.

Tabel 4.8

Nilai Post-test Kelas Kontrol (F2)

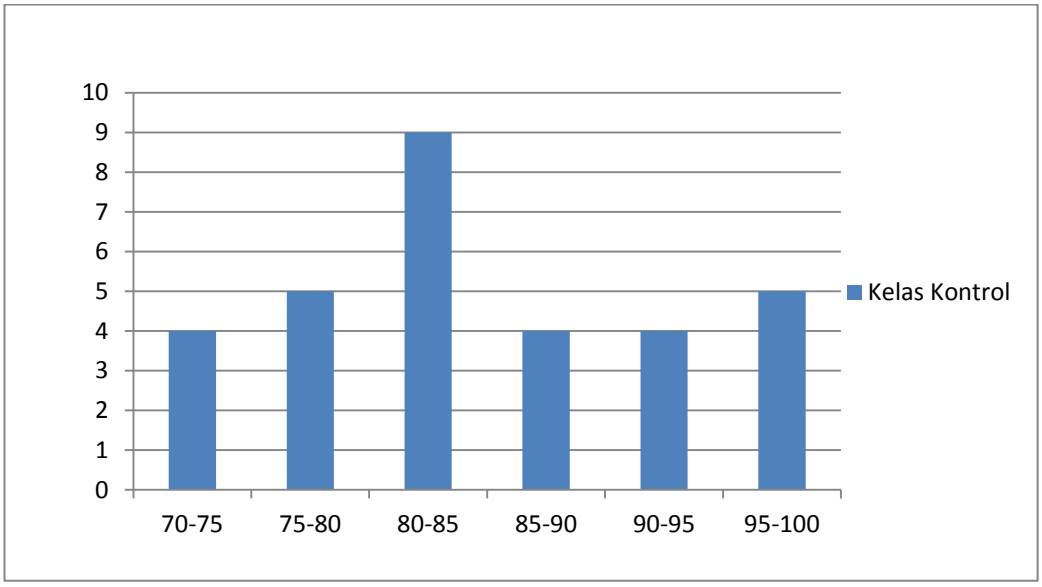
No	Nama Siswa	*Post-test*
1	ANANDA LAURA	80
2	ANINDIA FIDELA SALSABILA	95
3	AQSA PUTRA YERISKI	75
4	CELSI OKTANELIANDARI	80
5	CHANTIKA RAHMADANI	75
6	ELSA NURSAFITRI	70
7	FADIL ALAMSYAH	80
8	FAHMY FIRMANSYAH	70
9	FAREL RAYWAN SAPUTRA	85
10	FAZEL FEBRIAN SAPUTRA	90
11	FEBRI SASKIA	95
12	GERIA SUFI KHAIRANI	85
13	LATHIFA ATHIRA	90
14	MAGRIBI ILLAHI	80
15	MAHARNI APZARA	95
16	MUHAMAD DAFFA ATARIK	70
17	MUHAMAD IKBAL	80
18	MUHAMMAD HABIL ASRA	85
19	MUTIARA FAUZIAH RAHMI	95
20	MUTIARA KASIH	95
21	NAZAFATUR RIZKI	90
22	NESA JUNIARA	85
23	RANDY KURNIA PUTRA	80
24	REFLA HAINDRA FITRI	80
25	REGI NANDA PURNAMA	70
26	SENANDUNG HURUL AINI	80
27	SEPTYA RAMADANI	75
28	TIARA NELDIA TAMA	90
29	WENI	75
30	WILKA SABANI	75
31	ZAHRA OKTAVIANI	80

Berdasarkan hasil dari kelas kontrol pada fase F2 terdapat ada sebagian siswa yang belum mencapai KKM. Pada kelas fase F KKM yang ditetapkan oleh Guru pendidikan agama Islam yakni 80.

Gambar 4.2

Diagram Frekuensi Distribusi

Hasil Post-test Kelas Kontrol



Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Hasil Post-test Hasil Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi
1	70-75	73	4
2	75-80	78	5
3	80-85	83	9
4	85-90	87	4
5	90-95	93	4
6	95-100	98	5

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang memiliki kemampuan sedang yaitu 9 orang siswa dengan nilai kelas interval 80-85. Sedangkan

siswa yang berkemampuan rendah yaitu 4 orang siswa dengan memperoleh kelas interval 70-75. Dan siswa yang berkemampuan tinggi yaitu 5 orang siswa dengan memperoleh kelas interval 95-100.

3. Uji Prasyarat Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang di dapatkan merupakan data yang berdistriubusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan terhadap data nilai tes soal pilihan ganda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, penelitian ini mengunakan uji normalitas dengan aplikasi SPSS versi 26 dengan rumus Lillefors. Adapun hasil outputnya sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas
Kolmogorov-Smirnov Test

Tests of Normality

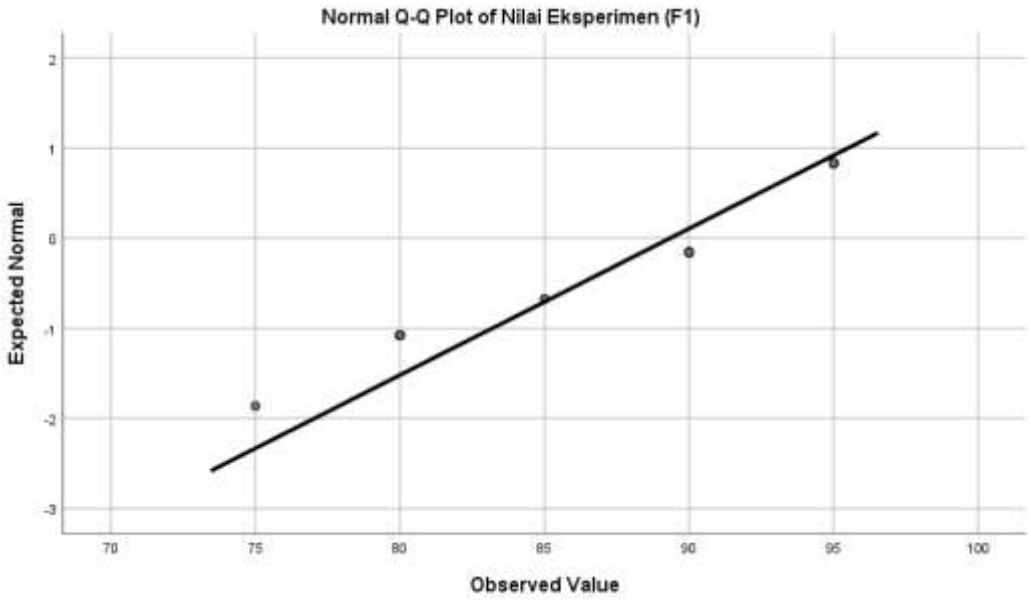
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Eksperimen (F1)	,284	35	,028	,923	35	,028
Nilai Kontrol (F2	,185	31	,024	,798	31	,024

Sumber : output SPSS versi 26.

Berdasarkan uji normalitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan dari pengujian sig. Eksperimen yaitu 0,28>0,05. Sedangkan nilai pengujian sig kontrol yaitu 0,24>0,5, maka dapat disimpulkan nilai kolmogrov smirnow eksperimen dan kontrol berdistribuisi normal.

Grafik 4.1

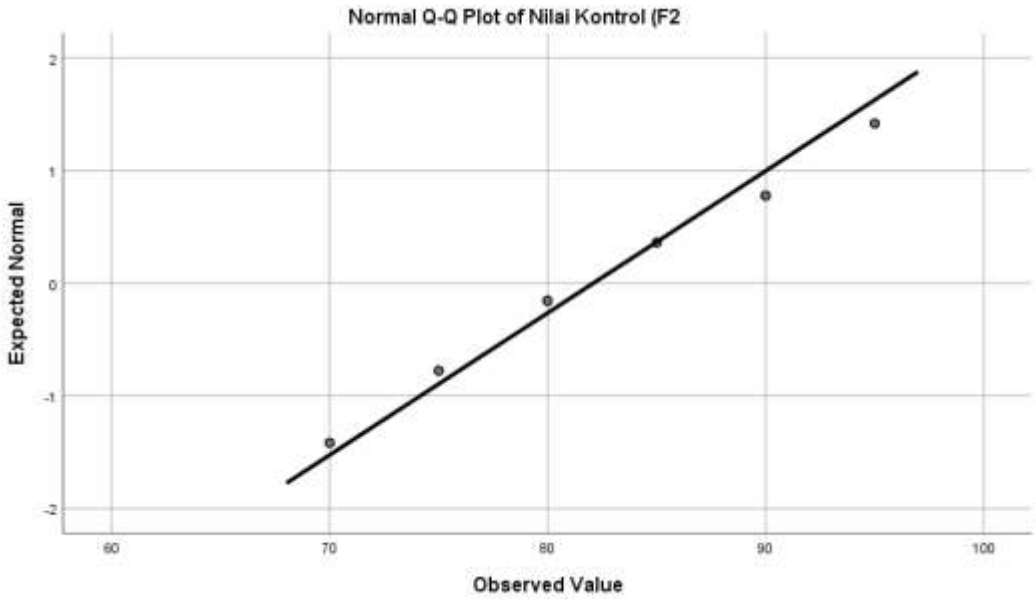
Grafik Distribusi Normalitas Nilai Post Test Kelompok Eksperimen



Berdasarkan grafik 4.1 yang menunjukkan sebuah grafik distribusi normal, dimana terdapat titik-titik dan sebuah garis lurus. Dimana titik-titik tersebut merupakan titik-titik yang mewakili data, semakin banyak titik-titiknya berarti variasi data juga semakin banyak, begitu sebaliknya. Sementara garis lurus mengambarkan sebuah kurva normal. Data dikatakan normal apabila titik-titik tersebut sejajar dengan kurva normal tidak berjauhan. Jika titik-titik tersebut terletak berjauhan dari kurva normal maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Pada gambar diatas terlihat bahwa titik-titik tersebut terletak tidak berjauhan atau terletak berdekatan dengan garis lurus atau kurva normal sehingga data Post Test hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen tersebut dikatakan terdistribusi normal.

Grafik 4.2

Grafik Distribusi Normalitas Nilai Post Test Kelompok Kontrol



Berdasarkan grafik 4.2 yang menunjukkan sebuah grafik distribusi normal, dimana terdapat titik-titik dan sebuah garis lurus. Dimana titik-titik tersebut merupakan titik-titik yang mewakili data, semakin banyak titik-titiknya berarti variasi data juga semakin banyak, begitu sebaliknya. Sementara garis lurus mengambarkan sebuah kurva normal. Data dikatakan normal apabila titik-titik tersebut sejajar dengan kurva normal tidak berjauhan. Jika titik-titik tersebut terletak berjauhan dari kurva normal maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Pada gambar diatas terlihat bahwa titik-titik tersebut terletak tidak berjauhan atau terletak berdekatan dengan garis lurus atau kurva normal sehingga data Post Test hasil belajar siswa untuk kelas kontrol tersebut dikatakan terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan mengunakan aplikasi SPSS versi 26. Adapun hasil outputnya sebagai berikut.

Tabel 4.10
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	2,293	5	25	0,076
	Based on Median	,982	5	25	0,448
	Based on Median and with adjusted df	,982	5	17,189	0,457
	Based on trimmed mean	2,208	5	25	0,085

Sumber : output SPSS versi 26.

Data dikatakan homogen apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai signifikan pada uji homogenitas dengan mengunakan program SPSS Versi 26 yaitu 0,085 sehingga data tersebut dikatakan homogen karena 0,085>0,05.

c. Uji Hipotesis

Setelah mengunakan kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki variasi yang homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan mengunakan uji t yaitu SPSS agar dapat lebih mudah mengakuratkan data dalam hipotesis itu sendiri. Berikut hasil utputnya:

Tabel 4.11
Uji Hipotesis

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Eksperimen (F1)	35	89,14	6,122	1,035
Nilai Kontrol (F2	31	82,10	7,935	1,425

One-Sample Test

	Test Value = 0				
					95% Confidence Interval of the Difference
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower
Nilai Eksperimen (F1)	86,144	34	.000	89,143	87,04
Nilai Kontrol (F2	57,608	30	.000	82,097	79,19

Sumber : output spss versi 26

Berdasarkan tabel diatas, secara deskriptif dapat diketahui hasil analisis deskriptif memperoleh nilai sig yaitu 0,000 dan itu lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang lebih signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajara Pendidikan Agama Islam, selain itu pengambilan keputusan juga dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk

pencarian nilai t_{tabel} peneliti mengunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan a=0,05 jadi T nilai kelas eksperimen (F1) yaitu 86,144 >0,05 dan T nilai kelas kontrol (F2) yaitu 57,608 >0,05. Dari hasil nilai keduanya di dapatkan bahwa nilai kelas eksperimen > dari nilai kelas kontrol yaitu 86,144>57,608. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat dikaitkan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI di fase F SMAN 2 Bayang, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Pembahasan

Pada pembagian pembagian ini akan dibahas mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh. Penelitian merupakan penelitian quasi eksperimental. Dengan desain penelitian yang digunakan yaitu nonequivalent control group design yaitu membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT dan kelompok kontrol adalah kelompok yang diajar tampa mengunakan model pembelajaran TGT peneliti memilih untuk kelas kontrol yaitu model pembelajaran diskusi.

Hasil yang diperoleh pada analisis deskriptif mengambarkan adanya pengaruh penerapan model *teams games tournament* TGT Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.9 dapat diketahui bahwa siswa kelas eksperimen pada fase F1 yang paling banyak adalah

siswa yang berkemampuan tinggi yaitu 13 orang siswa yang memperoleh nilai interval 95-100. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah 1 orang siswa yang memperoleh nilai interval 75-80. Dan siswa yang berkemampuan sedang 12 dengan nilai interval 90-95. Sedangkan pada kelas kontrol fase F2 Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.10, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang memiliki kemampuan sedang yaitu 9 orang siswa dengan nilai kelas interval 80-85. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah yaitu 4 orang siswa dengan memperoleh kelas interval 70-75. Dan siswa yang berkemampuan tinggi yaitu 5 orang siswa dengan memperoleh kelas interval 95-100.

Pada pengujian hipotes dengan secara deskriptif dapat diketahui hasil analisis deskriptif memperoleh nilai sig yaitu 0,000 dan itu lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang lebih signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajara Pendidikan Agama Islam, selain itu pengambilan keputusan juga dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk pencarian nilai t_{tabel} peneliti mengunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan a=0,05 jadi T nilai kelas eksperimen (F1) yaitu 86,144 >0,05 dan T nilai kelas kontrol (F2) yaitu 57,608 >0,05. Dari hasil nilai keduanya di dapatkan bahwa nilai kelas eksperimen > dari nilai kelas kontrol yaitu 86,144>57,608. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho

ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat dikaitkan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI di fase F SMAN 2 Bayang, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan.

Hasil penelitian tersebut berdasarkan teori penelitian Model pembelajaran kooperatif Teams Games Turnament (TGT) atau perbandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa memakai permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim skor mereka. Aktivitas belajar dengan model Teams Games Turnament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil analisis data tentang penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI di Fase F SMAN 2 Bayang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada pembagian pembagian ini akan dibahas mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh. Penelitian merupakan penelitian quasi eksperimental. Dengan desain penelitian yang digunakan yaitu nonequivalent control group design yaitu membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT dan kelompok kontrol adalah kelompok yang diajar tampa mengunakan model pembelajaran TGT peneliti memilih untuk kelas kontrol yaitu model pembelajaran diskusi.
2. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI kelas eksperimen Fase F1 yang diajar mengunakan model pelbelajaran Teams Games Tournament (TGT) memperoleh nilai *posttes*t 86,144 sedangkan hasil belajar siswa kelas kontrol Fase F2 diajar tidak mengunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai *posttest* 57,608.

3. Hasil yang diperoleh pada analisis deskriptif mengambarkan adanya pengaruh penerapan model *teams games tournament* TGT Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.9 dapat diketahui bahwa siswa kelas eksperimen pada fase F1 yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan tinggi yaitu 13 orang siswa yang memperoleh nilai interval 95-100. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah 1 orang siswa yang memperoleh nilai interval 75-80. Dan siswa yang berkemampuan sedang 12 dengan nilai interval 90-95. Sedangkan pada kelas kontrol fase F2 Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.10, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang memiliki kemampuan sedang yaitu 9 orang siswa dengan nilai kelas interval 80-85. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah yaitu 4 orang siswa dengan memperoleh kelas interval 70-75. Dan siswa yang berkemampuan tinggi yaitu 5 orang siswa dengan memperoleh kelas interval 95-100.
4. Pada pengujian hipotes dengan secara deskriptif dapat diketahui hasil analisis deskriptif memperoleh nilai sig yaitu 0,000 dan itu lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang lebih signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajara Pendidikan Agama Islam, selain itu pengambilan

keputusan juga dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk pencarian nilai t_{tabel} peneliti mengunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan a=0,05 jadi T nilai kelas eksperimen (F1) yaitu 86,144 >0,05 dan T nilai kelas kontrol (F2) yaitu 57,608 >0,05. Dari hasil nilai keduanya di dapatkan bahwa nilai kelas eksperimen > dari nilai kelas kontrol yaitu 86,144>57,608. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat dikaitkan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI di fase F SMAN 2 Bayang, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan beberapa hal, yakni:

1. Bagi guru, sebaiknya guru menvariasikan model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pemnelajaran dan bukan hanya berfous pada model konvensional. Seperti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menyampaikan pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Bagi peserta didik, lebih meningkatkan semangat belajar pada diri sendiri serta peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan inspirasi dalam melakukan suatu kegiatan bermanfaat dalam bidang pendidikan. peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukan hasil penelitian yang sempurna, maka dari itu perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya agar memperoleh hasil penelitian yang lebih baik terutama mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
4. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat di kembangkan lagi kedepannya untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa PAI.

DAFTAR PUSTAKA

Albab, Hayyan Ahmad Ulul. 2021. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* Lamongan: Academia Piblication.

al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual.* Jakarta: Kencana.

Ariza, Hidra. 2021. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Keaktifan Lokal. Benteng Di Era Globalisasi. Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat Vol.4 No 2.*

Asyafah, Abbas. 2019. *Menimbang Model Pembelajaran(Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajarandalam Pendidikan Islam. Indonesia: Journal of Islamic Education –Vol.6 No.1.*

E.Slavin, Robert. 2010. *cooperative Learning:Teori Riset dan Praktik,Penerjemahan Narulita Yusron*. Bandung:Nusa Media.

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Kusumawati, Nanie. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Medium".Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains,Volume .4. No.1.,78.*

M.,D, Sarumaha. 2022. *Catatan berbagai metde & pengalaman mengajar dosen di perguruan tinggi* CV. Lutfi Gilang.

Majid, Abdul. 2018. *Strategi Pembelajaran.* Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.

Makmun, Abin Syamsudin. 2005. *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Prastyo, Adirasa Hadi. 2021. *Bookchapter catatan pembelajaran dosen masa pandemi covid-19* Bandung: Nuta media.

Purwanto, M. Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran:Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta:Raja Grafindo.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Sudarmanto, Eka. 2021. *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: yayasan Kita Menulis.

Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, Prof. Dr. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta,

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Jakarta: Prenada Media Group.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tairedja, Tukiran. 2013. *Model-model pembelajaran kreatif dan Inovatif*. Bandung:Alfabeta.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana.

Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*. Jakarta:PT,Bumi Aksara.