**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Konsep Belajar dan Hasil Belajar**

Belajar adalah kegiatan yang berproses yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, berhasilnya tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sejalan dengan itu, belajar adalah suatu proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.7

Belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang dan akhirnya melakukan suatu aktifitas, namun tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan makna yang terkandung dalam belajar, perubahan itu

7. Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta 2001), h. 8

mencakup perubahan sikap, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang relatif permanen pada diri yang belajar.8 Terjadinya belajar dalam konteks pembelajaran adalah proses pemecahan masalah, sebab dengan memecahkan masalah, maka intelektual, mental dan emosi siswa akan berkembang. Belajar pada hakekatnya adalah menangkap pengetahuan dari kenyataan yang di temui oleh siswa, oleh karena itu pengetahuan yang di peroleh adalah pengetahuan yang memiliki makna untuk kehidupannya.

Sesuai dengan eksistensi belajar maka untuk dapat mengetahui pencapaian kegiatan belajar dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kegiatan belajarnya. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.9 Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu yang menggunakan tes yang standar sebagai alat ukur keberhasilan belajar seorang siswa.10

Hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi, kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif yang telah direfisi terdiri atas enam tahap yang tersusun mulai dari kemampuan berfikir yang paling sederhana menuju kepada kemampuan berpikir kompleks yang merupakan

8. Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 4

9. Soerdijarto, *Pengembangan Profesionalisme Guru*, (Bandung: IKIP Bandung), h. 49

10. Samana, *Profesionalisme Keguruan,* (Yogyakarta: Kanisius, 1994), h. 2

satu kontinum.

Keenam tahap berpikir tersebut adalah ingatan (*recall of information*), pemahaman (*confrehension*), penerapan (*application*), analisis (*analisys*), evaluasi (*evaluation*) dan mencipta (*creating*).11 Keberhasilan meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah merupakan parameter yang digunakan untuk menilai perkembangan siswa berjalan dengan baik, namun untuk mewujudkan hal tersebut perlu diupayakan faktor-faktor penunjang yang dapat mempengaruhi proses perkembangan hasil belajar siswa tersebut terutama sarana dan prasarana pendidikan.

Berdasarkan pada uraian tentang belajar dan hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan agama Islam yang ditunjukkan oleh perubahan atas kemampuan atau penguasaan kompetensi siswa yang mencakup aspek pemahaman konsep dan penguasaan konsep. Perubahan itu tercermin dalam hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, yang dapat dilihat pada pencapaian kompetensi yang diperoleh siswa berdasarkan hasil evaluasi yang terakumulasi pada hasil ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan semester serta ujian akhir. Namun yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah akumulasi nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti

11. *Ibid*, h. 9

evaluasi ulangan semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013.

1. **Konsep Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.12

Metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan materi buku-buku, film-film, program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Berdasarkan uraian di atas, metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melakukan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencana pembelajaran dan para guru dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran. Dalam mengajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu metode pembelajaran yang lebih baik dari pada metode pembelajaran lainnya.

12. Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.7

Untuk pemilihan metode pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula setiap metode pembelajaran selalu mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Perbedaan-perbedaan inilah, terutama yang langsung antara pembukaan dan penutupan pelajaran yang harus dipahami guru agar metode-metode tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi metode pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

1. **Pengertian Metode TGT (Team Games Tournament)**

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT *(Team Games Tournament)* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran dengan metode TGT *(Team Games Tournament)*  memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, di samping

menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.13

Ada lima komponen utama dalam metode TGT *(Team Games Tournament)*, yaitu:

1. Penyajian materi

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

1. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 (empat) sampai 5 (lima) orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

*13*. Solihatin*, Kooperatif Learning (Analisis Metode Pembelajaran)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 24

1. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

1. Tournament

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentase kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

1. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan *“Super Team”* jika rata-rata skor 45 atau lebih, *“Great Team”*  apabila rata-rata

mencapai 40 - 45 dan *“Good Team”* apabila rata-ratanya 30 - 40.14

Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan metode TGT (Team Games Tournament) sebagai berikut:

1. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal pengetahuan agama Islam, motivasi belajar, jenis kelamin, atau pun latar belakang etnis yang berbeda.
2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
3. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya.

14. Ibid, h. 31

Anggota kelompok diberi tahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari materi sampai semua anggota kelompok memahami materi pelajaran tersebut.

1. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam turnamen mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
2. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
3. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan di sini dapat berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.15

Gagasan utama dibalik metode TGT (*Team Games Tournament)* adalah untuk memotivasi para siswa dalam mendorong dan membantu satu

15. Zaini Hisyam, *Strategi Pembelajaran Aktif,* (Yogyakarta: Insan Madani, 2008), h. 23

sama lain agar dapat menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga dan menyenangkan.

Metode TGT *(Team Games Tournament)* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 (lima) sampai 6 (enam) orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

1. *Games Tournament* (permainan geim)

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati

5 – 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

1. Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.16

1. **Konsep Pendidikan Agama Islam**

Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.17

Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat, pendidikan agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama

16. *Ibid*, h. 34

17. Ahmad D Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: PT. Al-Ma’arif, 1981), h. 99

Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat kelak.18

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu proses bimbingan jasmani dan rohani yang berlandaskan ajaran Islam dan dilakukan dengan kesadaran untuk mengembangkan potensi anak menuju perkembangan yang maksimal, sehingga terbentuk kepribadian yang memiliki nilai-nilai Islam.

Pendidikan agama Islam sebagai ilmu, mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, karena di dalamnya banyak pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun ruang lingkup pendidikan Islam adalah sebagai berikut:

1. Perbuatan mendidik itu sendiri

Yang dimaksud dengan perbuatan mendidik adalah seluruh kegiatan, tindakan atau perbuatan dari sikap yang dilakukan oleh pendidik sewaktu mengasuh anak didik. Atau dengan istilah yang lain yaitu sikap atau tindakan menuntun, membimbing, memberikan pertolongan dari seseorang pendidik kepada anak didik menuju kepada tujuan pendidikan agama Islam.

18. Dr. Zakiyah Daradjat, dkk., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), Cet. II, h. 86

1. Anak didik

Yaitu pihak yang merupakan obyek terpenting dalam pendidikan. Hal ini disebabkan perbuatan atau tindakan mendidik itu diadakan untuk membawa anak didik kepada tujuan pendidikan agama Islam yang kita cita-citakan.

1. Dasar dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Yaitu landasan yang menjadi fundamen serta sumber dari segala kegiatan pendidikan agama Islam ini dilakukan. Yaitu ingin membentuk anak didik menjadi manusia dewasa yang bertakwa kepada Allah SWT dan berkepribadian muslim.

1. Pendidik

Yaitu subyek yang melaksanakan pendidikan agama Islam. Pendidik ini mempunyai peranan penting untuk berlangsungnya pendidikan. Baik atau tidaknya pendidik berpengaruh besar terhadap hasil pendidikan agama Islam.

1. Materi pendidikan agama Islam

Yaitu bahan-bahan, pengalaman-pengalaman belajar ilmu agama Islam yang disusun sedemikian rupa untuk disajikan atau disampaikan kepada anak didik.

1. Metode Pendidikan Agama Islam

Yaitu cara yang paling tepat yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan bahan atau materi pendidikan agama Islam kepada anak didik. Metode di sini mengemukakan bagaimana mengolah, menyusun dan

 menyajikan materi tersebut agar dapat dengan mudah diterima dan dimiliki oleh anak didik.

1. Evaluasi pendidikan

Yaitu memuat cara-cara bagaimana mengadakan evaluasi atau penilaian terhadap hasil belajar anak didik. Tujuan pendidikan agama Islam umumnya tidak dapat dicapai sekaligus, melainkan melalui proses atau pentahapan tertentu. Apabila tahap ini telah tercapai, maka pelaksanaan pendidikan dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya dan berakhir dengan terbentuknya kepribadian muslim.

1. Alat-alat pendidikan Islam

Yaitu alat-alat yang dapat digunakan selama melaksanakan pendidikan agama Islam agar tujuan pendidikan Islam tersebut lebih berhasil.

1. Lingkungan

Yaitu keadaan-keadaan yang ikut berpengaruh dalam pelaksanaan serta hasil pendidikan agama Islam.19

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam itu sangat luas, sebab meliputi segala aspek yang menyangkut penyelenggaraan Pendidikan agama Islam.

19. *Ibid*, h. 87

1. **Penelitian Relevan**

Penelitian tentang metode pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti dalam bidang pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Ayu Nurmina (2008) tentang perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan metode TGT *(Team Games Tournament)* dan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SD Negeri 08 Cibinong, menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode TGT *(Team Games Tournament)* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.

Penelitian Fauzi, (2010) yang menyimpulkan bahwa: (1) kualitas pemahaman Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV MIMA Miftahul Huda- Puger, meningkat dengan menerapkan metode TGT *(Team Games Tournament)*, ditunjukkan dengan hasil sebelum tindakan > 70 hanya sebanyak 7 siswa (27 %), siklus I yang memperoleh > 70 sebanyak 23 Siswa (88 %), dan siklus II yang memperoleh > 70 sebanyak 25 siswa (97 %). (2) membuat siswa lebih aktif, kreatif, penuh semangat dan cepat bosan dalam perspektif pembelajaran.