

**PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(TGT) MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
PAI KELAS VII DI SMP AL-AMIN PALANGKA RAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
**Tulus Widiyanto**  
1401111828

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALANGKA RAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN TARBIYAH  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
TAHUN 1440 H / 2019 M**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tulus Widiyanto

NIM : 140 1111 828

Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul **“PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP AL-AMIN PALANGKA RAYA”** adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi ini dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 30 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan,



  
**Tulus Widiyanto**  
NIM. 140 1111 828

**NOTA DINAS**

Hal: **Mohon Diujikan Skripsi**  
An. **Siti Nurjannah**

Palangka Raya, 30 Juli 2019

Kepada,  
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah  
FTIK IAIN Palangka Raya  
di-  
Palangka Raya

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : **Tulus Widiyanto**

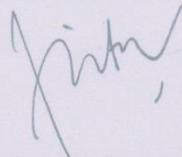
NIM : **140 1111 828**

Judul : **PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI  
KELAS VII DI SMP AL-AMIN PALANGKA RAYA**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I,



**Dr. Tutut Sholihah, M. Pd**  
NIP. 19581112 198503 2 001

Pembimbing II,



**Abdul Azis, M. Pd**  
NIP. 19760807 200003 1 004

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP AL-AMIN PALANGKA RAYA

Nama : Tulus Widiyanto  
NIM : 140 1111 818  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : Strata 1 (S1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

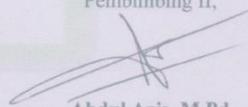
Palangka Raya, 30 Juli 2019

Pembimbing I,



Dr. Tutut Sholihah, M. Pd  
NIP. 19581112 198503 2 001

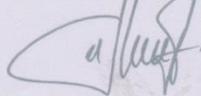
Pembimbing II,



Abdul Azis, M. Pd  
NIP. 19760807 200003 1 004

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M. Pd  
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



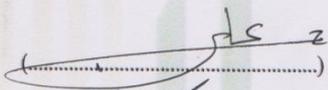
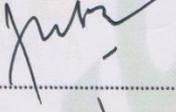
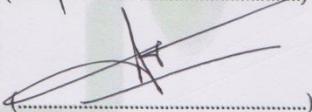
Sri Hikayati, MA  
NIP. 19720929 199803 2 002

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Melalui Permainan Cerdas Cermat Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP Al-Amin Palangka Raya** Oleh Tulus Widiyanto, NIM 1401111828 telah dimunaqasyahkan Pada Tim Munaqasyah Skripsi FTIK Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya Pada :

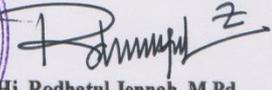
Hari : Selasa  
Tanggal : 12 dzulhijah 1440 H  
13 Agustus 2019  
Palangka Raya, 19 Agustus 2019

### Tim Penguji:

1. Sri Hidayati, M.A  
(Ketua Sidang/Penguji)  (.....)
2. Ali Iskandar Zulkarnain, M.Pd  
(Penguji Utama)  (.....)
3. Dr. Tutut Sholihah, M. Pd  
(Penguji)  (.....)
4. H. Abdul Azis, M.Pd  
(Sekretaris/Penguji)  (.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keagamaan IAIN Palangka Raya,



  
**Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**  
NIP. 19671003 199303 2 001

**PENERAPAN MODEL *TEMAS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MELALUI  
PEMAINAN CERDAS CERMAT DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP AL-AMIN  
PALANGKA RAYA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertolak dari pembelajaran mata pelajaran PAI di SMP Al-Amin Palangka Raya yang sudah menggunakan kurikulum 13 di dalam proses pembelajaran dan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Guru diharapkan dapat membuat pembelajaran yang membentuk peserta didik berperan aktif dalam pelaksanaan belajar mengajar di dasari dari UU no. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa: didalam pendidikan dapat mewujudkan suasana pembelajaran siswa secara aktif. Dengan banyaknya startegi, motode, dan model yang dapat di terapkan dalam pembelajaranyang sesuai dengan kurikulum 13 maka peneliti memilih salah satunya yaitu Model *teams games tournamen* (TGT) yang ingin peneliti terapkan di SMP Al-Amin Palangka Raya.

Rumusan masalah penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana. 1) Penerapan Model *Teams Gemas Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya? 2) Peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI setelah diterapkan Model *Teams Gemas Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?

Penelitian ini menggunakan metodologi *pra-exsperimantal*, desain penelitian menggunakan tes awal dan tes akhir (*the one pretest-posttest*), subjek penelitian adalah guru mata pelajaran PAI dan siswa serta kepala sekolah sebagai informasi tambahan. untuk valiabel penelitian ada 2 yaitu X pembelajaran model TGT dan Y peningkatan hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar (THB) dan dengan uji N-Gain serta Didukung dengan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan dari tiga kali pertemuan bahwa dalam pembelajaran PAI dengan adanya pemanfaat model TGT dapat membuat siswa aktif dan dapat membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi PAI serta membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dengan nila rata-rata dari setiap pertemuan menunjukkan skor 0,81 untuk pertemuan pertama,, 0,91 pertemuan kedua,dan 1,68 pertemuan ketiga. dari peningkatan hasil belajar dinyatakan sangat baik apabila nilai  $\geq 0,7$ peningkatan yang sangat baik ini yang menjadi acuan peneliti menyatakan bahwa dalam penelitian dengan menggunakan model TGT melalui permainan cerdas cermat sudah berjalan sangat baik.

Kata kunci: Model TGT dan Peningkatan hasil belajar.

**THE IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT  
(TGT) MODEL THROUGH QUIZ GAME IN IMPROVING STUDENT  
LEARNING RESULTS OF PAI SUBJECTS IN CLASS VII OF AL-AMIN  
JUNIOR HIGH SCHOOL IN PALANGKA RAYA.**

**ABSTRACT**

This research starts from Islamic subject learning at Al-Amin Junior High School in Palangka Raya, which has used Curriculum 13 in the learning process and along with the development of an increasingly advanced era. Teachers are expected to be able to make learning that forms students play an active role in the implementation of teaching and learning based on Law no. 20 of 2003 article 1 section 1 of the the National education system states that: in education can realize the atmosphere of student learning actively. With the many strategies, methods, and models that can be applied in learning according to curriculum 13, the researcher choose the Team Games Tournament (TGT) model that researcher want to apply at Al-Amin Junior High School in Palangka Raya.

The research problem this research is to found out. 1) Application of the Teams Games Tournament Model (TGT) through quiz games in improving learning outcomes of PAI subjects in class VII of Al-Amin Palangka Raya Junior High School? 2) Improving students learning outcomes of PAI subject after applying the Teams Games Tournament (TGT) model through quiz game in class VII of Al-Amin Junior High School in Palangka Raya? With the material of Hijrah to Madinah a proud story.

This research uses descriptive qualitative method, the research design uses the initial test and the final test (the one pretest-posttest), the subject of this research is the PAI subject teacher, students as well as the principal as additional information for the study variables, there are 2 the X learning TGT model and the Y improvement of learning outcomes Data collection techniques using observation sheets, learning achievement tests (THB) and with the N-Gain test and supported by observation data, interviews, and documentation.

Based on three meetings that the learning of PAI with the use of the TGT model can make students active and can make teachers more easily deliver PAI material and make students not bored in ongoing learning. This can be see from the increase in student learning outcomes with an average value of each meeting showing a score of 0.81 for the first meeting, 0.91, the second meeting, and 1.68 the third meeting. from an increase in learning outcomes is stated to be very good if the value > 0.7 is a very good improvement which is a reference the researcher states that in research using the TGT model through intelligent play games has been going very well.

**Key Word :Team games tournament (TGT) model, Improving learning result**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Rabb semesta alam dan isinya. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan dan keikhlasan-Nya sehingga pada kesempatan kali ini dari sekian banyak kesempatan yang sudah diberikan-Nya. Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Penulis sangat menyadari dalam penulisan skripsi ini, tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dihadapi, baik yang menyangkut pengaturan waktu, pengumpulan bahan-bahan (data) maupun pembiayaan dan lain sebagainya. Namun berkat kesungguhan hati dan kerja keras disertai motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, maka segala kesulitan dan hambatan itu dapat diatasi dengan sebaik-baiknya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal Insya Allah.

Tanpa mengurangi penghargaan dan terimakasih, secara khusus penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan atas terselesaikannya skripsi ini, yaitu kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
2. Ibu Dr. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Ibu Dr.Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu proses akademik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Sri Hidayati, MA Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Palangka Raya yang telah memberi izin dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu, Dr. Tutut Sholihah, M.Pd Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu disela-sela kesibukannya, memberi pengarahan dengan ikhlas dan kesabaran membimbing penulis hingga akhir penulisan.

6. Bapak Abdul Azis, M.Pd Dosen pembimbing II yang dengan keikhlasan dan kesabaran membimbing penulis hingga akhir penulisan.
7. Ibu kepala sekolah Dina Mikawati, S.Pd, SMP Al-Amin Palangka Raya atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian ini. Di akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan pada umumnya. Amin.

Palangka Raya, 16 Agustus 2019  
Penulis,

Tulus Widiyanto

## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجِدْهُمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝ ١٢٥

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.(Q.S An-Nahl Ayat 125)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, kehadiran Allah SWT atas rahmat dan ridonya adalah tugas akhir Skripsi ini dapat diselesaikan. Ku persembahkan skripsi ini teruntuk :

1. Kedua orang tuaku. Bapakku Tusiman Widodo, yang selalu dengan ikhlas menasehati, mendo'akan anakmu ini dan selalu memberikan semangat disaat anakmu ini sedang tertatih-tatih. Ibuku yang sangat-ku cintai Wati ibu yang selalu ada disaat aku membutuhkan kasih sayangmu tanpa lelah memberi semangat kepada-ku senantiasa mendo'akan anak mu ini dengan keikhlasan kepada anak-mu ini. Terimakasih untuk kedua orang tuaku atas pengorbanan yang diberikan kepada ku tidak banyak yang bisa anak mu ini berikan kepadamu. Atas segala dorongan dan do'amulah anak-mu bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak ku dan adik ku Desy Ariyanti, S.Pd dan Tri Widiyastuti, terimakasih atas segala nasehat-nasehat, motivasi yang diberikan kepada-ku dan do'a yang dipanjatkan selalu untuk diri-ku.
3. Sahabat-sahabat yang selalu ada disaat diri-ku membutuhkan bantuan mu. Trimakasih banyak atas dukungan, nasehat, dan do'a yang diberikan kepada diri-ku

Trimakasih kepada kedua orang tua ku, kakak dan adek ku, dan kepada sahabat-sahabat ku semoga ilmu yang kita dapat dikampus IAIN Palangka Raya menjadi ilmu yang barokah dan bermanfaat buat orang banyak Aammiin ya robal alamin.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN ORSINALITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRCK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar belakang .....	1
B. Hasil penelitian sebelumnya.....	4
C. Fokus penelitian .....	8
D. Rumusan masalah.....	8
E. Tujuan penelitian.....	8
F. Manfaat penelitian.....	9
G. Definisi operasional.....	10
H. Sistematika penulisan .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Model Pembelajaran.....	12
1. pengertian model pembelajaran.....	12
2. ciri-ciri model pembelajaran.....	13
B. Model <i>Teams GamesTuonamen</i> (TGT).....	13
1. Pengertian Model (TGT) .....	13
2. Ciri-ciri Model (TGT) .....	15
3. Langkah-langkah Model (TGT) .....	15
4. Kekurangan dan kelebihan Model(TGT).....	17
C. Hasil Belajar .....	18
1. Pengertian hasil belajar.....	18
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	19
D. Permainan cerdas dan cermat .....	20
1. Definisi cerdas dan cermat.....	21
2. Prinsip-prinsip cerdas dan cermat.....	21
3. Cara menentukan kelompok .....	21
E. Materi SKI (Hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan) mata pelajaran PAI kelas VII .....	22
F. Kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.....	24
1. Kerangka Berpikir .....	24
2. Pertanyaan penelitian.....	25

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Metode dan alasan menggunakan metode.....	27
1. Metode penelitian .....	27
2. Desain penelitian .....	27
B. Tempat dan waktu penelitian .....	28
1. Lokasi penelitian.....	28
2. waktu penelitian.....	28
C. Subjek dan objek .....	28
D. Teknik pengumpulan data .....	28
E. Instrumen penelitian.....	29
F. Langkah-langkah pra-experimental.....	31
G. Kalibrasi instrumen.....	32
H. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
A. Gambaran umum lokasi Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian.....	42
1. Penerapan Model <i>Teams Gemas Tournament</i> (TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI.....	42
2. Peningkatan hasil belajar siswa Penerapan Model <i>Teams Gemas Tournament</i> (TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan.....	51
<b>BAB V PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Penerapan model <i>Teams games tournament</i> (TGT) melalui permainan cerdas cermat .....	55
B. Peningkatan hasil belajar siswa penerapan model TGT melalui permainan cerdas cermat .....	57
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kekurangan dan kelebihan model (TGT) .....	18
Tabel 2.2 KI dan KD mata pelajaran PAI .....	22
Tabel 3.1 Kriteria Validitas Instrumen.....	32
Tabel 3.2 hasil uji validitas instrumen .....	33
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	34
Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda .....	35
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Kesukaran .....	36
Tabel 4.1 Hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran PAI pertemuan pertama.....	51
Tabel 4.2 Hasil belajar siswa kelas VII matapelajaran PAI pertemuan kedua.....	52
Tabel 4.3 Hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran PAI pertemuan ketiga.....	53
Tabel 5.1 Rekapitulasi rata-rata hasil nilai mata pelajaran PAI pertemuan pertama .....	58
Tabel 5.2 Rekapitulasi hasil nilai mata pelajaran PAI pertemuan kedua.....	58
Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil nilai mata pelajaran PAI pertemuan ketiga.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rancana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	
Lampiran 2 Soal Tes Hasil Belajar Siswa.....	
Lampiran 3 Validasi Soal.....	
Lampiran 4 Lembar Observasi.....	
Lampiran 5 Jadwal Pelajaran .....	
Lampiran 6 SK Guru Mata Pelajaran PAI .....	
Lampiran 7 Foto Penelitian.....	
Lampiran 8 Administrasi Penelitian .....	
Lampiran 9 Riwayat Hidup Penulis .....	



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan suatu perkembangan oleh karena itu perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat terus menerus mendidik. Sebagai kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Baqqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Artinya: Dan dia mengajarkan kepada Adam AS nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!” (Kementerian Agama RI, 2010:6)

Dari ayat di atas surah Al-Baqqarah ayat ke-31 menjelaskan bahwa, proses pendidikan berlangsung dari Allah SWT (sebagai guru) kepada Adam AS (sebagai siswa). Adapun materi yang diajarkan pada proses pembelajaran berupa nama-nama segala sesuatu, termasuk nama-nama benda, yakni hukum-hukum alam yang terdapat di alam jagat raya, yang semuanya itu sebagai bukti adanya nama-nama atau tanda-tanda kekuasaan Allah SWT. Dari kesimpulan di atas bahwa dalam proses pendidikan itu dilakukan dengan adanya siswa sebagai

Peserta didik dan guru sebagai yang memberikan pemahaman ilmu kepada siswa. Di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya masyarakat, bangsa dan negara. (UU RI, 2003:4)

Dari pengertian pendidikan diatas menjelaskan bawah pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, imperatif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Rusman, 2017:62) Dengan demikian dalam proses pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatnya minat siswa ialah seorang guru.

Seorang guru dituntut untuk profesional dalam mengemban tugas sebagai pengajar. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dalam hal ini lebih menekankan guru berperan sebagai fasilitator dan yang mengarahkan Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajarnya sendiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia tanpa menjadikan guru sebagai sumber belajar yang utama (Supardi, 2013: 93). Menurut Mahmud, (2012:151) menjelaskan di dalam buku pengembangan profesi guru, bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam bentuk cetakan, video, format, perangkat lunak, atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru.

Guru Sangat berperan penting untuk melakukan terobosan dalam proses belajar mengajar di era zaman yang sudah mulai maju seperti ini dari segala aspek dalam pendidikan. Guru Dituntut mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kondisi siswa. Sekolah yang Akan di jadikan penelitian di SMP Al-Amin Palangka Raya yang dimana sekolah yang baru saja berdiri sekitar 5 tahun dan sudah meluluskan sebanyak 2 angkatan. Dalam sistem pembelajaran PAI di sekolah SMP Al-Amin Palangka Raya masih menerapkan metode ceramah dan penugasan (siswa di tugaskan mencatat materi yang telah di sampaikan). Memang metode ceramah dan penugasan akan selalu ada di setiap inovasi dalam proses pembelajaran. Sebaiknya Metode seperti ini tidak dilakukan di setiap mata pelajaran PAI akan tetapi harus menyesuaikan materi yang bisa diterapkan dengan ceramah dan penugasan serta metode, model, dan strategi lainnya agar dalam proses belajar mengajar tidak monoton. alasan guru lebih menggunakan metode ceramah disebabkan buku penunjang untuk siswa masih belum tersedia alasan yang diungkapkan guru tidak menutup kemungkinan dalam proses pembelajaran akan diterapkan inovasi karena di sekolah tersebut sudah menggunakan K13 apabila masih mengoptimalkan pembelajaran PAI di setiap mata pelajaran hanya dengan ceramah dan penugasan tidak menutup kemungkinan akan mempengaruhi kepada hasil belajar siswa sebagai mana informasi yang di dapat pada Nilai KKM siswa pada semester ganjil ditentukan untuk pembelajaran PAI yaitu 70. Dari nilai UTS yang mendapatkan nilai diatas KKM 8 siswa sedangkan 14 siswa masih belum mencapai KKM adapun rata-rata yang mencapai nilai KKM dengan persentase 33,3% dari 24 siswa kelas VII hal ini masih belum efektif dalam pembelajaran.

Alasan peneliti ingin menggunakan model *teams games tournament* melalui permainan cerdas dan cermat karena ingin membuat pembelajaran PAI lebih aktif agar siswa lebih memahami materi yang telah diajarkan. Semua ini tidak terlepas dari metode ceramah dan penugasan yang telah diterapkan oleh guru PAI selama ini dengan adanya inovasi dalam pembelajaran melalui model TGT diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih aktif. karena model TGT telah terbukti dapat membuat pembelajar lebih aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar hal ini akan lebih memudahkan guru dalam pembelajaran yang dimana telah menggunakan K13 adapun permainannya yang akan digunakan dalam penelitian ini akan menggunakan permainan cerdas dan cermat karena permainan cerdas dan cermat merupakan permainan kelompok yang dimana sesuai apabila digabungkan dengan model TGT sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa disaat pembelajaran dimulai. Permainan cerdas dan cermat tidak banyak membuang waktu dalam persiapannya cukup simpel dan mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran didukung dengan inovasi guru itu sendiri.

Berdasarkan fenomena permasalahan yang muncul maka peneliti perlu melakukan penelitian tentang **“PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP AL-AMIN PALANGKA RAYA”**

## **B. Hasil Penelitian sebelumnya**

Penelitian ini, melakukan kajian terhadap penelitian yang terdahulu untuk lebih memudahkan penelitian untuk mendalami kajian teori maupun langkah-langkah pembelajaran.

Telaah kepustakaan yang peneliti lakukan ada beberapa hasil penelitian yang relevan, diantaranya:

1. Penelitian sebelumnya tentang “upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII K kepada mata pelajaran yang diujikan Nasional melalui layanan bimbingan belajar dengan teknik cerdas cermat di SMPN 1 Mataram tahun pelajaran 2016/2017”. Sehingga peneliti ingin menggali informasi dari hasil penelitian pembelajar yang menggunakan teknik cerdas cermat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII K pada mata pelajaran yang diujikan Nasional melalui layanan bimbingan belajar dengan teknik cerdas cermat di SMPN 1 Mataram. Penelitian ini penulis mengambil lokasi di SMPN 1 Mataram kec, Sekar bela. Waktu penelitian selama 2 bulan dari bulan februari s/d April, waktu dan perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian tersebut pada semester 1 (satu) tahun pelajaran 2016/2017. Adapun subjek penelitian ini adalah kelas VIII K SMPN 1 Mataram tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa menjadi sampel penelitian adalah 41 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar, 8.67. Motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan layanan bimbingan belajar dengan teknik cerdas cermat menunjukkan kategori sederhana yaitu 71.67%. Motivasi dan hasil belajar siswa setelah layanan bimbingan belajar dengan teknik cerdas cermat adalah 88.81% yang selanjutnya di hitungan dengan menggunakan uji-t. Untuk nilai ujian Nasional menunjukkan bahwa hitung<tabel yaitu  $88.18 > 1.97$  (taraf signifikansi 5%). Dari hasil analisis data dalam penelitian ini dapat

disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa SMPN 1 Mataram meningkat. (Raudah, 2018:216).

Penelitian diatas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang Akan penulis lakukan. Perbedaannya adalah terletak pada objek penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh Siti Raudah lebih berfokus kepada pembinaan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam penggunaan teknik permainan cerdas cermat serta analisis data yang dilakukan oleh Siti Raudah adalah dengan uji-t. Sedangkan penulis lebih berfokus kepada keaktifan siswa dalam proses belajar saat diterapkan model TGT melalui permainan cerdas dan cermat adapun pengalihan Data yang Akan penulis lakukan ialah: observasi, wawancara *semiterstruktur* dan melihat hasil peningkatan setelah diterapkan model TGT pada siswa kelas VII di SMP Al-Amin Palangka Raya.

2. penelitian sebelumnya tentang”penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada pembelajaran Al-Qur’an hadis di MA MUSLIMAT NU Palangka Raya”. Sehingga peneliti ingin mencari tau dari hasil penelitian penerapan pembelajaran *Model Kooperatif Tipe Temas Games Tournament* pada pembelajaran al-Qur’an di MA MUSLIMAT NU Palangka Raya.

Hasil penelitian diantaranya ialah:

- a. Penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada pelajaran Al-Qur’an Hadis di MA Muslimat NU Palangka Raya terlaksana hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah guru merencanakan pembelajaran yang termuat dalam RPP meliputi pemilihan materi,

menentukan tujuan pembelajaran, langkah-langkah sintaks/tahapan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT), mendesain materi, namun masih ada beberapa tindakan yang belum sepenuhnya dilakukan.

- b. Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournaments (TGT), pada pokok bahasan hidup lebih damai dengan *Mujahadatun-nafs*, *Husnuzan*, dan *ukhuwah*, di MA Muslimat NU Palangka Raya terlaksana sesuai dengan indikator aktivitas guru. Guru juga memberikan tanggapan positif dari penerapan model TGT. Aktivitas siswa berjalan dengan baik hal ini dapat dilihat dari keaktifan serta respons siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut siswa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT), sangat menyenangkan dan mudah memahami materi dengan adanya tahap-tahap pembelajaran yang jelas dan menyenangkan. Pembelajaran tidak membuat siswa merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih aktif, memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas kelompok, saling membantu, tercipta keakraban kelompok, siswa lebih percaya diri melatih mereka dalam menyampaikan argumentasi, lebih mudah memahami pelajaran dan efektif. (Supandi, 2016: 84-85)

Penelitian ini memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Perbedaannya yaitu terletak pada penerapan model TGT yang diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Supandi penelitian tentang pemanfaatan model TGT untuk materi Al-Qur'an Hadis sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan pemanfaatan model TGT dengan menggabungkan

permainan cerdas cermat untuk pelaksana games ini kelebihan dari penelitian yang akan penulis lakukan. Sedangkan persamaan dari penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan model TGT sebagai strategi pelaksanaan proses pembelajaran.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini diarahkan pada:

Penelitian yang akan peneliti lakukan dengan menggunakan Penerapan Model *Teams Gemas Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Al-Amin Palangka Raya. Dalam materi SKI (Hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Model *Teams Gemas Tournament*(TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI setelah penerapan Model *Teams Gemas Tournament*(TGT) melalui permainan cerdas cermat mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui penerapan Model *Teams Gemas Tournament*(TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI setelah penerapan Model *Teams Gemas Tournament*(TGT) melalui permainan cerdas cermat di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setelah tujuan penelitian tercapai, maka penelitian ini diharapkan akan membawa manfaat sebagai berikut:

1. Secara praktis

- a. Manfaat bagi institusi IAIN Palangka Raya

Hasil penelitian penerapan model TGT ini akan menambah referensi dan bahan bacaan untuk membuat inovasi lain dalam pembelajaran yang lebih menarik lagi di era yang mulai maju seperti di zaman sekarang ini.

- b. Manfaat bagi tempat yang diteliti

Penelitian penerapan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah untuk senantiasa membuat pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat membantu siswa aktif serta antusias dalam proses pembelajaran

- c. Manfaat bagi pengajaran

Penelitian penerapan ini dapat menjadi acuan bagi pengajar untuk membuat pembelajaran yang interaktif di dalam proses pembelajaran.

- d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan bekal untuk menjadi tenaga pendidikan agar dapat terus menemukan ide-ide kreatif dalam melakukan proses pembelajaran.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang belajar dapat meningkatkan kemampuan sikap, pengetahuan, dan nilai, agar pembelajaran dapat terlaksanakan dengan efisien dan efektif.

### **2. Model *Teams Gemas Tournament***

Model TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran tipe kooperatif didalam pelaksanaan pembelajarannya lebih Meutamakan pada pembelajaran kelompok dan bermain. Guru menyajikan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik bertujuan proses belajar mengajar yang dilaksanakandi dalam kelas agar membuat siswa aktif dalam Pelaksanaanpembelajarannya.

### **3. Permainan cerdas dan cermat**

Cerdas dan cermat merupakan salah satu permainan edukatif didalam proses permainan ini lebih meningkatkan pengetahuan serta keilmuan seseorang dalam bentuk kuis atau pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan seputar pendidikan.

### **4. Hasil belajar**

Hasil belajar adalah suatu perubahan peningkatan aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif di lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam faktor pengetahuan dan

pemahaman, keterampilan dan nilai dari satu faktor dan peningkatan nilai hasil belajar dalam kegiatan siswa.

## **H. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan ini dilakukan dengan sistematis, penyusunan proposal ini sebanyak 3 (tiga) Bab, yaitu:

Bab pertama, Membicarakan pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, hasil penelitian yang relevan/penelitian sebelumnya, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, Membahas tentang kajian teori (deskripsi teori, kerangka berpikir, dan pertanyaan penelitian, deskripsi teoritik).

Bab ketiga, Membahas tentang alasan menggunakan metode deskripsi, waktu dan tempat penelitian, subjek dan objek, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, validasi dan reliabilitas instrumen, dan teknik analisis data.

Bab keempat, membahas tentang hasil penelitian, gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan hasil peningkatan belajar

Bab kelima, membahas tentang pembahasan penelitian analisis temuan data pada penelitian, dan deskripsi analisis data.

Bab keenam membahas tentang penutup, kesimpulan dan saran

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Model Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Menurut Joyce (1992) model pembelajaran mengarahkan kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. (Rusman, 2013:27)

Menurut Sanjaya (2008: 102) mengemukakan kata pembelajaran adalah terjemah dari *instruction*, yang diartikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

“Menurut Mudjion, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat belajar didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Robert Meager “memberikan batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pertanyaan yang menggambarkan perubahan yang diharapkan dari peserta didik”. (Heryati, 2014: 166-167)

## 2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai tiga ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:

- 1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya;
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
- 3) Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. (Kodir, 2011: 24)

Jadi, model pembelajaran dapat diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan yang mengarahkan seseorang khususnya dalam proses belajar mengajar.

### B. Model *Temas Games Tournament* (TGT)

#### 1. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Pembelajar kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. (Kodir, 2011:92) Model TGT dikembangkan secara asli oleh David de-vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggotatim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. (Trianto, 2010:83)

Pendapat para ahli mengenai model pembelajaran kooperatif model TGT antara lain:

Menurut Saco (2006), dalam model *temas games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis

berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Menurut David Johnson, pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran dimana guru mempergunakan kelompok-kelompok kecil, dan para siswa dalam kelompoknya bekerja bersama untuk memaksimalkan pembelajarannya masing-masing, yaitu dirinya sendiri dan anggota kelompok.

Menurut Rusman (2012:224), menyebutkan bahwa model *teams games Tournament*(TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau yang berbeda. Guru Menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat dipahami bahwa pengertian model *teams games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih mengutamakan pembelajaran berkelompok dengan memanfaatkan permainan untuk membuat siswa aktif di dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berikut ini teori yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *teams games Tournament* (TGT), teori-teori tersebut sebagai berikut:

a. Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik terdiri atas dua, jenis yaitu konstruktivistik kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan konstruktivistik sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Piaget, peserta didik harus terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dan hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif. Paham konstruktivistik memandang bahwa dalam belajar, peserta didik secara aktif mengonstruksikan pengetahuan mereka sendiri.

Teori konstruktivistik dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT tampak dari adanya diskusi dalam kelompok setiap kelompok dalam TGT diberi

tugas yang harus mereka selesaikan dengan ketentuan seluruh anggota kelompok harus memahami tugas atau materi yang mereka diskusikan.

#### b. Teori Motivasi

Perspektifmotivational pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau terstruktur tujuan tempat para peserta didik bekerja. Penghargaan yang diberikan bertujuan untuk merangsang emosi (perasaan) dan kognisi (pikiran) yang mendapatkan penghargaan untuk memenuhi tujuan-tujuan perseorangan, tiap-tiap anggota kelompok dapat mengerjakan apa saja demi keberhasilan anggota kelompok dan yang sangat penting adalah memberikan dukungan secara maksimum oleh anggota terhadap anggota lain dalam kelompok. (Donni. 2017:308-309)

### 2. Ciri-Ciri Model TGT

Menurut slavin, Pembelajaran Model *Teams Games Tournament*(TGT) terdiri dari Lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentations*), belajar dalam (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*Tournament*). Berdasarkan apa yang telah diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran Model *Teams Games Tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil;
- b. *Games tournament*;
- c. Penghargaan kelompok.(Rusman, 2011:225)

### 3. Langkah-Langkah Pembelajaran Model TGT

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja Sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama keterlibatan dalam TGT, yaitu:

- a. Penyajian kelas  
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Siswa diharapkan dapat memahami dengan baik karena dari penyajian yang disampaikan akan menjadi hal pendukung di saat kerja kelompok, *games*, dan untuk menentukan Skor kelompok.
- b. Kelompok (tim)  
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama kelompoknya agar dapat bekerja dengan baik optimal pada saat *game*.
- c. *Game*  
*Gameterdiri* dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas belajar kelompok.
- d. Turnamen  
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 ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
- e. Team recognize (penghargaan kelompok)  
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan "*super team*" jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, "*great team*" apabila rata-rata mencapai 40-45, dan "*good team*" apabila rata-ratanya 30-40. (Komalasari, 2013:67-68)

Menurut Ngalimun, (2013:183-184) di dalam bukunya yang berjudul *strategi dan model pembelajaran berbasis Paikem* menjelaskan bahwa model TGT dapat dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian rapor. Sintaknya adalah sebagai berikut:

- a. Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan /mekanisme kegiatan.
- b. Siapkan meja turnamen secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja i diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja –X ditempati oleh siswa yang paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.

- c. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium*.
- d. Mumping, pada turnamen kedua (begitu juga untuk turnamen ketiga-keempat dst.), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
- e. Setelah selesai hitungan skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual.

Jadi, dari kedua teori diatas menjelaskan bahwa model TGT dapat dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut: 1) penyajian kelas, 2) pembagian kelompok, 3) games, 4) turnamen (permainan), dan 5) penghargaan kelompok. Dapat di pahami untuk terlaksananya model TGT seorang guru apabila hendak menerapkan model TGT jangan melupakan komponen penting yang ada pada langkah-langkah (Sintak) agar dalam penerapan model TGT berjalan dengan efektif. Akan tetapi penulis hanya akan menggunakan 1(satu) teori dari 2 (dua) teori yang ada yaitu teori yang dikemukakan oleh komalasari. Alasan kenapa penulis lebih memilih menggunakan teori komalasari dikarenakan lebih sesuai dengan keadan siswa yang ada di sekolah yang akan peneliti jadikan tempat penelitian.

#### **4. Kekurangan dan Kelebihan Model (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gemas Tournament*(TGT) pada dasarnya memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dan kelemahan tersebut disajikan dalam tabel berikut ini

**Tabel 2.1 Kekurangan Dan Kelebihan****Model (TGT)**

<b>Keunggulan</b>	<b>Kelemahan</b>
<p>Keterlibatan peserta didik dalam belajar mengajar</p> <p>Pesert didik menjadi semangat dalam belajar</p> <p>Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri</p> <p>Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti : kerja sama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain</p> <p>Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi</p> <p>Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru memonitoring proses belajar.</p>	<p>Bagi para pengajar pemula, model ini menumbuhkan waktu yang banyak.</p> <p>Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.</p> <p>Peserta didik terbiasa belajar dengan adanya hadiah.</p>

**C. Hasil belajar****1. Pengertian Hasil belajar**

Menurut Rusman (2017: 123) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psiomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Beberapa pendapat pengertian hasil belajar dalam buku jambil Suprihatinigrum (2014:37) antara lain:

Menurut Horwart Kingsley dalam bukunya sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2)

pengetahuan dan pengarahan, (3) sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004: 22).

Menurut Gagne & Briggs, adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa.

Menurut Reigeluth, berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah satu kinerja yang dianimasikan sebagai satu kapabilitas (kemampuan) yang diperoleh.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberikan perlakuan terhadap kegiatan pembelajaran yang menghasilkan perubahan sikap, pengetahuan, pemahaman, maupun nilai Akademik.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Mandai (2008:24) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

### **a. Faktor Internal**

#### **1) Faktor Fisiologis**

Secara umum fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacar jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi dalam menerima materi pelajaran.

#### **2) Faktor Psikologis**

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi kognitif, dan daya nalar siswa.

## b. Faktor Eksternal

### 1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain.

### 2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. (Rusman, 2013:124)

## D. Permainan cerdas dan cermat

### 1. Definisi Cerdas dan Cermat

Menurut Nasution (2018:12) “Cerdas cermat merupakan salah satu permainan yang mengutamakan kecepatan dan ketetapan. Permainan ini menjadikan murid semakin tertantang sehingga guru mudah dalam melakukan kontrol kelas”. Aspek lain dari desain permainan sangatlah penting dipahami, terutama, ketika guru harus memilih permainan yang dapat dimainkan anak di dalam kelas. (Kodir, 2011:126)Malone menandai tiga karakteristik kritis dari permainan:

- a. Tantangan. Dengan adanya tantangan, permainan menjadi lebih efektif. Aturan bagi anak harus jelas dan hasil permainan itu tidak dipastikan.
- b. Fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan Cara menyediakan konteks untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.

- c. Keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong keinginan anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, suara dan gerakan untuk melihat pola-pola apakah yang dibentuk oleh tindakan mereka. (kudir, 2011 :126)

## **2. Prinsip-prinsip Permainan Cerdas Cermat**

Dalam melakukan permainan cerdas cermat terdapat pertanyaan yang di jawab secara lisan dengan tepat dan akurat. Pertanyaan terdiri dari tiga jenis, yaitu:

- a. Pertanyaan wajib, diberikan pada tiap regu.
- b. Pertanyaan lemparan, diberikan pada tiap regu namun jika regu tersebut tidak dapat menjawab dalam kurun waktu 5 detik maka akan langsung dilemparkan pada regu yang dapat menjawab.
- c. Pertanyaan rebutan, dimana tiap regu memiliki hak yang sama untuk menjawab berdasarkan kecepatan masing-masing regu melambaikan bendera.(Nasution, 2018 :12)

## **3. Cara Menentukan Kelompok**

Adapun beberapa cara untuk menentukan kelompok sebagai berikut:

- a. Memecah kelompok secara langsung

Anda bisa melakukannya dengan melihat tempat duduk mereka. Kelompok ditentukan dengan jumlah bangku yang ada. Misalnya anda membutuhkan delapan anak, anda bisa menjadikan empat bangku menjadi satu (apabila satu bangku terdiri dari dua anak). Teknik ini sangat cepat dan tidak membutuhkan waktu lama, namun kekurangannya adalah anak tidak bisa membaaur, dan dirasa kurang menarik.

- b. Teknik berhitung

Apabila anda memiliki waktu yang cukup, strategi ini bisa anda lakukan. Biasanya ini menggunakan waktu kurang lebih lima menit. Apabila kelompok yang anda inginkan adalah delapan dari empat puluh, maka anda bisa menginstruksikan mereka untuk berhitung mulai dari angka satu sampai delapan. Permasalahan di lapangan hampir tidak ada. Hanya, terkadang beberapa peserta didik lupa dengan nomornya. oleh karena itu, instruksi anda harus jelas.

c. Teknik cepat-cepat

Untuk teknik ini, pembelajaran lebih baik dilakukan di aula atau tempat yang lebih luas dari pada di kelas. Pertama peserta didik harus melingkar membentuk lingkaran kecil. Misalnya per-lingkaran berjumlah Lima anak. Instruksikan masing-masing ling karang tersebut untuk berputar. Saat anda menyebut angka tiga, peserta harus mencari anggota lain sejumlah tiga, sementara sisanya harus mencari pasangan lain. Buat acak terlebih dahulu. Saat mereka sudah hampir kehilangan konsentrasi, inilah saat anda untuk membentuk kelompok.(Amir. 2011: 23-26)

**E. Mata Pelajaran PAI di dalam aspek SKI Hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan kelas VII semester 2**

**1. KI dan KD**

**Tabel 2.2**

**KI dan KD Mata Pelajaran PAI**

<b>Kompetensi inti (KI)</b>		<b>Kompetensi dasar (KD)</b>	
KI-1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut nya	1.12	Menghayati perjuangan nabi muhammad saw. Dalam periode madinah dalam menegakkan risalah allah swt.
KI-2	Menghargai dan	2.12	Meneladani perjuangan nabi

<p>KI-3</p>	<p>menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli(toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</p> <p>Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kebijakan tampak mata</p>	<p>muhammad saw. Periode madinah.</p> <p>3.12 Memahami sejarah perjuangan nabi muhammad saw. Periode madinah</p>
<p>KI-4</p>	<p>Mencoba, mengolah, dan mengaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori</p>	<p>4.12 Menyajikan strategi perjuangan nabi muhammad saw. Periode madinah</p>

## 2. Materi SKI Hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan

- a. Perjuangan Nabi Muhammad SAW di madinah
- b. Mempelajari dan memahami kronologi peristiwa hijrah
- c. Mengaji dan memahami strategi Dakwah di Madinah
- d. Meneladani nilai-nilai perjuangan Rasulullah Saw di Madinah

## F. Kerangka Pikir dan Pertanyaan Penelitian

### 1. Kerangka Pikir

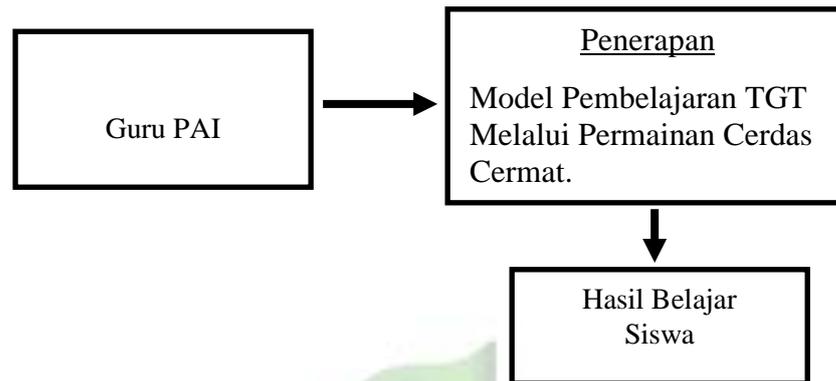
Menurut Juliansyah Noor (2012:151) di dalam buku *Metodologi Penelitian* menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan mengenai hubungan antara variabel yang terlibat dalam masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada deskripsi teoretis. Konsep dalam hal ini merupakan suatu abstraksi atau gambaran yang dibangun dengan menggeneralisasikan suatu pengertian.

Pembelajaran pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya masih terbelah belum optimal. Hal ini disebabkan kurang aktif siswa berinteraksi di kelas dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa lebih cenderung diberi tugas untuk mencatat penjelasannya yang telah diberikan. Hal ini akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa serta hasil belajarnya.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas dan cermat. Melalui tahap presentasi kelas, *team*, *games*, *tournament* dan tim menekankan agar siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan, dan membuat proses pembelajaran tidak monoton serta menjadikan pembelajaran tidak didominasi oleh guru saja, namun di sini mengapa penulis mengaitkan model TGT dengan permainan cerdas dan cermat untuk proses pembelajaran dikarenakan permainan cerdas dan cermat akan menjadi daya tarik lebih di dalam pelaksanaan model TGT di saat memasuki permainan (*Games*). Diharapkan setelah diterapkannya Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa mendapatkan lebih aktif dan hasil belajar lebih memuaskan.

Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini dapat dilihat dari skema

berikut:



## 2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dari uraian kerangka berpikir di atas, maka muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
  - 1) Bagaimana penyajian materi di kelas oleh guru dengan model TGT melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
  - 2) Bagaimana guru membagi kelompok siswa di saat memulai pembelajaran dengan model TGT melalui permainan cerdas cermat mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
  - 3) Bagaimana guru memulai permainan (*Games*) pada saat penerapan Model TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
  - 4) Bagaimana guru memulai *Tournament* dan tingkah laku siswa di saat proses pembelajaran di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?

- 5) Bagaimana guru memberikan penghargaan terhadap kelompok siswa setelah melakukan pembelajaran dengan model TGT melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Model TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
- 1) Bagaimana nilai belajar siswa sebelum penerapan model TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?
  - 2) Bagaimana peningkatan hasil nilai belajar siswa setelah penerapan model TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya?



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode dan Desain Penelitian

##### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis lakukan adalah dengan menggunakan metode pra-eksperimen (*pre-experimental*), menurut Emzir, (2010: 96) desain Pra-Eksperimental dinamakan demikian karena mengikuti langkah-langkah dasar eksperimental, tetapi gagal memasukan kelompok kontrol. Dengan kata lain, kelompok tunggal sering diteliti, tetapi tidak ada dibandingkan dengan kelompok non perlakuan.

##### 2. Desain Penelitian

Penelitian yang akan peneliti lakukan dengan menggunakan desain kelompok tunggal dengan *pretest* dan *posttests* bentuk ini, pada dasarnya hanya memberikan perlakuan terhadap satu variabel. Sebelum diberikan perlakuan, pada 1 kelas yang akan dilakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dasar peserta didik pada mata pelajaran PAI kemudian diberikan perlakuan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran.

Desain penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1. Dibawahini:

E	:	O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
---	---	---------------------------------

Keterangan E : Eksperimen  
O<sub>1</sub> : *pretest kelas eksperimen*  
O<sub>2</sub> : *posttest kelas eksperimen*  
X : Penerapan model temas games tournament(TGT)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMP Al-Amin terletak di Jl. Marina Permai No 04 Palangka Raya

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukandari tanggal 27 febuari s/d 20 Maret di semester Genap, maka waktu penelitian kurang lebih selama 2 bulan.

## **C. Objek dan Subjek Penelitian**

### **1. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan Model *Teams Gemas Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya. Agar data lebih akurat, maka penulis menjadikan siswa dan kepala sekolah sebagai informan dalam penelitian ini.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan teknik pengukuran yang dapat disebut tes. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Margono, 2013: 170).

Oleh karena itu tes merupakan salah satu alat yang dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik menjawab soal yang di

sajikan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang sudah di laksanakan.

### **E. Instrumen Penelitian**

Teknik instrumen data yang digunakan penulis dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, lembar pengamatan, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

#### **1. Lembar Observasi**

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis. Logis, Objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011:153) Observasi yang peneliti lakukan untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik, dengan diterapkannya model *teams games tournaments* melalui permainan cerdas dan cermat.

Observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi data meliputi:

- a. Penerapan model TGT melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran PAI.
- b. Sintaks *teams games tournament* (TGT)
- c. Keadaan guru yang menerapkan model TGT melalui permainan cerdas cermat
- d. Kondisi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran.
- e. Proses kegiatan belajar mengajar.

#### **2. Wawancara**

Wawancara berstruktur, pewawancara sudah mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang sudah mempersiapkan terlebih dahulu. Dalam

wawancara tidak berstruktur, pewawancara tidak menggunakan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu. (Darmawan, 2013: 162-163) Teknik wawancara nantinya akan dijadikan pendukung dalam peneliti melakukan pencarian data. Adapun data yang ingin peneliti ketahui dengan menggunakan teknik wawancara ialah seberapa keberhasilan model TGT yang akan diterapkan pada mata pelajaran PAI.

Adapun dari teknik wawancara ini maka akan diperoleh tentang:

- a. Penerapan model *teams games tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat
- b. Kendala dalam penerapan model *teams games tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat
- c. Keadaan siswa setelah menerima penerapan model *teams games tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat

### 3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar (THB) peserta didik berbentuk tes tertulis yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dari hasil belajar. Berupa soal-soal berbentuk pilihan ganda yang sudah diujikan dengan mengacu pada materi pelajaran pendidikan Agama Islam.

### 4. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh langsung data dari tempat penelitian, dengan menggunakan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto-foto, dokumentasi, administrasi pada sekolah yang diteliti.

Melalui teknik dokumentasi ini maka akan diperoleh data tentang:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Soal tes hasil belajar siswa

- c. Lembar observasi
- d. Jadwal pelajaran
- e. Validasi soal
- f. SK Guru Mata Pelajaran PAI
- g. Dokumen foto penerapan model *teams games tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat.
- h. Adminitrasi Penelitian
- i. Riwayat Hidup Penulis

## **F. Langkah-langkah pra-experimental**

### **1. Observasi**

Observasi dilakukan pada saat sebelum uji validasi soal dilakukan untuk mengetahui apakah siswa yang akan diberikan soal pre-test-pos-test telah mempelajari materi yang terkait dengan bahasan peneliti, yang dimana akan dilakukan uji validasi soal.

### **2. Materi**

Materi yang telah ditentukan dari KI dan KD yang terkait dengan bahasan peneliti akan dijadikan sebagai validasi soal. Dalam penentuan kelas yang dijadikan sebagai sampel untuk menjawab soal, pada kelas VIII didasari kelas tersebut telah mempelajari materi yang akan dijadikan bahasan pada peneliti.

### **3. Pembuatan soal (validasi)**

Soal yang akan dijadikan sebagai soal pre-test-pos-test, terlebih dahulu akan di lakukan uji validasi soal pada kelas VIII sebelum diterapkan pada kelas VII atau kelas eksperimen dengan ketentuan KI dan KD serta materi/ bahan ajar di sekolah. Soal pre-test-pos-test yang digunakan berupa pilihan ganda.

## G. Kalibrasi Instrumen

Sebelum instrumen digunakan, instrumen terlebih dahulu di uji coba. Data hasil uji coba yang dianalisis yaitu, validasi butir soal, reliabilitas instrumen, uji daya benda dan kesukaran butir soal. Sehingga dapat dipertimbangkan apakah instrumen tersebut dapat digunakan sebagai soal atau tidak.

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur itu dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan “ketepatan” dengan alat ukur. Tes sebagai salah satu alat ukur hasil belajar dapat dikatakan valid apabila tes itu dapat tepat mengukur hasil belajar yang hendak diukur. Dengan tes yang valid akan menghasilkan data hasil belajar yang valid. (Putro, 2009: 98) Rumus yang digunakan untuk menguji validitas tes hasil belajar adalah teknik analisis korelasi *product moment* fungsi pearson yang dinyatakan secara matematis sebagai berikut.

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

Keterangan simbol yang terdapat pada persamaan-persamaan tersebut adalah sebagai berikut. (Riduwan, 2010:110)

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi

$\sum X$  : Jumlah skor untuk setiap item

$\sum Y$  : Jumlah skor total

$n$  : Jumlah peserta didik

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Validitas Instrumen**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Kriteria</b>
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Menurut ketentuan, validitas instrumen diklasifikasikan sebagai interpretasi kriteria validitas dengan interval koefisien 0,800 – 1,000 dengan kriteria sangat tinggi, 0,600 – 0,799 kriteria tinggi, 0,400 – 0,599 kriteria sedang, dan 0,200 – 0,399 kriteria rendah. Sedangkan 0,00 – 0,199 kriteria sangat rendah.

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Kriteria</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Valid	s02,s05,s06,s07,s08,s09,s11,s12,s14,s17,s18,s20,s22,s23,s27,s29,s30,s31,s32,s33,s34,s35,s36,s37,s38,s41,s44,,s47,s49,s50	30
Tidak Valid	s01,s03,s04,s10,s13,s15,s16,s19,s21,s24,s25,s26,s28,s39,s40, s42,s43,s45,s46,s48	20

Berdasarkan tabel 3.3 diatas, hasil analisis uji coba validitas instrumen yang dilakukan dengan jumlah 24 siswa dan 50 soal maka dinyatakan 30 soal pernyataan valid hal tersebut dapat dilihat dari nilai  $r_{hitung} \geq$  dari  $r_{tabel}$  serta nilai signifikan  $\leq$  dari  $r_{tabel}$  yaitu 0,343, dan 20 soal dinyatakan tidak valid hal tersebut dapat dilihat dari nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  yaitu 0,343.

Dari 30 soal yang valid dibagi menjadi 3 kali pertemuan. Dari setiap pertemuan menggunakan 10 butir soal pilihan ganda.total dari setiap pertemuan 30 butir soal.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu tes dan atau alat ukur lainnya, termasuk non tes, pada hakikatnya menguji keajekan pertanyaan tes apabila diberikan

berulang kali pada objek yang sama. Dengan demikian, teknik-teknik perhitungannya sama dengan apa yang telah dilakukan. Suatu tes diberikan dua kali kepada objek (siswa) yang sama. Hasil tes pertama (X1) kemudian dikorelasikan dengan tes yang kedua (X2). Kemudian dari hasil kedua tes tersebut disamakan dari segi setara atau derajat, baik isinya maupun tingkat kesukarannya.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengetahui reliabilitas dari seluruh tes untuk item pertanyaan atau pertanyaan yang menggunakan jawab benar atau salah adalah menggunakan rumus KR-20 yang ditunjukkan dengan rumus berikut ini (Riduwan, 2010:199).

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \times \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = koefisien reliabilitas internal seluruh item
- P = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- Q = proporsi subjek yang menjawab item yang salah ( $q=1-p$ )
- $\sum pq$  = jumlah hasil perkalian p dan q
- K = banyaknya item
- $S^2$  = standar deviasi dari tes

Untuk memutuskan instrumen tersebut reliabel atau tidak dalam menentukan seberapa kuat hasil yang diperoleh, maka dapat dilihat kriteria reliabilitas sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

**Kriteria Reliabilitas Instrumen**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Kriteria</b>
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Berdasarkan dari tabel output (SPSS) “reliability *statistks* diketahui nilai *guttman split- half coefficient* 0,799  $\geq$  0,80 dari 30 butir soal yang valid dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal untuk varibel kompetensi secara keseluruhan(gabungan) dinyatakan Reliabilitas.

### 3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal, Daya pembeda tes adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Untuk menganalisis daya pembeda tes, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{R_H - R_L}{\frac{1}{2}T}$$

Keterangan:

D : Daya Pembeda

$R_H$  : Kelompok peserta didik yang menjawab benar pada kelompok atas

$R_L$  : Kelompok peserta didik yang menjawab benar pada kelompok bawah

$\frac{1}{2}T$  : Setengah dari kedua kelompok

Klasifikasi nilai daya pembeda yaitu:(Arikunto, 2006:218)

**Tabel 3.4**

#### **Kriteria Daya Pembeda**

<b>Nilai D</b>	<b>Kriteria</b>
D > 0,40	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup
D < 0,19	Buruk

Berdasarkan dari tabel output(SPSS) “reliability *statistks* diketahui nilai *corrected item-total correlation* dari 50 butir soal yang memiliki kriteria yang berbeda dari setiap butir soal diantaranya 45 butir soal yang memiliki kriteria sangat baik, 2 butir soal memiliki kriteria baik, 1 butir soal memiliki kriteria cukup, dan 2 butir soal memiliki kriteria buruk.

#### 4. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran adalah kemampuan tes tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta didik yang dapat mengerjakan soal dengan benar. Jika banyak peserta didik yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut rendah. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya tinggi. Taraf kesukaran tes dinyatakan dalam indeks kesukaran (*difficult index*). (Suharsimi Arikunto, 2003:230) Taraf kesukaran dinyatakan dengan P dan dicari dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya seluruh peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran diklasifikasikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.5**

**Kriteria Indeks Kesukaran**

Nilai P	Kategori
$P < 0,3$	Soal sukar
$0,3 \geq P \leq 0,7$	Soal sedang
$P > 0,7$	Soal mudah

Berdasarkan dari tabel output(SPSS) “*statisks* diketahui dari 50 butir soal yang memiliki kriteria yang berbeda dari setiap butir soal diantaranya 25 butir soal yang memiliki kriteria sedang , 20 butir soal memiliki kriteria mudah, 5 butir soal memiliki kriteria sukar.

## H. Teknik Analisis Data

Untuk mendapatkan data, peneliti akan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Pedoman Lembar Wawancara

Data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan kepada kuesioner kemudian akan dijadikan data pendukung.

### 2. Pedoman Lembar Observasi

Data yang diperoleh dari format lembar observasi kemudian dianalisis lebih lanjut dengan Cara Memberi di bagian mana tanda cek lis di butuhkan, dalam Slameto(1988: 96) dijelaskan bahwa check-list atau daftar cek adalah salah satu alat/pedoman observasi yang berupa daftar kemungkinan-kemungkinan tingkah laku seseorang.

### 3. Analisis N-Gain

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran berlangsung digunakan rumus *normalized gain* oleh *meltzer*, sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(skor\ posttest - skor\ pretest)}{(skor\ ideal - skor\ pretest)}$$

Menurut Hake (1999:10) *Gain* skor ter normalisasi menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan dari pada perolehan skor atau *posttest*. Terdapat tiga kategorisasi perolehan skor *Gain* ter normalisasi:

G-tinggi	: Nilai ( $\langle g \rangle$ ) $\geq 0,7$
G-sedang	: Nilai $0,7 \leq (\langle g \rangle) \leq 0,3$
G-rendah	: Nilai ( $\langle g \rangle$ ) $< 0,3$

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

#### **1. Sejarah SMP Al-Amin Palangka Raya**

SMP Al-Amin Palangka Raya merupakan salah satu sekolah swasta yang terdapat di Kota Palangka Raya. SMP Al-Amin Palangka Raya berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan dan Sosial Islam (YPSI) yang didirikan pada tahun 2012 silam. SMP Al-Amin Palangka Raya mulai beroperasi pada tahun 2013 dengan jumlah siswa pertama sebanyak 28 orang.

SMP Al-Amin berlokasi di Kelurahan Langkai Kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya, yang sebagian besar penduduknya dengan tingkat ekonomi menengah kebawah, bermata pencaharian sebagai petani dan buruh serabutan. Keberadaan SMP Al-Amin hadir ditengah-tengah masyarakat yang sangat membutuhkan sarana pendidikan yang berkualitas dan terjangkau.

Dengan melihat sambutan positif masyarakat dan antusiasme siswa yang mendaftar, maka sarana pendidikan yang memadai tentulah menjadi prasarat yang harus dipenuhi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam lima tahun terakhir ini, SMP Al-Amin Palangkaraya telah mengalami berbagai perubahan termasuk dalam hal sarana dan prasarana seperti gedung sekolah sendiri. Hal tersebut tak pernah terlepas dari peran Pemerintah dan Bapak H. Ade Supriyadi SP, MH selaku Pembina Yayasan yang dalam lima tahun terakhir telah membantu membangun sarana dan prasarana SMP Al-Amin Palangka Raya sehingga telah mencapai standar pelayanan.

Tahapan demi tahapan untuk melakukan perubahan dalam memanfaatkan peluang dan tantangan juga telah dilakukan demi terwujudnya siswa yang

berkualitas, beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, kreatif, inovatif, kompetitif, dan mandiri. Semoga ilmu yang di dapat pada sekolah ini bisa menjadi bekal buat kehidupan para peserta didik di masa mendatang.

## 2. Profil SMP Al-Amin Palangka Raya

### PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMP Al Amin Palangka Raya
2. NPSN : 69786527
3. Alamat Sekolah
  - Jalan : Jalan RTA. Milono Km.6,5 Komplek Marina Permai IV
  - RT / RW : 004 / 005
  - Kecamatan : Pahandut
  - Kabupaten / Kota : Palangka Raya
  - Provinsi : Kalimantan Tengah
  - No. Telp : 081352863008
4. Koordinat : longitude : -1.8963 Latitude : 113.9375
5. Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan dan Sosial Islam (YPSI) Al-Amin Palangka Raya
6. Nama Kepala Sekolah : Dinamikawati, S.Pd
- No. Telp/HP : 081352863008
7. Kategori Sekolah : Swasta
8. Tahun Beroperasi : 2013
9. Kepemilikan Tanah/Gedung : ~~Milik Pemerintah / Yayasan / Pribadi / Menyewa / Menumpang~~
- a. Luas tanah / status : 2100 m<sup>2</sup>
- b. Luas Bangunan : 441 m<sup>2</sup>

## 3. Keadaan Guru dan Karyawan

No	Nama	Jabatan	Pendidikan terakhir
1	DINAMIKAWATI, S.Pd	Kepala sekolah	Sastra 1 / S.Pd
2	MINUN SIH SUSANTI, S.Pi	Wakasek kurikulum dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	Sastra 1/ S.Pd
3	MUHAMMAD RIZAL RUSADI	Wakasek kesiswaan dan Guru PAI, PJO dan BTQ	sedang Menempuh sastara 1/ S.Pd
4	FITRIANI, S.Pd	Tata usaha & Operator	Sastara 1 / S.Pd
5	SALASIAH, S.Pd	Dewan guru dan guru Bahasa Inggris	Sastara 1 / S.Pd
6	SAFITRI DWI WULANDARI, S.Pd	Guru bahasa indonesia dan seni budaya	Sastara 1 / S.Pd
7	AGUS	Guru matematika	sedang Menempuh Sastara 1 / S.Pd
8	DEWI PUJI PRISTIWANTI, S.Pd	Guru bahasa indonesia, pkn dan TIK	Sastara 1 / S.Pd
9	MUHIDIN, S.Pd	Guru bahasa Arab	Sastara 1 / S.Pd

## 4. Keadaan Siswa SMP Al-Amin Palangka Raya

Setiap awal tahun pelajaran selalu mengadakan penerimaan siswa-siswi baru sebagaimana yang dilakukan oleh sekolah-sekolah lainnya. Orang tua yang mendaftarkan putra-putri di SMP Al-Amin Palangka Raya setiap tahunnya dengan jumlah yang bervariasi dari tahun ketahun. Jumlah yang terdapat dapat dilihat dari tiga tahun terkhari ini sebagai berikut :

**Data siswa dalam 3 tahun terakhir :**

Th/Ajaran baru	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls VII+VIII+IX)	
	Jml Siswa	Jml Rom bel	Jml Siswa	Jml Rom bel	Jml Siswa	Jml Rom bel	Jml Siswa	Jml Rom bel
2016/2017	25	1	29	2	36	1	90	4
2017/2018	24	1	26	1	29	2	79	3
2018/2019	23	1	22	1	27	1	72	3

## 5. Visi, Misi,dan Moto

### a. Visi

Pendidikan Imtaq dan Iptek berwawasan global

### b. Misi

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
2. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
3. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
4. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
5. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah.
6. Mendorong dan menumbuhkan semangat berprestasi, belajar dan bekerja keras dalam mewujudkan perilaku yang berprestasi dalam olahraga.
7. Menumbuhkembangkan kepercayaan diri siswa agar berlaku disiplin dan memiliki budi pekerti yang luhur sesuai dengan ajaran agama dan budaya bangsa.

### c. Motto

Kuat Akidah, Unggul Prestasi, dan Luhur Perilaku.

## **B. Hasil penelitian**

Pada penelitian yang penulis lakukan mendapatkan temuan data penelitian pada bab ini meliputi 2 (dua) yaitu pada (1) penerapan model *teams games tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Al-Amin Palangka Raya, dan (2) peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI setelah penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya. Setelah melaksanakan penelitian, dalam mengumpulkan data, baik melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi dan hasil belajar siswa (pre-test dan pos-test) akan memaparkan hasil penelitian sebagaimana yang akan dipaparkan di bawah ini.

### **1. Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Permainan Cerdas Cermat dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI.**

Dalam pelaksanaan penerapan model *teams games tournament* (TGT) di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya, peneliti melakukan 3(tiga) kali pertemuan yaitu sebagai berikut:

#### **a. Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilakukan pada hari rabu, 26 febuari 2019 di kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya, yang berlangsung pada jam 09.15 WIB sampai dengan jam 11.15 WIB. Guru MRR melakukan tahapan model TGT dalam pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis amati, Guru memasuki kelas pertama-tama guru MRR mengucapkan salam kepada murid. Sebelum memulai pembelajaran salah satu siswa di tunjuk untuk memimpin do'a dan guru MRR mengecek kehadiran siswa satu persatu.

Setelah mengecek kehadiran siswa, guru MRR menyampaikan tujuan dan KI/KD dari pembelajaran. Sebelum menyampaikan materi guru memberikan motivasi kepada siswa. Setelah itu guru membagikan soal pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum guru memulai proses pembelajaran.

Guru MRR menyampaikan materi “hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan” yang dimana dituliskan di papan tulis, Guru menjelaskan materi secara detail seputar tentang kejadian Nabi Muhammad SAW hijrah ke Madinah yang dimana penjelasan oleh Guru MRR telah dikemas hanya sebatas poin-poin inti dari bahasan yang akan didiskusikan oleh siswa. Saat guru menjelaskan materi masih ada beberapa siswa tidak fokus dari penjelasan yang disampaikan guru masih ada saja siswa yang asik ngobrol dengan teman sebangkunya. Guru MRR menegur kepada siswa yang ngobrol untuk lebih memperhatikan dari penjelasan yang disampaikan.

Guru MRR selesai menjelaskan materi, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang dimana penentuan kelompok menggunakan teknik berhitung yang dimana teknik berhitung ini ada di dalam teori permainan cerdas cermat, siswa berhitung 1 sampai dengan 4 setelah siswa terbagi sesuai dengan kelompok belajarnya. Perwakilan kelompok maju ke meja guru untuk mengambil undian materi yang telah disiapkan oleh guru MRR untuk didiskusikan oleh setiap kelompok.

Siswa dipersilahkan untuk memulai diskusi dengan kelompok diskusinya masing-masing siswa diberikan waktu diskusi 15 menit setelah selesai berdiskusi siswa dianjurkan untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya kedepan kelas berdasarkan nomor urut kelompoknya. Ada saja

siswa masih malu disaat mengutarakan pertanyaan yang dimana dianjurkan dari setiap kelompok untuk mempersiapkan 1 (satu) pertanyaan dari kelompok lain. Hal ini karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru MRR yang dimana pembelajaran mengajak siswa berperan aktif dalam interaksi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Sebelum Guru MRR memulai games dengan pertanyaan-pertanyaan kuis dalam bentuk teka-teki dari pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada setiap kelompok yang dimana soal pertanyaan tersedia sebanyak 10 soal esay terbagi menjadi 2 (dua) sesi yang pertama soal pilihan dari setiap kelompok, kedua soal rebutan yang akan diperebutkan dari semua kelompok yang berpotensi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Terlebih dahulu guru membagi siswa kedalam meja turnamen yang dimana guru meintruksikan kepada setiap kelompok untuk menunjuk jurubicara dari setiap kelompok guru MRR mempersilahkan siswa untuk menepati meja turnamen yang telah disediakan.

Setelah *games* dan *tuornament* telah terlaksana guru memberikan penghargaan berupa skor hasil tuornament dari setiap siswa akan diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium..*

Setelah semua pembelajaran selesai guru membagikan kembali soal pre-test untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan materi yang telah di pelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 April 2019 dengan guru MRR sebagai berikut:

Bagaimana pendapat bapak setelah menerapkan model TGT dalam proses pembelajaran PAI ? “bpk Mrr mengutarakan bahwa salah satu model pembelajaran yang bagus dimana siswa di dituntut aktif artinya

siswa tidak hanya menulis dan mendengarkan tetapi siswa bisa menjelaskan kepada teman-temannya melalui mereka diskusi, dan juga ini dapat membangkitkan siswa belajar disamping siswa belajar dan bermain didalam pembelajaran PAI menurut saya cukup bagus karena dapat membantu saya dalam menyampaikan materi”.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 april 2019 dengan siswa

AR dan RR sebagai berikut:

Apakah ada kendala saat pembelajar PAI dengan menggunakan model TGT? “Siswa Ar mengutarakan pada saat pemberian soal Pre-test saya meraka kesulitan karena sebelumnya belum pernah mempelajarinya”. “Menurut Rr soal yang diberikan cukup sulit untuk saya jawab karena sebelumnya belum pernah mempelajari materi tersebut membuat kami kesulitan dalam menjawab soal”.

Bedasarkan dari lembar observasi dari guru AG memiliki catatan pada pertemuan pertama sebagai berikut: “guru MRR terlalu lama saat menjelaskan materi hal ini melebihi waktu dari ketentuan yang telah ditentukan di RPP.

Berdasarkan dari data yang di dapat pada pertemuan pertama, meskipun masih terdapat kekurangan dalam penerapan model tgt yang dilakukan namun dalam pelaksanaannya sudah cukup baik. Kekurangan yang muncul pada pertemuan pertama akan lebih di fokus pada pertemuan kedua.

## 2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua yang dilaksana pada tanggal 09 maret 2019 pukul 09.15 wib sampai dengan 11.15 wib Guru Mrr melakukan pembelajaran dengan menerapkan model *teams games tournament* (TGT) dan pada pertemuan kedua.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis temukan disaat melakukan pengamatan dengan bantuan salah satu guru AG dengan memberi tanda ceklis pada lembar observasi yang telah dibuat. guru MRR sebelum memasuki kelas mengucapkan salam kepada siswa, dan sebelum guru MRR memulai pembelajaran menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum

pembelajaran akan berlangsung, setelah siswa dan guru selesai berdoa guru terlebih dahulu mengabsen kehadiran siswa satu persatu.

Setelah mengabsen siswa, guru memulai menjelaskan tujuan dari KI/KD dari pembelajaran dengan materi “berita gembira dari kota yasrib dan perjalanan hijrah Rasulullah saw, selajutnya guru meminta bantuan kepada siswa untuk membagikan soal pret-test kepada setiap siswa setelah siswa selesai mengerjakan.

Guru MRR memulai menjelaskan materi secara detail dengan mencatat poin-poin inti dari bahasan yang akan di pelajari di papan tulis dengan menulis judul materi dan mengajak siswa untuk mengutarakan pendapat dari judul yang telah dituliskan oleh guru di papan tulis siswa menjawab dengan bermacam-macam pernyataan siswa dicatat di papan tulis dan guru membenarkan semua jawaban siswa serta menjelaskan kembali yang diutarakan oleh siswa dengan lebih terperinci.

Namun masih saja pada saat guru menjelaskan materi masih ada saja siswa yang asik ngorol dengan temannya . Guru Mrr menegur siswa yang asik ngobrol dengan temannya dengan mengajukan pertanyaan dari yang telah guru jelaskan. Setelah penjelas materi oleh guru Mrr selesai guru membagi siswa kepada kelompok belajar siswa sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama akan tetapi disaat membagi kelompok siswa masih sedikit bingung karena tidak ingat dengan kelompoknya yang meyebabkan sedikit memakan waktu cukup lama untuk siswa dapat berkumpul dengan kelompoknya.

Siswa yang sudah berkumpul dengan kelompoknya kemudian menunjuk salah satu dari teman kelompoknya untuk mengambil materi yang telah guru siapkan untuk didiskusikan, guru Mrr mempersilahkan siswa untuk berdiskusi.

Setelah siswa selesai berdiskusi dari setiap kelompok menjelaskan hasil diskusinya dengan maju kedepan kelas untuk membacakan hasil dari diskusi dari setiap kelompok lain mempersiapkan pertanyaan. Dari pertemuan kedua ini siswa sudah mulai berani untuk mengutarakan pertanyaan kepada kelompok yang sedang persentasi. Guru mempersiapkan gemas dalam bentuk pertanyaan yang dimana guru menuliskan no urus soal dari 1 sampai dengan 10 setiap kelompok untuk memilih soal pernyataan yang akan dijawab dari setiap masing-masing kelompok. Guru mempersilahkan dari setiap kelompok menentukan satu orang untuk memilih soal yang telah disiapkan Dan setiap utusan kelompok menempati meja tuornamen yang telah disiap dan Dari setiap kelompok dapat membantu menjawab pernyataan yang diberikan kepada salah satu kelompok. Apabila dari kelompok lain tidak bisa menjawab. Tim yang lain dapat memberikan jawaban yang tepat dan benar apabila dapat menjawab akan diberikan nilai tambahan.

Setelah semua rangkaian pembelajaran telah dilaksanakan guru memeberikan penghargaan dengan skor kelompok yang didapatkan oleh setiap kelompok siswa akan diberikan sebutan (gelar) *superior*, *very good*, *good*, *medium*.

Setelah semua pembelajaran selesai guru membagikan kembali soal post-test untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan materi yang telah di pelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 09 maret 2019 pada pertemuan kedua dengan salah satu murid NR sebagai berikut:

Apakah ada kendala dalam penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI? “Siswa NR mengutarakan teman-teman masih ribut disaat

permainan dimulai yang membuat saya kurang fokus mendengarkan pertanyaan yang diajukan oleh bpk MRR. tetapi pembelajar yang dilakukan seru dan asik dapat membuat saya tidak bosan”.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 09 maret 2019 dengan guru PAI

Bpk MRR sebagai berikut:

Bagaimana keaktifan siswa setelah diterapkan model TGT? “Bpk. MRR mengutarakan kalo masalah keaktifan *Alhamdulillah* mereka sudah sangat aktif sekali dalam penerapan model TGT pembelajaran PAI, malah saya tanya apakah kita ingin belajar seperti ini lagi mau pak kata siswa asik tidak ngatuk nah itu jadi setelah kita menerapkan model baru dalam hal pembelajaran selain ceramah dan tanya jawab. Nah Inilah salah satu model yang dapat membantu saya dalam mengajar dalam pembelajaran PAI”.

Berdasarkan data yang di dapatkan pada pertemuan kedua, dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan model TGT sudah berjalan sesuai dengan RPP serta dari tujuan KI dan KD. Kekurangan yang terjadi dipertemuan pertama sudah bisa di perbaiki namun. meskipun masih ada kekurangan disaat turnamen yang terjadi di pertemuan kedua tidak menjadi penghambat(siswa lebih asik berbicara dengan temannya) untuk proses belajar mengajar berlangsung.

### 3. Peremuan Ketiga

Pertemua ketiga terlaksana pada tanggal 20 maret pada pukul 09.15 wib sampai dengan pukul 11.15 wib guru lebih optimalkan penerapan model *teams games tuornament*.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan bersama dengan salah satu guru yang ada disekolah yaitu AG dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru MRR. Disaat guru memasuki kelas guru MRR mengucapkan Salam kepada siswa, dan menunjuk salah satu siswa untuk

memimpin doa sebelum pembelajaran akan dimulai dan mengecek kehadiran siswa satu persatu.

Guru MRR menyampaikan motivasi serta menjelaskan tujuan dari KI/KD dengan materi strategi dakwah nabi muhammad saw di madinah Setelah itu guru meminta bantuan kepada salah satu siswa untuk membagikan soal pos-test kepada siswa yang lain untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum membahas materi. Setelah siswa selesai mengerjakan soal pret-tets.

Guru menyampaikan materi secara terperinci dengan poin-poin intinya dari materi yang akan dibahas dan mengajak siswa untuk mengutarakan berpendapat dari bahasan yang telah dijelaskan siswa menjawab dengan bermacam jawaban yang dimana semua jawaban siswa ditampung dan guru menjelaskan maksud dari pembahasan kali ini.

Setelah guru selesai menjelaskan materi guru membagi kelompok siswa sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama dan kedua penentuan kelompok pada pertemuan ketiga tidak terlalu lama. Setelah siswa sudah berkumpul dengan kelompok belajarnya guru meintruksikan untuk dari setiap kelompok mengambil materi yang akan didiskusikan.

Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompok belajar siswa mepersentasikan dan dari kelompok lain saling mengajukan pertanyaan. Guru MRR mempersiapkan games pertanyaan-pertanyaan dengan tebak nomor yang dimana dari setiap nomor terdapat pilihan soal yang akan siswa jawab.

Guru mempersilahkan perwakilan kelompok untuk menempati tempat tuornamen yang diwakilkan dari setiap kelompok yang akan berkompetnesi guru memulai tuornamen dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan.kemudian guru memberikan skor dari jawab setiap kelompok

dan memberikan hadiah dari akumulasi nilai kelompok hingga pertemuan terakhir. Setelah semua pembelajaran selesai guru membagikan kembali soal post-test untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan materi yang telah di pelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 maret 2019 dengan guru MRR sebagai berikut:

Bagaimana keaktifan siswa kelas VII dengan menggunakan model TGT dalam mata pelajaran PAI ?

“Bpk. MRR menurut “saya dengan siswa yang masih minim memiliki buku paket, kemudian media-media yang lain, keterbatasan sarana dan lainnya. Ini sangat-sangat membantu kepada saya untuk mengajarkan PAI dengan adanya Model TGT kelas itu aktif siswa saya lihat tidak mengantuk dan sebagainya akan tetapi kendala yang lain masih kurangnya memperhatikan siswa saat menjelaskan serta siswa masih berbicara disaat siswa menjelaskan”

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 maret 2019 dengan siswa RR dan NR sebagai berikut:

Bagaimana pembelajaran yang telah berlangsung tanggapan kalian dari pembelajaran yang seperti biasanya?

“RR mengutarakan pendapatnya, pembelajaran yang telah dilakukan tidak seperti biasanya membuat masih belum terbiasa namun saya rasa lebih asik dengan ada permainan jadi saya merasa tidak bosan disaat belajar”. Sedangkan “NR mengutarakan pembelajaran menurut saya bagus, asik, membuat saya dan teman-teman tidak bosan dan membuat kami berani untuk saling bertanya satu sama lain”.

Berdasarkan data yang di dapat dari pertemuan ketiga, kekurangan yang terjadi sudah mulai tidak terlihat lagi. Guru sudah mulai terbiasa dalam menerapkan model TGT, hal ini dapat dilihat dari setiap pertemuan menunjukan ada peningkatan dari segi penerapan model TGT dari pertemuan 1, 2, dan 3 menunjukan pelaksanaan sudah sesuai dengan sintak. Di

tambah dari pendapat guru, siswa dan hasil belajar siswa menunjukan penerapan dapat dikatakan sudah dapat berlangsung dengan baik.

## **2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Setelah Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Permainan Cerdas Cermat Mata Pelajaran PAI**

Hasil pengamatan yang dilakukan selama 3 (tiga) kali pertemuan dengan pengamat oleh 2 (dua) orang yang dimana dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Menunjukkan bahwa model TGT melalui permainan cerdas cermat dapat melatih siswa bekerjasama, saling menghargai pendapat orang lain, berani berbicara, dan dapat membuat aktif disaat pembelajaran. Adapun dari 3(tiga) kali pertemuan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga yang dilakukan dengan tes hasil belajar berupa pre-test dan pos-test. Adapun hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI**  
**Pertemuan Pertama SMP Al-Amin Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Pos-Test</b>	<b>Keterangan</b>
1	Abdi Gunawan	70	20	60	Tidak Tuntas
2	Ahmad Rafi'i	70	20	40	Tidak Tuntas
3	Ahmad Rasyid Arifudin	70	50	70	Tuntas
4	Amelia Feberianti	70	10	90	Tuntas
5	Anna Azahra	70	30	50	Tidak Tuntas
6	Aswan	70	30	60	Tidak Tuntas
7	Ba'lya Al Haqqan	70	20	70	Tuntas
8	Fahrul	70	30	40	Tidak Tuntas
9	Ghina Hanna Naila	70	50	80	Tuntas
10	Gilang Ramandan	70	40	60	Tidak Tuntas
11	Hafiz Anshari	70	50	80	Tuntas
12	Harmina	70	60	80	Tuntas
13	Komaruddin	70	20	50	Tidak Tuntas
14	Lepi	70	40	50	Tidak Tuntas
15	Marcha Damella	70	50	70	Tuntas
16	Muhammad Helmi	70	50	50	Tidak Tuntas
17	M. Rafly	70	20	60	Tidak Tuntas

18	M. Rifky	70	30	50	Tidak Tuntas
19	Nor Aisyah	70	20	50	Tidak Tuntas
20	Nor Hasanah	70	30	60	Tidak Tuntas
21	Noorma Sari	70	60	60	Tidak Tuntas
22	Rafizah Rahman	70	30	80	Tuntas
23	Risma	70	50	80	Tuntas
24	Rizki Maulana	70	40	70	Tuntas
25	Zainal Ilmi	70	40	80	Tuntas

Dari tabel diatas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 11 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 orang dari 25 siswa yang menjawab soal. Hal ini disebabkan siswa masih belum terbiasa proses pembelajaran dengan menerapkan model TGT karena siswa masih ada yang kebingungan disaat pembelajaran dilaksanakan.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI**  
**Pertemuan Kedua SMP Al-Amin Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Pos-Test	Keterangan
1	Abdi Gunawan	70	30	30	Tidak Tuntas
2	Ahmad Rafi'i	70	50	80	Tuntas
3	Ahmad Rasyid Arifudin	70	10	90	Tuntas
4	Amelia Feberianti	70	50	70	Tuntas
5	Anna Azahra	-	-	-	Tidak Hadir
6	Aswan	70	20	90	Tuntas
7	Ba'lya Al Haqqan	70	40	90	Tuntas
8	Fahrul	70	40	70	Tuntas
9	Ghina Hanna Naila	70	30	90	Tuntas
10	Gilang Ramandan	70	30	60	Tidak Tuntas
11	Hafiz Anshari	-	-	-	Tidak Hadir
12	Harmina	70	30	80	Tuntas
13	Komaruddin	-	-	-	Tidak Hadir
14	Lepi	70	20	60	Tidak Tuntas
15	Marcha Damella	70	40	80	Tuntas
16	Muhammad Helmi	70	40	80	Tuntas
17	M. Rafly	-	-	-	Tidak Hadir
18	M. Rifky	70	20	30	Tidak Tuntas
19	Nor Aisyah	70	50	80	Tuntas
20	Nor Hasanah	-	-	-	Tidak Hadir
21	Noorma Sari	70	20	90	Tuntas
22	Rafizah Rahman	70	10	60	Tidak Tuntas

23	Risma	70	50	80	Tuntas
24	Rizki Maulana	70	30	90	Tuntas
25	Zainal Ilmi	70	30	70	Tuntas

Dari tabel diatas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 15 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dari 20 siswa yang menjawab soal sedangkan 5 orang lainnya tidak hadir dikarenakan sakit 3 dan 2 oarang tanpa keterangan. dari pertemuan pertama hingga sampai pertemuan kedua siswa adanya penigkatan hasil belajar. hal ini terjadi siswa mulai memahami proses pembelajaran model TGT ini yang menyebabkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI**  
**Pertemuan Ketiga SMP Al-Amin Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Nama Siswa	KKM	Pre-Test	Pos-Test	Keterangan
1	Abdi Gunawan	70	30	70	Tuntas
2	Ahmad Rafi'i	70	60	100	Tuntas
3	Ahmad Rasyid Arifudin	70	50	70	Tuntas
4	Amelia Feberianti	70	30	70	Tuntas
5	Anna Azahra	-	-	-	Tidak Hadir
6	Aswan	70	50	80	Tuntas
7	Ba'lya Al Haqqan	70	60	70	Tuntas
8	Fahrul	70	60	90	Tuntas
9	Ghina Hanna Naila	70	60	70	Tuntas
10	Gilang Ramandan	70	60	80	Tuntas
11	Hafiz Anshari	70	50	70	Tuntas
12	Harmina	70	50	70	Tuntas
13	Komaruddin	70	20	70	Tuntas
14	Lepi	-	-	-	Tidak Hadir
15	Marcha Damella	70	30	90	Tuntas
16	Muhammad Helmi	70	60	100	Tuntas
17	M. Rafly	70	50	90	Tuntas
18	M. Rifky	70	30	50	Tidak Tuntas
19	Nor Aisyah	70	40	70	Tuntas
20	Nor Hasanah	70	20	100	Tuntas
21	Noorma Sari	70	60	90	Tuntas
22	Rafizah Rahman	70	30	70	Tuntas
23	Risma	70	60	80	Tuntas
24	Rizki Maulana	70	60	100	Tuntas

25	Zainal Ilmi	70	60	90	Tuntas
----	-------------	----	----	----	--------

Dari tabel diatas dapat dilihat siswa yang tuntas dalam menjawab soal sebanyak 22 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dari 23 siswa yang menjawab soal sedangkan 2 orang lainnya tidak hadir dikarenakan sakit. dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga adanya peningkatan hasil belajar. hal ini terjadi siswa mulai terbiasa dengan adanya model TGT disaat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari data nilai siswa dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga menunjukan adanya peningkatan dilihat dari data nilai siswa disaat menjawab soal pre-test dan pos-test berjumlah 25 siswa. pada pertemuan pertama siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 orang, pada pertemuan kedua siswa yang tidak tuntas 5 orang, dan pertemuan ketiga siswa yang tidak tuntas 1 orang. Dari jumlah siswa yang tidak tuntas dari setiap pertemuan menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan semakin banyaknya siswa yang mampu menjawab soal pos-test dengan baik dar hal ini dapat di tarik kesimpulan penerpan model TGT melalui permainan cerdas cermat yang di lakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## BAB V

### PEMBAHASAN PENELITIAN

#### A. Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Permainan Cerdas Cermat

Berdasarkan dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga adapun data sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama, meskipun masih terdapat kekurangan dalam penerapan model TGT yang dilakukan. Namun dalam pelaksanaannya sudah cukup baik. meskipun masih ada kekurangan di pertemuan pertama lebih di fokus pada pertemuan kedua.

pada pertemuan kedua, dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan model TGT sudah berjalan sesuai dengan RPP serta dari tujuan KI dan KD sebagaimana semestinya. Kekurangan yang terjadi di pertemuan pertama sudah bisa di perbaiki namun. meskipun masih ada kekurangan disaat tournamen yang terjadi di pertemuan kedua tidak menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.

pertemuan ketiga, kekurang-kerungan yang terjadi sudah mulai tidak terlihat lagi. Guru sudah mulai terbiasa dalam menerapkan model TGT, hal ini dapat dilihat dari setiap pertemuan menunjukan ada peningkatan dari segi penerapan model TGT dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga menunjukan pelaksanaan sudah sesuai dengan sintak. Di tambah dari pendapat guru, siswa dan hasil belajar siswa menunjukan penerapan dapat dikatakan sudah berlangsung dengan sintaks model TGT.

Berdasarkan dari data yang di dapat dari setiap pertemuan setelah di lakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT melalui permainan cerdas cermat bahwa pembelajaran sudah sesuai dengan sintaks yang dilakukan hal ini di dukung dari data observasi pertemuan pertama, kedua, dan ketiga dalam pelaksanaannya sesuai dengan teroi yang di jelaskan oleh :

Ngalimun, (2013:183-184) di dalam bukunya yang berjudul *strategi dan model pembelajaran berbasis Paikem* menjelaskan bahwa model TGT dapat dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian rapor.

Bahwa dalam penerapan model TGT sudah dilakukan selama tiga kali pertemuan hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Ngalimun. Menurut komalasari, (2013, 67-68) menjelaskan bahwa: aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *kooperatif* model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping membutuhkan tanggung jawab, kerja sama persaingan sehat dan keterlibatan belajar. untuk pelaksanaan/sintaks Model TGT ada lima yaitu penyajian kelas, kelompok, *games, tournament*, dan penghargaan. Dari teori yang dikemukakan oleh Komalasari pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan Model TGT oleh guru MRR sudah sesuai dengan Sintaks dapat dilihat kegiatan pembelajara yang dilakukan oleh guru didasari dari data observasi dari pengamatan RPP yang dilakukan tiga kali pertemuan bahwa dari setiap pertemuan guru MRR selalu memunculkan permainan yang berbeda yang membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran yang berlangsung serta menunjukan siswa lebih asik dalam menerima PAI. Nasution (2018:12) menjelaskan bahwa, “Cerdas cermat merupakan salah satu permainan yang mengutamakan kecepatan dan ketetapan.

Permainan ini menjadikan murid semakin tertantang sehingga guru mudah dalam melakukan kontrol kelas”.

## **B. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Model TGT Melalui Permainan Cerdas Cermat**

Berdasarkan dari data nilai siswa dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga menunjukan adanya peningkatan dilihat dari data nilai siswa disaat menjawab soal pre-test dan pos-test berjumlah 25 siswa. pada pertemuan pertama siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 orang, pada pertemuan kedua siswa yang tidak tuntas 5 orang, dan pertemuan ketiga siswa yang tidak tuntas 1 orang. Dari jumlah siswa yang tidak tuntas dari setiap pertemuan menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan semakin banyaknya siswa yang mampu menjawab soal pos-test dengan baik hal ini dapat di tarik kesimpulan penerapan model TGT melalui permainan cerdas cermat yang di lakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. didasari dari teori Hake (1999:10) *Gain* skor ter normalisasi menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan dari pada perolehan skor atau *posttest*. Terdapat tiga kategorisasi perolehan skor *Gain* ter normalisasi:

G-tinggi	: Nilai ( $\langle g \rangle$ ) $\geq 0,7$
G-sedang	: Nilai $0,7 \leq (\langle g \rangle) \leq 0,3$
G-rendah	: Nilai ( $\langle g \rangle$ ) $< 0,3$

Dari penjelasan hake maka penulis menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan mencari N-Gain untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa (pre-test dan pos-test) peserta didik pertemuan pertama, kedua, dan ketiga sebagai berikut:

**Tabel 5.1**  
**REKAPITULASI RATA-RATA HASIL NILAI**  
**MATA PELAJARAN PAI PERTEMUAN PERTAMA**

<b>Kelompok</b>	<b>Rata-Rata Hasil Belajar</b>
Pre-test	35,6
Pos-test	63,6
N-Gain	0,81

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siswa mata pelajaran PAI pada pertemuan pertama yang diperoleh rata-rata nilai pre-test 35,6 dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 60. Sedangkan rata-rata hasil nilai pos-test 63,6 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Dari data yang didapatkan bahwa skor rata-rata nilai pada pertemuan pertama 0,81.

**Tabel 5.2**  
**Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Nilai**  
**Mata Pelajaran Pai Pertemuan Kedua**

<b>Kelompok</b>	<b>Rata-Rata Hasil Belajar</b>
Pre-test	25,6
Pos-test	58,8
N-Gain	0,91

Dari tabel diatas bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran PAI pada pertemuan kedua dapat dilihat dari rata-rata hasil nilai pre-test 25,6 dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 50. Sedangkan rata-rata hasil nilai pos-test 58,8 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90. Dari data yang didapatkan bahwa skor rata-rata nilai pada pertemuankedua 0,91.

**Tabel 5.3**  
**Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Nilai**  
**Mata Pelajaran Pai Pertemuan Ketiga**

<b>Kelompok</b>	<b>Rata-Rata Hasil Belajar</b>
Pre-test	43,2
Pos-test	73,6
N-Gain	1,68

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran PAI pada pertemuan ketiga dapat dilihat dari rata-rata hasil nilai pre-test 43,2 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 60. Sedangkan rata-rata hasil nilai pos-test 73,6 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Dari data yang didapatkan bahwa skor rata-rata nilai pada pertemuan ketiga 1,68.

Berdasarkan dari data tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya Model team games tournament (TGT) melalui permainan cerdas cermat hal ini didasarkan dari pernyataan hake apa bilai nilai lebih dari  $\geq 0,7$  maka peningkatan yang terjadi tinggi dari hal ini rata-rata nilai siswa dari setiap pertemuan menunjukan skor 0,81 untuk pertemuan pertama, 0,91 pertemuan kedua, dan 1,68 di pertemuan ketiga dari rata-rata nilai siswa. dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran sudah berlajan dengan baik.

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas VII SMP Al-Amin Palangka Raya, tentang Penerapan model *teams games tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat, maka kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *teams games tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat yang dilakukan guru dalam kelas sudah sesuai dengan sintaks *teams games tournament* yang sudah diterapkan guru yaitu: penyampaian materi secara terperinci berdasarkan poin-poin inti dari bahasannya, membagi kelompok, memulai dengan games (permainan), memulai tournament, dan memberi penghargaan. Dari kelima sintaks yang ada di dalam langkah-langkah model *team games tournament* dari setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran hal ini didukung dari data observasi dan wawancara yang peneliti lakukan selama tiga kali pertemuan bahwa dalam pembelajaran PAI dengan adanya pemanfaat model TGT dapat membuat siswa aktif dan dapat membantu guru lebih mudah dalam menyampaikan materi PAI serta membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran yang berlangsung.
2. Peningkatan hasil belajar siswa, setelah pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* nilai belajar siswa kelas VII di SMP Al-Amin Palangka Raya menunjukkan adanya peningkatan dari tiga kali pertemuan dengan rata-rata nilai siswa dari setiap pertemuan menunjukkan skor 0,81 untuk pertemuan pertama, 0,91 pertemuan kedua, dan 1,68. Dari adanya peningkatan hasil belajar dapat ditarik kesimpulan model TGT dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasari dari pendapat Hake bawah nilai di atas 0,7 atau lebih merupakan peningkatan yang sangat baik ini yang menjadi acuan peneliti menyatakan bahwa dalam penelitian sudah berjalan dengan baik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru penerapan model pembelajaran *temas games tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu solusi atas kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran yang selalu monoton serta dapat menjadikan siswa lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.
2. Kepada kepala sekolah  
Kepala sekolah hendaknya bekerjasama dengan guru untuk selalu memberikan masukan dan strategi yang interaktif dalam pembelajaran yang dimana dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Secara umum dalam memilih model pembelajaran hendaknya guru memahami materi yang akan diajarkan dengan model yang sesuai dengan keadaan dan kondisi siswa yang dapat diterapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik edisi VI*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Donni Juni, Priansa. 2017. *Pengembangan Strategi dan model pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Departemen Agama RI. 2007. *AL-Qur'an dan terjemah*. Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleena.
- Emzir. 2010. *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kodir, Abdul. 2011. *Strategi belajar mengajar* Bandung: Pustaka Setia.
- Komalasari, Koko. 2013. *Pembelajaran Kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Muhsin, Mumuh, Heryanti, Yeti. Dkk. 2014. *Manajemen sumber daya pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Margono. 2014. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ngadiyanto. 2015. *Pendidikan Agama Islam*. Solo: PT Tiga serangkai Pustaka Mandiri.
- Nasution, syahril. Ahmad. 2018. *Membangkitkan minat belajar siswa melalui lomba cerdas cermat: 12*. Diakses [http://lib.Ugm.ac.id/data/panduan\\_sitiran.pdf](http://lib.Ugm.ac.id/data/panduan_sitiran.pdf)
- Aswan. Liadi, Femeir. Ngalimun. 2013. *Strategi dan model pembelajaran berbasis PAIKEM*. Banjarmasin: Pustaka Banua.

- Raudah, Siti. 2018. *Upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar kelas VII K pada mata pelajaran yang diujikan Nasional melalui layanan bimbingan cerdas cermat di SMPN 1 Mataram*. Vol.2: 216. Diakses [http:// ejournal.Mandalanursa.org/index.php/JSIP/artikel/view/263/254](http://ejournal.Mandalanursa.org/index.php/JSIP/artikel/view/263/254).
- Rusman. 2015. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo persada.
- Rusman. 2013. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfabeta.
- Sofan, Amir. 2011. *Permainan edukatif untuk Pembelajaran atraktif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Supandi. 2016. *Penerapan pembelajaran model kooperatif tipe temas games tournament (TGT) pada pembelajaran Al-Qur'an Haidis di Muslimat NU Palangka Raya*. Tidak diterbitkan. Palangka Raya.
- Supardi. 2013. *Sekolah efektif konsep dasar dan praktiknya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi pembelajaran (teori&aplikasi)*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2009. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuanlitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain model-model pembelajaran inovatif-progresif*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Widoyoko, putro eko. 2016 *evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka pelajar.