

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI
SMP NEGERI 2 GONDANGLEGI**

SKRIPSI

OLEH:

ACHMAD ZULFIKAR ABDILLAH NASUTION

NIM: 20862081049



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI
SMP NEGERI 2 GONDANGLEGI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

OLEH:

ACHMAD ZULFIKAR ABDILLAH NASUTION
NIM: 20862081049

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP NEGERI 2 GONDANGLEGI

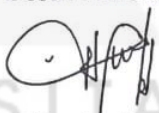
SKRIPSI

OLEH:

ACHMAD ZULFIKAR ABDILLAH NASUTION
NIM: 20862081049

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 28 Mei 2024

Dosen Pembimbing


Dr. Ilma Fahmi Aziza S.Pd., M.Pd.I

HALAMAN PENGESAHAN

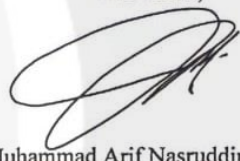
Skripsi ini telah dipertahankan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Pada hari Sabtu
Tanggal 15 Juni 2024

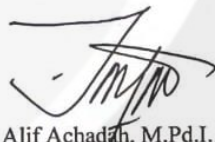
Ketua,


H. Irfan Musadat, M.A.
NIDN: 0729117701

Sekretaris,


Muhammad Arif Nasruddin, M.Pd.I.
NIDN: 0711099003

Penguji Utama,


Dr. Alif Achadiah, M.Pd.I.
NIDN: 0217068503

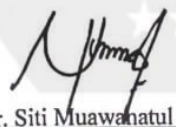
Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman


Dr. Saifulin, S.Ag., M.Pd.
NIDN: 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PAI


Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN: 2104058501

HALAMAN PERSEMBAHAN

“ Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya yaitu orang tua saya, Ayahanda Alm. Supriono Nasution S.Sos., M.M. tercinta, dan Ibunda Muchibatul Azizah S.Pd.I tersayang, Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan doa terbaik yang tidak pernah berhenti diberikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan orangtua dalam penyemangat hidupku ”

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Zulfikar Abdillah Nasution
 NIM/NIMKO : 20862081049
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman
 Judul Skripsi : Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games
 Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
 Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMP Negeri 02
 Gondanglegi Pada Tahun Pelajaran 2023/2024”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi/ baik Sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang 8 Juni 2024

Yang membuat Pernyataan



Achmad Zulfikar Abdillah Nasution

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAKSI

Nasution, Achmad Zulfikar Abdillah.2024,”*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII di SMP Negeri 2 Gondanglegi.* “ Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Pembimbing Dr. Ilma Fahmi Aziza S.Pd., M.Pd.I

Kata Kunci: Metode *Team Game Tournament*, efektifitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 2 Gondanglegi. Banyak faktor yang peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi aktifitas dan hasil belajar. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan metode *Team Game Tournament* agar aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat. Adapun rumusan maslah penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Pendidikan Agama islam kelas VII di SMP Negeri 2 Gondanglegi (2) Bagaimana efektifitas model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam di SMP Negeri 2 Gondanglegi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif Jenis penelitian digunakan peneliti pada penelitian ini adalah true eksperimen. Dimana ciri utama dari penelitian adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Sehingga akan ada satu kelas eksperimen yang merupakan kelas yang akan diberikan perlakuan dan satu kelas kontrol yang merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran teams games tournament pada saat proses pembelajaran Pendidikan agama islam berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Gondanglegi. Peningkatan skor rata-rata hasil belajar dan observasi terhadap keterlibatan siswa menunjukkan bahwa TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, model TGT bisa menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam berbagai konteks Pendidikan.

ABSTRACT

Nasution, Achmad Zulfikar Abdillah.2024, *"Effectiveness of the Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Model in Improving Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects in Class VII at SMP Negeri 2 Gondanglegi."* Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University of Malang, Supervisor Dr. Ilma Fahmi Aziza S.Pd., M.Pd.I

Keywords: Team Game Tournament Method, Learning Effectiveness, and Student Learning Outcomes

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Islamic Religious Education subjects in class VII of SMP Negeri 2 Gondanglegi. There are many factors that researchers find in the learning process that affect learning activities and outcomes. So to overcome this problem, researchers apply the Team Game Tournament method so that student activities and learning outcomes increase. The formulation of the research problem is (1) How is the application of the Team Game Tournament (TGT) learning model in Islamic Religious Education learning for class VII at SMP Negeri 2 Gondanglegi (2) How effective is the Team Games Tournament (TGT) learning model in improving Islamic Religious Education learning outcomes at SMP Negeri 2 Gondanglegi.

The type of research used is Quantitative research. The type of research used by researchers in this study is true experiment. Where the main characteristic of the study is that the samples used for experiments and as control groups are taken randomly from a certain population. So there will be one experimental class which is the class that will be given treatment and one control class which is the class that is not given treatment. The experimental class will be given treatment in the form of the application of the teams games tournament learning method during the Islamic Religious Education learning process. Based on the results of the study, it can be concluded that the Team Game Tournament (TGT) learning model is effective in improving Islamic Religious Education learning outcomes at SMP Negeri 2 Gondanglegi. The increase in the average score of learning outcomes and observations of student involvement show that TGT is able to create a more interactive and enjoyable learning environment. Thus, the TGT model can be an alternative effective learning method to improve student learning outcomes and motivation in various educational contexts.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana ini dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMP Negeri 2 Gondanglegi”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, semangat, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak K.H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada mahasiswa yang melaksanakan skripsi.
2. Bapak Dr. Saifudin Malik S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman yang telah mengarahkan dan mendukung saya dalam melaksanakan skripsi.
3. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberi arahan dan dukungan terhadap pelaksanaan skripsi sehingga berjalan dengan lancar.
4. Ibu Dr. Ilma Fahmi Aziza S.Pd., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan seluruh tenaga, ilmu, fikiran, persetujuannya untuk

membimbing, dan membantu menyelesaikan penyusunan penelitian pada skripsi saya dari awal hingga akhir.

5. Bapak/ibu penguji yang telah memberikan waktunya untuk memberikan arahan dan masukan kepada saya.
6. Bapak/Ibu dosen Universitas Islam Raden Rahmat yang telah memberikan dedikasinya untuk menyalurkan ilmunya selama perkuliahan.
7. Civitas akademika Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan izin, bantuan dan ikut berperan dalam penelitian skripsi yang saya lakukan.

Serta tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak atas dukungan, do'a dan bantuannya yang belum sempat kami cantumkan nama dalam laporan skripsi ini.

Malang, 20 Juni 2024

Achmad Zulfikar Abdillah Nasution

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Hipotesis Penelitian	9
1.5. Kegunaan Penelitian	10
1.6. Definisi Operasional	10
1.7. Penelitian Terkait.....	14
1.8. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Model Pembelajaran Koperatif.....	19
2.2. <i>Teams Game Tournament (TGT)</i>	22
2.3. Hasil Dalam Proses Pembelajaran	27
2.4. Definisi Belajar	30
2.5. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Desain Penelitian	39
3.2. Populasi Dan Sampel	42
3.3. Instrumen Penelitian	45
3.4. Teknik Pengumpulan Data	46
3.5. Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	55
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian	59
4.3. Hasil Uji Analisa Data	67
4.4. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran	85
Daftar Pustaka.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	Hal
1.1	: Penelitian Terkait	14
4.1	: Hasil Uji Validitas Angket Hasil Belajar Siswa	60
4.2	: Tingkat Reliabilitas Hasil Belajar Siswa.....	66
4.3	: Hasil Uji Normalitas	67
4.4	: Hasil Uji Homogenitas.....	69
4.5	: Hasil Uji <i>Independent Samples Test</i>	71
4.6	: Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Preetest</i>	73
4.7	: Hasil Uji Homogenitas <i>Preetest</i>	74
4.8	: Hasil Uji <i>Independent Samples Test</i>	75
4.9	: Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i>	76
4.10	: Hasil Uji Perhitungan Homogenitas <i>Posttest</i>	77
4.11	: Hasil Uji <i>Independent Samples Test</i>	78

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Keterangan	Hal
1	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	90
2	: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	91
3	: Soal Test Pilihan Ganda Dan Uraian	105
4	: Data Hasil Nilai Preetest Dan Posttest.....	108
5	: Data Hasil Analisa Data.....	112
6	: Riwayat Hidup	115
7	: Dokumentasi Penelitian	116



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya memberikan pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan keahlian kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Dalam suatu pembelajaran ada beberapa komponen-komponen pembelajaran di antaranya yang tidak dapat dipisahkan yaitu guru dan siswa. Karena pembelajaran pada hakikatnya juga merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi secara langsung. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar serta mampu mengorganisasikan suatu keadaan yang dapat mengaktifkan siswa. Hasil siswa dalam kegiatan belajar adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting dalam keberhasilan pembelajaran.²

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Reneka Cipta, 2008), 175.

² Nanda Rizky Fitrian Knza, "*Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI Mipa 5 SMA NEGERI 2 JEMBER*"

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, hasil berasal dari kata dasar aktif yang memiliki arti giat. Hasil belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hubungan guru dengan peserta didik di dalam proses belajar mengajar merupakan faktor yang sangat menentukan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar mengajar. Sebagai contoh bagaimana cara mengorganisasikan materi, metode yang di terapkan, media yang digunakan, dan lain-lain. Tetapi di samping komponen-komponen pokok yang ada dalam kegiatan belajar mengajar, ada faktor lain yang ikut memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik, yaitu hubungan antara guru dan pesertas didik.

Suatu pengajaran akan bisa disebut berjalan dan berhasil secara baik, manakala ia mampu mengubah diri peserta didik dalam arti yang luas serta mampu menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik selama ia terlibat di dalam proses pengajaran itu, dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya. Kunci pokok pengajaran itu ada pada seorang guru (pengajar). Tetapi bukan berarti dalam proses pengajaran hanya guru yang aktif, sedangkan peserta didik pasif. Pengajaran menuntut

hasil kedua pihak yang sama-sama menjadi subjek pengajaran. Pengajaran yang hanya ditandai oleh hasil guru sedang peserta didik hanya pasif, pada hakikatnya disebut mengajar. Demikianpun bila pengajaran, di mana peserta didik saja yang aktif tanpa melibatkan hasil guru untuk mengolahnya secara baik dan terarah, maka ia hanya disebut belajar. Jadi, pengajaran itu merupakan perpaduan aktivitas mengajar dan belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dalam pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran hasil belajar siswa sangat diperlukan. Hasil belajar siswa terhadap pelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Tercapainya tujuan pendidikan nasional diatas dapat dilihat dari prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik. Prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang baik dari dalam diri peserta didik maupun faktor-faktor lain diluar peserta didik. Antara lain kegiatan pembelajaran dikelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang siswa baik. Perwujudan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dapat disimpulkan semakin tinggi aktivitas belajar siswa akan semakin tinggi pula prestasi belajar. Perlu dikembangkan pembelajaran yang dapat membangun hasil belajar siswa dalam proses mengajar adalah sebagai alternative model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus

diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai metode pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.³

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Maradona diantaranya yaitu: Faktor internal, faktor eksternal, faktor sosial atau pendekatan belajar. Pada faktor internal hasil belajar siswa dipengaruhi oleh keadaan jasmani dan rohani pada diri siswa yaitu mempengaruhi tingkat intelegensi tingkat kecerdasan (IQ), sikap, bakat, minat dan motivasi.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan fasilitas sekolah. Fasilitas disini juga mendukung hasil belajar siswa tersedianya fasilitas yang memadai membuat belajar siswa berjalan lancar. Sedangkan faktor sosial atau pendekatan belajar dipengaruhi oleh guru dan teman sebaya. Segala cara yang dilakukan oleh guru untuk menunjang hasil belajar siswa. Adanya metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, perhatian guru terhadap siswa dan motivasi guru untuk siswa tersebut agar siswa dapat belajar dengan baik. Selain itu teman sebaya adalah teman yang rajin belajar, disiplin tepat waktu akan membuat siswa mengikuti teman belajarnya begitupun sebaliknya.⁴

Berdasarkan hasil pengamatan faktor sosial atau pendekatan belajar sangat berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Adanya siswa yang kurang

³ Ledy Sunarto, *Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui strategi group investigation pada maple pkn materi perundang-undangan siswa kelas v SD Negeri 01 Gumeng Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Skripsi, UMS, Surakarta, 2013), 3

⁴ Maradona, *"Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Kelas IV B SD"*, jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun ke-5, (2016)

memiliki perhatian terhadap materi pelajaran dengan seksama. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran terdapat siswa berjalan kesana kemari dan mengganggu temanya tidak mau memperhatikan guru.

Selain itu motivasi belajar siswa juga kurang hal ini tampak dari siswa yang pasifnya saat pembelajaran. Kemudian saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media atau metode pembelajaran sehingga membuat siswa jenuh dan pasif. Metode pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi.

Hal ini menurut pandangan filsafat progresivisme belajar bukan merupakan proses penerimaan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi belajar merupakan pengalaman yang dilakukan secara aktif, baik aktif secara mental dalam bentuk aktivitas berfikir, maupun aktif secara fisik dalam bentuk kegiatan-kegiatan praktik. Senada dengan itu, hudjogo juga menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme mempunyai ciriciri sebagai berikut: siswa terlibat aktif dalam belajarnya, siswa belajar pengetahuan secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa.⁵

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantara dengan melakukan variasi pembelajaran, dimana dengan adanya variasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa baik secara kognitif, psikomotorik, maupun efektif salah satu cara yang

⁵ Trianto, *mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*, (Jakarta: kencana 2011), 19

dapat dilakukan yaitu dengan cara yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran berpusat kepada siswa bukan berpusat terhadap guru. Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam ini pendekatan yang sering digunakan adalah pendekatan konvensional yang kegiatan proses pembelajarannya didominasi oleh guru dan guru lebih banyak memberikan materi pelajaran melalui metode konvensional atau ceramah. Sedangkan siswa hanya pasif dan mendengarkan, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan membuat siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Kurang bervariasinya guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran membuat siswa tidak memiliki minat dan mengikuti pembelajaran dikelas berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.⁶

Berdasarkan hasil observasi peneliti melaksanakan survey awal, di SMP Negeri 02 Gondanglegi tahun 2023 salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah rendahnya hasil siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa hanya bisik-bisik dengan teman sebangkunya, tidak memperhatikan guru. Apabila diberikan soal latihan oleh guru hanya beberapa siswa yang berusaha mengerjakan dan sebagian yang lain hanya diam. Dalam menyelesaikan tugas, siswa hanya menggunakan catatan yang diberikan oleh guru, siswa

⁶ Ibid., 39

tidak memanfaatkan buku paket. Hal ini mengakibatkan para siswa sulit untuk mengingat apa yang disampaikan oleh guru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari karena siswa lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas cenderung untuk dilupakan.

Maka dari itu upaya untuk meningkatkan hasil belajar adalah salah satu prioritas utama dalam kegiatan pendidikan. Salah satu yang dimaksud adalah peningkatan kemampuan tenaga pengajar yang mengacu pada dua macam kemampuan pokok yaitu kemampuan dalam bidang ajar dan mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu untuk dikembangkan model pembelajaran kooperatif agar terciptanya suasana belajar yang komunikatif adalah pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yaitu suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang heterogen. Kelompok heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa dan jenis kelamin. Mereka belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar atau menyelesaikan tugas kelompok.

Berdasarkan dari semua hal yang telah dikemukakan, maka peneliti mengambil judul **“Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 02 Gondanglegi Pada Tahun Pelajaran 2023/2024”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang maka disusunlah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama islam kelas VII di SMP Negeri 2 Gondanglegi.
2. Bagaimana efektifitas model pembelajaran *Team Games Tournamet* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam di SMP Negeri 2 Gondanglegi

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses penerapan model *Team Games Tournament* dalam meniingkatkan pemhaman siswa pada materi aqidah Akhlaq pelajaran PAI Kelas 7 di SMP Negeri 2 Gondanglegi.
2. Mengukur efektifitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningtkkan hasil belajar PAI di SMP Negeri 2 Gondanglegi

1.4. Hipotesis Penelitian

Setelah merumuskan masalah penelitian peneliti (dapat) merumuskan hipotesis. Sementara Yaitu jawaban sementara atas masalah-masalah yang diteliti. Dinyatakan sebagai jawaban sementara atas masalah-masalah yang diteliti. Dinyatakan sebagai jawaban sementara karena kebenaran suatu hipotesis masih harus diuji atau diverifikasi dengan data yang dikumpulkan. Dalam penelitian kuantitatif hipotesis merupakan salah satu mata rantai, dan merupakan produk dan paradigma pendekatan logika hipotiko-verivikatif, yaitu pendekatan berfikir deduktif yang mengandalkan pedayagunaan logika atau rasio yang bersandar pada teori, prinsip, konsep, dan kaidah yang berlaku. Hasil berfikir deduktif inilah yang terwujudnya dalam bentuk hipotesis untuk dibuktikan atau diverivikasikan kebenarannya.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀: Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Gondanglegi

H₁: Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Neger 2 Gondanglegi.

1.5. Kegunaan Penelitian

1. Untuk lembaga sebagai bahan masukan informasi tentang salah satu model alternative model pembelajaran PAI. Dapat membantu sekolah untuk memperbaiki mutu pembelajaran, agar menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Untuk siswa agar dapat meningkatkan konsep iki melalui model pembelajaran Team elerjapembelajaran PAI yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas,
3. Untuk penulis memberikan pengetahuan tentang pengaruh serta penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament di lingkungan sekolah dan dapat mendokumentasikan model pembelajaran yang baik sehingga dapat bermanfaat bagi kami penulis.

1.6. Definisi Operasional

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Hasan Langgulung, pendidikan adalah proses pemindahan nilai pada suatu masyarakat kepada setiap individu yang ada didalamnya dan proses pemindahan nilai-nilai budaya itu melalui pengajaran dan indoktrinasi. Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal I pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia ,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dari orang dewasa kepada anak didik untuk membawa dirinya. Dalam hal ini berupa tindakantindakan riil, disengaja, dan berencana serta memilih tujuan berupa bimbingan yang continue yang dapat membentuk adat kebiasaan sehingga pendidikan akan membantu individu menjadi manusia yang memiliki identitas dan eksistensi, serta kepribadian yang baik

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Menurut *J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain*, penerapan adalah hal, cara atau hasil¹². Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang⁷. Dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

3. Model pembelajaran

Adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial.⁸Sedang Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau Model pembelajaran TGT yang penulis

⁷ Lukman Ali, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 1044)

⁸ Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya, 2011), h. 46)

maksud dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk dapat mengaktifkan siswa dalam penyajian materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih menarik, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar.

4. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik akan mendapatkan hasil dari proses belajar tersebut yang berupa nilai atau perilaku. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan – tujuan intruksional.

Menurut Hamalik hasil belajar pola perbuatan, nilai, pengertian dan sikap. Dari pernyataan tersebut bahwa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor Biologis (Jasmaniah) Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan adalah kondisi fisik normal atau tidak cacat, kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Faktor Psikologis Faktor psikologis atau

kondisi jiwa seseorang dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Kondisi psikologi yang berkaitan dengan kondisi mental siswa berbeda-beda.

Mental yang pesimis akan menghambat kemajuan dalam proses belajar, semangat belajar serta semua yang berkaitan dengan keadaan psikologi akan terlihat saat proses pembelajaran terlebih hasil belajar.

2. Faktor Eksternal

Secara umum faktor lingkungan adalah inti dari faktor eksternal hasil belajar, faktor dimana siswa bersosialisasi dalam kesehariannya, lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar terlebih lagi lingkungan keluarga adalah lingkungan utama lalu didukung dengan lingkungan yang lainnya seperti lingkungan sekolah, lingkungan bergaul, sekolah, masyarakat dan lain-lain. Indikator Hasil Belajar Untuk menjawab apakah pengajaran yang dilakukan pendidik berhasil, maka terlebih dahulu harus ditetapkan kriteria keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum.

1.7. Penelitian Terkait

Tabel 1.1. Penelitian Terkait

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi Adang Romanda, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V di MI AL-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017	Hasil Pengolahan data menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan dengan jumlah 28 orang yang tuntas 17 orang (60,7%),- 24 orang (85,2%).	Penelitian menuju kepada penerapan pembelajaran model Team Game Tournaments (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian dilakukan di madrasah ibtidaiyah bukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP)
2	Skripsi Mardianti Binti Didaktus, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	Efektifitas Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil dan	Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dalam	Penelitian menuju kepada Efektivitas pembelajaran model Team Game Tournaments	Metode Penelitian menggunakan pelajaran IPA bukan PAI

	n, UIN Alauddin Makassar	Hasil Belajar siswa Kelas VII SMP Satu Atap Negeri Bugalima .	beberapa kategori yaitu 5 orang peserta sangat tinggi dengan presentase sebesar 31,25% ,10 orang didik kategori tertinggi 62,50%, 1 orang terendah 6,25%.	ts (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa	
3	Skripsi Dian Safitri, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negerin (IAIN) Metro 1441H/ 2019 M.	Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020	Hasil dari menggunakan metode TGT meningkat sebanyak 93% (26 peserta didik tuntas) dan 7% (2 peserta didik yang tidak tuntas)	Penelitian menuju kepada penerapan pembelajaran model Team Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar (SD) bukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

1.8. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan laporan penelitian dalam skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I pendahuluan, pertama, latar belakang masalah yang berisi adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan, yang melatarbelakangi masalah yang diteliti. Kedua, rumusan masalah yang menampakkan variabel-variabel yang diteliti, jenis atau sifat hubungan antara variabel-variabel tersebut, dan subyek penelitian. Ketiga, tujuan penelitian yang mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian, isi dan rumusan tujuan penelitian mengacu pada isi rumusan masalah penelitian. Keempat, hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara dari masalah yang telah dirumuskan dan akan diuji kebenarannya. Kelima, kegunaan penelitian yang menyatakan kegunaan yang dapat diperoleh dari hasil akhir pembahasan, kesimpulan dan pemecahan masalah yang didapatkan dari hasil penelitian, yang sekaligus berguna setidaknya bagi kepentingan ilmiah atau kepentingan terapan. Keenam, definisi operasional, definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Ketujuh, penelitian terkait, menjelaskan tentang hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Kedelapan, sistematika penulisan yang menguraikan secara ringkas apa yang menjadi isi per bab dalam skripsi.

Bab II kajian pustaka, yang memuat ulasan yang menjadi dasar dalam penelitian, pemilihan bahan pustaka berisi berbagai teori-teori. Kajian pustaka memuat dua hal pokok, yaitu deskripsi tentang objek (variabel)

yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian yang antara lain berupa argumentasi atas hipotesis yang telah diajukan dalam Bab I.

Bab III metode penelitian, yang memuat pertama, desain penelitian yaitu strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian, kedua, populasi dan sampel yang membahas identifikasi dan batasan-batasan tentang subyek penelitian, ketiga, instrumen penelitian yang mengemukakan instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti, keempat, pengumpulan data yang menguraikan langkah-langkah yang ditempuh dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, kualifikasi dan jumlah petugas yang terlibat dalam proses pengumpulan data, serta jadwal waktu pelaksanaan pengumpulan data, dan kelima, analisis data yang berupa uraian jenis analisis statistik yang digunakan.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, yang memuat, pertama, gambaran obyek penelitian dengan menguraikan singkat mengenai tempat atau lembaga dimana penelitian dilakukan. Kedua, deskripsi hasil penelitian berisi uraian data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Ketiga, analisis data yang berisi tentang pemaparan hasil pengujian hipotesis sesuai dengan rumus statistic yang ditemukan pada bab III. Keempat, pembahasan yang membahas temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan didalam subbab kedua dan ketiga.

Bab V penutup, yang memuat kesimpulan dan saran dari peneliti. Isi kesimpulan berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, atau merangkum hasil penelitian yang telah diuraikan dalam bab IV.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT