**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**A. Pembelajaran Kooperatif**

**1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk kerjasama dengan sesama peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas terstruktur.[[1]](#footnote-2)

Pembelajaran kooperatif adalah: sebuah grup kecil yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah (solve a problem), melengkapi latihan (complete a task), atau untuk mencapai tujuan tertentu (*accomplish a common goal*). [[2]](#footnote-3)

Dalam perspektif agama kerjasama juga dianjurkan asalkan kerjasama dalam hal kebaikan. Sebagaimana firman Allah:

*…* dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dantakwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnyaAllah amat berat siksa-Nya. (QS. Al-Maidah:2)[[3]](#footnote-4)

5

Dalam Tafsir Al-Misbah, Quraisy Shihab menyatakan bahwaayat dinilah yang enjadi prinsip dasar dalam menjalin kerjasama dan saling membantu selama tujuannya adalah kebaikan dan ketaqwaan.[[4]](#footnote-5)

Maka jelaslah bahwa ayat ini sangat mendukung adanya model pembelajaran kooperatif di mana ide dasar dalam model ini adalah: kerjasama dan saling membantu dalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan pengetahuan bersama.

**B. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran, yaitu:

**1) Hasil belajar akademik**

Pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, dan menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif lebih dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas akademik. [[5]](#footnote-6)

**2) Penerimaan terhadap perbedaan individu**

Efek samping yang kedua dari model pembelajaran kooperatif yaitu: penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

**3) Pengembangan ketrampilan sosial**

Tujuan yang ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah: untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerjasama dan kolaborasi. Ketrampilan ini sangat penting untuk dimiliki dalam kehidupan masyarakat.[[6]](#footnote-7) Selama belajar secara kooperatif siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka diajarkan ketrampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, berdiskusi dan sebagainya. [[7]](#footnote-8)

**C. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Sebagai sebuah model pembelajaran, pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.

2. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang heterogen.

3. Bila keadaan memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.

4. Penghargaan lebih berorientasi kelompok daripada individu. [[8]](#footnote-9)

**D. Metode *Team Game Tourname***

Beberapa jenis kegiatan kelompok yang dikemukakan oleb beberapa ahli antara lain sebagai berikut:[[9]](#footnote-10)

1) Circle Learning/Learning Together (Belajar bersama)

2) Investigation Group (Grup penyeiidikan)

3) Co-op coop

4) *Jigsaw*

5) Numbered Heads Together (NHT)

6 Student Teams-.4chievment Division (STAt))

7) Team Assited-Individuaii.ation atau Team Accelerated Instruction (TA!)

8) Teams Games- Tournaments (TGT) Pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rikks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Ada 5 komponen utama model pembelajaran dalam TGT, yaitu

I) C1ass Preseniatian (Penyajian/presentasi kelas)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung. diskusi yang dipimpin guru. Pada saal penyajian kelas liii siswa harus benar. benar memperhatikan dan meniahami materi yang disanipaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) *Team* (Kelompok)

Kelompok biasanya terdiri dan 4 sampal 6 orang siswa yang anggotanya hetemgen dilihat dan hasil akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik, Fungsi kelompok adalah untuk lebih anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game dan Lurnamen. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soai yang diberikan. Siswa diberikan kebehasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami mateni pelajaran. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta memandu berfIingsinya kelompok belajar.

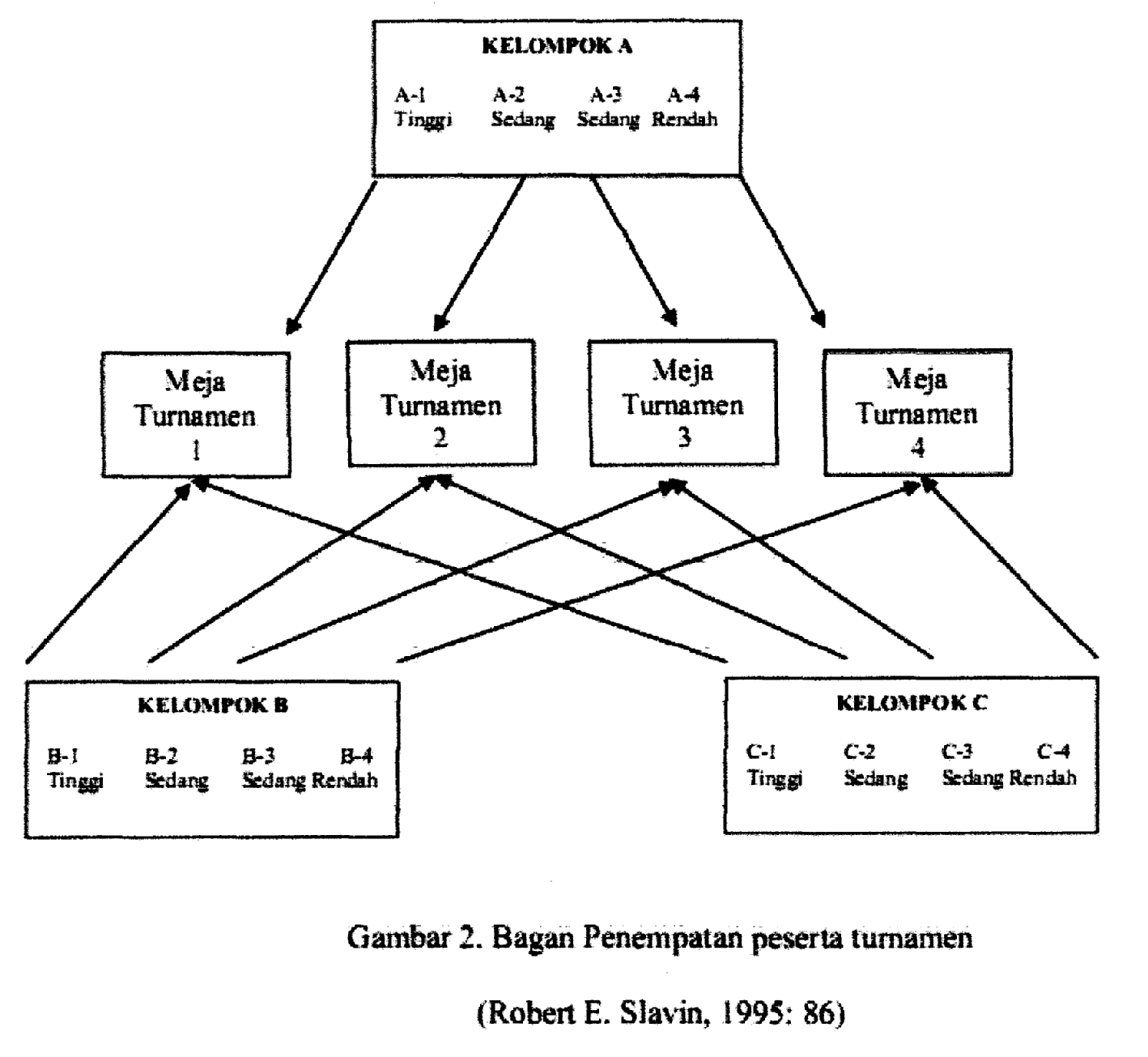
3) *Game* (permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor yang memuat satu pertanyaan, kemudian keiompok yang berperan sebagai pemain mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok lain diperbolehkan merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atan jawabannya salah. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Tournament* (penandingan kompetisi)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelonipok sudah mengeijakan lembar keija Turnamen peatania guru menibagi siswa ke dalam beberapa meja tuniarnen. Siswa masing.inasing kelompok dan tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah dikelompokkan bersama siswa dan kelompok lain yang mempunyai tingkat akadeniik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Siswa dan masing-masing

membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Siswa dun masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan pain tertinggi bagi keiompoknya. Dalam turnarnen mi, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau indah dapat menjadi siswa yang mendapat pain tertinggi dalam kelompok turnamennya. Pain dun perolehan setiap anggota kelompok diakumulasikan dalam pain kelompok. Berikut bagan pelaksaan turnamen dalain TGT:[[10]](#footnote-11)



Gambar 1. Bagan Penempatan peserta turnamen

5) *Team-recognize* (penghargaan-kelompok)

Dalam pembelajaran kooperatif. penghargaan diberikan untuk kelompok bukan individu sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggotanya. Penghargaan kelompok diberikan atas dasar rataraIa poin kelompok yang diperoieh dan game dan turnainen dengan kriteria yang telah ditentukan, sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok

|  |  |
| --- | --- |
| **Ratarata poin kelompok** | **Penghargaan Kelompok** |
| 40 | Kelompok Baik(*Good Team*) |
| 45 | Kelompok Hebat (*Great Team*) |
| 50 | Kelompok Super (*Super Team*) |

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan sesuai poin yang diperoleh.

Pesiapan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu meliputi persiapan materi, penetapan siswa dalam tim, dan penetapan siswa dalam meja turnamen. Uraian dan masingmasing kegiatan adalah sebagai berikut:

1) Persiapan materi

Materi pelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga dapat disajikan dalam kelompok dan dalam turnamen. Bentuk rancangan tersebut dapat dikemas dalam suatu perangkat pembelajaran yang terdiri dan rencana pembelajaran (RP), materi pengajaran, lembar kegiatan siswa (LKS), kelengkapan turnamen yang akan digunakan dalam turnamen akademik dan tes hasil belajar yang diujikan pada akhir pembelajaran selesai.

2) Penetapan siswa dalam tim

Setiap tim beranggotakan 4 sampai 6 siswa yang terdiii dan siswa pandaiq sedang, dan kurang. Petimjuk yang dapat digunakan untuk menetapkan anggota tim adalah sebagai berikut:

a) Merangking siswa

Setelah daftar dalam kelas diperoleh dicari informasi tentang kemampuan siswa dan skor iatarata nilai siswa padates4es sebelumnya atau raport. Siswa diurutkan dengan ranking dan yang berkemampuan tinggi ke kemampuan rendah.

b) Menentukan banyak tim

Masing4nasing tim beranggotakan 4 sampai 6 siswa. Pedoman yang digunakan dalam menentukan banyaknya tim adalah memperhatikan banyaknya anggota set iap tim dan banyaknya siswa dalam kelas,

c) Penyusunan anggota tim

Penyusunan anggma tim berdasarkan daftar siwa yang sudab diranking. Penyebaran siswa pada tiap-tiap tim juga memperhatikan jenis kelamin dan kinerja siswa. Dengan demikian keseimbangan antara tim dapat tercapai.

3) Penetapan siswa dalam Turnamen

Dalam satu meja turnamen teridiri dari 3 atau 4 siswa yang bermain atau berkompetisi dengan kemampuan seimbang atau setara sebagai wakil dari tim yang berbeda. Dalam menetapkan banyak anggota setiap meja turnamen sebaiknya memperhatikan banyaknya tim yang terbentuk.

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif TGT mengikuti siklus berikut:

1. Pemberian materi pelajaran

Pada langkah ini diperlukan beberapa perangkat pembelajaran, yaitu materi pelajaran, dan lembar kerja siswa. Kegiatan pokok dalam langkah ini adalah mempresentasikan pelajaran di kelas dengan memberikan diskusi materi pelajaran. Presentasi pelajaran dibuka dengan memanfaatkan media belajaran yang cocok dengan materi yang akan dipelajari. Guru menanyakan secara aktif konsep-konsep secara visual atau dengan memanipulasi contoh. Mengevaluasi pemahamari siswa dengan memberikan pettanyaan secara acak dan melanjulkan konsep berikutnya setelah siswa menangkap ide utaina.

1. Belajar kelumpok

Pada langkah ini diperlukan beberapa perangkat pembelajaran yaitu buku paket siswa, lembar LKS belajar kelompok, siswa berada dalam tim, tugas anggota tim yaitu menguasai materi yang diberikan guru dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut. Disamping itu, guru memberikan aturan dasar yang berkaitan dengan bagian bekerja sama dalam tim.

1. Tumamen akademik

Dalam langkah ini diperlukan perangkat pembelajaran, yaitu lembar pertanyaan bernomor, lembar kurici jawaban bernomon. satu set kartu bemomor. lembar pencatal skor.

Kompetisi pada meja turnarnen dan 3 atau 4 anggota tim yang berkemampuan seimbang. Nomor mea turnamen diganti dengan nama atau huruf apr siswa tidak tahu manu meja yang tinggi dan yang rendah. Bagan dun permainan dengan tiga orang dalam saw meja tumamen adalah sebagai berikut:

PEM BACA

1. Mengmbi1 kartu dan tumpukan kartu yang telah diacak

2. Membaca dengan keras pertanyaan I Mencoba menjawab pertanyaan

PENANTANG PERT ASIA

1. Ikut mencoba menjawab soal

2. Menantang inemberi waban yang beda dengan PEMBACA. Jika ingin atau tidak menatitang.

3. Lewat

PEN ANTANG KE 2

1 Ikut mencoba menjawab soal

2. Tenantarig tueruberi iawaban yang beda den gan PEMBACA dan PEXANTANG PERTAMA.

3. Mengatnbii dan membaca jawaban soal yang sesuai dun inenentukan pemenang

Gambar 2. Bagan permainan dengan tiga orang pemain dalam satu meja

Jika setiap jiwa telah menjawab, menantang atau lewat penantang sebelah karian pembaca, memcocokan jawaban pada kunci yang sesuai dan membaca dengan keras. Pemain yang menjawab benar dapat menyimpan kartu tersebut Jika salah maka mendapat hukuman untuk mengembalikan kartu yang dimenangkan pada paknya. Jika tidak ada yang menjawab benar, maka kartu dikembalikan pada pak.

1. Pemindahan

Untuk babak berikutnya semuanya pindah posisi ke kiri. Permainan berlangsung terus hingga waktu habis atau kartunya habis. Ketika permainan berakhir, pemain mencatat jumlah kartu yang dimenangkan pada lembar pencatat Skor.

**E. Pembelajaran PAI**

**1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk enghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.[[11]](#footnote-12)

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwasanya dalam menyampaikan maupun menerima PAI adalah dua hal yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh peserta didik dan guru untuk meyakini akan adanya suatu ajaran kemudian ajaran tersebut difahami, dihayati dan setelah itu diamalkan atau diaplikasikan, akan tetapi disitu juga dituntut untuk menghormati agama lain.

Dalam buku “Ilmu Pendidikan Islam” yang ditulis H.M. Arifin dikatakan PAI adalah sistem pendidikan yang dapat memberikan kemampuan seseorang untuk memimpin kehidupannya sesuai dengan cita-cita Islam, karena nilai-nilai Islam telah menjiwai dan mewarnai corak kepribadiannya. Dengan istilah lain, manusia yang telah mendapatkan pendidikan Islam itu harus mampu hidup di dalam kedamaian dan kesejahteraan sebagaimana cita-cita Islam.

Pengertian PAI dengan sendirinya adalah suatu sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah. Pendidikan Islam pada khususnya yang bersumberkan nilai-nilai tersebut juga mengembangkan kemampuan berilmu pengetahuan. Sejalan dengan nilai-nilai Islam yang melandasinya adalah merupakan proses ikhtiar yang secara pedagogis kematangan yang mengutungkan.[[12]](#footnote-13)

Jadi PAI adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam yang telah diyakininya secara sukarela serta menjadikan agama Islam sebagai suatu pandangan hidup emi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

**2. Dasar , Tujuan, dan Fungsi Pendidikan Agama Islam**

**a. Dasar Pendidikan Agama Islam**

Dasar pelaksanaan pendidikan agama di Indonesia memiliki status yang cukup kuat. Dasar tersebut dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu 1) yuridis/hukum, 2) religius, dan 3) sosial psikologis.

**b. Dasar dari Segi Yuridis/Hukum**

Dasar-dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari peraturan perundang-undangan. Secara langsung dan tidak langsung dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama, di sekolah-sekolah ataupun di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia. Adapun dasar dari segi yuridis formal tersebut ada tiga macam, yaitu sebagai berikut:

1. **Dasar ideal**

Dasar ideal adalah dasar dari falsafah negara Pancasila, dimana sila pertama Pancasila yaitu, Ketuhanan Yang Maha Esa. Ini mengandung pengertian bahwa seluruh bangsa Indonesia harus percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, atau tegasnya harus beragama.

Dalam ketetapan MPR No. II/MPR/1978 tentang P4 (PRASETIA PANCAKARSA) disebutkan bahwa dengan sila Ketuhanan Yang Maha Esa, bangsa Indonesia menyatakan kepercayaan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradab.

1. **Dasar Struktural/Konstitusional**

Dasar Struktural adalah dasar dari UUD 1945 dalam Bab XI Pasal 29 ayat 2, yang berbunyi: (1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, (2) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadat menurut agama dan kepercayaannya itu.

Dari bunyi UUD tersebut, mengandung pengertian bahwa bangsa Indonesia harus beragama. Dalam arti, orang atheis dilarang hidup di Negara Indonesia. Disamping itu, negara melindungi umat beragama untuk menunaikan ajaran agamanya dan beribadah menurut agamanya masing-masing.

1. **Dasar Operasional**

Yang dimaksud dengan dasar operasional adalah dasar yang secara langsung mengatur pelaksanaan pendidikan agama di sekolah-sekolah di Indonesia seperti yang disebutkan pada Tap MPR No. IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan kembali pada Tap MPR No. IV/MPR/1978 Jo Ketetapan MPR No. II/MPR/1983, ketetapan MPR No. II/MPR/1988, dan ketetapan MPR No. II/MPR/1993 tentang GBHN yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimasukkan ke dalam kurikulum di sekolah-sekolah. Dalam Tap MPR No. IV/MPR/1999 disebutkan bahwa meningkatkan kualitas pendidikan agama melalui penyempurnaan

sistem pendidikan agama sehingga lebih terpadu dan integral dengan sistem pendidikan nasional dengan didukung sarana dan prasarana yang memadai. Kemudian dikuatkan lagi dengan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab X pasal 37 ayat 1 dan 2.

Dengan UU tersebut maka pendidikan di sekolah lebih kuat, hal ini tersurat pada pasal 2 yang berbunyi pendidikan nasional berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.[[13]](#footnote-14)

1. **Dasar dari Segi Religius**

Yang dimaksud dengan dasar religius adalah dasar-dasar yang bersumber dari Agama Islam yang tertera dalam ayat Al Qur’an maupun Hadits Nabi. Menurut ajaran Islam, melaksanakan pendidikan agama merupakan perintah dari Tuhan dan merupakan ibadah kepada-Nya.

Dalam Al Qur’an ayat yang menunjukkan adanya perintah tersebut antara lain sebagai berikut:

**1) Dalam Surat An Nahl ayat 125 yang berbunyi:**

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”[[14]](#footnote-15)

**2) Dalam Surat Al Imron ayat 104 yang berbunyi:**

“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar[217]; merekalah orang-orang yang beruntung”[[15]](#footnote-16)

**3) Dasar dari Segi Sosial Psikologis**

Psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan dalam hidupnya, manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tenteram sehingga memerlukan adanya pegangan hidup.

**3. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan ialah suatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Maka pendidikan merupakan suatu usaha dan kegiatan yang erproses melalui tahap-tahap dan tingkatan-tingkatan, sehingga tujuannya bertahap dan bertingkat. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, tetapi ia merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya.

Jadi tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah upaya untuk membelajarkan siswa untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

**4. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai:

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya kewajiban menanamkan keimanan dan ketaqwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketaqwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

2. Penyaluran, yaitu menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan perkembangannya.

3. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

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

6. Sumber nilai, yaitu memberikan pedoman untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

**F. Hasil Belajar**

**1. Definisi Hasil Belajar**

Menurut Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia hasil belajar adalah: penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru.[[16]](#footnote-17)

Menurut W.S. Winkel, mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui kegiatan belajar.

Menurut Mulyono Abdurrahman, hasil belajar adalah: kemampuan yang dimiliki setelah melalui kegiatan belajar. [[17]](#footnote-18)

Jadi, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang telah dimiliki oleh seseorang setelah ia melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar bukan hanya berapa penguasaan pengetahuan, tetapi mencakup seluruh aktivitas belajar juga meliputi kecakapan dan ketrampilan melihat, menganalisa, memecahkan masalah, membuat rencana dan mengadakan pembagian kerja.

Dalam Sistem Pendidikan Nasional, rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Benjamin Belum yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotoris.

a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.[[18]](#footnote-19)

c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni: gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.[[19]](#footnote-20)

**2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar [[20]](#footnote-21)**

a. Faktor internal (faktor dari dalam) meliputi:

1) Faktor jasmaniah (fisiologi) meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, kematangan.

3) Faktor kelelahan.

b. Faktor eksternal (faktor dari luar) yang meliputi:

1) Faktor keluarga, meliputi: cara orangtua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, pengertian orangtua, suasana rumah.

2) Faktor sekolah, yang meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah.

3) Faktor masyarakat yang meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

**G. Langkah-langka Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Metode *Team Games Tourname***

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar merupakan proses yang sangat penting dilakukan oleh siswa, karena tanpa adanya hasil belajar yang memadai mereka akan kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam masyarakat.

Suatu metode bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat guna. Maksudnya dengan memakai metode tertentu tetapi dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Hasil pembelajaran yang baik haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan semata-mata, tetapi juga tampak dalam perubahan sikap dan tingkah laku secara terpadu. Perubahan ini sudah barang tentu harus dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan operasional dalam arti mudah diukur. [[21]](#footnote-22)

Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran merupakan tugas guru sebagai motivator, karena yang didapatkan sewaktu proses pembelajaran untuk bekal hidup di masa depan. Para pendidik atau guru harus membangkitkan semangat belajar peserta didik, dapat dilakukan dengan memberikan dorongan atau memberikan pernyataan berkaitan dengan pentingnya materi yang sedang diajarkan untuk kehidupan kelak ketika mereka sudah menyelesaikan jenjang pendidikan.

Peningkatan semangat belajar peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar melalui pendekatan-pendekatan maupun strategi pembelajaran yang tepat agar hasil belajar peserta didik meningkat. Karena semangat sangat penting dalam belajar sangat penting dalam belajar. Orang yang tidak bersemangat belajar berarti lesu, lesu berarti kurang gairah, kurang bergairah berarti kurang motivasi, untuk itu perlu adanya motivasi. Selain itu, proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah dan sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan gurunya.

Hal ini sesuai dengan apa yang disabdakan oleh Rasulullah SAW:

43

“Dari Anas RA, bahwa Nabi SAW bersabda: Mudahkanlah dan jangan kamu persulit gembirakanlah dan janganlah kamu membuat lari.” (HR. Bukhari)

Agar metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran bias lebih efektif maka guru harus mampu melihat situasi dan kondisi jiwa, termasuk perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berkemampuan sedang tentu berbeda dengan peserta didik yang pandai. [[22]](#footnote-23)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tourname* adalah: suatu model pembelajaran kooperatif dengan strategi diskusi yang menggabung dua kemudian menjadi empat kekuatan yang bertujuan untuk membiasakan belajar aktif secara individu dan kelompok. Model pembelajaran ini mampu menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif, kreatif dan trampil dalam menyampaikan pendapat, mengemukakan ide atau gagasan dalam menyelesaikan masalah sehingga peserta didik mempunyai pengalaman dalam mengkonstruk pengetahuannya sendiri. Kebebasan peserta didik dalam menyampaikan pendapat, mengkomunikasikan ide atau gagasan mereka merupakan proses pembelajaran yang efektif. Semakin baik kemampuan komunikasi peserta didik, akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar dan prestasi peserta didik.

Dengan demikian, melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tourname* diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi, giat belajar dan tidak beranggapan bahwa soal-soal pada materi pokok Pendidikan Agama Islam , dan juga komunikasi antar peserta didik yang diperoleh dari kerja kelompok dapat menghapus perbedaan antara peserta didik yang pandai dan yang kurang pandai sehingga keengganan untuk saling bertanya dapat berkurang yang pada akhirnya peserta didik akan selalu ingat apa yang telah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik dapat mengerjakan soal materi Pendidikan Agama Islam dan pada akhirnya hasil belajar peserta didik akan meningkat.

**H. Hipotesis Tindakan**

Dari beberapa teori pendukung di atas dapat dirumuskan suatu hipotesis yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tourname* dapat meningkatkan hasil belajar PAI Kelas V NII Tanasa KEC. Lalonggasumeeto Konawe pada materi pokok Pendidikan Agama Islam.

1. Anita Lie, Cooperative Learning: *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005), h. 12. [↑](#footnote-ref-2)
2. Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan Depag bekerjasama dengan Ditbina Widyaiswara Lan-RI, 2007), h.3. [↑](#footnote-ref-3)
3. Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha Putra, 2002), h. 142. [↑](#footnote-ref-4)
4. M. Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Volume 3*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h.14 [↑](#footnote-ref-5)
5. Ibrahim Muslimin, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: UNESA University Press,2001), h. 9. [↑](#footnote-ref-6)
6. *Ibid*., h. 10. [↑](#footnote-ref-7)
7. Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h. 42. [↑](#footnote-ref-8)
8. Ibrahim, *et.al, op.cit*., h. 6. [↑](#footnote-ref-9)
9. Rachmadi Widdiharto, *et.al,op.cit., h.16* [↑](#footnote-ref-10)
10. Robert E. Slavin, *et.al, op.cit*., h. 86 [↑](#footnote-ref-11)
11. Lihat Kurikulum PAI, 2002, h. 3 [↑](#footnote-ref-12)
12. H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), h. 13 [↑](#footnote-ref-13)
13. Zuhairini dan Abdul Ghofir, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: Fakultas Tarbiyah UIN dan UM Malang Press 2004), h. 9-12 [↑](#footnote-ref-14)
14. Departemen Agama Republik Indonesia. *Al Qur’an dan Terjemahnya*  (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al Qur’an, 1985), h. 421 [↑](#footnote-ref-15)
15. *Ibid*., hlm. 93 [↑](#footnote-ref-16)
16. Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 895. [↑](#footnote-ref-17)
17. Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), h. 37. [↑](#footnote-ref-18)
18. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Cet. 13, h. 22 [↑](#footnote-ref-19)
19. *Ibid*., h. 23. [↑](#footnote-ref-20)
20. Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,1995), Cet. 3, h. 54. [↑](#footnote-ref-21)
21. Ismail SM, *op.cit*., h. 30. [↑](#footnote-ref-22)
22. Ismail SM, op.cit., hlm. 80 [↑](#footnote-ref-23)