

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan pengajaran latihan serta penggunaan pengalaman.¹

Zakiah Darajat mengartikan PAI adalah pendidikan dengan melalui ajaran Islam, yang berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan, ajaran-ajaran Islam secara menyeluruh serta menjadikan ajaran Agama Islam sebagai pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan di dunia dan akhirat.²

Selain itu dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam dijelaskan :

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama

¹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), Cet. IV, h. 21

² Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1987), h. 117.

Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.³

Dengan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membantu dan mengembangkan fitrah keberagamaan peserta didik agar menghargai, menghayati, memahami, dan meyakini serta mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam dalam kehidupan supaya menjadi manusia yang bertakwa dan mempunyai kepribadian yang utama serta berguna bagi umat manusia.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Secara umum, pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

³Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta,2013), h. 201

Sedangkan dalam PERMENDIKNAS Nomor 22 Tahun 2006, tujuan Pendidikan Agama Islam di SD/MI untuk:

1. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
2. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.⁴

Dari tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu: (1) dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam; (2) dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam; (3) dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran agama Islam; dan (4) dimensi pengamalannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami dan dihayati atau diinternalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan, dan menaati ajaran agama dan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman

⁴Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006, *tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI dan SDLB*, (Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi, 2006), h. 3

dan bertakwa kepada Allah Swt serta mengaktualisasikan dan merealisasinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar

Pendidikan agama memiliki peran yang amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai, dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi umat manusia, maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam

menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

B. Hakikat Hasil Belajar PAI

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil, sehingga belajar merupakan kebutuhan setiap individu dalam upaya mengembangkan potensi kemanusiaannya.

Belajar adalah suatu kegiatan yang membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak terjadi karena adanya warisan genetik atau respon secara alamiah, seperti kelelahan, pengaruh, obat-obatan, rasa takut, dan sebagainya. Melainkan perubahan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi atau gabungan dari semuanya.⁵

Slameto memberikan pengertian secara psikologis belajar, merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.⁶

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari seorang individu antara interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan itu tidak

⁵Baharuddin & Esa Nurwahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2007), h. 25

⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta:Rhineka Cipta, 2003) h.2

hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat penyesuaian diri, pendekatan mengenai segala aspek atau pribadi seseorang.

Dalam pendidikan tidak hanya ada satu jenis belajar, tetapi ada bermacam-macam jenis. Tiap jenis belajar menginginkan cara belajar yang serasi bagi semua jenis belajar. Tepat tidaknya suatu metode, baru terbukti dari hasil belajar siswa. Jadi, yang dapat diketahui adalah hasil atau produknya, bila hasil belajar tercapai, dianggap bahwa telah terjadi proses belajar yang tepat.

Selanjutnya Winkel, mengemukakan bahwa “belajar merupakan suatu proses siklus yang berlangsung dalam interaksi aktif subyek dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan”.⁷ Perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan menghasilkan perubahan. Perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang bersifat menetap”.⁸ Sumaji, menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku atau keterampilan dengan serangkaian kegiatannya misalnya membaca, mengamati, mendengarkan dan lain sebagainya”.⁹

Dari uraian beberapa pendapat di atas, maka dapat dirumuskan defenisi belajar yaitu suatu proses untuk mencapai tujuan perubahan kearah yang lebih baik. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang bersifat membangun untuk merubah kearah yang lebih baik lagi.

⁷Winkel. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. (Jakarta: Gramedia, 2007), h.15

⁸Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Grafindo, 2005), h. 22

⁹Sumaji, *Pendidikan Sains Yang Humanistis*. (Yokayakarta: Bumi Aksara,2011), h.14

2. Pengertian Hasil Belajar

Nana Sudjana mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya,¹⁰ selanjutnya Kunandar mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang tersusun secara terencana, baik berupa tes tertulis, tes lisan ataupun tes perbuatan.¹¹ Dari beberapa pendapat tersebut, menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil yang tertinggi dalam belajar yang dicapai menurut kemampuan anak dalam mengerjakan sesuatu pada saat tertentu, dengan menunjukkan perubahan perilaku.

Hasil belajar dalam kontekstual menekankan pada proses yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik dari hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir, dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

¹⁰Nana Sudjana, *Dasar-Dasar proses Belajar Mengajar*, (Bandung:Sinar Baru, 2007), h. 22

¹¹Kunandar, *Guru Professional*,(Jakarta: Rajawali Press:2008), h.2

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Damayanti dan Moedjiono, membagi ciri-ciri hasil belajar atas tiga macam yaitu:

- a. Hasil belajar memiliki kepastian berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, atau cita-cita.
- b. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- c. Memiliki dampak pengajaran.¹²

Berdasarkan beberapa uraian di atas, Peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam menguasai sejumlah materi pelajaran yang telah diajarkan guru kepada peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan setelah siswa mengalami proses belajar mengajar di sekolah dalam bentuk nilai atau angka-angka. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan gambaran kemampuan yang dimilikinya.

¹² Damayanti & Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2007), h.19

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor internal (dari dalam)

Menurut Djamarah, Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis antara lain:

1. Minat merupakan faktor rasa suka dan kecenderungan siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Motivasi merupakan keadaan dimana siswa berbuat atau melakukan aktifitas misalnya terlibat aktif dalam kerja sama dengan teman memberikan pendapatnya.
3. Perhatian yang terarah dengan baik akan memberikan pemahaman dan kemampuan yang mantap.
4. Intelegensi merupakan kemampuan dalam menemukan dan menyelesaikan masalah pembelajaran yang dihadapi.
5. Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.¹³

¹³Djamarah, *Psikologi Belajar*,. (Jakarta: PT Rhineka Cipta 2002), h. 30

b. Faktor eksternal (dari luar)

1. Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu dan anak-anak serta keluarga yang menjadi penghuni rumah, semua kondisi yang ada di keluarga seperti tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besarnya penghasilan, cukup kurangnya perhatian orang tua kepada anak, akrab tidaknya hubungannya kedua orang tua, yang semua itu dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

2. Sekolah

Keadaan seperti tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar seperti kualitas guru, metode pengajaran, kesesuaian kurikulum, dan sarana prasarana.

3. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi. Jika kondisi masyarakat tidak mendukung pendidikan maka prestasi belajar akan menurun.

4. Lingkungan

Keadaan tempat tinggal juga penting dalam mempengaruhi prestasi belajar, keadaan lingkungan, bangunan rumah, serta suasana tempat tinggal.



C. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Erman Suherman menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.¹⁴ Menurut Anita Lie, sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau pembelajaran kooperatif.¹⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil atau tim untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi dalam menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif setidaknya-tidaknya mempunyai tiga tujuan pembelajaran. Tujuan yang pertama yaitu meningkatkan hasil belajar akademik di mana siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

¹⁴Erman Suherman, Turmudi, Didi Suryadi, Tatang Herman, Suhendra, Sufyani Prabawanto, Nurjanah, Ade Rohayati. *Strategi Pembelajaran PAI Kontemporer*.(Bandung: Jurusan Pendidikan PAI FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia,2003), h.208

¹⁵Anita Lie. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. (Jakarta: Grasindo,2002), h.12

Tujuan kedua yaitu pembelajaran kooperatif memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Tujuan ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi¹⁶.

2. Pengertian *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa. Secara umum *teams games tournament* sama saja dengan STAD kecuali satu hal: *teams games tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya setara. Hasilnya, siswa-siswa yang berhasil paling rendah pada setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berhasil tinggi. Meskipun keanggotaan kelompok tetap sama, tetapi siswa yang mewakili kelompok untuk bertanding dapat berubah-ubah atas dasar penampilan dan hasil masing-masing anggota.¹⁷ Misalnya mereka yang berhasil rendah, yang mula-mula bertanding melawan siswa-siswa kemampuannya sama dapat bertanding melawan siswa-siswa yang berhasil tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu.

¹⁶ Muslimin, Ibrahim. *Pembelajaran Kooperatif*. (Surabaya: University Press 2002). h. 160

¹⁷ Silberman, Melvin. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Bandung: Nusamedia. 2006), h.35

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sitti Ratna Dewi bahwa Hasil Belajar PAI melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe teams games tournament pada 23 orang siswa diperoleh skor sebesar 97. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe teams Games Tournament tergolong mampu meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁸

3. Langkah-Langkah Pembelajaran TGT

Menurut Trianto langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament*¹⁹ yaitu:

1. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4 – 5 siswa
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian membentuk kelompok belajar dalam tim.
3. mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi.
4. Para siswa memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen.
5. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
6. Siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

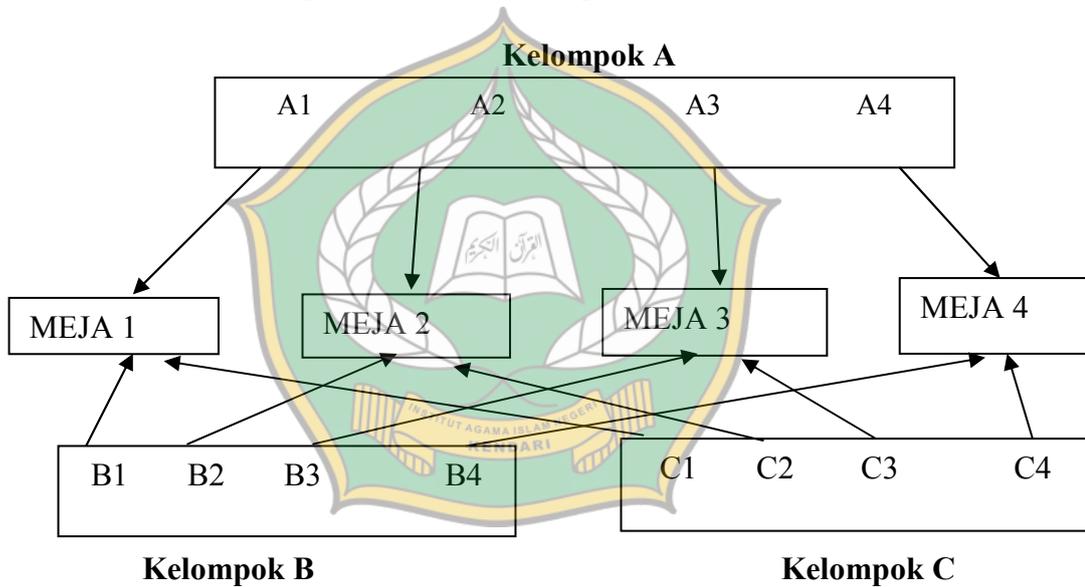
Dalam proses pembelajaran *teams games tournament*, Biasanya turnamen diselenggarakan setelah guru memberikan LKS untuk masing-masing kelompok. Untuk turnamen pertama guru mengelompokkan siswa

¹⁸ Sitti Ratna Dewi, Arifi, Heriyani Ramlia Fua. *Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Tipe Jigsaw pada siswa kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 9 No. 2, Juli- Desember 2016

¹⁹ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara 2010). h.15

yang mewakili tiap timnya. Kompetisi ini merupakan sistem penilaian kemampuan perorangan dalam Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Kompetisi ini juga memungkinkan bagi siswa dari semua level di penampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka menjadi terbaik. Alur penempatan peserta turnamen menurut Slavin (dapat dilihat pada Diagram 2)²⁰

Diagram 2. Alur Penempatan Peserta Turnamen



²⁰ Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Theory Research and Practice*. (Bandung Nusamedia.2008). h.86

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Taniredja Model pembelajaran *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*²¹ adalah:

- a. Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dalam kelas kooperatif.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- c. Perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah.
- e. Pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- g. Siswa dapat mempelajari pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada di dalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

²¹ Taniredja, Tukiran. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Alfabeta.2011), h.72

Kelemahan model Pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

tournament adalah :

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gusniawati, Anita. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkembangan Teknologi Transportasi Melalui Metode Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPS SD. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian yang berlokasi di kelas V SDN Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya adalah adanya peningkatan hasil penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang semakin meningkat dari siklus I sampai siklus II. Perencanaan pembelajaran siklus I 72,2%, siklus II 80,5%. Sementara itu, pelaksanaan pembelajaran pun meningkat, siklus I 70,6%, dan siklus II 78,12%. Aktivitas belajar siswa melalui metode Team Games Tournament juga meningkat. Siklus I rata-rata 61,3%, siklus II, 91,01%. Hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi transportasi melalui metode Team Games Tournament diperoleh siswa pada siklus I rata-rata 69,37 % dan siklus II 81,87%. Dari penelitian ini telah memberikan simpulan bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament pada pembelajaran IPS dapat memberikan

peningkatan terhadap hasil belajar siswa jika direncanakan dan dilaksanakan dengan baik.²²

Berdasarkan penelitian di atas, yang dilakukan oleh Gusniawati terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sekarang. Dari segi persamaan terdapat pada pengukuran tentang hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana subjek penelitian yang dilakukan oleh Gusniawati yaitu siswa kelas V sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang adalah siswa kelas IV B. Selain itu, terdapat perbedaan pada mata pelajaran dan tempat penelitian, pada peneliti di atas menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang menggunakan mata pelajaran PAI, kemudian tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu di SDN Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya, sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang di SDN 38 Lauru Kec. Rumbia Tengah Kab. Bombana.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliati, Lilik. 2010. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Gambiran I Kec. Prigen Kab. Pasuruan. Skripsi. Universitas Negeri 55 Malang. Dalam penelitian tersebut nilai IPS termasuk dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata nilai pra tindakan, yaitu 63. Dari

²² Gusniawati, Anita. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di V SDN Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya*, Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.

siswa yang berjumlah 31 anak, hanya ada 8 siswa (28%) yang mencapai KKM, sedangkan 23 siswa (74%) masih belum mencapai KKM. Hal ini karena guru lebih sering menerapkan metode pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa dan pengalaman langsung pada diri siswa. Permasalahan tersebut diatasi dengan penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Gambiran 1 Kecamatan Prigen Kabupaten Pasuruan. Setelah dilaksanakan penelitian didapatkan hasil sebagai berikut: hasil belajar siswa yang merupakan pemahaman konsep IPS materi pokok denah dan peta secara klasikal mengalami peningkatan dari 63,39% pada pra tindakan menjadi 73,04% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 82,13%. Hasil belajar berupa ketrampilan proses kerjasama meningkat dari 62,07% pada siklus I kemudian mengalami peningkatan menjadi 93,33% pada siklus II. Secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai target yang telah ditetapkan setelah pembelajaran kooperatif model TGT diterapkan.²³

Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh Yuliati dengan persamaan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang digunakan. Peneliti di atas menggunakan subjek kelas III dengan mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang menggunakan subjek kelas IV B dengan mata pelajaran PAI. Kemudian, perbedaan selanjutnya terletak pada tempat penelitian. Tempat

²³Yuliati, Lilik, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) Kelas III SDN Gambiran I Kec. Prigen Kab. Pasuruan*, Skripsi: Universitas Negeri 55 Malang.

penelitian yang dilakukan pada peneliti di atas adalah di SDN Gambiran I Kec. Prigen Kab. Pasuruan. Sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang adalah di SDN 38 Luru Kec. Rumbia Tengah Kab. Bombana.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dadang Kurnia, 2010. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournmanet untuk meningkatkan hasil belajar siswa* kelas IVA SDN 1 Padasuka. Skripsi. UPI Sumedang. dari data awal hanya 4(14%) siswa yang berhasil tuntas. Tindakan siklus I meningkat menjadi 12 orang (42%). Kemudian Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dilakukan pada hari Sabtu tanggal 13 Mei 2017 dari pukul 07.00 sampai dengan pukul 08.45. dengan durasi satu kali pertemuan. Pelaksanaan siklus II seperti yang sebelumnya peneliti dibantu oleh wali kelas IV SDN Padasuka yang bertindak sebagai observer. Pembelajaran diawali dengan mempersiapkan untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan memberi gambaran garis besar pembelajaran (apa saja yang akan dilakukan dalam satu kali pertemuan) kemudian menarik perhatian siswa dengan menggunakan yel-yel 'tepuk semangat', selanjutnya guru memberi motivasi yang baik kepada siswa. Selanjutnya masih dalam kegiatan awal, guru mengkondisikan kelas dengan mempersiapkan tempat duduk dan pakaian siswa. Kemudian mempersiapkan kelengkapan alat tulis yang digunakan siswa. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa dan mempersiapkan untuk belajar. siklus I dan siklus II terdapat kenaikan pada hasil belajar. Pada data awal jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa (14%),

pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 12 siswa (42%). Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 21 siswa (75%). Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan sesuai dengan prosedur pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan pada jam pelajaran ke-dua hari Senin tanggal 22 Mei 2017 dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.45 dengan durasi selama tiga jam pelajaran, atau satu kali pertemuan.

Dari ketiga kajian relevan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian terdahulu memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang. Yang di mana dari adanya perbedaan-perbedaan tersebut dapat menjadi perbandingan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang. Maka dapat ditegaskan bahwa penelitian ini bukanlah pengulangan dari apa yang telah diteliti sebelumnya dan tentunya dari perbedaan tersebut dapat berimplikasi pada problematika yang dihadapi di lapangan. Selain itu, penelitian ini juga belum pernah dilakukan di SDN 38 Luru Kab. Bombana dan bukan hasil plagiasi dari penelitian sebelumnya.

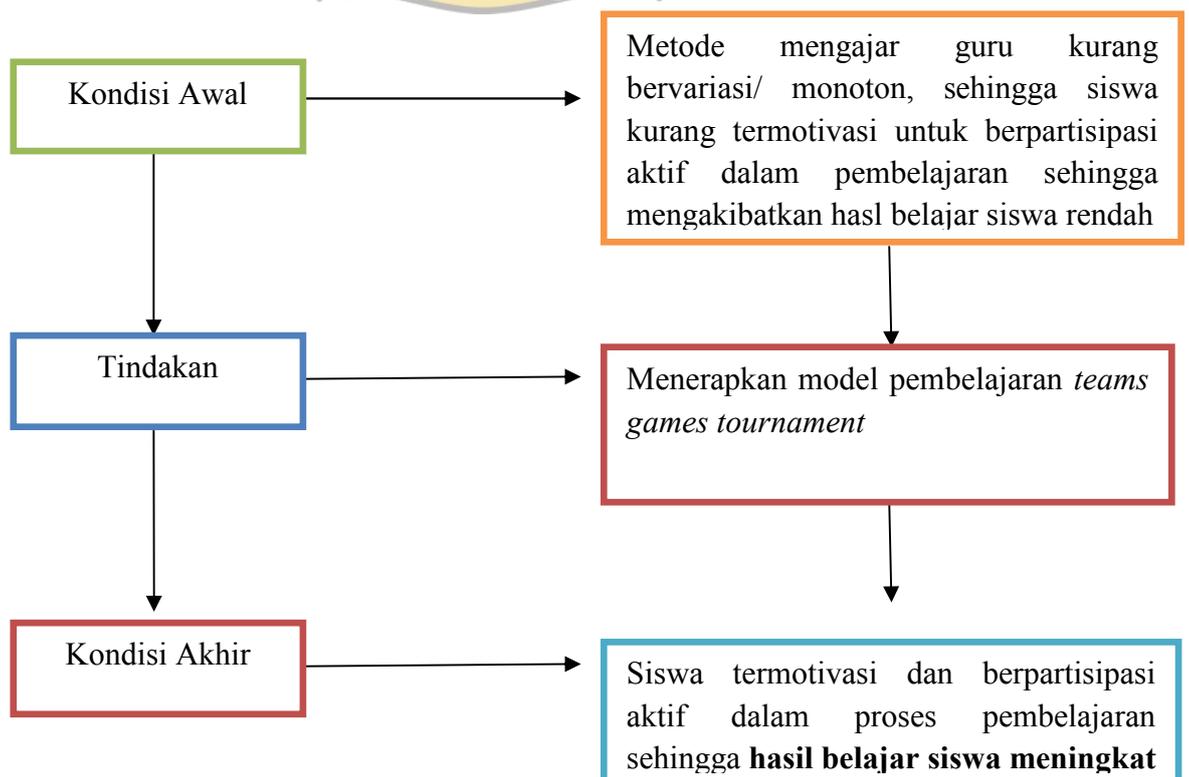
1. Kerangka Berpikir

Keaktifan belajar PAI siswa sangat penting untuk ditingkatkan karena keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Siswa kelas IV B SDN 38 Luru memiliki hasil belajar PAI yang masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya respon siswa saat guru menjelaskan dan memberikan pertanyaan/instruksi, siswa takut untuk bertanya atau berpendapat, kurangnya interaksi siswa dengan siswa lain berkaitan

dengan pembelajaran PAI, serta kurang diikutsertakannya siswa dalam membuat kesimpulan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar PAI siswa.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada interaksi siswa dan kerjasama kelompok. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah tipe *teams games tournament*, dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan *game* untuk membuat siswa senang mempelajari PAI. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, siswa lebih banyak belajar pada teman sebayanya. Siswa dapat saling mengungkapkan ide bersama temannya, melakukan diskusi dan mengerjakan tugas bersama, sehingga diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Adapun kerangka pikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.1 Skema Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Penjelasan dari skema di atas sebagai berikut:

Penjelasan kondisi awal proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode konvensional, tidak ada variasi di dalam metode tersebut sehingga siswa tidak termotivasi serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang akhirnya dapat mengakibatkan hasil belajar siswa rendah untuk menangani masalah tersebut perlu adanya tindakan yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Melalui model pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga kondisi pada akhir hasil belajar siswa dapat meningkat.

