

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.¹ Adapun pengertian prestasi belajar menurut Winkel “mengartikan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.”² Sejalan dengan itu, menurut Benyamin S. Bloom “prestasi belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku yang meliputi tiga ranah kognitif terdiri atas : pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.”³ Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah “mengatakan bahwa prestasi belajar sendiri adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan

¹ DEPDIKNAS, Kamus Besar Bahasa Indonesia

² Winkel, W.S, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Jakarta : Gramedia, 2007), h. 226.

³ Op.cit h.26

yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka.”⁴

Jadi, prestasi belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran disekolah.
- b. Prestasi belajar tersebut terutama dinilai oleh aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintes dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

2. Hakekat dan Jenis Prestasi Belajar

Jenis prestasi belajar itu meliputi 3 (tiga) ranah atau aspek, yaitu:

Ranah kognitif (*cognitive domain*) adalah: pengetahuan, atau pemahaman.

Ranah afektif (*affective domain*) adalah: apresiasi atau kemauan dalam bertindak.

Ranah psikomotor (*psychomotor domain*) adalah: kemampuan yang mendapat pelatihan kerja fisik yang rutin dilakukan.⁵

Untuk mengungkap hasil belajar atau prestasi belajar pada ketiga ranah tersebut di atas diperlukan patokan-patokan atau indikator - indikator sebagai penunjuk bahwa siswa - siswi telah berhasil meraih prestasi belajar yang hendak diukur.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1994). h. 5

⁵ Cangelosi, *Merancang tes untuk menilai prestasi siswa*, (Bandung : ITB, 1995), Jilid 1, h. 8

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa selama proses belajarnya. Keberhasilan itu ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.

Menurut Slamento dan Ngalim Purwanto, factor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa terbagi dua, yaitu faktor Internal dan faktor Eksternal⁶.

a. Faktor *Internal*

Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Faktor internal terdiri dari:

1) Faktor Fisiologis (Jasmani)

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

Keletihan fisik pada siswa berpengaruh juga dalam prestasi belajarnya. Menurut Cross dalam bukunya *The Psychology of Learning*, keletihan siswa dapat dikategorikan menjadi tiga macam faktor⁷, yaitu:

a) Keletihan indra siswa

Keletihan indera dalam hal ini, lebih mudah dihilangkan dengan cara istirahat yang cukup, tidur dengan nyenyak, dsb.

⁶ Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya.2002), h. 32.

⁷ Muhibbin. *Psikologi Belajar*. (Bandung:Remaja Rosdakarya.2008) . h. 91

b) Kelelahan fisik siswa

Kelelahan fisik siswa berkesinambungan dengan kelelahan indera siswa, yakni cara menghilangkannya relative lebih mudah, salah satunya dengan cara mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi, menciptakan pola makan yang teratur, merelaksasikan otot-otot yang tegang.

c) Kelelahan mental siswa

Kelelahan mental siswa ini dipandang sebagai faktor utama penyebab adanya kejenuhan dalam belajar, sehingga cara mengatasinya pun cukup sulit. Penyebab timbulnya kelelahan mental ini diakibatkan karena kecemasan siswa terhadap dampak yang ditimbulkan oleh kelelahan itu sendiri, kecemasan siswa terhadap standar nilai pada pelajaran yang dianggap terlalu tinggi, kecemasan siswa ketika berada pada keadaan yang ketat dan menuntut kerja intelek yang berat, kecemasan akan konsep akademik yang optimum sedangkan siswa menilai belajarnya sendiri hanya berdasarkan ketentuan yang ia bikin sendiri (*self-imposed*).

2) Faktor Psikologis (Intelegensi, Minat, Bakat, Motivasi)

Setiap individu peserta didik, pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi :

a) Intelegensi/ Kecerdasan

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini

sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal, selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya. Adakalanya perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya, sehingga seseorang anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kawan sebayanya. Maka Slameto-pun mengatakan bahwa tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.⁸

Jika siswa mengalami tingkat intelegensi yang rendah, siswa tidak dapat mencerna pelajaran dengan baik, dia akan mendapatkan kesulitan dalam belajarnya. Adapun makna dari kesulitan belajar itu sendiri, yaitu anak-anak ataupun remaja yang mengalami kesulitan belajar (*learning disability*) memiliki intelegensi normal ataupun diatas rata-rata namun mengalami kesulitan setidaknya satu mata pelajaran, biasanya beberapa bidang akademis, dan kesulitan mereka tidak dapat dijelaskan oleh masalah atau gangguan lain sesuai hasil diagnosis, seperti retardasi mental. Konsep umum dalam kesulitan belajar meliputi masalah dalam mendengarkan, konsentrasasi, berbicara, dan berfikir

Dan dari kesulitan belajar inilah maka akan terjadi kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan dapat diartikan padat atau jenuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Dan jenuh dapat diartikan dengan bosan.

⁸ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. cet.ke-5, (Jakarta: Bhineka Cipta. 2010), h. 56

Menurut Reber Kejenuhan belajar adalah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak membuahkan hasil.⁹

Seorang siswa yang mengalami kejenuhan belajar merasa seakan-akan pengetahuan yang diperoleh dan kecakapan yang di peroleh tidak ada kemajuan. Seorang siswa yang sedang mengalami kejenuhan ini sistem akalnya tidak akan bekerja dengan baik seperti sebagaimana yang diharapkan.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenal beberapa kegiatan. Kegiatan yang dimiliki seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa sayang. Slameto mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus yang disertai dengan rasa kasih sayang.¹⁰ Minat besar pengaruhnya terhadap belajar atau kegiatan. Bahkan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Untuk menambah minat seorang siswa di dalam menerima pelajaran di sekolah siswa diharapkan dapat mengembangkan minat untuk melakukannya sendiri.

⁹ Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan*. Cet.ke-18,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 169

¹⁰ Santrock, John W. *Remaja (andolence)*. (Jakarta: Gelora Aksara Pratama.2007). h. 130

4) **Bakat**

Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto bahwa bakat dalam hal ini lebih dekat pengertiannya dengan kata attitude yang berarti kecakapan, yaitu mengenai kesanggupan-kesanggupan tertentu¹¹. Tumbuhnya keahlian tertentu pada seseorang sangat ditentukan oleh bakat yang dimilikinya sehubungan dengan bakat ini dapat mempunyai tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu.

5) **Motivasi**

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.¹²

6) **Konsep Diri**

Konsep diri adalah penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri, atau pandangan orang lain terhadap dirinya baik secara fisik, sosial dan spiritual. Jenis-jenis konsep diri terbagi menjadi dua, yaitu :

- *Konsep diri Positif* merupakan konsep diri yang membuat seseorang mampu menilai dirinya sendiri, mampu menerima kelebihan serta

¹¹ Purwanto, ngalim. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2002). h. 28.

¹² Sadirman, *op. cit.*, h. 21

kekurangannya dan mempunyai tujuan untuk menghilangkan kekurangan yang ada dalam dirinya sehingga menjadi pribadi yang lebih baik. Konsep diri yang positif akan mempermudah kita mencapai kesuksesan.

- *Konsep diri negatif* merupakan penilaian terhadap diri sendiri yang menilai bahwa dirinya itu lemah, banyak kekurangannya, bersifat pesimis. Sehingga semakin sulit orang berkonsep diri negatif ini mencapai kesuksesan.

Dengan adanya konsep diri yang positif akan menimbulkan pribadi yang penuh rasa percaya diri, optimis, berani menghadapi tantangan. Sedangkan dengan konsep negatif akan menimbulkan ketidak percaya dirian, memiliki rasa takut gagal dan pesimis.

Swann dkk., menyatakan bahwa bidang-bidang perkembangan pribadi dan sosial yang penting bagi anak-anak sekolah adalah konsep diri dan harga diri¹³. Kedua aspek perkembangan anak-anak ini akan sangat dipengaruhi oleh pengalaman dalam keluarga, sekolah, dan dengan teman sebaya. Konsep diri meliputi cara kita memahami kekuatan, kelemahan, kemampuan, sikap dan nilai. Perkembangannya dimulai sejak lahir dan terus-menerus dibentuk oleh pengalaman. Harga diri merujuk pada proses kita mengevaluasi kemampuan dan keterampilan yang kita miliki

¹³ *Op.Cit.* h. 21

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Hal ini dapat berupa sarana prasarana, situasi lingkungan baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat. Faktor eksternal terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga, Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi siswa. Dari lingkungan keluarga inilah yang pertama kali anak dikenalkan dan menerima pendidikan dan pengajaran terutama dari ayah dan ibunya. Pengaruh keluarga bagi siswa adalah berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik siswa. Dengan adanya perhatian dari orang tua terhadap pendidikan akan membuat anak termotivasi untuk belajar.
- 2) Faktor lingkungan sekolah, mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar karena hampir sepertiga dari kehidupan siswa sehari-hari berada disekolah. Faktor yang dapat menunjang keberhasilan adalah metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, sarana dan prasarana pembelajaran, kedisiplinan waktu yang diterapkan.
- 3) Faktor masyarakat, Faktor lingkungan masyarakat disebut juga sebagai faktor lingkungan sekitar siswa dimana ia tinggal, Faktor lingkungan masyarakat ini juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan siswa. Diantaranya yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Destiny Board*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif *Type Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis.¹⁴ Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Slavin mengemukakan bahwa:

cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya empat sampai enam orang dengan struktur kelompok heterogen.¹⁵

Maksud kelompok heterogen adalah terdiri atas campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Masing-

¹⁴ Isjoni, *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 11

¹⁵ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 11

masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh Devries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins¹⁶. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam beberapa tim yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk mengembangkan poin bagi skor timnya. Slavin mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada harus perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*)¹⁷.

Maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- 2) *Games tournament*
- 3) Penghargaan kelompok

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pada hakekatnya dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan semua siswa untuk saling bekerja sama, aktif, tanpa ada perbedaan antara satu sama lain.

¹⁶Robert. E. Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktek*, (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2005), h. 13

¹⁷ *Ibid.*, h. 248

2. Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Destiny Board* dalam Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dikombinasi dengan permainan yang di adaptasi dari permainan ular tangga yaitu permainan *destiny board* merupakan salah satu permainan *TGT* yang dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan antusias dan aktivitas siswa dalam belajar SKI sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran *destiny board* adalah media papan atau kertas untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua anak atau lebih. Papan permainan seperti permainan ular tangga, namun tidak terdapat ular dan tangga melainkan hanya berisi nomor saja. Permainan *destiny board* terdiri dari papan permainan, pion, kartu soal dan dadu. Langkah pion dihitung berdasarkan mata dadu yang muncul, ketika pion sampai pada kotak destinasi tertentu dan menunjukkan nomor soal yang harus dijawab. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan sampai batas waktu yang ditentukan. Apabila belum sampai pada batas waktu yang ditentukan, kelompok sudah ada yang sampai tujuan maka diulang lagi dari awal. Permainan destinasi ini dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa, melatih kerja sama, dan membuat siswa berlomba-lomba menjadi yang terbaik.

Dalam pembelajaran SKI di MA model *TGT* sangat cocok diterapkan sebagaimana nur & wikandari menyatakan bahwa:

TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu social, dan maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (sd, smp) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

Meski demikian, *TGT* juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esay atau kinerja¹⁸

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi Muhammad pada periode Mekkah dan periode Madinah, kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 M-1250 M, abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M- 1800 M), dan masa modern/ zaman kebangkitan (1800-sekarang, serta perkembangan Islam di Indonesia dan didunia.¹⁹

Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

3. Penerapan Kooperatif Type *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Destiny Board* dalam Pembelajaran SKI

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasi dengan permainan yang diadaptasi dari permainan ular tangga yaitu permainan *destiny board* merupakan salah satu permainan TGT yang dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan antusias dan aktivitas siswa dalam

¹⁸ *Ibid.*, h. 132

¹⁹ Ahamad, <http://www.jejakpendidikan.com/2017/02/ruang-lingkup-sejarah-kebudayaan-islam.html> diunduh pada tanggal 13 Agustus 2017

belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Ada beberapa langkah-langkah dalam pembelajaran Kooperatif tipe TGT (dimodifikasi dari Slavin) dengan permainan dalam bentuk *destiny board* yaitu terdiri dari 5 langkah pembelajara sebagai berikut:

a. Class-Presentation (Pengajian/Presentasi kelas)

Materi dalam *Teams Games Tourmanet (TGT)* pertama-tama diperkenalkan dalam pengajian materi atau dengan kata lain pada awal pembelajaran guru menyampaikan pengantar berupa penyajian materi baik belajar secara langsung, metode ceramah, atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Disini tugas siswa adalah memperhatikan secara seksama karena pemahaman pada komponen ini akan mempengaruhi kinerja siswa saat bekerja secara kelompok dan saat melakukan *game*.

b. Teams (Kelompok)

Teams terdiri dari empat atau lima siswa yang heterogen yang dilihat dari jenis kelamin, kemampuan akademik, ras dan etnis. Fungsi utama dari *teams* adalah memastikan bahwa semua anggota *teams* benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa melakukan permainan dengan baik.

c. Games

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh dari penyajian kelas dan pelaksanaan kerja *teams*. *Games* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. game ini dilakukan

dalam bentuk desain destiny board yaitu permainan ular tangga. Media pembelajaran destiny board adalah media papan atau kertas untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua anak atau lebih. Papan permainan seperti permainan ular tangga, namun tidak terdapat ular dan tangga melainkan hanya berisi nomor saja. Permainan destinasi terdiri dari papan permainan, pion, kartu soal dan dadu. Langkah pion dihitung berdasarkan mata dadu yang muncul, ketika pion sampai pada kotak destinasi tertentu dan menunjukkan nomor soal yang harus dijawab.

d. Tournament

Tournament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu dan pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan *teams* telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

e. Rekognisi Teams

Teams akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mencapai kriteria tertentu.

Dalam implementasinya secara teknis Wina Sanjaya mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus reguler dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Step 1 pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran
- 2) Step 2 belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- 3) Step 3 tournamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen, dengan meja tournamen tiga peserta.

- 4) Step 4 rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor *tournament* anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pelaksanaan *games* yang disesain dengan bentuk *destiny board* dalam bentuk tournament dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

- a. Guru memberikan pion pada masing masing perwakilan kelompok untuk digunakan dalam permainan seperti ular tangga
- b. Siswa mengocok dadu dan melangkahkan pion pada papan atau kertas tujuan dalam bentuk gambar kotak, kotak tersebut berisikan angka sesuai dengan nomor soal yang telah disiapkan oleh guru. Setelah mengocok dadu maka siswa melangkah pion sesuai dengan jumlah angka dadu yang telah peroleh saat mengocok dadu tersebut. Hal ini dilakukan peserta *games* secara teratur dan bergiliran sampai semua kartu soal habis didapatkan.
- c. Setiap siswa perwakilan kelompok yang melakukan *games* dalam bentuk tournament berhak menjawab soal sesuai dengan nomor yang telah diperoleh dalam kotak papan tujuan
- d. Jika kartu soal yang diperoleh siswa dapat dijawab dengan baik dan benar maka berhak mendapatkan skor atau nilai 10, jika siswa tidak dapat menjawab sama sekali pertanyaan yang didapatkan dalam kartu soal maka siswa mendapatkan skor atau nilai 0. Pengeskoran permainan diberikan sesuai dengan kualitas jawaban siswa yang di sampaikan atau dipersentasekan

- e. Setelah selesai, maka guru menjumlahkan semua skor yang diperoleh pada setiap kelompok
- f. Setelah perhitungan skor perolehan kelompok, maka guru mengumumkan skor tertinggi adalah pemenang dalam *game* dan pemenang tersebut berhak mendapatkan hadiah atau *reward*

C. Penelitian yang Relevan

Berikut ini akan diajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang sama dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *type Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Destiny Board* yaitu sebagai berikut:

1. Mohammad Rijal²⁰, skripsi 2018, judul : Penggunaan model pembelajaran kooperatif *type Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam di SMA Negeri 6 Wangi-Wangi Wakatobi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) mengalami peningkatan dari tes awal, ke siklus dan ke siklus II. Pada tes awal sebanyak 14 siswa (56%) mencapai ketuntasan belajar, dan pada akhir Siklus I sebanyak 19 siswa persentase (76%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hasil akhir siklus II 22 siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar (88%). Dari tes awal ke siklus I terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 22%, dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai hasil belajar sebesar 12%. Dengan demikian model pembelajaran

²⁰ Mohammad Rijal, skripsi, Penggunaan model pembelajaran kooperatif *type Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam di SMA Negeri 6 Wangi-Wangi Wakatobi

kooperatif type *Teasm Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Hastin Pernamasari²¹, skripsi 2015, judul : Peningkatan aktivitas dan Prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *destiny board* siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar tahun ajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari indikator yaitu: (1) siswa memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar sebelum tindakan ada 14 siswa (35%), setelah tindakan menjadi 35 siswa (87,5%); (2) keberanian siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami sebelum tindakan ada 4 (10%), setelah tindakan ada 32 siswa (80%); (2) keberanian siswa yang mengemukakan pendapat sebelum tindakan ada 5 siswa (12,5%), setelah tindakan menjadi 30 siswa (75%); (4) hasil belajar siswa yang mencapai kkm sebelum tindakan ada 11 siswa (27,5%), setelah tindakan ada 32 siswa (80%); dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) dengan permainan *destiny board* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika.

Dari hasil peneitian sebelumnya terdapat persamaan dengan penelitian penulis. Dari aspek persamaan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningktkan prestasi belajar siswa.

²¹ Hastin Pernamasari, skripsi, Peningkatan aktivitas dan Prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *destiny board* siswa kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar tahun ajaran 2014/2015.

Pembelajaran pada setiap siklus mengalami peningkatan sehingga dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Namun selain persamaan terdapat pula perbedaan yaitu:

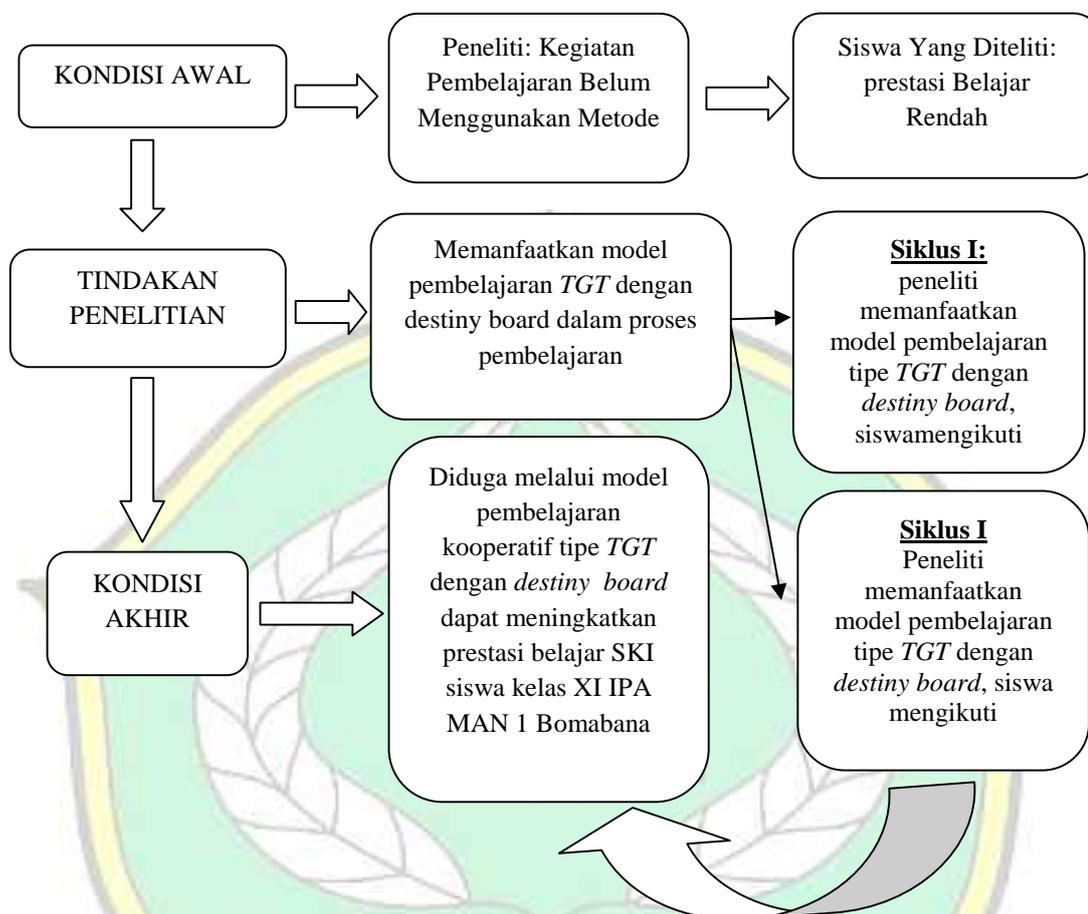
1. Peneliti pertama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* namun tidak dengan *permainan destiny board* sedangkan penelitian ini menggunakan permainan *destiny board*
2. Mata pelajaran yang berbeda
3. Lokasi penelitian yang berbeda
4. Tahun penelitian yang berbeda
5. Subyek penelitian yang berbeda
6. Mata pelajaran yang diajarkan juga berbeda

Dengan kelima perbedaan di atas, peneliti cukup menegaskan bahwa penelitian ini bukanlah pengulangan dari apa yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya



D. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 kerangka berpikir



Pembelajaran SKI di MA Negeri 1 Bombana akan semakin meningkat pemahaman dan pengalaman siswa jika diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* dengan *destiny board*. Hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* dengan *destiny board* adalah tipe yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah disampaikan maupun materi baru yang akan diajarkan pun dapat menggunakan model ini, dengan catatan bahwa sebelum materi diajarkan guru harus memberitahu siswa agar belajar supaya ketika penerapan model ini mereka mempunyai bekal pengetahuan.