

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan terdapat bermacam-macam model pembelajaran yang ditawarkan salah satunya adalah model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional jelas tidak banyak membuat interaksi dan siswa tampaknya menjadi pembelajar yang pasif yang mana hanya guru yang mendominasi kelas dalam pembelajaran (Duartepe-Paksu & Ubuz, 2009). Sesi interaksi dan diskusi yang terbatas membuat proses pembelajaran tampak membosankan atau biasa. Tidak ada kesempatan untuk siswa mengeksplorasi konsep-konsep yang tidak dipahami siswa. Siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dan konsep-konsep yang bersangkutan, maka dari itu siswa hanya menemukan pembelajaran yang membosankan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Honeycutt & Pierce, 2007).

Implikasi perubahan dan pembaharuan dalam dunia pendidikan melihat dan membaca konsekuensi teknik maupun psikologis bagi guru. Guru yang baik pada umumnya memiliki karakter dialogis, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru dan peserta didik bersama-sama menjadi subjek dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi proses pencarian bersama. Proses seperti itu haruslah membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan saling membutuhkan. Untuk memberdayakan peserta didik, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi serta dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan yang akan dicapai salah satunya membuat peserta didik aktif pada proses pembelajaran. Jika guru tidak dapat mengemas secara apik dalam penyampaian materi, maka harapan menjadikan peserta didik aktif tidak akan tercapai, bahkan bisa jadi peserta didik menjadi bosan kurang memiliki responsibilitas dan antusiasme dalam pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Untuk itulah guru harus mampu meramu pembelajaran yang efektif, menarik dan inovatif (Sutijan, 2011, hal. 2-4). Bentuk model pembelajaran inovatif tersebut salah satunya model pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament*.

Secara umum belajar dengan menggunakan model pembelajaran inovatif pun sangat tepat diterapkan karena peserta didik akan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi yang dipelajarinya. Diharapkan hal ini juga akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Mistyardi & Nurmilawati, 2012).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Site Chairhany (2013) dari Universitas Malaysia yang berjudul meningkatkan sikap dan prestasi siswa menggunakan *Teams Games Tournamnet* (TGT) memberikan hasil yang empiris bahwa pengajaran TGT dapat menjadi alternatif pendekatan pengajaran inovatif untuk mengembangkan sikap positif dalam pembelajaran matematika, terutama dalam pembelajaran probabilitas. Pendidik dapat merancang pembelajaran menggunakan TGT agar lebih efektif, sehingga memberikan pengalaman langsung pada konsep dan perhitungan matematika. TGT akan memfasilitasi pembelajaran siswa, terutama dalam memecahkan masalah matematika yang lebih kompleks, yang menantang. Pembelajaran interaktif dan kooperatif membantu mengatasi hambatan belajar dalam matematika. Penting bagi pendidik untuk memahami sikap siswa mereka terhadap mata pelajaran dan menggunakannya sebagai alat yang efektif untuk melakukan langkah-langkah yang tepat untuk terus meningkatkan pembelajaran matematika.

Adapun penelitian yang dilakukan di Indonesia yang pertama adalah skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournamnet*) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013" karangan Yulia Ayu Astuti pada 2013. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi pada siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali. Hasil penelitian Yulia Ayu Astuti menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus, yaitu pada siklus I hasil belajar siswa naik sebesar 33,58 % dari 34,49 % mencapai 68,07 % dan untuk siklus II sebesar 86,20 %. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar

18,13 %. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus sampai siklus II terbukti secara signifikan sebesar $t_{hit} = 2,29$ dengan derajat signifikan $\alpha = 0,05$ ($t_t = 2,045$).

Penelitian yang keempat adalah skripsi karya Eka Bagus Widiastutik pada tahun 2013 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sumogawe 01 Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Semester II Tahun 2012/2013. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar matematika dan membuktikan bahwa komponen dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Sumogawe 01 Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang semester II tahun ajaran 2012/2013.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sebesar 100% dengan tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan hasil belajar matematika meningkat sebesar 92,31% setelah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Saran dalam penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar matematika bagi siswa yang semula nilainya tidak tuntas menjadi tuntas dan menambah penguasaan guru terhadap strategi pembelajaran dengan model pembelajaran yang variatif.

Penelitian kelima adalah skripsi Riski Nugroho pada tahun 2013 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) Tgt Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek dalam pembelajaran bolavoli. Hasil penelitian Riski Nurgroho Berdasarkan hasil belajar menggunakan uji-t satu pihak dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan kategori setuju.

Hasil penelitian di atas tentang penggunaan model pembelajaran TGT oleh berbagai peneliti dengan berbagai mata pelajaran lain. Namun sedikit penelitian yang pada fokus penelitian PAI terutama pada aspek al-Quran.

Pendidikan adalah salah satu bentuk interaksi manusia. Pendidikan adalah suatu tindakan sosial yang dimungkinkan berlakunya melalui suatu jaringan hubungan-hubungan kemanusiaan. Jaringan-jaringan inilah bersama dengan hubungan-hubungan dan peranan-peranan individu di dalamnya yang menentukan watak pendidikan di suatu masyarakat (Langgulung, 2000, hal. 18). Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan disetiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Selanjutnya tujuan pendidikan Nasional yang termaktub "...bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab" (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003).

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar (Aunurrahman, 2008, hal. 25). Belajar tidak hanya mendengar dan melihat tetapi dalam proses pembelajaran juga peserta didik juga harus aktif dengan membaca, menulis, menjawab, berpendapat, menggambar dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah. Tugas pendidik adalah memberikan arahan pada peserta didik ketika didalam proses pembelajaran, pendidik memberikan permasalahan dan meminta peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi, menyimpulkan, sampai pada mempresentasikannya (Hamalik, Psikologi Belajar Mengajar, 2002, hal. 172).

Pendidikan di persekolahan merupakan suatu sistem membina nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap

Tuhan yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah memiliki pengaruh yang besar bagi penerapan akhlak/karakter. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional (Sukardjo & Ukim, 2012, hal. 14).

Manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia merupakan tujuan utama pendidikan nasional. Tujuan tersebut dapat dicapai salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Menurut Mulyasa (2002: 32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri dalam diri peserta didik.

Pernyataan di atas menegaskan bahwa peran serta kualitas guru saat mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan kepribadian siswa agar menjadi lebih baik. Guru harus mampu mendorong siswa menjadi lebih baik, pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Tentunya guru harus berkompoten sesuai dengan bidang yang diampunya. Tugas pendidik adalah upaya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen). Agar tugas utama tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, pendidik perlu memiliki kualifikasi tertentu, yaitu profesionalisme: memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan, kredibilitas moral, dedikasi dalam menjalankan tugas, kematangan jiwa (kedewasaan) dan memiliki keterampilan teknis mengajar serta mampu membangkitkan etos dan motivasi anak didik dalam belajar dan meraih kesuksesan (Marno & M.Idris, 2012, hal. 20).

Guru memegang peranan strategis terutama dalam upaya membentuk watak bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diinginkan.

Karenanya dalam proses pembelajaran di kelas, guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, akan tetapi perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran secara holistik yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi-potensi peserta didik (Aunurrahman, 2008, hal. 4). Oleh sebab itu, upaya pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk perkembangan keaktifan siswa karna dengan itu dapat memberikan perubahan dalam hasil belajar siswa.

Masalah pengelolaan dan pendekatan kelas memang masalah yang tidak pernah absen dari agenda kegiatan guru, hampir tidak pernah ditemukan seorang guru tidak menggunakan pendekatan terhadap semua peserta didik karena disadari bahwa pendekatan mempengaruhi hasil kegiatan belajar mengajar (Djamarah, 2006, hal. 2). Peserta didik dikatakan belajar aktif ketika mereka mampu mendominasi aktivitas pembelajaran. Peserta didik menggunakan otak untuk menemukan ide dari pokok materi dan memecahkan persoalan. Aktivitas dalam sesuatu proses pembelajaran tidak hanya melibatkan peserta didik untuk aktif, tetapi juga pendidik mampu mengorganisasikan kondisi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton supaya dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, mampu bersaing sehat dan bersemangat untuk belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat (Djamarah, 2006, hal. 3).

Berkaitan dengan makna visi dan misi mata pelajaran PAI di sekolah Syahidin (2009, hal. 2) berpendapat bahwa :

Untuk membentuk kepribadian murid sebagai pribadi yang utuh di perlukan pendidikan agama bukan pengajaran agama. Namun yang terjadi di lapangan pada umumnya, baik tingkat SD, SMP, dan SMA maupun perguruan tinggi adalah pengajaran agama bukan pendidikan agama. Hal ini juga merupakan salah satu kelemahan yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pendidikan agama di sekolah, karena mata pelajaran PAI bukan hanya untuk menghasilkan siswa yang berpengetahuan agama secara mendalam, melainkan bertujuan untuk menghasilkan para siswa yang memiliki jiwa agama dan taat menjalankan perintah agama.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka ruang lingkup materi PAI pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok, yaitu Al-Quran dan hadits, keimanan, syari'ah, ibadah, muamalah, akhlak dan tarikh (Muhaimin, Paradigma Pendidikan Islam, 2004, hal. 78). Dari tujuh unsur pokok materi PAI tersebut, yang perlu diutamakan untuk diajarkan kepada peserta didik adalah materi al-Quran. Pelaksanaan pentingnya pendidikan al-Quran telah diatur dalam PP Nomor 55 tahun 2007 pasal 24. Karena al-Quran merupakan kitab suci umat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. melalui malaikat Jibril yang senantiasa dijadikan pedoman hidup bagi manusia dalam menjalani kehidupan. Demikian pentingnya peran al-Quran maka belajar membaca, memahami, dan menghayati al-Quran untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari menjadi kewajiban untuk seluruh umat Muslim (Yulianti, 2012, hal. 5).

Mengingat demikian pentingnya peran al-Quran dalam memberikan dan mengarahkan kehidupan manusia, maka belajar membaca, menulis, memahami dan menghayati al-Quran untuk kemudian diamalkan dalam kehidupan sehari-hari merupakan kewajiban bagi seluruh umat muslim. Dengan demikian kemampuan yang diharapkan adalah kemampuan membaca al-Quran. Oleh, karena itu kemampuan membaca merupakan hal yang harus diutamakan. Sesuai dengan pendapat Tarigan (2008, hal. 8) bahwa, "Tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi dan memahami makna bacaan". Selain membaca cara mengamalkan al-Quran yang lain adalah dengan menulis, tulis adalah membuat huruf, angka dan sebagainya dengan menggunakan pena (pendil, kapur, dan sebagainya) (Poerwadarminta, 2003, hal. 71). Jadi yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran baca tulis al-Quran adalah melafalkan dan menulis ayat-ayat al-Quran dengan mengetahui aturan-aturan yang telah ditetapkan seperti *makhorijul* huruf, penjang pendek, dan kaidah tajwid sehingga tidak terjadi perubahan makna. Berdasarkan uraian diatas sebagai pendidik yang profesional, agar siswa mampu mengamalkan al-Quran dengan baca tulis al-Quran memerlukan model pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan.

Kenyataan lain, guru PAI kurang berupaya menggali berbagai model pembelajaran lain, sehingga membuat pembelajaran terasa monoton dan membuat siswa menjadi bosan, jenuh serta tidak bersemangat karna notabene masih

mempertahankan cara lama seperti ceramah, hafalan, dan praktek-praktek ibadah yang hanya dicontohkan tetapi tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari terutama kurang dalam keterampilan membaca dan menulis al-Quran.

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif (Setiani & Priansa, 2015, hal. 150). Model pembelajaran tidak boleh membatasi ruang kreatifitas siswa untuk mengkontruksi ide-ide mereka.

Model dalam proses pembelajaran sangat penting agar materi dalam sebuah pelajaran dapat tersampaikan dengan sempurna. Dalam konteks PAI, model pembelajaran yang diterapkan seharusnya diterapkan adalah model-model yang dikembangkan dari ayat-ayat al-Quran (Model pembelajaran Qur'ani). Selain itu, model pembelajaran yang sebaiknya diterapkan dalam pendidikan adalah model-model yang sesuai dengan kondisi dan situasi serta karakter peserta didik itu sendiri. Salah satu dari model Qur'ani yang tepat bagi materi pelajaran yang menuntut siswa untuk bisa meningkatkan kemampuan baca-tulis al-Quran adalah model Tajribi sebagai wujud mengamalkan al-Quran dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan yang dikaitkan dengan praktik langsung di lapangan, yaitu dengan mengamalkan, merupakan pendekatan yang efektif untuk melakhirkan suatu bentuk keterampilan tertentu, bahkan lebih jauh lagi menimbulkan penghayatan, karena pengalaman dapat memberi kesan yang dalam kepada jiwa. Latihan pengamalan dimaksudkan sebagai latihan secara terus menerus, sehingga siswa terbiasa melakukan sesuatu sepanjang hidupnya. Suatu saat setelah latihan yang dimaksud selesai, maka siswa terbiasa dan merasakan bahwa melakukan sesuatu tersebut tidak mejadi beban, bahkan menjadi kebutuhan hidupnya (Syahidin, 1999, hal. 139).

Selain menggunakan model pembelajaran Qur'ani, Baca Tulis Al-Quran dalam mata pelajaran PAI juga harus menggunakan model pembelajaran yang membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak sedikit model pembelajaran yang di sediakan diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2014, hal. 15). Tujuan pembelajaran kooperatif

adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran kooperatif adalah (1) Hasil belajar akademik, (2) Pengakuan adanya keragaman, (3) Pengembangan keterampilan sosial (Setiani & Priansa, 2015, hal. 244-245).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament*, atau perbandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David The Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Al-Tabany, 2015, hal. 131).

Menurut Slavin (Rusman, 2012, hal. 225) model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan (*team recognition*). Model pembelajaran TGT tidak hanya melatih menguasai pelajaran juga membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran serta melatih bagaimana cara bekerjasama dalam kelompok.

Di peroleh informasi bahwa, model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kan hasil belajar (Nuriani (2012), Yulia Ayu Astuti (2013), Khalid Munawar (2016)) dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Eka Bagus Widiastutik (2013), Riski Nugroho (2013)) dari keseluruhan penelitian itu rata rata peneliti terdahulu hanya meneliti tunggal penerapan model TGT baik pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar maupun aktivitas belajar.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian di atas di antaranya, model pembelajaran yang digunakan peneliti menggunakan kolaborasi antara TGT dan Tajribi, kolaborasi semacam ini belum pernah dilakukan peneliti lain sehingga menjadi hal yang sangat menarik, unik, dan berbeda dengan penelitian yang lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 40 Bandung bahwa antusias siswa dalam menyerap materi PAI kurang antusias dan terkesan menjenuhkan karna tidak efektifnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran PAI, terutama kurang dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran

PAI terutama dalam aspek al-Quran. Maka dari itu peneliti menetapkan alternatif tindakan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI, dengan penggunaan model pembelajaran konvensional salah satunya *Teams Games Tournament* menjadikan pembelajaran tidak monoton dan membuat peserta didik merasa antusias. Setelah penulis melakukan studi kepustakaan untuk mendapatkan sumber, khususnya penelitian model *Team Games Tournament*. Oleh karena itu, skripsi ini mengambil judul: "**Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI**": Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VII di SMP Negeri 40 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI? Rumusan masalah ini kemudian dikembangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah perencanaan dalam Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI?
- 1.2.2 Bagaimana pelaksanaan Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI?
- 1.2.3 Bagaimana hasil atau evaluasi Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah diatas, adapun tujuan khusus dan tujuannya, sebagai berikut:

2.1.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini mengetahui Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI.

2.1.2 Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perencanaan dalam Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI.
2. Mengetahui pelaksanaan Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI.
3. Mengetahui hasil Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan model pembelajaran atau penerapan model pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

1.4.2 Secara Praktis

1. Peneliti

Sebagai penambah wawasan bagi peneliti dalam Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI.

2. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru tentang berbagai macam model pembelajaran konvensional yang dapat digunakan dalam mengajar pelajaran PAI tidak hanya menggunakan metode pembelajaran tradisional tetapi juga menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak merasa jenuh.

3. Bagi UPI jurusan IPAI

- a. Dapat memberikan informasi bagi mahasiswa sebagai calon guru tentang Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI.

- b. Memberikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi, peneliti membuat struktur organisasi penulisan untuk memudahkan pembaca dalam mengetahui apa saja isi yang termuat pada skripsi ini. Dengan demikian, penelitian ini dibagi ke dalam beberapa BAB yang mempunyai susunan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan berisi permulaan penelitian yang dimulai dari uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, meliputi berisi landasan teori yang diambil dari berbagai referensi atau literatur, baik dalam sumber primer ataupun sumber sekunder serta sumber yang mendukung kepada objek penelitian.

BAB III Metode Penelitian, yaitu rincian metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, analisis data, pengolahan data dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan merupakan isi dari hasil penelitian yang terdiri dari hasil penelitian pra siklus, siklus I dan siklus II, pembahasan penelitian serta evaluasi penelitian.

BAB V Penutup mencakup simpulan dan implikasi, serta rekomendasi penelitian.