

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS IV SDN 27 TABA LAGAN
KABUPATEN BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh

DWI WULAN SARI

NIM. 1516210040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TAHUN 2020**



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276,51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Dwi Wulan Sari
NIM : 1516210040

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

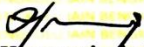
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr :

Nama : Dwi Wulan Sari
NIM : 1516210040
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah


Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatian diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Dra. Khermarintih, M.Pd.I
NIP. 196312231993032002

Bengkulu, Februari 2020
Pembimbing II


Dra. Aam Amaliyah, M.Pd
NIP. 196911222000032002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51171, 51172, 51176 Fax. (0736) 51171
Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah”**, yang disusun oleh: **Dwi Wulan Saritelah** dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin, tanggal 10 Februari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Ketua

Dr. Zubaedi M.Ag, M.Pd
NIP.196903081996031005

Sekretaris

Erik Perdana Putra, M.Pd
NIDN 0217108802

Penguji I

Dra. Hj. Khairunnisa', M.Pd
NIP.195508121979032002

Penguji II

Dayun Riadi, M.Ag
NIP. 197207072006041002

Bengkulu, 12 Februari 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd
NIP: 196903081996031005

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya : *“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”*

(QS. Al-Baqarah 286)

“Agama dibangun atas asas kemudahan, Allah tidak akan memberikan cobaan diluar batas kesanggupan hamba-Nya karena ditiap-tiap cobaan terdapat imbalan pahala dan kemudahan setelahnya”

(Dwi Wulan Sari)

PERSEMBAHAN

Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirMu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, dalam meraih cita-cita saya, kupersembahkan karya kecilku ini untuk :

1. Kedua orang tuaku ayahanda Rasidan dan ibu Meinida. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini. Terima kasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Serta segala hal yang telah Ayah dan Ibu lakukan, semua yang terbaik. Pahlawanku yang tak mengenal lelah untuk menjadikan putrinya sebagai anak yang berpendidikan dalam bidang ilmu agama serta berguna bagi nusa dan bangsa.
2. Terima kasih selanjutnya untuk saudara-saudari saya yang luar biasa, dalam memberi dukungan dan do'a tanpa henti. Amelia Septi Yanti selaku saudara beserta suami Darwin Riadi dan keluarga besar Ayah dan Ibuku.
3. Untuk sahabat-sahabat terdekat yang selalu memberikan support, mengorbankan waktu, tenaga, dan pendengar setia Wenni, Nora Afriani, Beiti Efriyani, Ogi Septo, Wellzoni Prasetya, Dodi Satryawan, Dede Hariansyah, Bunga Dahlia Darwis, Sari Wulandari, dan adikku Nisa Ainun.
4. Untuk seluruh teman-teman seperjuangan mahasiswa Tarbiyah dan Tadris khususnya kelas E angkatan 2015, terimakasih atas bantuan, do'a dan dukungannya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwi Wulan Sari
NIM : 1516210040
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Februari 2020

Yang Menyatakan



Dwi Wulan Sari

NIM. 1516210040

ABSTRAK

DWI WULAN SARI, NIM: 1516210040, Judul Skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah” . Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu. Dosen Pembimbing (I) Dra. Khermarinah, M.Pd.I (II) Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

Kata Kunci: Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*, hasil belajar siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah?”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *teams game tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen semu (quasi eksperimen), yaitu suatu eksperimen yang mendekati eksperimen sungguhan yang tidak mengadakan kontrol maupun memanipulasi variabel yang relevan. . Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel X (Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*) dan variabel Y (hasil belajar siswa). . Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas I sampai kelas VI yang berjumlah 225 siswa, yang terdiri dari sebelas kelas. Sampel dari penelitian ini 20 orang siswa kelas IV A dan 20 orang siswa dari kelas IV B. Hasil penelitian yaitu berdasarkan uji “t” terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* dan model pembelajaran konvensional., diperoleh $t_{hitung} = 3,55$ sedangkan t_{tabel} memiliki nilai 2,021. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat diketahui jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian hipotesis kerja yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SDN 27 Taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah dapat diterima.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan taufik dan hidayah-NYA penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah”** tanpa halangan yang berarti.

Sholawat serta salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabatnya dan mudah-mudahan kita sebagai pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan proposal skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya dorongan dan arahan dari orang-orang terdekat, penulis telah banyak menerima bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M.Ag, M.H. Selaku rektor IAIN BENGKULU, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Di IAIN Bengkulu yang senantiasa memberikan motivasi demi keberhasilan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 (S-1).

3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Dan Tadris yang telah memberikan fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan.
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Agama Islam
5. Ibu Dra. Khermarinah, M.Pd.I selaku pembimbing I yang telah membimbing saya selama ini dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak Dan Ibu Dosen IAIN Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sehingga sampai di titik ini.
8. Segenap Civitas Akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
9. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari atas segala kekurangan dan keterbatasan kemampuan sehingga terwujudnya skripsi ini, namun berkat uluran pikiran dari beberapa pihak dengan ikhlas membantu penulis dengan memberikan sumbangan pikiran sehingga penulis skripsi ini bisa diselesaikan.

Bengkulu , Februari 2020

Dwi Wulan Sari
Nim. 1516210040

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PENYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian teori	9
1. Pendidikan Agama Islam	9
2. Model pembelajaran	11
3. Model pembelajaran <i>teams game tournament</i>	15
4. Hasil belajar	22
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	24

C. Kerangka Berpikir dan pengajuan hipotesis	25
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi	29
2. Tes	31
3. Dokumentasi	31
E. Instrumen Pengumpulan Data	32
1. Definisi operasional variabel	32
2. Uji coba instrumen	32
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	42
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. Hasil <i>pretest</i>	43
2. Hasil <i>post-test</i>	50
3. Normalitas dan homogenitas	58
4. Analisis data	68
C. Pembahasan	72
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Saran-saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	28
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Tes	29
Tabel 3.4 Pengujian Validitas Item Angket Nomor 1	32
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket secara Keseluruhan.....	34
Tabel 3.6 Tabulasi pengelompokan item ganjil (X)	36
Tabel 3.7 Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y).....	37
Tabel 3.8 Uji Reabilitas Soal Tes	38
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	44
Tabel 4.2 Perhitungan mean <i>pretest</i> siswa kelas eksperimen	45
Tabel 4.3 Kemampuan <i>pretest</i> siswa kelas eksperimen	45
Tabel 4.4 frekuensi hasil belajar <i>pretest</i> kelas eksperimen	47
Tabel 4.5 Nilai <i>Pretest</i> Kelas kontrol	47
Tabel 4.6 Perhitungan mean <i>pretest</i> siswa kelas kontrol	48
Tabel 4.7 Kemampuan <i>pretest</i> siswa kelas kontrol.....	49
Tabel 4.8 frekuensi hasil belajar <i>pretest</i> kelas kontrol.....	50
Tabel 4.9 Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	51
Tabel 4.10 perhitungan mean <i>posttest</i> kelas eksperimen	52
Tabel 4.11 Kemampuan <i>posttest</i> siswa kelas eksperimen	53
Tabel 4.12 frekuensi hasil belajar <i>posttest</i> kelas eksperimen	54
Tabel 4.13 Nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	55
Tabel 4.14 perhitungan mean <i>posttest</i> kelas kontrol	56
Tabel 4.15 Kemampuan <i>posttest</i> siswa kelas kontrol	56
Tabel 4.16 frekuensi hasil belajar <i>posttest</i> kelas kontrol	58

Tabel 4.17 Tabel Penolong untuk pengujian normalitas data hasil belajar <i>pretest</i> kelas eksperimen	59
Tabel 4.18 Frekuensi yang diharapkan dari hasil pengamatan untuk variabel X	61
Tabel 4.19 Tabel Penolong untuk pengujian normalitas data hasil belajar <i>pretest</i> kelas kontrol	63
Tabel 4.20 Frekuensi yang diharapkan dari hasil pengamatan untuk variabel X	65
Tabel 4.21 hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan hasil <i>pretest</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Berfikir Penelitian	24
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. RPP kelas kontrol
2. RPP kelas eksperimen
3. Soal uji coba
4. Soal *pretest*
5. Soal *posttest*
6. Lembar persetujuan penyeminar
7. Dokumentasi
8. Surat perubahan judul
9. Surat pengesahan pembimbing
10. SK pembimbing
11. SK komprehensif
12. Tabel III nilai-nilai R product moment
13. Surat izin penelitian
14. Surat selesai penelitian dari SD Negeri 79 Kota Bengkulu
15. Kartu bimbingan proposal dan skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agar pendidikan agama Islam dapat mencapai hasil maksimal, diperlukanlah kegiatan pembelajaran yang menunjang. Pembelajaran sendiri diartikan sebagai sebuah proses sistematis melalui perencanaan, pelaksanaan (proses) dan tahap penilaian (evaluasi). Konsep pembelajaran dipandang sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.¹ Dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan yakni pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran, dan model pembelajaran. Di dalam al-qur'an, secara jelas diterangkan mengenai keberadaan model dalam pembelajaran yakni Q.S Al Maidah : 67 dan diperjelas dengan Q.S An-Nahl 125 yang terjemahnya sebagai berikut:

“Hai rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir.”

Tersirat dalam Surat Al-Maidah ini mengandung makna bahwa menyampaikan risalah itu merupakan perintah Tuhan. Allah

¹Mahfud, Dkk., *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiteknik*, (Yogyakarta: Depublish, 2015) h. 8

memerintahkan Nabi untuk menyampaikan risalah kenabian kepada umatnya jika tidak maka nabi termasuk orang yang tidak menyampaikan amanat. Peringatan Allah kepada nabi mengakibatkan beliau sangat ketakutan sehingga dada nabi terasa sesak, saking beratnya tugas ini.:

Lebih lanjut dijelaskan dalam Q.S An-Nahl 125 yang artinya:

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

Pada awalnya ayat ini berkaitan dengan dakwah Rasulullah SAW. Kalimat yang digunakan adalah *fiil amr* “*ud’u*” yang artinya mengajak, menyeru, memanggil. Dalam kajian ilmu dakwah maka ada prinsip-prinsip dalam menggunakan model dakwah yang meliputi *hikmah, maudhoh hasanah, mujadalah*. Model pembelajaran ini menyebar menjadi prinsip dari berbagai system, berbagai cara masuk komunikasi juga pendidikan. Seluruh dakwah, komunikasi dan pendidikan biasanya merujuk dan bersumber pada ayat ini sebagai prinsip dasar sehingga terkenal menjadi sebuah metode. Model pembelajaran yang dimaksud adalah cara yang diterapkan dalam pendidikan.

Dalam aplikasinya, suatu metode tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus dikombinasikan agar dapat saling melengkapi satu sama lain.² Hal ini dilandasi karena setiap metode memiliki karakter sendiri yang tentu

²Alfauzan Amin, *Metode dan Model Pembelajaran Agama Islam*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu press, 2015) h. 39

terdapat sisi kelemahan dan kelebihan. Dengan adanya variasi dan kombinasi yang tepat tentu beragam kekurangan dapat diminimalisir sehingga pembelajaran dapat berjalan sebaik mungkin.

Terdapat berbagai model pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan desain pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran lebih jauh dikenal sebagai pendekatan yang luas dan menyeluruh. Tiap-tiap model pembelajaran memiliki sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Masing-masing model pembelajaran juga memiliki karakteristik yang tidak sama. Terdapat banyak sekali model pembelajaran yang biasa diterapkan, misalnya : debat aktif, artikulasi, *bamboo dancing*, concept sentences dan lain sebagainya.

Pemilihan model pembelajaran pada umumnya didasarkan atas kemampuan dan keadaan siswa. Salah satu contohnya adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Konsep model pembelajaran ini memungkinkan suasana yang aktif dalam pembelajaran karena pada umumnya pembelajaran ini juga menerapkan *reward*.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 27 Bengkulu Tengah pada hari Jum'at 16 November 2018, penulis menemukan beberapa permasalahan diantaranya rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibuktikan dengan nilai ulangan siswa yang menunjukkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90 dari 20 siswa dalam

satu kelas, 7 siswa (35%) memperoleh nilai diatas KKM dan 13 siswa (65%) memperoleh nilai dibawah KKM dengan KKM yang ditetapkan adalah 71. Faktor penyebabnya antara lain karena kurang diperhatikannya model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dikelas, minat pembelajaran pendidikan agama Islam yang kurang pada diri siswa, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, kurangnya penyamarataan kemampuan anak karena pada saat diskusi kerap kali siswa yang nilai akademisnya baik selalu tampil menonjol, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diperoleh masih banyak yang berada dibawah nilai ketuntasan maksimal (KKM).

Pada permasalahan diatas, peneliti mendeskripsikan bahwa model pembelajaran sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa yang tentu akan terlihat berdampak pada hasil belajar siswa. Jika model pembelajaran yang dipilih tepat, maka anak akan merasa lebih percaya diri untuk menampilkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu perlunya penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat anak lebih percaya diri dan mau mengerahkan potensi yang dimiliki tanpa ada menimbulkan rasa saling mengandalkan karena masing-masing peserta didik memegang peran yang sama pentingnya. Salah satu model pembelajaran yang memiliki kelebihan ini adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Menurut wawancara singkat antara penulis dengan guru, diketahui bahwa model pembelajaran ini belum pernah diterapkan sebelumnya pada mata

pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi apapun sehingga terdapat kemungkinan berhasilnya penerapan model pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa. Maka, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pendidikan agama Islam, maka penulis mengkaji dan meneliti permasalahan tersebut dengan judul skripsi "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 27 Tabalagan Kabupaten Bengkulu Tengah."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa masalah diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.
2. Suasana pembelajaran yang kurang kondusif.
3. Kurangnya penyamarataan kemampuan anak karena pada saat diskusi kerap kali siswa yang nilai akademisnya baik selalu tampil menonjol,
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diperoleh masih banyak yang berada dibawah nilai ketuntasan maksimal (KKM).
5. Kurang diperhatikannya model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dikelas

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam, maka variabel permasalahan penelitian perlu dibatasi. Oleh karena itu, permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yang dimaksud pada penelitian ini adalah model pembelajaran dengan cara siswa dilibatkan untuk membaca, memahami, berdiskusi bersama kelompok, dan berkompetisi dalam *tournament* sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan yang telah dimiliki masing-masing siswa.
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang didapatkan melalui tes setelah menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalahnya adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a) Dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.
- b) Untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan bagi peneliti pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

2. Manfaat praktis

- a) Untuk menambah wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa b)
- b) Sebagai bahan masukan bagi guru agar lebih nambah variasi pembelajaran.
- c) Sebagai bahan masukan bagi orang tua, guru, mahasiswa, dan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai metode pembelajaran pendidikan agama Islam.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Agama Islam

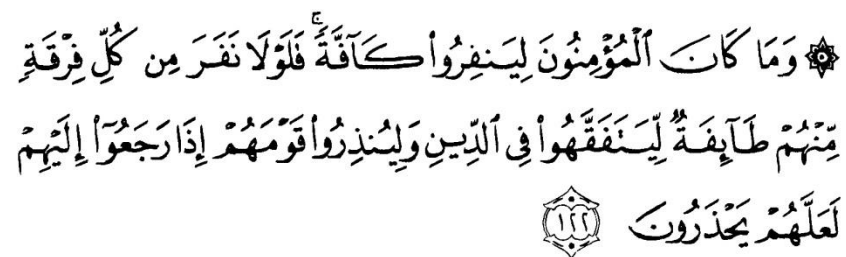
Pendidikan nasional seperti yang diamanatkan GBHN dari waktu ke waktu pada dasarnya adalah pendidikan yang diarahkan untuk membentuk watak, karakter dan kepribadian bangsa yang berlandaskan pada ajaran moral, disamping sudah barang tentu untuk memberikan bekal ilmu, keterampilan dan penguasaan teknologi terhadap peserta didik. Pusat Kurikulum (Puskur) DEPDIKNAS telah merancang kurikulum pendidikan agama Islam untuk SD sampai SMU sedemikian rupa sehingga bisa menjadi dasar pembentukan karakter bangsa. Pengertian pendidikan agama Islam menurut puskur adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Alqur'an dan hadits. Pembelajaran ini dapat dimulai melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama.³

³Alfauzan Amin, *Metode dan Model Pembelajaran Agama Islam*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu press, 2015) h. 9

Sementara itu, menurut pandangan Islam, pendidikan merupakan hal penting yang menjadi kewajiban bagi tiap-tiap umat baik wanita maupun pria tanpa ada perbedaan diantara keduanya sebagaimana terkandung pada hadits berikut:

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik *radhiyallahu ‘anhu*, dishahihkan Al Albani dalam *Shahih al-Jaami’ish Shaghiir* no. 3913⁴)

Secara lebih terperinci, Allah telah memerintahkan manusia untuk senantiasa menuntut ilmu sebagaimana tercantum dalam Al- Qur’an surah At-Taubah : 122 sebagai berikut :



“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.” (At-Taubah : 122)⁵

Menurut Al- Maraghi, ayat tersebut merupakan isyarat tentang wajibnya mendalami ilmu agama, bersedia mengajar pada tempat pemukiman, dan memberikan pemahaman kepada orang banyak. Dengan demikian mereka tidak bodoh lagi tentang hukum-hukum agama secara umum yang wajib diketahui oleh setiap mukmin. Orang-orang yang

⁴Bukhari Umar, *Hadits Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadits* (Jakarta : Amzah, 2012) h. 7

⁵Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Bandung : Diponegoro, 2010) h. 206

beruntung adalah orang-orang yang memperoleh kesempatan untuk mendalami ilmu agama dengan maksud seperti ini.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk pada guru di kelas.⁶

Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri khusus tersebut adalah:

- 1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) h. 64-65

- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁷

b. Macam- macam model pembelajaran:

1) Model pembelajaran langsung

Pembelajaran ini dikenal dengan nama *active teaching*. Penyebutan ini bersangkutan dengan gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pembelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

2) Model pembelajaran kooperatif

Ada beberapa istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial ini diantaranya pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. Namun kedua hal ini memiliki makna yang berbeda. Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri, dan berusaha untuk menemukan informasi tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada mereka. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan tidak mengarahkan siswa pada hasil yang sudah disiapkan

⁷Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta : DKU Print, 2018) h.24

sebelumnya. Bentuk-bentuk *assessment* oleh sesama peserta didik digunakan untuk melihat hasil dari prosesnya.

Sedangkan pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru dan diarahkan oleh guru. Pada fase ini guru menetapkan tugas, dan pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Namun, pandangan dikotomi ini dikatakan berlebihan karena pada kenyataannya pembelajaran kolaboratif dan kooperatif merupakan dua hal kontinum. Kooperatif lebih sering digunakan dalam penyebutan model ini dikarenakan memiliki makna yang lebih luas yaitu menggambarkan keseluruhan proses sosial dalam belajar dan mencakup pula pengertian kolaboratif.

3) Model pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran ini berorientasi pada kecakapan peserta didik memproses informasi. Pemrosesan informasi ini berpacu pada cara-cara menangani stimuli dari lingkungan, mengorganisasi data, melihat masalah, mengembangkan konsep dan memecahkan masalah dengan menggunakan lambang verbal dan non verbal.

c. Teori-Teori Belajar Modern yang melandasi model pembelajaran

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan tentang bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses

didalam pikiran siswa. Berdasarkan teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

Untuk terjadinya belajar pada diri siswa diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal ataupun eksternal. Kondisi internal merupakan peningkatan memori siswa sebagai hasil belajar terdahulu. Memori siswa yang terdahulu merupakan komponen kemampuan yang baru dan ditempatkan bersama-sama. Kondisi eksternal meliputi aspek atau benda yang dirancang dalam suatu pembelajaran. Kondisi eksternal berfungsi untuk merangsang ingatan siswa, penginformasian tujuan pembelajaran, membimbing belajar materi yang baru, memberi kesempatan kepada siswa menghubungkannya dengan informasi baru. Berikut adalah teori belajar modern yang melandasi model belajar :

1) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan mereferensikannya bila aturan itu dianggap tidak lagi sesuai. Menurut teori ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa juga harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya.

2) Teori perkembangan kognitif piaget

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Menurut teori ini, pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu :

- a) Sensori motor (0-2 tahun)
- b) Pra-operasional (2-7 tahun)
- c) Operasi konkret (7-11 tahun)
- d) Operasi formal (11 tahun- dewasa)

3) Metode pengajaran John Dewey

Metode reflektif dalam memecahkan masalah yaitu pada suatu proses berfikir aktif, hati-hati dan dilandasi proses berfikir kearah kesimpulan yang definitif.

4) Teori pemrosesan informasi

Teori ini menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak. peristiwa mental diuraikan sebagai transformasi informasi dari input (stimulus) ke output (respon).⁸

4. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

⁸Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta : DKU Print, 2018) h.28-34

Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan namun melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis.⁹

Dalam TGT digunakan turnamen akademik dimana siswa berkopetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada lima komponen utama dalam TGT :

- 1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah, ataupun diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar

⁹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017) h. 203

memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

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

3) *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 akan mendapat skor. Masing-masing meja akan diberikan soal yang berbeda. Setiap pertanyaan diberi nomor sebagai urutan meja pula.

4) *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Siswa yang tertinggi prestasinya akan dikelompokkan pada meja I, dan seterusnya. Dengan kata lain masing-masing siswa berkesempatan mewakili kelompoknya.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila skor rata-rata memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

b. Langkah-langkah pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*

1) Penyajian kelas (*class presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau biasa disebut presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan berlangsung, karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari hasil ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 4-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja lebih baik dan optimal saat permainan. Setelah guru memberi penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep teman satu kelompok yang mengalami kekeliruan.

3) Permainan (*game*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Aturan yang berlaku juga memperbolehkan pemain saling menentang jawaban tim lawan.¹⁰ *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen dan lomba mingguan.

4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belanja, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada saat turnamen 5 peserta didik dengan nilai tertinggi dikelompokkan pada meja 1, 5 selanjutnya di meja II dan seterusnya.

5) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang

¹⁰ Robert E. Slavin terj. Narulita Yusron, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2015) h. 166

telah ditentukan. Tim atau kelompok dapat memiliki predikat “*superteam*” jika rata-rata mencapai skor 50 atau lebih, “*great team*” jika rata-rata mencapai 40-50 dan “*goodteam*” bila rata-rata 40 ke bawah. Hal ini akan menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat. Tentu saja hal ini akan membuat anak lebih bersemangat dan ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

c. Kelebihan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Dalam penerapannya, model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan penghargaan kepada peserta didik atau kelompok terbaik.

- 4) Dalam model pembelajaran ini, peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran permainan dalam bentuk turnamen.¹¹
- 5) Munculnya rasa percaya diri yang tinggi.
- 6) Memperkecil kemungkinan mengganggu teman lain.
- 7) Dapat menelaah pokok bahasan dengan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang dimiliki.¹²

d. Kekurangan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Dalam penerapannya, model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki beberapa kekurangan, diantaranya :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, misalnya membuat soal akademis untuk setiap meja dalam lomba dan guru juga harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi sampai terendah.¹³
- 4) Kemungkinan pembelajaran menjadi tidak kondusif jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik. Sehingga butuh kecerdasan

¹¹Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta : DKU Print, 2018) h.28-34

¹²Tukiran Taniredja dll, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung : Alfabeta, 2015) h. 72-73

¹³Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017) h. 208

emosi dan motivasi untuk siswa agar dapat mengaktualisasikan diri dengan baik.¹⁴

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran karena pembelajaran itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap.

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.¹⁵

Penilaian dalam pembelajaran juga meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, dan mengevaluasi. Ranah afektif mencakup watak perilaku, seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sementara ranah psikomotorik mencakup imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.¹⁶

¹⁴¹⁴Tukiran Taniredja dll, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung : Alfabeta, 2015) h. 73

¹⁵Sri Anitah, *Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2008), h.2.19

¹⁶Kunandar, *Guru Profesional implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007)h.26

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹⁷ Hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yang kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri atas kemampuan mengkategorisasi, analitis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip keilmuan.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujudlah otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

B. Kajian penelitian terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan, secara spesifik sampai saat ini belum ada penelitian yang secara khusus membahas tentang implementasi metode ceramah plus demonstrasi dan latihan terhadap pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Dasar Negeri 27 Bengkulu

¹⁷Husamah, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang. 2018) h.16

Tengah, namun sebagai acuannya peneliti menggunakan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya:

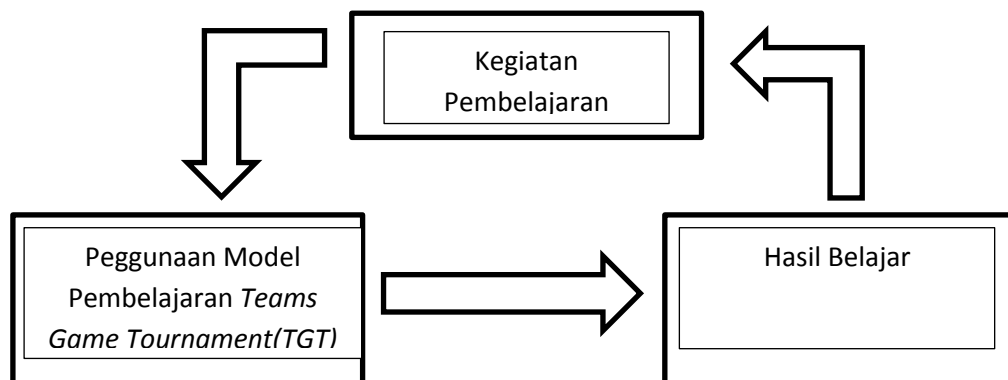
1. Adang Romanda, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung , dengan judul penelitian : Penerapan Metode *Teams Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V di MI Al- Fajar Pringsewu tahun 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fiqih. Terjadi peningkatan hasil belajar yakni 60,7% siswa tuntas pada siklus pertama dan 85,7% tuntas pada siklus kedua. Terdapat persamaan antara penelitian yang dibuat oleh peneliti dan peneliti terdahulu, yakni sama-sama menjadikan hasil belajar sebagai variabel penelitian. Namun peneliti dan peneliti terdahulu memiliki beberapa perbedaan diantara: tujuan peneliti terdahulu adalah meningkatkan hasil belajar sedangkan peneliti bertujuan untuk melihat adakah pengaruh dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar, selain itu peneliti terdahulu memakai metode penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif.
2. Penelitian dilakukan oleh Musfiroh Afita dengan judul skripsi “Penerapan Model pembelajaran TGT Untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS Materi Peristiwa sekitar Proklamasi siswa kelas VB MI Muhammadiyah Purbalingga tahun 2014/2015. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas tarbiyah IAIN Purwokerto. Pada penelitian ini perbedaan juga

terletak pada tujuan penelitian dan metode penelitian yang digunakan.

Cabang ilmu yang diteliti juga berbeda.

C. Kerangka Berfikir dan Pengajuan Hipotesis

1. Kerangka Berfikir



Dari bagan diatas dapat diketahui bahwa terdapat hubungan timbal balik antara kegiatan pembelajaran yang baik, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa yang kemudian kembali mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

2. Hipotesis

Berdasarkan pengembangan teori, hipotesis yang penulis ajukan yaitu:

Ha (hipotesis kerja) : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Metode eksperimen semu atau quausi eksperimen adalah eksperimen yang mendekati eksperimen sungguhan, yang tidak mengadakan kontrol atau memanipulasi variabel yang relevan.¹⁸

Desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.¹⁹

Quasi eksperimen merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak dan unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Pada dasarnya penelitian eksperimen semu atau eksperimen kuasi sama dengan penelitian eksperimen murni. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun pemilihan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random.

¹⁸Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media) h.

¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : PT Alfabeta, 2015) h.77

Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dikarenakan penulis ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah pada pembelajaran Beriman Kepada Malaikat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Tempat dan waktu penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 27 Bengkulu Tengah yang beralamat di Taba Lagan pada pembelajaran pendidikan agama islam yang di dalamnya terdapat peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan, dan sarana dan prasarana sebagai bagian integral. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 3 Oktober 2019 sampai 3 November 2019.

C. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.²⁰

Populasi juga disebut kelompok yang lebih besar jumlahnya dan biasanya dipakai untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 27 taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah dengan jumlah 40 orang.

²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. (Bandung: PT Alfabeta, 2011), h.117

Pengambilan populasi dengan adanya kesamaan diantara tiap-tiap kelas antara lain:

- a. Tiap kelas terdiri dari siswa yang ada pada tingkatan yang sama.
- b. Tiap kelas menerima materi yang sama.
- c. Sarana dan prasarana yang digunakan siswa adalah sama.
- d. Pemilihan kelompok dengan menggunakan undian, sedangkan yang terpilih kemudian ditentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2
Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A	20
2	IV B	20

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan. Kita dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, yang sukar diperoleh dengan metode lain. Observasi berfungsi sebagai eksplorasi. Dari hasil ini kita dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang masalahnya dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara memecahkannya. Pengamatan yang dilakukan di kelas, bersama guru PAI , siswa dan peneliti.

2. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan yang terdiri dari 20 soal.

Rumus skala tes

$$\frac{B}{n} \times 100 \text{ (skala 0-100)}$$

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Tes

Pokok bahasan	Tujuan pembelajaran	Indikator	No Soal	Banyak soal
Beriman kepada Malaikat Allah.	1) Memahami makna beriman kepada malaikat.	1. Siswa dapat Memahami makna beriman kepada malaikat.	1-2	2
	2) Menyebutkan nama-nama dan tugas malaikat.	2. Siswa dapat mengetahui nama-nama malaikat dan tugasnya	3-15	13
	3) Menerima keberadaan malaikat.	3. Siswa dapat memahami keberadaan malaikat dalam kehidupan	16-21	6
	4) Menunjukkan sikap patuh sebagai implementasi dari pemahaman makna iman kepada malaikat	4. Siswa dapat mengaplikasikan bentuk pemahaman iman kepada malaikat	22-25	4
Jumlah				25

1) *Pretest*

Dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan telah dikuasai oleh peserta didik.²¹ Sementara itu, materi tes awal biasanya berisi bahan-bahan penting yang seharusnya sudah dikuasai atau diketahui oleh peserta didik sebelum pelajaran diberikan.

2) *Posttest*

Dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah diberikan. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar Pendidikan Agama Islam SDN 27 . Tes ini biasanya berisikan hal-hal penting yang sebelumnya telah diajarkan kepada peserta didik. Naskah soal yang diberikan pada *post-tes* biasanya sama dengan naskah soal awal (*pretest*).²²

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang. Dalam hal ini penulis mengumpulkan hal-hal yang mendukung penelitian, baik berupa deskripsi subjek penelitian, dokumen tentang

²¹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2015), h69

²²Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2015), h. 70

siswa kelas IV, dokumen keadaan siswa, keadaan guru, dan keadaan sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu upaya menjelaskan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian dengan suatu bentuk yang nyata atau spesifik. Adapun variabel yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel X yaitu model pembelajaran *teams game tournament* yang digunakan pada kelas eksperimen dimana guru menyiapkan pembahasan tentang wudu dan tayamum.
- b. Variabel Y yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Uji coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Validitas ini menyangkut akurasi instrumen. Untuk mengetahui apakah soal tes yang disusun tersebut valid, perlu diuji dengan korelasi antara nilai tiap-tiap soal tes dengan seluruh skor nilai tes tersebut. Uji instrument pada penelitian ini adalah tes yang dilakukan di kelas IV SDN 101 Kota Bengkulu dengan jumlah 20 orang diluar sampel penelitian.

Kemudian untuk mencari validitas soal tes tersebut , maka dianalisis dengan menggunakan rumus *produk moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

N : Jumlah siswa

XY : hasil perkalian skor X dan Y

X : Skor dari item soal yang diujikan

Y : Jumlah skor yang benar dari soal tes

Sebagaimana langkah awal dalam pembahasan ini, berikut adalah hasil perhitungan masing-masing variabel.

Tabel 3.4

Pengujian validitas soal tes nomor 1

X	Y	X ²	Y ²	XY
1	23	1	529	23
1	21	1	441	21
1	22	1	484	22
0	23	0	529	0
1	11	1	121	11
1	21	1	441	21
0	12	0	144	0
0	5	0	25	0
1	24	1	576	24
1	22	1	484	22
1	22	1	484	22
1	21	1	441	21
1	24	1	576	24
1	18	1	324	18
1	20	1	400	20
1	24	1	576	24

1	24	1	576	24
1	18	1	324	18
1	23	1	529	23
1	22	1	484	22
1	17	1	289	17
0	20	0	400	0
1	13	1	169	13
1	19	1	361	19
20	469	20	9707	409

Dari table diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari :

$$\sum X = 20$$

$$\sum Y = 469$$

$$\sum X^2 = 20$$

$$\sum Y^2 = 9707$$

$$\sum XY = 409$$

Kemudian, untuk mencari validitas soal tes tersebut, maka dianalisis menggunakan *produst moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(24 \times 409) - (20 \times 469)}{\sqrt{\{(24 \times 20) - (20)^2\} \{(24 \times 9707) - (469)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{9816 - 9380}{\sqrt{\{480 - 400\} \{232.968 - 219.961\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{436}{\sqrt{80 \times 13.007}}$$

$$r_{xy} = \frac{436}{\sqrt{1040560}}$$

$$r_{xy} = \frac{436}{1020,0}$$

$$r_{xy} = 0,427$$

Dengan hasil analisis diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,427. Kemudian untuk mengetahui apakah soal tes nomor 1 dapat dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *Product Moment* dengan terlebih dahulu melihat “df”.

Dengan melihat nilai “r” tabel *Product Moment* “df” adalah 22 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,423 sedangkan hasil dari r_{xy} adalah 0,427 dan ternyata lebih besar dibandingkan dengan nilai “r” tabel. Maka dari itu, soal tes nomor 1 dinyatakan valid.

Adapun uji validitas soal tes secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5

Hasil uji validitas soal tes secara keseluruhan

No	Nomor yang diuji	“r” hitung	“r” tabel	Keterangan
1	1	0.4279	0.423	Valid
2	2	0.6644	0.423	Valid
3	3	0.6699	0.423	Valid
4	4	0.3117	0.423	Tidak Valid
5	5	0.5237	0.423	Valid
6	6	0.468	0.423	Valid
7	7	0.6644	0.423	Valid
8	8	0.7926	0.423	Valid
9	9	0.1926	0.423	Tidak Valid
10	10	0.7186	0.423	Valid
11	11	0.5009	0.423	Valid
12	12	0.3985	0.423	Tidak Valid

13	13	0.244	0.423	Tidak Valid
14	14	0.4993	0.423	Valid
15	15	0.0284	0.423	Tidak Valid
16	16	0.5777	0.423	Valid
17	17	0.4724	0.423	Valid
18	18	0.5585	0.423	Valid
19	19	0.6942	0.423	Valid
20	20	0.6466	0.423	Valid
21	21	0.6644	0.423	Valid
22	22	0.4383	0.423	Valid
23	23	0.5261	0.423	Valid
24	24	0.4357	0.423	Valid
25	25	0.4906	0.423	Valid

Berdasarkan hasil validitas yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa dari 25 item soal tes, terdapat 20 item yang valid. Perhitungan validitas item soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni r_{xy} hitung dibanding r_{tabel} taraf signifikan 5%. Apabila r_{xy} hitung lebih kecil dari r_{tabel} maka dapat dinyatakan soal tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran dikatakan mantap atau konsisten jika digunakan untuk mengukur berulang kali alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dan dalam kondisi yang sama.

Uji reabilitas dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brwon.

Untuk keperluan itu maka butir-butir instrument dibelah menjadi dua kelompok yaitu kelompok ganjil dan genap.

Tabel 3.6

Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X)

1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	8
1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	8
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8
0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	10
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10
0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	10
1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	7
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	9
20	20	20	23	16	22	14	23	18	20	23	13	13	232

Tabel 3.7

Tabulasi pengelompokan item genap (x)

2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	Total
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	4
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10
1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	5
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	8
1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	9
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	7
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	6
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
23	15	22	21	20	15	20	16	16	17	21	21	227

Setelah item dibagi menjadi dua kelompok yaitu item ganjil (X) dan kelompok item genap (Y) kemudian dilakukan uji reabilitas soal tes. Adapun pengujian reabilitas soal tes item ganjil (X) dan item genap (Y) sebagai berikut:

Tabel 3.8
Uji Reabilitas Soal Tes

no	X	y	x ²	y ²	Xy
1	13	10	169	100	130
2	9	12	81	144	108
3	10	11	100	121	110
4	12	12	144	144	144
5	8	4	64	16	32
6	8	10	64	100	80
7	8	5	64	25	40
8	3	3	9	9	9
9	13	11	169	121	143
10	11	11	121	121	121
11	11	11	121	121	121
12	11	10	121	100	110
13	12	12	144	144	144
14	11	8	121	64	88
15	11	8	121	64	88
16	12	12	144	144	144
17	13	12	169	144	156
18	10	9	100	81	90
19	12	11	144	121	132
20	11	11	121	121	121
21	10	7	100	49	70
22	10	11	100	121	110
23	7	6	49	36	42
24	9	10	81	100	90
total	245	224	2645	2258	2402

Untuk mencari reabilitas instrument, terlebih dahulu kita mencari koefisien relasi antara item kelompok ganjil (X) dengan item kelompok genap (Y) yaitu dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(24 \times 2402) - (245 \times 224)}{\sqrt{\{(24 \times 2645) - (245)^2\} \{(24 \times 2258) - (224)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{57649 - 54880}{\sqrt{\{(63480 - 60025\} \{(54192 - 50176)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2769}{\sqrt{3455 \times 4016}}$$

$$r_{xy} = \frac{2769}{\sqrt{13875280}}$$

$$r_{xy} = \frac{2769}{3724,95}$$

$$r_{xy} = 0,74$$

Jadi dapat diketahui bahwa nilai r_{xy} (koefisien korelasi) antara kelompok ganjil (X) dan kelompok genap (Y) sebesar 0,74. Lalu dilanjutkan dengan mencari reliabilitas soal tes secara keseluruhan dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* yaitu :

$$r_{11} = \frac{2 \times 0,74}{1 + 0,74}$$

$$r_{11} = \frac{1,48}{1,74}$$

$$r_{11} = 0,850$$

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Prasyarat

Analisis uji persyaratan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama atau tidak, sebelum mendapatkan perlakuan yang berbeda. Yaitu metode *Practice Rehearsal Pairs* sebagai variabel eksperimen. Perinciannya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sehingga langkah selanjutnya tidak menyimpang dari kebenaran dan dapat dipertanggung jawabkan. Pengujiannya menggunakan rumus *Chi Kuadrat*. *Chi Kuadrat* adalah salah satu uji statistika yang serba guna.

Rumus yang dipakai:

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Harga Chi-Kuadrat.

f_0 = Frekuensi hasil pengamatan.

f_h = Frekuensi yang diharapkan.

Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan x^2 hitung dengan nilai kritis x^2 tabel pada taraf signifikan 5% dengan kriteria H_0 ditolak jika x^2 hitung $>$ x^2 tabel dan H_0 diterima jika x^2 hitung $<$ x^2 tabel.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi untuk mengetahui kedua kelompok populasi bersifat heterogen atau homogen. Yang dimaksud uji homogenitas adalah pengujian sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji fisher dengan rumus sebagai berikut :

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Jika $F \text{ hitung} \geq F \text{ table}$ maka tidak homogeny sedangkan jika $F \text{ hitung} \leq F \text{ table}$ maka homogen

2. Analisis Uji Hipotesis

Teknik analisis data disini menggunakan rumus t-test *Separated Varians*, sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

r = nilai korelasi X_1 dengan X_2

t = nilai t hitung

\bar{x}_1 = Rata-rata data kelas eksperimen (*post test*)

\bar{x}_2 = Rata-rata data kelas kontrol (*pre test*)

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol

s_1^2 = varian kelas eksperimen²³

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 197.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat singkat SDN Negeri 27

SDN Negeri 27 Taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah berdiri pada tahun 1978 berlokasi di Taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah. SDN Negeri 27 Taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah telah berganti nama sebanyak empat kali yakni SDN 06, SDN 08, SDN 05, dan kemudian pada tahun 2018 resmi berganti sebagai SDN 27.

2. Visi Misi SDN Negeri 27 Taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah

Adapun visi dan misi dari SDN Negeri 27 Taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah yaitu:

a. Visi sekolah

Menciptakan insan berprestasi , santun dalam perilaku, berakhlak mulia sesuai dengan ajaran agama.

b. Misi sekolah

- 1) Mengupayakan lulusan yang mampu bersaing dalam rangka melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 2) Membudayakan 5s (senyum, sapa ,salam, sopan dan santun)
- 3) Menyiapkan generasi yang berprestasi dibidang IMTAQ dan IPTEK, serta memiliki nilai-nilai karakter bangsa.
- 4) Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif, sesuai dengan perkembangan zaman.

- 5) Mewujudkan proses pembelajaran yang bermutu dan bermakna.
- 6) Meningkatkan profesional pendidik dan kependidikan.

c. Tujuan sekolah

- 1) Meraih prestasi akademik maupun nonakademik minimal tingkat kabupaten Bengkulu tengah.
- 2) Siswa menguasai dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- 3) Siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia.
- 4) Terwujudnya warga sekolah santun.
- 5) Mengetahui dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaannya.
- 6) Siswa kreatif, terampil, dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus.²⁴

B. Deskripsi Data

1. Hasil pretest

Pretest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian.

- a. Kelas IVA (kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*)

²⁴Arsip TU SDN 27 Taba Lagan kabupaten Bengkulu Tengah tahun ajaran 2019-2020 pada tanggal 20 Oktober 2019.

Tabel 4.1

Nilai Pre Test Kelas Eksperimen (IV A)

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Adi Septian	70
2	Alek Kurniawan	45
3	Amell Pramita Angely	80
4	Ardi Sulistian	60
5	Arif Rafy Padlu Rahman	50
6	Debora Ratna Pratiwi	55
7	Depuja Amel Sabilta	75
8	Esterjanuasi	50
9	Hevi Puji Rahayu	60
10	Intan Hapiza	75
11	Jesyicka Aulia Putri	60
12	Muhammad Hayqal	40
13	Nadila Candra Dewi	70
14	Nesta Aliya Putri	60
15	Putri Jelita	60
16	Rara Cahaya Mawadda	65
17	Rayhan Wildan Al Fajri	90
18	Revalino Lean Akbar	45
19	Zahra Nabilla Putri	80
20	Zevanya Deny	55
	Jumlah	1245
	Rata-Rata	62.25

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Adapun tabulasi perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Perhitungan mean Pre Test siswa kelas Eksperimen

Frekuensi	Pre Test	
	X	Fx
40	1	40

45	2	90
50	2	100
55	2	110
60	5	300
65	1	65
70	2	140
75	2	150
80	2	160
85	0	0
90	1	90
Jumlah	20	1245

Berdasarkan tabel tersebut, didapatlah hasil $\sum Fx$ dan N untuk mencari nilai rata-rata (*mean*). Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata adalah:

$$\text{Mean pretest : } X = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1245}{20} = 62,25$$

Tabel 4.3

Kemampuan pre test siswa kelas eksperimen (IV A)

X	X ²	X	X ²
70	4900	7.75	60.0625
45	2025	-17.25	297.563
80	6400	17.75	315.063
60	3600	-2.25	5.0625
50	2500	-12.25	150.063
55	3025	-7.25	52.5625
75	5625	12.75	162.563
50	2500	-12.25	150.063
60	3600	-2.25	5.0625
75	5625	12.75	162.563
60	3600	-2.25	5.0625

40	1600	-22.25	495.063
70	4900	7.75	60.0625
60	3600	-2.25	5.0625
60	3600	-2.25	5.0625
65	4225	2.75	7.5625
90	8100	27.75	770.063
45	2025	-17.25	297.563
80	6400	17.75	315.063
55	3025	-7.25	52.5625
1245	80875	0	3373.75

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, dengan mean rata-rata 62,25. Adapun standar deviasi perhitungannya sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} = \sqrt{\frac{3373,75}{20}} = \sqrt{168,6857} = 12,9879 = 13$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/ Tinggi} \\ M + I.SD = 62,25 + 13 = 75,25 \\ \longrightarrow \text{Tengah/ sedang} \\ M + I.SD = 62,25 - 13 = 49.25 \\ \longrightarrow \text{Bawah / Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.4

Frekuensi hasil belajar pretest siswa kelas IV A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	75,25 Keatas	Atas/ Tinggi	3	15%
2	49,25-75,25	Tengah/ Sedang	14	70%
3	49,25 Kebawah	Bawah / Rendah	3	15%

Jumlah		20	100%
--------	--	----	------

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A, terdapat 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 14 siswa di kelompok tengah/sedang, dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (15%).

b. Kelas IV B (kelas control)

Tabel 4.5

Nilai pre test kelas eksperimen (IV B)

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Chinera Desta	85
2	Deliya Novalent	75
3	Egi Saputra	35
4	Ekik Relang Mulia	25
5	Erland Jayadi	25
6	Ervin Pramana	55
7	Habibah Yani	20
8	Murni Maya Wati	85
9	Nadia Anjani	70
10	Najwa Agnesia	40
11	Nindya Tri	80
12	Nur Hasanah	80
13	Ragil Tri Hidayanti	85
14	Rizwan Azril	60
15	Shelvia Maya Ningsih	70
16	Viktha Azhari	30
17	Wijaya Geofani	45
18	Zevi Ocha	75
19	Septiani	70
20	Rafa	50
	Jumlah	1160
	Rata-Rata	58

.Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Adapun tabulasi perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Perhitungan mean *pretest* siswa kelas kontrol

Frekuensi	Pre Test	
	X	Fx
20	1	20
25	2	50
30	1	30
35	1	35
40	1	40
45	1	45
50	1	50
55	1	55
60	1	60
65	0	0
70	3	210
75	2	150
80	2	160
85	3	255
Jumlah	20	1160

Berdasarkan tabel tersebut, didapatkan hasil F_x dan N untuk mencari nilai rata-rata (*mean*). Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata adalah:

$$\text{Mean pretest} = : X = \sum \frac{Fx}{N} = \frac{1160}{20} = 58$$

Tabel 4.7

Kemampuan pre test siswa kelas eksperimen (IV B)

X	x ²	x	x ²
85	7225	27	729
75	5625	17	289
35	1225	-23	529
25	625	-33	1089
25	625	-33	1089
55	3025	-3	9
20	400	-38	1444
85	7225	27	729
70	4900	12	144
40	1600	-18	324
80	6400	22	484
80	6400	22	484
85	7225	27	729
60	3600	2	4
70	4900	12	144
30	900	-28	784
45	2025	-13	169
75	5625	17	289
70	4900	12	144
50	2500	-8	64
1160	76950	0	9670

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, dengan mean rata-rata 58. Adapun standar deviasi perhitungannya sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} = \sqrt{\frac{9670}{20}} = \sqrt{483,5} = 21,988 = 22$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

$M + I.SD = 58 + 22 = 80$	→ Atas/ Tinggi
$M - I.SD = 58 - 22 = 36$	→ Tengah/ sedang
$M - I.SD = 58 - 22 = 36$	→ Bawah / Rendah

Tabel 4.8

Frekuensi hasil belajar pretest siswa kelas IV A

no	nilai pretest	kategori	frekuensi	%
1	80 keatas	Atas/ Tinggi	3	15
2	36-80	Tengah/ sedang	12	60
3	36 kebawah	Bawah / Rendah	5	25
Jumlah			20	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A, terdapat 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 12 siswa di kelompok tengah/sedang, dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (25%).

2. Hasil *post-test*

Post-test dikenal pula sebagai tes akhir (*al-Imtihan al-Niha'iy*). Tes akhir dilakukan dilakukan pada akhir pembelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting dapat dikuasai oleh peserta didik atau belum, dengan kata lain tes akhir digunakan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran Pendidikan agama islam.

Isi dari tes akhir adalah pelajaran-pelajaran pokok yang telah diajarkan kepada peserta didik. Tes akhir biasanya dibuat sama dengan soal pada tes awal (*pretest*). Adapun hasil post test terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*

Tabel 4.9

Nilai post test kelas eksperimen (IVA)

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Adi Septian	75
2	Alek Kurniawan	70
3	Amell Pramita Angely	80
4	Ardi Sulistian	75
5	Arif Rafy Padlu Rahman	70
6	Debora Ratna Pratiwi	70
7	Depuja Amel Sabilta	75
8	Esterjanuasi	70
9	Hevi Puji Rahayu	65
10	Intan Hapiza	80
11	Jesyicka Aulia Putri	75
12	Muhammad Hayqal	70
13	Nadila Candra Dewi	75
14	Nesta Aliya Putri	70
15	Putri Jelita	75
16	Rara Cahaya Mawadda	90
17	Rayhan Wildan Al Fajri	95
18	Revalino Lean Akbar	60
19	Zahra Nabilla Putri	85
20	Zevanya Deny	70
	Jumlah	1495
	Rata-Rata	74.75

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi guna mencari mean rata-rata, adapun tabulasi perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10

Perhitungan mean post test siswa kelas eksperimen siswa kelas eksperimen

frekuensi	post test	
	X	Fx
20	0	0
25	0	0
30	0	0
35	0	0
40	0	0
45	0	0
50	0	0
55	0	0
60	1	60
65	1	65
70	7	490
75	6	450
80	2	160
85	1	85
90	1	90
95	1	95
Jumlah	20	1495

Berdasarkan tabel tersebut, didapatkan hasil F_x dan N untuk mencari nilai rata-rata (*mean*). Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata adalah:

$$\text{Mean post test : } X = \sum \frac{Fx}{N} = \frac{1495}{20} = 74.75$$

Tabel 4.11

Kemampuan post test siswa kelas IV A

X	x ²	X	x ²
75	5625	0.25	0.0625
70	4900	-4.75	22.5625
80	6400	5.25	27.5625
75	5625	0.25	0.0625
70	4900	-4.75	22.5625
70	4900	-4.75	22.5625
75	5625	0.25	0.0625
70	4900	-4.75	22.5625
65	4225	-9.75	95.0625
80	6400	5.25	27.5625
75	5625	0.25	0.0625
70	4900	-4.75	22.5625
75	5625	0.25	0.0625
70	4900	-4.75	22.5625
75	5625	0.25	0.0625
90	8100	15.25	232.563
95	9025	20.25	410.063
60	3600	-14.75	217.563
85	7225	10.25	105.063
70	4900	-4.75	22.5625
1495	113025	0	1273.75

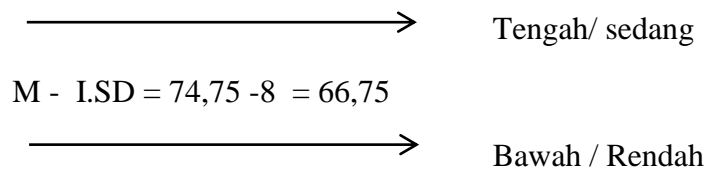
Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, dengan mean rata-rata 74,75. Adapun standar deviasi perhitungannya sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} = \sqrt{\frac{1273,75}{20}} = \sqrt{63.6875} = 7,98044 = 8$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/ Tinggi

$$M + I.SD = 74,75 + 8 = 82,75$$



Tabel 4.12

Frekuensi hasil belajar pretest siswa kelas IV A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	82,75 Keatas	Atas/ Tinggi	3	15
2	66,75 – 82,75	Tengah/ Sedang	15	75
3	66,75 Kebawah	Bawah / Rendah	2	10
Jumlah			20	100%

Dari analisis diatas, dapat diketahui bahwa pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang menerima penerapan model pembelajaran *teams game tournament*, terdapat 3 siswa dikelompok atas/tinggi (persentase sebanyak 15%), 15 siswa di kelompok tengah/sedang (persentase sebanyak 75%) , dan 2 siswa dikelompok bawah/rendah (25%).

- b. Kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *team games tournamen*

Tabel 4.13

Nilai post test kelas kontrol (IVB)

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Chinera Desta	80
2	Deliya Novalent	75
3	Egi Saputra	35

4	Ekik Relang Mulia	55
5	Erland Jayadi	25
6	Ervin Pramana	55
7	Habibah Yani	45
8	Murni Maya Wati	80
9	Nadia Anjani	85
10	Najwa Agnesia	50
11	Nindya Tri	80
12	Nur Hasanah	80
13	Ragil Tri Hidayanti	80
14	Rizwan Azril	60
15	Shelvia Maya Ningsih	85
16	Viktha Azhari	50
17	Wijaya Geofani	60
18	Zevi Ocha	75
19	Septiani	90
20	Rafa	60
	Jumlah	1305
	Rata-Rata	65.25

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi guna mencari mean rata-rata, adapun tabulasi perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.14

Perhitungan mean post test siswa kelas kontrol siswa kelas IV B

frekuensi	<i>post test</i>	
	X	Fx
20	0	0
25	1	25
30	0	0
35	1	35
40	0	0
45	1	45
50	2	100

55	2	110
60	3	180
65	0	0
70	0	0
75	2	150
80	5	400
85	2	170
90	1	90
95	0	0
Jumlah	20	1305

Berdasarkan tabel tersebut, didapatkan hasil $\sum Fx$ dan N untuk mencari nilai rata-rata (*mean*). Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata adalah:

$$\text{Mean post test : } \quad X = \sum \frac{Fx}{N} = \frac{1305}{20} = 65,25$$

Tabel 4.15

Kemampuan post test siswa kelas IV B

X	x ²	x	x ²
80	6400	14.75	217.5625
75	5625	9.75	95.0625
35	1225	-30.25	915.0625
55	3025	-10.25	105.0625
25	625	-40.25	1620.063
55	3025	-10.25	105.0625
45	2025	-20.25	410.0625
80	6400	14.75	217.5625
85	7225	19.75	390.0625
50	2500	-15.25	232.5625
80	6400	14.75	217.5625

80	6400	14.75	217.5625
80	6400	14.75	217.5625
60	3600	-5.25	27.5625
85	7225	19.75	390.0625
50	2500	-15.25	232.5625
60	3600	-5.25	27.5625
75	5625	9.75	95.0625
90	8100	24.75	612.5625
60	3600	-5.25	27.5625
1305	91525	0	6373.75

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, dengan mean rata-rata 65,25. Adapun standar deviasi perhitungannya sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} = \sqrt{\frac{6373,75}{20}} = \sqrt{318,6875} = 17,8511 = 18$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/ Tinggi} \\ M + I.SD = 65,25 + 18 = 83,25 \\ \longrightarrow \text{Tengah/ sedang} \\ M - I.SD = 65,25 - 18 = 47,25 \\ \longrightarrow \text{Bawah / Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.16

Frekuensi hasil belajar pretest siswa kelas IV A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	83,25 Keatas	Atas/ Tinggi	3	15
2	47,25– 83,25	Tengah/ Sedang	14	70
3	47,25 Kebawah	Bawah / Rendah	3	15

Jumlah		20	100%
--------	--	----	------

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A, terdapat 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 14 siswa di kelompok tengah/sedang, dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (15%).

3. NORMALITAS DAN HOMOGENITAS

a. Normalitas data terhadap uji X

1) Uji normalitas distribusi data (X)

a) Menentukan skor

$$\text{Skor besar} = 95$$

$$\text{Skor kecil} = 60$$

b) Menentukan rentang (R)

$$R = 95 - 60 = 35$$

c) Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{BK} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 20 \\ &= 1 + 3,3 (1,301) \\ &= 1 + 4,2933 \\ &= 5,2933 = 5 \end{aligned}$$

d) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{35}{5} = 7$$

Tabel 4.17

Tabel penolong untuk pengujian normalitas data Hasil belajar pretest PAI Kelas

IV A yang menggunakan metode pembelajaran *teams game tournament* (TGT)

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi ²	FXi	FXi ²
1	60-66	2	63	3969	126	15876
2	67-73	7	70	4900	490	240100
3	74-80	8	77	5929	616	379456
4	81-87	1	84	7056	84	7056
5	88-95	2	91	8281	182	33124
		20	385	30135	1498	675612

e) Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1498}{20} = 74,9$$

f) Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum FXi^2 - (FXi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{20 \times 675612 - (1498)^2}{20(20-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{13512240 - 2244004}{20(19)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{11268236}{380}}$$

$$S = \sqrt{29653,2526} = 172,2011 = 172$$

g) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

- (1) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas

interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan 59,5 / 66,5/ 73,5
/ 80,5/ 88,5/ 95,5

- (2) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{banyak kelas-x}}{s}$$

$$Z1 = \frac{59,5-74,9}{172} = \frac{-15,4}{172} = -0,080$$

$$Z2 = \frac{66,5 -74,9}{172} = \frac{-8,4}{172} = -0,040$$

$$Z3 = \frac{73,5-74,9}{172} = \frac{-1,4}{172} = 0,008$$

$$Z4 = \frac{80,5-74,9}{172} = \frac{5,6}{172} = 0,030$$

$$Z5 = \frac{88,5-80,5}{172} = \frac{8}{172} = 0,040$$

$$Z6 = \frac{95,5-74,9}{172} = \frac{21}{172} = 0,120$$

- (3) Mencari luas 0-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,0319 / 0,0160 / 0,0000 / 0,0120 / 0,0160/ 0,0438

- (4) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua dan seterusnya, kecuali angka pada baris tengah yang ditambahkan.

$$0,0319 - 0,0160 = 0,0159$$

$$0,0160 - 0,0000 = 0,0160$$

$$0,000 + 0,0120 = 0,0120$$

$$0,0120 - 0,0160 = 0,0040$$

$$0,0160 - 0,0438 = 0,0278$$

(5) Mencari frekuensi yang diharapkan (F_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n = 20$)

$$0,0159 \times 20 = 3,1800$$

$$0,0160 \times 20 = 3,2000$$

$$0,0120 \times 20 = 0,2400$$

$$0,0040 \times 20 = 0,8000$$

$$0,0278 \times 20 = 0,5560$$

Tabel 4.18

Frekuensi yang diharapkan dari hasil pengamatan (F_o) untuk variabel X

NO	Batas kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	fe	fo
1	59,5	0,080	0,0319	0,0159	31,800	2
2	66,5	0,040	0,0160	0,0160	3,2000	7
3	73,5	0,008	0,0000	0,0120	0,2400	8
4	80,5	0,030	0,0120	0,0040	0,8000	1
5	87,5	0,040	0,0160	0,0278	0,5560	2
6	95,5	0,120	0,0438			

Mencari chi kuadrat (X^2) DENGAN RUMUS :

$$X^2 = \sum_l^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

$$X^2 = \frac{(-1,18)^2}{3,1800} + \frac{(3,800)^2}{3,2000} + \frac{(7,76)^2}{0,2400} + \frac{(0,2)^2}{0,8000} + \frac{(1,444)^2}{0,5560}$$

$$X^2 = 0,436 + 4,512 + 0,050 + 3,750$$

$$X^2 = 8,748$$

Selanjutnya membandingkan nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) = $k-1 = 5-1 = 4$ maka diperoleh X^2_{tabel} pada signifikan 5% sebesar 9,488 dan diperoleh X^2_{hitung} 8,748. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel} = 8,748 < 9,488$. Maka data variabel hasil belajar siswa kelas IV A adalah berdistribusi normal.

2) Uji normalitas distribusi data (Y)

a) Menentukan skor

$$\text{Skor besar} = 90$$

$$\text{Skor kecil} = 25$$

b) Menentukan rentang (R)

$$R = 90 - 25 = 65$$

c) Menentukan banyak kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 20$$

$$= 1 + 3,3 (1,301)$$

$$= 1 + 4,2933$$

$$= 5,2933 = 5$$

d) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{65}{5} = 13$$

Tabel 4.19

Tabel penolong untuk pengujian normalitas data

Hasil belajar pretest PAI Kelas IV B yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

No	kelas interval	F	xi	xi ²	Fxi	fxi ²
1	25-37	2	31	961	62	3844
2	38-50	3	44	1936	132	17424
3	51-63	5	57	3249	285	81225
4	64-76	2	70	4900	140	19600
5	77-90	8	83	6889	664	440896
		20	285	17935	1283	562989

e) Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1283}{20} = 64,15$$

f) Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum Fxi^2 - (Fxi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{20 \times 562989 - (1283)^2}{20(20-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{11259780 - 1646089}{20(19)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{9613691}{380}}$$

$$S = \sqrt{25299,18} = 159,05 = 159$$

g) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

(1) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan 24,5 / 37,5 / 50,5 / 63,5 / 76,5 / 90,5

(2) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{24,5 - 64,1}{159} = \frac{-39,6}{159} = -0,249$$

$$Z_2 = \frac{37,5 - 64,1}{159} = \frac{-26,6}{159} = -0,167$$

$$Z_3 = \frac{50,5 - 64,1}{159} = \frac{-13,6}{159} = -0,085$$

$$Z_4 = \frac{63,5 - 64,1}{159} = \frac{-0,6}{159} = -0,003$$

$$Z5 = \frac{76,5-64,1}{159} = \frac{12,4}{159} = 0,077$$

$$Z6 = \frac{90,5-64,1}{159} = \frac{26,4}{159} = 0,166$$

(3) Mencari luas 0-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,0948 / 0,0636 / 0,0319 / 0,0000 / 0,0279 / 0,0636

(4) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua dan seterusnya, kecuali angka pada baris tengah yang ditambahkan.

$$0,0948 - 0,0636 = 0,0312$$

$$0,0636 - 0,0319 = 0,0317$$

$$0,0319 + 0,0000 = -0,0319$$

$$0,0000 - 0,0279 = -0,0279$$

$$0,0279 - 0,0636 = -0,0357$$

(5) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n = 20)

$$0,0312 \times 20 = 0,624$$

$$0,0317 \times 20 = 0,274$$

$$-0,0319 \times 20 = -0,634$$

$$-0,0279 \times 20 = -0,558$$

$$-0,0357 \times 20 = -0,714$$

Tabel 4.20

Frekuensi yang diharapkan dari hasil pengamatan (F_o) untuk variabel Y

No	Batas kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	24,5	-0,249	0,0948	0,0312	0,624	2
2	37,5	-0,167	0,0636	0,0317	2,740	3
3	50,5	-0,085	0,0319	0,0319	6,340	8
4	63,5	-0,003	0,0000	0,0279	0,558	1
5	76,5	0,077	0,0279	0,0357	0,714	2
6	90,5	0,166	0,0636			

Mencari chi kuadrat (X^2) dengan rumus :

$$X^2 = \sum_1^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

$$X^2 = \frac{(1,376)^2}{0,624} + \frac{(0,260)^2}{2,740} + \frac{(1,660)^2}{6,340} + \frac{(0,442)^2}{0,558} + \frac{(1,286)^2}{0,714}$$

$$X^2 = 3,034 + 0,024 + 0,434 + 0,350 + 2,316$$

$$X^2 = 6,158.$$

Selanjutnya membandingkan nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) = $k-1 = 5-1 = 4$ maka diperoleh X^2_{tabel} pada signifikan 5% sebesar 9,488 dan diperoleh X^2_{hitung} 6,158. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel} = 6,158 < 9,488$. Maka data variabel hasil belajar siswa kelas IV B adalah berdistribusi normal.

b. Homogenitas

Bila dilihat dari rata-rata kemampuan pretest keduanya, kelas IVA memperoleh nilai rata-rata 62,25 sedangkan kelas IVB memperoleh nilai rata-rata 58 maka dapat dikatakan kemampuan kedua kelas adalahimbang atau sama. Untuk lebih membuktikannya maka dilakukan uji homogenitas dengan uji “F”. Sebelum menentukan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team games tournament*.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok bersifat homogen atau tidak, sehingga diketahui bahwa kemampuan kedua kelas sama dan bisa dijadikan sebagai sampel penelitian.

1) Mencari varians (s_1^2) Kelas Eksperimen

$$s_1^2 = \frac{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{N(N-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{20(91525) - (1305)^2}{20(20-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{1830500 - 1703025}{20(20-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{127475}{380}$$

$$s_1^2 = 335,46$$

$$S_1 = \sqrt{335,46}$$

$$S_1 = 18,31$$

2) Mencari varians (s_1^2) Kelas kontrol

$$s_1^2 = \frac{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{N(N-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{20(80875) - (1245)^2}{20(20-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{1617500 - 1550025}{20(20-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{67475}{380}$$

$$s_1^2 = 177,56$$

$$S_1 = \sqrt{177,56}$$

$$S_1 = 13,32$$

3) Mencari homogenitas terhadap uji (F)

$$F = \frac{S_1 B}{S_1 K}$$

$$F = \frac{18,31}{13,32}$$

$$F = 1,37$$

Berdasarkan hasil perhitungan, kemampuan pretest kelas IV A adalah 18,31 sedangkan kelas IV B sebagai kelas control adalah 13,32. Dalam perhitungan uji “F” diperoleh $F_{hitung} = 1,37$ untuk pembilang $n-1 = 20 - 1 = 19$. Sedangkan untuk pembilang $n-1 = 20-1 = 19$. Diperoleh F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ adalah $F = 2,16$. Sehingga berlaku ketentuan yakni bila harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_h \leq F_t$), maka H_0

diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti varian homogen.²⁵

Berdasarkan hasil hitung ternyata F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel}

($1,37 \leq 2,16$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok varian data homogen sehingga dapat dijadikan sampel penelitian.

4. Analisis data

Untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah tentang pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan islam di SDN 27 Taba Lagan Bengkulu Tengah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21

Hasil belajar siswa kelas eksperimen (X) dan control (Y) Hasil *posttest*

No	X	Y	X	X^2	Y	Y^2
1	75	80	0.25	5625	14.75	6400
2	70	75	-4.75	4900	9.75	5625
3	80	35	5.25	6400	-30.25	1225
4	75	55	0.25	5625	-10.25	3025
5	70	25	-4.75	4900	-40.25	625
6	70	55	-4.75	4900	-10.25	3025
7	75	45	0.25	5625	-20.25	2025
8	70	80	-4.75	4900	14.75	6400
9	65	85	-9.75	4225	19.75	7225
10	80	50	5.25	6400	-15.25	2500
11	75	80	0.25	5625	14.75	6400
12	70	80	-4.75	4900	14.75	6400
13	75	80	0.25	5625	14.75	6400

14	70	60	-4.75	4900	-5.25	3600
15	75	85	0.25	5625	19.75	7225
16	90	50	15.25	8100	-15.25	2500
17	95	60	20.25	9025	-5.25	3600
18	60	75	-14.75	3600	9.75	5625
19	85	90	10.25	7225	24.75	8100
20	70	60	-4.75	4900	-5.25	3600
	1495	1305	0	113025	0	91525

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan kedalam rumus perhitungan test “t”, dengan langkah awal yaitu mencari mean X dan Y. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

- a. Mencari mean variabel X

$$\text{Mean } X_1 = \frac{F_x}{N} = \frac{1495}{20} = 74,75$$

- b. Mencari mean variabel Y

$$\text{Mean Mean } Y_1 = \frac{F_x}{N} = \frac{1305}{20} = 65,25$$

- c. Mencari standar deviasi nilai variabel X dan variabel Y

- 1) Mencari standar deviasi nilai variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} = \sqrt{\frac{113025}{20}} = \sqrt{5651,25} = 75,175$$

- 2) Mencari standar deviasi nilai variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} = \sqrt{\frac{91525}{20}} = \sqrt{4576,25} = 67,648$$

- d. Mencari variabel X dan Y

- 1) Mencari varian keterampilan belajar siswa kelas IV A yang menggunakan model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) (variabel X)

$$S1^2 = \frac{N \sum X^2 - (X)^2}{N(N-1)} = \frac{20(113025) - (1495)^2}{20(20-1)} = \frac{2260500 - 2235025}{20(20-1)}$$

$$S1^2 = \frac{25475}{380} = 67,03$$

$$S1 = \sqrt{67,03}$$

$$S1 = 8,18$$

- 2) Mencari varian keterampilan belajar siswa kelas IV B tanpa menggunakan model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) (variabel Y)

$$S1^2 = \frac{N \sum X^2 - (X)^2}{N(N-1)} = \frac{20(91525) - (1305)^2}{20(20-1)} = \frac{1830500 - 1703025}{20(20-1)}$$

$$S1^2 = \frac{21475}{380} = 56,51$$

$$S1 = \sqrt{56,51}$$

$$S1 = 7,51$$

- 3) Mencari interpretasi terhadap uji t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S1^2}{N} + \frac{S1^2}{N}}}$$

$$T = \frac{74,75 - 65,25}{\sqrt{\frac{75,175}{20} + \frac{67,648}{20}}}$$

$$T = \frac{9,5}{\sqrt{\frac{75,175}{20} + \frac{67,648}{20}}}$$

$$T = \frac{9,5}{\sqrt{3,75 + 3,38}}$$

$$T = \frac{9,5}{\sqrt{7,13}}$$

$$T = \frac{9,5}{2,67} = 3,55$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu nilai df.

Sementara untuk mengetahui nilai, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$df = (N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 38.$$

Berdasarkan perhitungan tersebut apabila dikonsultasikan pada tabel df 46 pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,55 > 2,021$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah.

C. Pembahasan

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung menjadi guru pendidikan agama islam dikelas IV A tentang materi beriman kepada malaikat Allah. Siswa kelas IV A sebagai objek yang berjumlah 20 orang siswa yang diberikan perlakuan

berupa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan siswa kelas IV B sebagai objek yang diberi perlakuan tanpa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Sebelum dilakukan perlakuan diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan materi yang diujikan. Dalam mengerjakan *pretest* ini, siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal yang telah disediakan sesuai dengan pengetahuan dasar dan kemampuan seadanya sebelum dilakukan proses pembelajaran oleh guru pendidikan agama Islam. Adapun perolehan dari pelaksanaan *pretest* ini berupa nilai rata-rata kelas IV A 62,25 yakni dan kelas IV B dengan nilai rata-rata 58 lalu ditentukan kategori atas, tengah, dan bawah untuk menentukan kondisi kelas model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan kelas tanpa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Bila dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest*, kedua kelas tidak memiliki perbedaan yang terlalu signifikan. Untuk membuktikan apakah prestasi *pretest* kedua kelompok bersifat homogen atau tidak, maka dilakukan uji varians (homogenitas). Dari uji homogenitas (uji F) diperoleh hasil F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,37 \leq 2,16$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok varian data homogen sehingga dapat dijadikan sampel penelitian.

Setelah hasil *pretest* dilakukan uji normalitas. Perhitungan uji normalitas dengan cara membandingkan nilai X_{hitung} dengan X_{tabel} pada taraf signifikansi (dk) dengan derajat 5%. Berdasarkan uji normalitas data X diperoleh hasil

hitung $X^2 = 8,748$. Sedangkan untuk uji normalitas data Y diperoleh hasil hitung = 6,158. Dari hasil tersebut, ternyata hasil hitung variabel X dan Y memiliki X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} . Maka data hasil pretest bersifat normal. Setelah kemampuan pretest diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai kelas kontrol.

Setelah pembelajaran dilakukan, langkah selanjutnya adalah memberikan soal posttest, yakni soal yang sama pada soal pretest. Sehingga diperoleh hasil belajar dari post test pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu 74,75. Frekuensi hasil belajar siswa dikelas eksperimen adalah 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 15 siswa dikelompok tengah/ sedang (75%), dan 2 siswa dikelompok bawah/rendah (10%). Sedangkan hasil belajar dari post test pada kelas IV B sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 65,25. Frekuensi hasil belajar siswa dikelas eksperimen adalah 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 14 siswa dikelompok tengah/ sedang (70%), dan 2 siswa dikelompok bawah/rendah (15%).

Untuk lebih membuktikan perbandingan tersebut dilakukan uji "t". Pada hasil pengujian uji "t" diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,55$. Sebelum

dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu nilai df. Sementara untuk mengetahui nilai df, dapat digunakan rumus sebagai berikut: $df = (N_1 + N_2) - 2 = (20+20) - 2 = 38$. Berdasarkan perhitungan tersebut apabila dikonsultasikan pada tabel df 46 pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,021 > 3,55$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah. Hasil ini didukung oleh beberapa teori diantaranya : penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan semangat dan motivasi dalam membuat tugas yang diberikan dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.²⁶

Sedangkan hipotesis nihil (h_0) dalam penelitian ini ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada SDN 27 Bengkulu Tengah hasil ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik dan mudah dimengerti oleh para siswa yang kemudian berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.²⁷

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran

²⁶Zakiah darajat , Metodik Khusus PAI, (Jakarta ,bumi aksara , 2011) h.289

²⁷Agus Suprijono, *cooperative learning*, (Yogyakarta, PT Pustaka Pelajar, 2011) h.30

team games tournament (TGT) dapat merangsang daya saing dan kekompakan anak dalam saling membantu memahami materi pembelajaran. Suasana kelas terasa lebih aktif dan peserta didik terlihat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SDN 27 Taba Lagan kabupaten Bengkulu tengah. Hal ini dapat dilihat dari t_{hitung} yang diperoleh adalah 3,55 sedangkan t_{tabel} memiliki nilai 2,021. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat diketahui jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian hipotesis kerja dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif dan peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan secara maksimal dalam pembelajaran pendidikan agama Islam maupun mata pelajaran lainnya.
2. Bagi peserta didik hendaknya selalu memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan seksama dan meningkatkan motivasi belajarnya agar hasil yang diperoleh menjadi lebih baik.

3. Bagi peneliti agar bisa melakukan penelitian dengan metode lainnya dan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afita, Musrifoh. 2015. Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas Vb Mi Muhammadiyah Purbalingga Tahun 2014/2015 Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah Iain Purwokerto Dan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Altabrany, Trianto Ibnu Badar. 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif. Progresif. Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Amin, Alfauzan. 2015. *Metode dan Model Pembelajaran Agama Islam*. Bengkulu: IAIN Bengkulu press
- Anitah, Sri. 2008. *Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aryawidani, Novan. 2012. *Pendidikan Karakter dan Kepramukaan*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Azwar, Saifuddin. 2008. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung : Diponegoro.
- Husamah dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jhon W, Creswell.. 2008. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- M.Arifin. 2016. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahfud Dkk. 2015. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multiteknik*. Yogyakarta: Depublish.
- Perundangan tentang kurikulum sistem pendidikan nasional 2013*. 2013. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Yustisia.
- Prastowo, Andi. 2012. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ramayulis. 2014. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Riduwan. 2018. *Dasar- Dasar Statistika*. Bandung: Alvabeta cv.

- Romanda, Adang. 2016. Penerapan Metode *Teams Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di Mi Al- Fajar Pringsewu Tahun 2016/2017 Skripsi S1 : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Said Hamid, Hasan. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung. Nusa Media.
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alvabeta cv.
- Suprijono, Agus. 2017. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syafe'I, Rachmat. 2000. *Al-Hadis Aqidah Akhlak, Sosial, dan Hukum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta CV.
- Umar, Bukhori. 2012. *Hadis Tarbawi* . Jakarta: Amzah.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, Hisyam. Bermawy Munthe. Sekar Ayu Aryani. 2018. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center For Teaching Staff Development.