

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MATERI UMRAH SISWA SMP ISLAM AL-FALAH ABU LAM U

SKRIPSI

Diajukan oleh:

RISKY RAHMADHANI

NIM. 190201076

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MATERI
UMRAH SISWA SMP SWASTA ISLAM AL-FALAH ABU LAM U**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Bahan Studi Program Gelar Sarjana S-1 Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

Risky Rahmadhiani

NIM. 190201076

**Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Disetujui oleh:

PEMBIMBING I

Dr.Drs.H.Amiruddin.MA.

NIP: 195311121983031002

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MATERI UMRAH SISWA SMP SWASTA ISLAM AL-FALAH ABU LAM U

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu
Pendidikan Islam

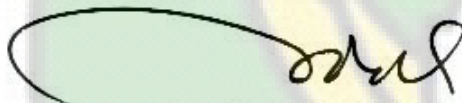
Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 20 Agustus 2024
14 Safar 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

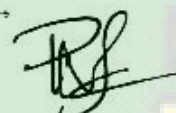
Sekretaris,


Dr. Drs. H. Amiruddin, M.A.
NIP. 195311121983031002


Sri mawaddah, M.A.
NIP. 197909232023212016

Penguji I,

Penguji II,


Cut Rizki Mustika, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199306042020122017


Dr. Muhammad Jansan, S.Pd.I., M.Ag.
NIP. 198401022009121003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH
Telp. (0651)755142, Fask. 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Risky Rahmadhiani
NIM : 190201076
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Time Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Umrah Siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Darussalam, 09 Agustus 2024
Yang Meyatakan,

Risky Rahmadhiani
Risky Rahmadhiani
NIM. 190201076

ABSTRAK

Nama : Risky Rahmadhiani
NIM : 190201076
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Materi Umrah Siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U
Tanggal Sidang : 20 Agustus 2024
Tebal Skripsi : 100 halaman
Pembimbing II : Dr. Drs. H. Amiruddin., MA
Kata Kunci : *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Umrah

Pemanfaatan metode ceramah sebagai satu-satunya metode pembelajaran di kelas IX-C SMP Islam Al-Falah Abu Lam U belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI, dikarenakan kurangnya guru dalam pemanfaatan metode pembelajaran yang beragam sehingga kurangnya pengetahuan siswa terhadap materi Umrah yang didalamnya terdapat beberapa perbedaan antara rukun Haji dan Umrah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap siswa kelas IX-C pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan metode kuasi eksperimen. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: Pada tahap awal pre tes rata-rata nilai siswa sebesar 49,82% dengan tingkat keberhasilan belajar sebesar 10,35 % dengan kategori “tidak baik” yang berada pada interval 0-20%. Selanjutnya pada tahap perlakuan (*treatment*) peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* kepada siswa selama proses kegiatan belajar berlangsung. Kemudian pada tahap akhir (*post-test*), siswa diberikan soal dengan nilai rata-rata siswa sebanyak 76,38% dengan tingkat keberhasilan belajar siswa sebesar 72,41 % dengan kategori “baik” yang berada pada interval 61-80%. Adapun selisih peningkatan dari rata-rata nilai siswa yang terjadi antara pre test dan post test sebesar 61,76%. Hasil analisis uji-t berpasangan menunjukkan skor signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,000 menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan umrah siswa yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif meningkatkan pengetahuan umrah siswa.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memebrikan kesehatan dan kesempatan sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MATERI UMRAH SISWA SMP ISLAM AL-FALAH ABU LAM U”**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan alam Sayyidina Muhammad Saw. Semoga kita mendapatkan syafa’at beliau dihari akhir kelak.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya Skripsi penelitian ini tidak terlepas berkat bantuan fisik maupun non fisik baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Penulis bersyukur dan mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada kedua panutanku, Ayahanda beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi serta memberi dukungan dalam proses pembuatan prayek akhir ini dan untuk pintu syurgaku, ibunda tercinta yang telah melahirkan, membesarkan, membimbing serta memberikan motivasi dalam penulisan skripsi ini, dan yang tidak pernah kenal kata lelah dalam memberikan sebuah kebahagiaan dan berjuang keras untuk memberikan pendidikan demi untuk kebahagiaan anak-anaknya.
2. Bapak Dekan FTK UIN Ar-Raniry beserta jajarannya atas segala bantuan dalam bidang akademik demi terselesaikannya skripsi ini.

3. Bapak Dr. Marzuki S.Pd.I, M.Si selaku ketua Program Study Pendidikan Agama Islam, Segenap Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

4. Bapak Muhajir, S.Ag, selaku Dosen Pembimbing akademik dan bapak Dr. Drs. H. Amiruddin, MA selaku Dosen Pembimbing, terimakasih atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.

Peneliti menyadari Skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna sebagaimana yang pembaca harapkan, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik yang membangun dan saran demi terwujudnya kesempurnaan seperti yang diharapkan.

Akhirnya peneliti memohon maaf sebesar-besarnya apabila dalam penulisan ini ada hal-hal yang kurang berkenan bagi pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

Banda Aceh, 9 Agustus 2024

Penulis,

Risky Rahmadhiani

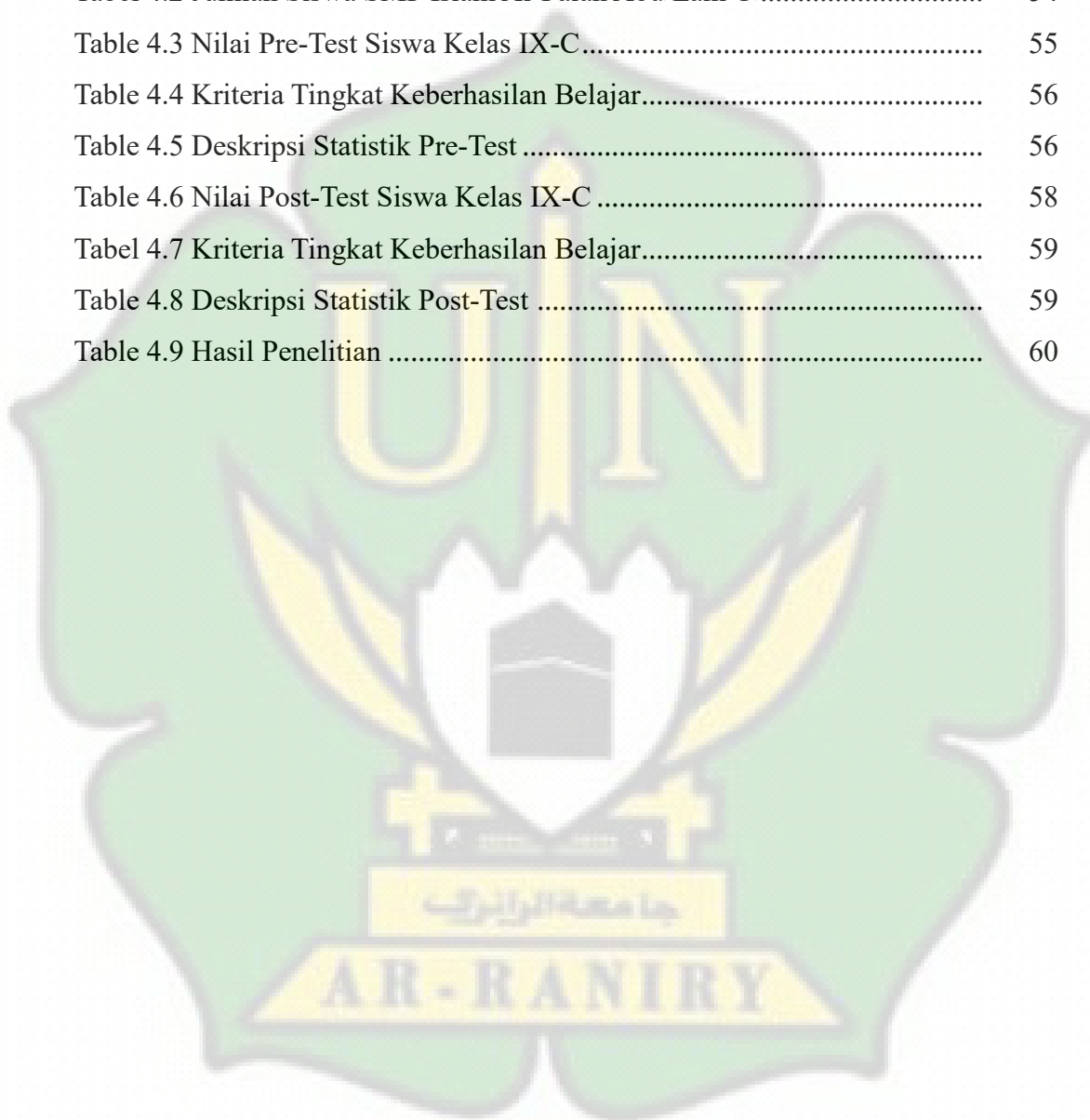
DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 xi
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Hipotesis	9
F. Definisi Operasional	10
G. Kajian Terdahulu yang Relevan	14
 BAB II LANDASAN TEORITIS.....	 19
A. Konsep Model Pembelajaran.....	19
1. Pengertian Model Pembelajaran	19
2. Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	21
B. Hasil belajar.....	26
1. Pengertian Hasil Belajar.....	26
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	28
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.	31
4. Indikator Keberhasilan Belajar	35
C. Pembelajaran Umrah	36
1. Pengertian Umrah	36
2. Syarat-syarat wajib umrah	38
3. Rukun Wajib dan Sunah Umrah.....	38

4.	Hikmah dan keutamaan ibadah Umrah	40
BAB III	METODE PENELITIAN	42
A.	Jenis dan pendekatan	42
B.	Rancangan penelitian.....	42
C.	Lokasi dan Waktu Penelitian	43
D.	Variabel Penelitian.....	44
E.	Populasi dan Sampel.....	44
F.	Instrumen Pengumpulan Data	45
G.	Teknik Pengumpulan Data	47
H.	Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN	51
A.	Deskripsi Lokasi penelitian	51
B.	Deskripsi Hasil Penelitian	54
C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
BAB V	PENUTUP.....	64
A.	Kesimpulan.....	64
B.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66
LAMPIRAN.....		69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		87

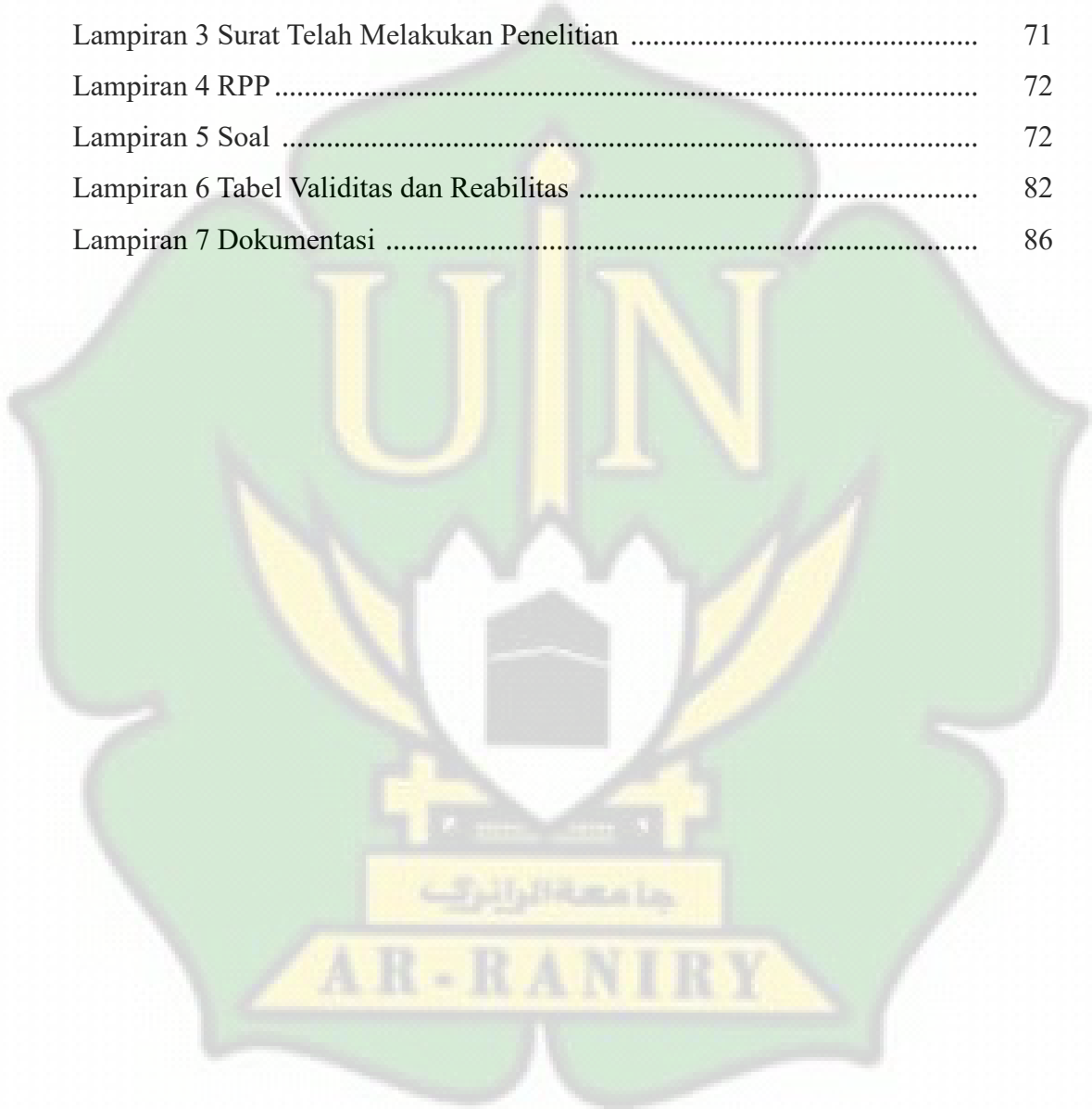
DAFTAR TABEL

table 4.1 Gedung SMP Islam Al-Falah Abu Lam U.....	53
Tabel 4.2 Jumlah Siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U	54
Table 4.3 Nilai Pre-Test Siswa Kelas IX-C.....	55
Table 4.4 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar.....	56
Table 4.5 Deskripsi Statistik Pre-Test	56
Table 4.6 Nilai Post-Test Siswa Kelas IX-C	58
Tabel 4.7 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar.....	59
Table 4.8 Deskripsi Statistik Post-Test	59
Table 4.9 Hasil Penelitian	60



DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi	69
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian	71
Lampiran 4 RPP	72
Lampiran 5 Soal	72
Lampiran 6 Tabel Validitas dan Reabilitas	82
Lampiran 7 Dokumentasi	86



TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Arab	Transliterasi	Arab	Transliterasi
ا	Tidak disimbolkan	ط	T (dengan titik dibawah)
ب	B	ظ	Z (dengan titik dibawah)
ت	T	ع	'
ث	Th	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H (dengan titik dibawah)	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	'
ص	S (dengan titik dibawah)	ي	Y
ض	D (dengan titik dibawah)		

Catatan:

1. Vokal Tunggal

- ◌----- (fathah) = a misalnya, حدث ditulis *hadatha*
- ◌----- (kasrah) = i misalnya, وقف ditulis *wuqifa*
- ◌----- (dammah) = u misalnya, روي ditulis *ruwiya*

2. Vokal Rangkap

(ي) (*fathah* dan *ya*) = *ay*, misalnya, بين ditulis *bayna*

(و) (*fathah* dan *waw*) = *aw*, misalnya, يوم ditulis *yawm*

3. Vokal panjang (maddah)

(ا) (*fathah* dan *alif*) = *ā*, (a dengan garis diatas)

(ي) (*kasrah* dan *ya*) = *ī*, (i dengan garis diatas)

(و) (*dammah* dan *waw*) = *ū* (u dengan garis diatas)

Misalnya : (برهان، توفيق، معقول) ditulis *burhān, tawfīq, ma'qūl*

4. Ta' Marbutah (ة)

Ta' marbutah hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah (t), misalnya (الفلسفة) = *al-falsalat*. Sementara ta' marbutah mati atau mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah (h), misalnya: (الفلاسفة) = *Al-falāsifah*

5. Syaddah (tasydid) (ّ)

Syiddah yang dalam tulis Arab dilambangkan dengan lambang (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf, yakni yang sama dengan huruf yang mendapat *syaddah*, misalnya (إسلامية) = *islamiyyah*

6. Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (ال) transliterasinya adalah *al*, misalnya: (النفس) = *al-nafs*

7. Hamzah (ء)

Untuk *hamzah* yang terletak ditengah dan diakhir kata transliterasinya dengan ('), misalnya: (ملائكة) = *mala'ikah*, (جزئ) = *juz'ī*. Adapun *hamzah* yang terletak diawal kata, tidak dilambangkan karena dalam bahasa Arab ia menjadi *alif*, misalnya: (اخترع) = *ikhtira'*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Dalam setiap proses pembelajaran pendidik harus mampu menciptakan antusiasme peserta didik sehingga dapat membantu memahami proses belajar dari awal hingga akhir pembelajaran.

Istilah pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang mendapatkan awalan (pem-) dan akhiran (-an). Pembelajaran dalam Bahasa Yunani disebut dengan “*instructus*” yang artinya penyampaian pikiran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, dan lingkungan yang ada di sekitarnya, yang dalam proses tersebut terdapat upaya untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pembelajaran merupakan mengajar dalam konteks guru dan belajar dalam konteks peserta didik.¹

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia, dengan belajar dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Oleh karena

¹ Donni Juni Priansa, *pengembangan Strategi & Model pembelajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), h. 88.

itu, ada lima jenis yang dimiliki. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu: interaksi antara pendidik dan siswa, interaksi antara sesama siswa atau antara teman sejawat, interaksi siswa dengan narasumber, interaksi siswa bersama pendidik dengan sumber belajar sengaja dikembangkan dan interaksi siswa bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.² Menjalani kerja sama dengan siswa yang memiliki beragam latar belakang membutuhkan pemahaman yang baik. Guru yang mampu memahami keberagaman tersebut dan mempersiapkan model pembelajaran yang beragam akan mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Guru yang menyenangkan adalah guru yang dapat memahami kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran dan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik antusias dalam setiap proses belajar mengajar dari awal hingga akhir pembelajaran. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, guru harus memiliki berbagai keterampilan dalam mengombinasikan beberapa model pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Agar dapat menarik perhatian siswa dan supaya siswa aktif terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka diperlukan strategi pembelajaran oleh guru. Guru yang kreatif berusaha untuk memilih metode yang serasi dan juga sedapat

² Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta, Budi Utama, 2020), h. 6-7.

mungkin diselingi yang baru sehingga murid merasakan adanya kesegaran ketika menerima Pelajaran di dalam kelas, terhindar dari rasa bosan dan mengantuk, bahkan pelajaran akan dirasakan tidak sulit dan menjadi disenangi karena adanya harmonisasi di dalam pemakaian metode atau model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah SMP Islam Al-Falah Abu Lam U menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif selama proses pembelajaran terutama dalam materi umrah. Hal ini disebabkan karena siswa malu untuk bertanya langsung kepada guru tentang materi yang belum mereka pahami sepenuhnya. Dan juga karena kebanyakan siswa sulit untuk membedakan antara konsep dari pelaksanaan Haji dan Umrah, sedangkan dalam materi Haji dan Umrah tersebut ada beberapa perbedaan antaranya perbedaan antara rukun Haji dan Umrah. Akibatnya, konsep yang dipelajari siswa tidak sepenuhnya dikuasai, yang mengakibatkan mereka salah menentukan konsep yang benar dan kurang memahami dalam materi karena kurangnya mempraktekkan pelaksanaan umrah secara langsung.³

Pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian guru tidak menerapkan model dan media pembelajaran tetapi hanya menggunakan model ceramah seperti menjelaskan materi kepada siswa, memberikan contoh soal dan meminta siswa untuk mengerjakan latihan-latihan soal, kemudian latihan-latihan soal tersebut dibahas bersama-sama sehingga hanya beberapa siswa yang pintar dan aktif saat berada di dalam kelas yang menyebabkan proses belajar mengajar

³ Hasil observasi di SMP Islam AL-Falah Abu Lam U (17 mei 2023).

menjadi tidak menarik bagi siswa serta akan merasa bosan dan hasil belajar siswa menjadi menurun.⁴

Hasil belajar mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM (Kriteria ketentuan Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai atau tidak sesuai.⁵ Oleh karena itu, guru harus lebih inovatif dalam menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi aktif dan membuat suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Namun, guru di SMP Islam Al-Falah Abu Lam U masih belum menggunakan model inovatif di lapangan, akibatnya hasil belajar siswa juga sangat dipengaruhi. Untuk mengatasi permasalahan di sekolah SMP Islam Al-Falah Abu Lam U, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Time Games Turnament* (TGT) sebagai solusi permasalahan.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan memengaruhi ketercapaian serta prestasi belajar peserta didik. Untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan tentang konsep yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena keinginan peserta didik dalam belajar sangat beragam.

Secara estimologi kata model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model itu sendiri dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu: a)

⁴ Hasil observasi di SMP Islam AL-Falah Abu Lam U (17 mei 2023).

⁵ Eka Rizki Widayanti, & Slameto, *Pengaruh Penerepan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa*. (Shcolaria, 6, 2016), h. 182-195.

kata benda, sebagai kata benda model memiliki arti sebagai representasi atau gambaran; b) kata sifat, sebagai kata sifat model memiliki arti ideal, contoh, dan teladan.; c) kata kerja, sebagai kata kerja model berarti memperagakan, mempertunjukkan, dan memperlihatkan.⁶ Secara umum, model dipandang sebagai suatu representasi (baik visual maupun verbal) yang menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks, luas, panjang, dan lama menjadi sesuatu gambaran yang lebih sederhana atau mudah untuk dipahami.

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah didesain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistik dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif.⁷

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada dasarnya memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan memperoleh prestasi yang lebih karena mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik. Pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam metode pengajaran dimana

⁶ Abas Asyafah, *Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*, Jurnal of Islamic Education, vol. 6. No. 1 (2019), h. 21.

⁷ Dasep Bayu Ahyar & dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Pradina Pustaka Grup, 2021), h. 4.

para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Model pembelajarann kooperatif memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga akan tercipta adanya ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah kemampuan akademiknya, serta meningkatkan rasa harga diri dan kepercayaan diri.⁸ Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournaments*). Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran TGT belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.

Time Games Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT

⁸ Anatri Destya, Haryono, Sulisty Saputro, *Pembelajaran Kimia Dengan Metode Team Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau dari Memori dan Gaya Belajar Siswa*. (Surakarta: JURNAL INKUIRI ISSN: 2252-7893, Vol 1, No 3, 2012), h. 177-182.

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penelitian relevan mengenai TGT telah dilakukan oleh Micheal M Van Wyk menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode TGT dalam pembelajaran lebih baik dari pada metode ceramah.⁹ Penggunaan model pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk lebih aktif dan terbiasa untuk bekerja sama dalam penyelesaian masalah sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan kelompoknya pembelajaran ini didasarkan pada pemilihan anggota yang heterogen sehingga siswa yang satu dengan yang lain dapat lebih melengkapi satu sama lainnya. Permainan dalam metode TGT dirancang untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan latihan soal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih untuk melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT pada materi Umrah. Penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini menggunakan sistem belajar sambil bermain. Dengan adanya game diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar Pendidikan Agama Islam serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pokok permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Apakah Pengaruh Model Pembelajaran

⁹ Micheal M Van Wyk, *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. (Jurnal of Social Sciences, Vol. 26. No. 3, 2011), h. 183-193.

Teams Games Tournamet (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Materi Umrah Siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu: untuk mengetahui apakah pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi Umrah Siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan ilmu dan pengetahuan bagi pembaca juga bagi peneliti sendiri tentang bagaimana cara meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Time Game Turnament* (TGT), sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan dengan model pembelajaran TGT ini dapat mengatasi atau berdampak baik terhadap minat belajar siswa dalam belajar sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Sebagai alternatif konsep pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, serta sebagai informasi untuk guru Pendidikan Agama Islam dan institusi terkait tentang upaya untuk mengatasi hasil belajar siswa.

c. Bagi dunia Pendidikan

Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran pembelajaran khususnya bagi dosen-dosen Pendidikan agama islam dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan agama islam.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun ilmu lainnya agar memperhatikan hasil penelitian nantinya baik kendala-kendala yang dihadapi selama penelitian supaya dapat menjadi perbaikan dan pertimbangan untuk melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:
 H_0 : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi Umrah siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U.

H_a: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi Umrah siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U.

F. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dalam memahami dan menghindari adanya kesalahpahaman terhadap pengertian dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U” Maka untuk memperjelas istilah-istilah dalam proposal skripsi ini, peneliti perlu menjelaskan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, orang, benda yang berkuasa atau yang berkuatan gaib.¹⁰ Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.¹¹ Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

¹⁰ Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Media Pustaka Phoenix, cet. 5, 2010). h. 649.

¹¹ Cahyono, A.S. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*. (Publiciana, vol.9, No.1.2016), h.142.

2. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin, untuk membantu siswa mereview dan menguasai mata pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswi lain yang berbeda.¹² Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹³

Menurut Wawan Suseno bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.¹⁴ TGT merupakan model pembelajaran yang mampu menghadirkan dimensi kegembiraan bagi siswa dengan anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggotanya yang lain lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, diantaranya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game*

¹² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 197.

¹³ Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 203.

¹⁴ Wawan Suseno, *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan linier Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif TGT*, (Jurnal Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Vol 2, 2017), h. 1299.

turnamen. Dalam Model Pembelajaran TGT, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakangnya.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin untuk dapat membantu dalam memahami mata pelajaran, dengan dibentuk beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa setiap kelompoknya secara heterogen yang memiliki kemampuan, ras dan jenis kelamin yang tidak sama agar dapat bekerja sama dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam game akademik dengan melawan kelompok lain.

3. Hasil belajar

Menurut bahasa hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Dalam KBBI hasil terdapat beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan, perolehan dan buah. Sedangkan belajar adalah berusaha atau berlatih untuk mendapatkan ilmu atau pengetahuan.¹⁶ Adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Usman adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan.¹⁷

¹⁵ Dian Fitri Perwitasari, dan Slamet Wibawanto, *Perbedaan Hasil Belajar TIK melalui Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan Kooperatif Kelompok Biasa*, (Jurnal TEKNO, Vol 16, 2011), h. 34.

¹⁶ Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...* h. 310 & 118.

¹⁷ Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2000), h. 5.

Menurut Bloom dalam Suprijono hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari *knowledge* (pengetahuan, ingatan); *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh); *application* (menerapkan); *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan); *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan); dan *evaluating* (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari *receiving* (sikap menerima); *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai); *organization* (organisasi); *characterization* (karakterisasi). Kemampuan psikomotorik meliputi *initiatory* (pemrakarsa), *pre-routie* (kebiasaan sehari-hari), dan *routinized* (rutinitas).¹⁸ Menurut Jihad dan Haris hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.¹⁹

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik). Setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai, skor atau angka yang diperoleh dari serangkaian tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U.

¹⁸ Suprijono, Agus, *Cooperative Learning*, (Surabaya, Pustaka Belajar, 2013), h. 6.

¹⁹ Jihad, A. dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta, Multi Presindo, 2012) h.14.

G. Kajian Terdahulu yang Relevan

Kajian pustaka merupakan kumpulan hasil penelitian yang telah peneliti telusuri dari berbagai sumber yang ada di pustaka, maka peneliti mengambil beberapa sumber yang berkenaan dengan model Pembelajaran *Teams Game Tournament*. Hal ini agar mudah mengetahui letak perbedaan dengan hasil penelitian yang lain. Berikut ini beberapa penelitian atau skripsi yang berkenaan dengan model Pembelajaran *Team Game Tournament*.

1. Kajian terdahulu yang dilakukan oleh Yanti Purnamasari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya” jenis penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen*, dengan tehnik pengumpulan data pada penelitian ini yakni melalui metode berupa soal tes kemampuan penalaran dan koneksi matematik serta angket kemandirian belajar peserta didik dan pedoman observasi.

Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemandirian belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk kualifikasi tinggi; peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik pada sekolah level tinggi yang mengikuti pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan peningkatan kemampuan penalaran matematik peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung; tidak terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan penalaran matematik peserta didik; terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan koneksi matematik peserta didik.

Pada penelitian tersebut mempunyai persamaan yaitu sama-sama menjelaskan tentang "*Team Games Tournament* (TGT)", juga mempunyai beberapa perbedaan yaitu pada penelitian yang diteliti oleh Yanti Purnamasari ini berfokus pada kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik, sedangkan pada penelitian saya lebih kepada meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Selanjutnya yaitu perbedaan pada objek penelitiannya, pada penelitian tersebut tertuju kepada peserta didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya, sedangkan pada penelitian saya yaitu berfokus kepada siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U. Selanjutnya juga mempunyai perbedaan pada mata Pelajaran, pada penelitian ini tertuju kepada mata Pelajaran Matematika sedangkan pada penelitian saya tertuju pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi Umrah.

2. Kajian terdahulu yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti dan Metty Liesdiani (2020), dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa". Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan tehnik pengumpulan data menggunakan

instrumen penelitian berupa lembar tes hasil belajar siswa, dengan Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan data tes hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode tes.

Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik karena beberapa kajian teori dan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa keunggulan yang dimiliki oleh model TGT yaitu siswa akan terlatih dalam mengerjakan soal-soal karena terdapat sebuah Tournament yang akan melatih siswa mengerjakan soal-soal dan juga terdapat sebuah game dimana dalam game tersebut dimasukkan sebuah permainan ludo yang terdapat sebuah soal sehingga dapat menguji pemahaman siswa.

Pada penelitian tersebut mempunyai persamaan yaitu sama-sama menjelaskan tentang "*Team Games Tournament*" (TGT), dan juga sama-sama mempunyai persamaan yang berfokus kepada hasil belajar siswa, selanjutnya juga mempunyai beberapa perbedaan yaitu perbedaan pada objek penelitiannya, pada penelitian tersebut tertuju kepada peserta didik di MA Raudlatul Ulum Klampis pada siswa kelas X-MIA, sedangkan pada penelitian saya yaitu berfokus kepada siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U. Selanjutnya juga mempunyai perbedaan pada mata Pelajaran, pada penelitian

ini tertuju kepada mata Pelajaran Matematika sedangkan pada penelitian saya tertuju pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Kajian terdahulu yang dilakukan oleh Resti Fauziah dan Aprian Subhananto (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh Khususnya Pada Materi Sumber Daya Alam” jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni melalui angket pengamatan aktivitas guru, angket partisipasi siswa, dan tes hasil belajar.

Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa Hasil belajar meningkat karena adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok. Siswa juga melakukan permainan akademik dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kerjasama yang dilakukan siswa dalam kelompok menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada siklus I, sehingga peneliti tidak perlu melakukan lagi siklus II. Karena pada hasil evaluasi siklus I ada 17 siswa (77,27 %) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70 dan 5 orang siswa (22,72 %) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian siswa kelas III SD Negeri Kuta Raja Banda Aceh telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70.

Pada penelitian tersebut mempunyai persamaan yaitu sama-sama menjelaskan tentang “*Time Games Tournament*” dan juga mempunyai

persamaan yang berfokus kepada meningkatkan hasil belajar siswa. selanjutnya juga mempunyai beberapa perbedaan yaitu perbedaan pada Mata Pelajaran, pada penelitian tersebut tertuju pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sedangkan pada penelitian saya tertuju pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selanjutnya juga mempunyai perbedaan pada objek penelitiannya, pada penelitian tersebut tertuju kepada peserta didik SD Negeri Kuta Raja Banda Aceh, sedangkan pada penelitian saya berfokus kepada siswa SMP Islam Al-Falah Abu Lam U.

