

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia hidup di dunia ini pada hakikatnya membutuhkan pendidikan. Pendidikan ialah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan (Muhibin Syah, 1995a). Pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1). Adapun tujuannya pendidikan dalam Islam adalah beribadah kepada Allah Swt untuk memiliki spiritual keagamaan sesuai dengan pengertian pendidikan itu sendiri, sebagaimana firman-Nya dalam Q.S. al-Dzariyat: 56 berikut ini:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” (Qs. Az-zariyat: 56)

Pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 13 Tahun 2015, Pasal 1). Pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk diarahkan untuk guru dengan sadar melakukan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran (Tafsir, 2005a).

Upaya-upaya yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, pada dasarnya adalah untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru itu, seluruh materi pembelajaran

yang telah disiapkan oleh guru, harus disampaikan secara maksimal kepada peserta didik. Pembelajaran yang dipersiapkan dan yang disampaikan oleh guru di kelas, harus dikuasai guru, baik materi, media, dan evaluasi agar seluruh materi itu dapat dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Guru sebagai pendidik bertanggungjawab atas segala proses pembelajaran, menginginkan agar seluruh materi yang disampaikan dan benar tercapai. Setiap pendidik menginginkan peserta didiknya memperoleh hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Namun untuk mencapai hal itu bukanlah suatu hal yang mudah, karena keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain, faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani seperti kesehatan, mental, tingkat kecerdasan, minat dan sebagainya. Faktor eksternal, ialah faktor yang datang dari luar diri anak, seperti kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, pendidik, media sarana dan prasarana belajar.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntun keaktifan peserta didik, karena pada dasarnya belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas (Winkel, 1997). Setiap anak berhak bekerja sendiri, berkembang sendiri dan membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Hal ini menunjukkan bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik hanya memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh peserta didik.

Keaktifan peserta didik mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, Sebagaimana hasil belajar merupakan pencerminan pencapaian peserta didik setelah melakukan usaha dalam belajar. Perubahan tingkah laku yang berupa penguasaan, keterampilan maupun sikap yang ditujukan dengan nilai berupa angka atau huruf secara periodik yang diberikan oleh pendidik serta menjadi kriteria keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Peserta didik

juga dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek (Wahidmurni, 2010).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 1 Cilengkrang, Pendidik telah mengupayakan pembelajaran PAI dengan baik dan sudah melakukan perombakan menggunakan beberapa metode secara maksimal sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sesuai harapan kepala sekolah agar peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal. Salah satu metode yang paling sering digunakan oleh pendidik mata pelajaran PAI ialah menggunakan metode konvensional yang telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan memperhatikan segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran dengan lancar. Akan tetapi hasil yang diperoleh peserta didik pada materi mencari keberkahan rezeki melalui ekonomi Islam masih ada beberapa peserta didik yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Maman Darusman, S. Sos. selaku guru mata pelajaran PAI di SMKN 1 Cilengkrang mengatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan hasil belajar kognitif yang rendah. hal ini terlihat dari 60% siswa dari jumlah siswa sebanyak 37 yang mendapatkan nilai kognitif kurang dari KKM yaitu 75 ketika evaluasi pembelajaran dengan perolehan nilai rata-rata siswa yaitu 70,5. Jika diperhatikan dari hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tersebut kebanyakan peserta didik hanya diam cenderung tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, malu mengungkapkan gagasan, sedikitnya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik juga peserta didik dengan pendidik, kemudian tidak adanya semangat, seperti kurangnya minat dalam belajar, dan juga media pembelajaran yang terbatas yang disediakan oleh sekolah sehingga hal tersebut berdampak pada perkembangan proses pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Dengan demikian, diperlukan metode yang relevan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun penulis mengajukan sebuah metode yang relevan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam pelajaran PAI, yaitu dengan menggunakan metode *team games tournament*. Alasan penulis menggunakan metode *team games tournament* adalah karena metode ini menekankan kepada keaktifan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dimana sasaran akhirnya mendapatkan hasil belajar kognitif yang tinggi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slavin (2008) yang menyatakan bahwa metode *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan sistem kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai perwakilan tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Metode ini menekankan pada evaluasi individual peserta didik serta membuka ruang kompetisi peserta didik berupa turnamen-turnamen akademik yang pada akhirnya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mereka.

Teams Games Tournaments adalah salah satu metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2011). Tipe TGT memiliki perbedaan dibandingkan dengan tipe-tipe lain karena pada setiap akhir diadakan turnamen akademik. Dengan adanya turnamen ini peserta didik dituntut untuk berbuat aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun berkelompok. Sehingga dengan adanya permainan tersebut akan meningkatkan keaktifan peserta didik dan membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Yasir Pohan (2016), mengenai Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Zakat dan Hikmahnya Di Kelas X Mas Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kecamatan Padang Bolak kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini berfokus pada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan *action research* dalam pengolahan data. Penelitian ini juga Mendapatkan hasil bahwa rata-

rata aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I sebesar 65,80 dengan kategori baik dan pada siklus II sebesar 90,14 dengan kategori baik sekali. Maka dari itu, bisa dilihat bahwa terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode *team games tournament* dari siklus I ke siklus II. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yanto Rochmanto (2015), mengenai Penerapan Model Pembelajaran TGT pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII dengan Memanfaatkan Facebook Sebagai Media Pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan *research & development* dalam pengolahan data. Penelitian ini juga mendapatkan hasil bahwa hasil belajar siswa terdapat peningkatan jumlah siswa tuntas belajar pada kelas eksperimen sebanyak 18 siswa, sedangkan pada kelas control hanya 9 siswa dibuktikan rata-rata N-gain pada kelas eksperimen 0,38 dengan kategori sedang dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan rata-rata N-gain 0,23 dengan kategori rendah.

Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian terdahulu yang pernah digunakan dapat dijelaskan bahwa pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana yang semakin menarik dan mampu memotivasi peserta didik untuk aktif dan antusias, serta mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kebutuhan yang harus dilakukan dalam proses Pembelajaran PAI yang ada di SMKN 1 Cilengkrang yang memerlukan suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang menarik, aktif dan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan peserta didik, salah satunya dengan memberikan metode pembelajaran TGT.

Berdasarkan perihal di atas, penulis tertarik mengambil judul sebagai berikut: “PENGUNAAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI PRINSIP DAN

PRAKTIK EKONOMI ISLAM” (Penelitian Quasi Eksperimen pada Peserta didik kelas XI AK SMKN 1 Cilengkrang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah bagaimana penggunaan metode TGT pada mata pelajaran PAI materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam di kelas XI AK SMKN 1 Cilengkrang. Untuk memudahkan penelitian ini, rumusan masalah tersebut diturunkan kedalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana metode TGT pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktek ekonomi Islam di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang?
2. Bagaimana perbedaan keaktifan peserta didik yang menggunakan metode TGT dan metode konvensional pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktik ekonomi Islam, di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode TGT dan metode konvensional pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktek ekonomi Islam, di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan metode TGT pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktik ekonomi Islam, di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian ini akan mendeskripsikan:

1. Penggunaan metode *team games tournament* pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktik ekonomi Islam, di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang.
2. Perbedaan keaktifan peserta didik yang menggunakan metode *team games tournament* dan metode konvensional pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktik ekonomi Islam, di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang.
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *team games tournament* dan metode konvensional pada mata pelajaran PAI

materi prinsip dan praktik ekonomi Islam di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang.

4. Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan metode *team games tournament* pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktik ekonomi Islam, di kelas XI SMKN 1 Cilengkrang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa kegunaan, baik secara akademis maupun praktis:

1. Secara Akademis diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dan memberikan kontribusi yang signifikan dari upaya mengembangkan metode *team games tournament* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PAI materi mencari keberkahan rezeki melalui ekonomi Islam.
2. Secara Praktis
 - a. Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penerapan metode *team games tournament* sebagai salah satu bahan kajian untuk mendalami dan mengembangkan konsep pembelajaran berikut strategi pengembangan.
 - b. Agar lebih semangat dan kreatif dalam proses pembelajaran serta mampu menyelesaikan tugas dengan baik secara individu maupun kelompok.
 - c. Sebagai pengalaman dalam melaksanakan metode *team games tournament*, sehingga dapat menjadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.
 - d. Sebagai bahan masukan dalam upaya peningkatan dan penyempurnaan kualitas pembelajaran PAI khususnya di SMKN 1 Cilengkrang.

E. Kerangka Berpikir

Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu (Pupuh Fathurohman & Sobry Sutikno, 2010). Metode pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran yang membentuk para peserta

didik dalam kelompok kecil dan berkompetisi dalam meja-meja turnamen dengan peserta didik yang berkemampuan hampir sama untuk mewakili masing-masing kelompoknya. Turnamen dilakukan melalui permainan-permainan menarik yang menjadikan pembelajaran dapat lebih menyenangkan bagi peserta didik. Adanya unsur permainan yang menyenangkan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan keaktifan peserta didik.

Metode ini memiliki beberapa langkah dalam pelaksanaannya yang perlu diperhatikan, dimana langkah-langkah metode TGT menurut Slavin adalah: (1) Presentasi di kelas. (2) Belajar tim. Para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. (3) Turnamen. Para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen. (4) Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya (Slavin, 2008). Jadi, metode TGT adalah upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keaktifan peserta didik dengan berbagai cara dari pelaksanaan belajar mandiri, kelompok sampai pada turnamen akademik.

Aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2002), sedangkan keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Thorndike mengemukakan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat atau sibuk. Kata keaktifan juga bisa berarti dengan kegiatan dan kesibukan. Yang dimaksud dengan keaktifan belajar disini ialah bahwa pada waktu pendidik mengajar ia harus mengusahakan agar murid-nya aktif jasmani maupun rohani. Sehubungan itu, keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001).

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik merupakan suatu keadaan dimana peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini keaktifan peserta didik terlihat dari merespon pertanyaan atau perintah dari guru, mendengarkan, menjawab, dan memperhatikan penjelasan dari materi yang dipelajari.

Adapun Indikator Keaktifan diantaranya adalah sebagai berikut (Nana Sudjana, 2014a):

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Hasil belajar kognitif memiliki peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya. Tujuan aspek kognitif ialah kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual sederhana seperti mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah (Tuti Hayati, 2013). Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Nana Sudjana, 2014a). Selanjutnya pendapat lain mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar (Depdiknas, 2006).

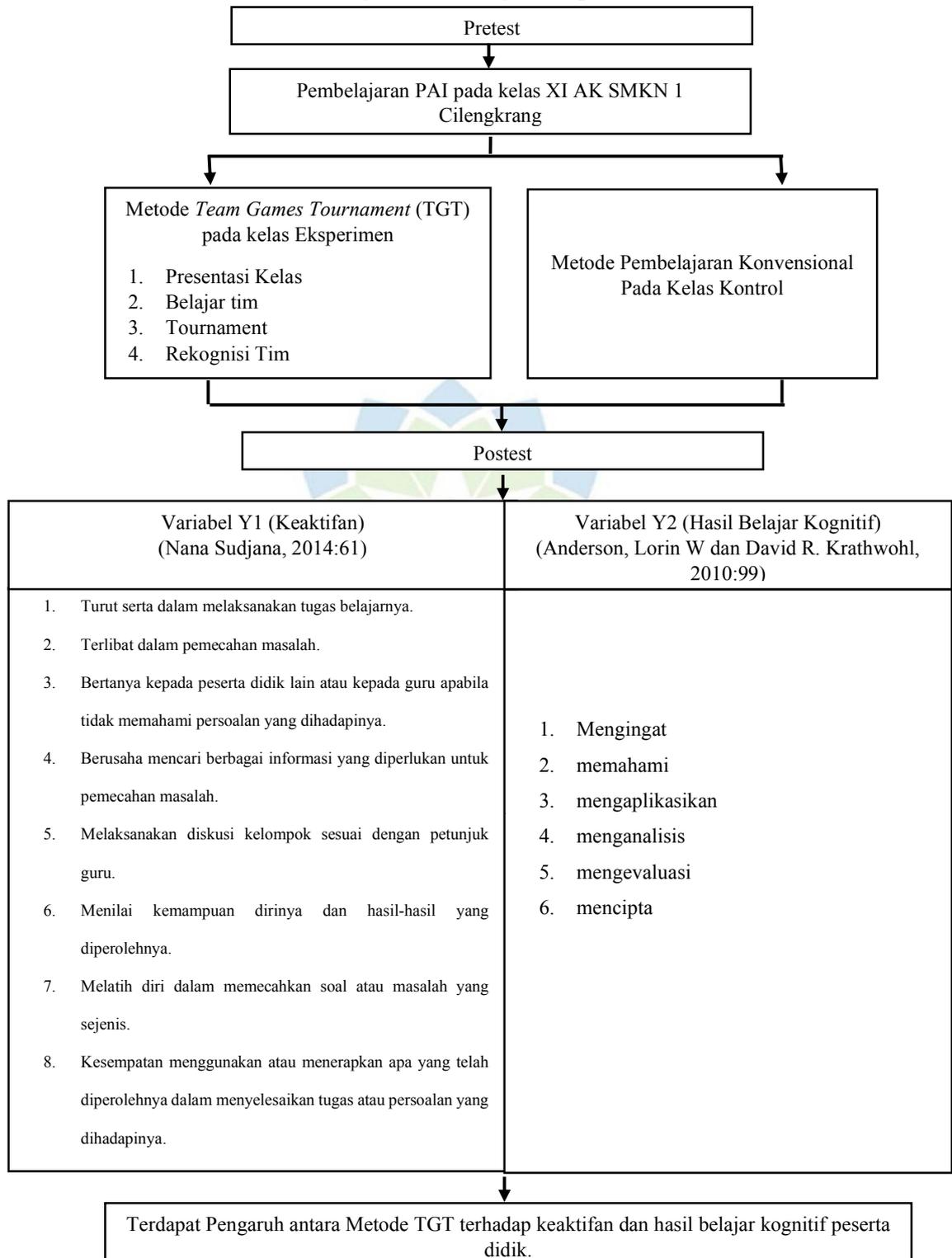
Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki peserta didik dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Klasifikasi tingkatan atau indikator hasil belajar kognitif ialah sebagai berikut (Anderson et al., 2010):

1. Mengingat, yaitu kemampuan seseorang dalam mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang, baik pengetahuan faktual, prosedural, konseptual, metakognitif, atau kombinasi dari beberapa pengetahuan tersebut.
2. Memahami, yaitu kemampuan seseorang dalam mengkonstruksi makna dari pesan pembelajaran, baik bersifat lisan, tulisan, maupun grafis.
3. Mengaplikasikan, yaitu kesanggupan seseorang dalam menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam ranah kongkret atau keadaan tertentu.
4. Menganalisis, yaitu kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan antara faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lain.
5. Mengevaluasi, yaitu kemampuan seseorang untuk menilai, menimbang, dan melakukan pilihan yang tepat atau mengambil suatu keputusan berdasarkan kriteria atau standar.
6. Mencipta, yaitu proses memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu atau pola yang baru.

Berikut langkah-langkah penelitian penggunaan metode TGT untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI SMKN 1 Cilengkrang.

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2010). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah dugaan sementara dari penelitian yang akan dijadikan sebagai pijakan pertama dalam penelitian.

Sesuai dengan tujuan penelitian seperti yang dikemukakan diatas maka kebenaran yang dapat dibuktikan dalam penelitian ini adalah melibatkan tiga variabel, yaitu penggunaan metode TGT (variabel X), keaktifan belajar (variabel Y1), dan hasil belajar kognitif (variabel Y2). Oleh karena itu dengan membatasi pada kenyataan peneliti melibatkan sejumlah peserta didik di kelas X SMKN 1 Cilengkrang, peneliti mengajukan hipotesis alternative (Ha).

Ha: $\mu_1 > \mu_2$ artinya penggunaan metode TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan metode TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, dibawah ini terdapat hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini dirujuk dari Penelitian atau Karya Tulis Ilmiah berikut ini:

1. Ahmad Yasir Pohan, 2016, "Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Zakat dan Hikmahnya Di Kelas X Mas Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinomba Kecamatan Padang Bolakkabupaten Padang Lawas Utara" Tesis, Program Pascasarjana, UIN Sumatera Utara.

Penelitian ini fokus pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik, dan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belajar dengan metode *team games tournament* lebih aktif dan mendapatkan hasil belajar yang tinggi dibanding menggunakan metode yang konvensional.

2. N. Nurhasanah, 2018, "Penggunaan Metode *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

PAI materi masa kejayaan Islam” Tesis, Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Penelitian ini fokus pada hasil belajar peserta didik saja, dan dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belajar dengan metode TGT lebih aktif dan mendapatkan hasil belajar yang tinggi dibanding menggunakan metode yang konvensional.

3. Fitria Qurotul Fuadah, 2013, “Penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata pelajaran Aqidah Akhlak, Tesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar sesudah menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT hal ini dapat dilihat dari hasil pretest adalah 51,04 dan nilai rata-rata posttest adalah 70, 54. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT jauh lebih baik dibanding dengan siswa yang menerapkan model konvensional.

4. Yanto Rochmanto, 2015, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII dengan Memanfaatkan Facebook Sebagai Media Pembelajaran”. *Journal of Educational Social Studies*, Universitas Negeri Semarang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terdapat peningkatan, jumlah siswa tuntas belajar pada kelas eksperimen sebanyak 18 siswa, sedangkan pada kelas control hanya 9 siswa. Kemudian dari hasil dari perhitungan N-gain, dapat dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS kelas VIII sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5. Arie Purwa Kusuma dan Ayunitis Khoirunnisa, 2018, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dan *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar” *Jurnal Numerical*, STKIP Kusumanegara.

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi

bangun datar segiempat di kelas VII SMP Bisnis Informatika Bekasi. Semester II tahun ajaran 2017/2018.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ahmad Yasir Pohan terdapat pada jenis penelitian, beliau menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, adapun penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen. Adapun Perbedaan penelitian ini dengan penelitian N. Nurhasanah terdapat pada jumlah variabel penelitian, beliau hanya menggunakan dua variabel, adapun penelitian ini menggunakan tiga variabel dalam penelitian. Perbedaan selanjutnya yaitu perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Fitria Qurotul Fuadah dapat terlihat pada metode penelitian yang digunakan, beliau menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dan mempunyai tiga variabel dalam penelitiannya. Perbedaan ketiga yaitu perbedaan penelitian ini dengan penelitian Yanto Rachmanto terdapat pada variabel Y yang fokus terhadap hasil belajar saja yang kemudian dalam jurnal ini menambahkan pemanfaatan facebook sebagai media pembelajarannya. Adapun penelitian saya fokus terhadap penggunaan metode TGT yang pada akhirnya diharapkan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan terakhir yaitu penelitian ini dengan penelitian Arie Purwa Kusuma dan Ayunitis Khoirunnisa adalah penelitian ini fokus membandingkan antara dua metode yaitu metode make a match dengan metode TGT. Adapun penelitian saya menggunakan metode quasi eksperimen yaitu penggunaan metode TGT kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.