

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital ini, peningkatan kualitas pendidikan terus diupayakan. Sebagai upaya dari peningkatan kualitas pendidikan adalah adanya pengembangan mental dan kemampuan berpikir sehingga peserta didik diharapkan mempunyai bekal yang memadai dari segi emosional maupun segi intelektual dalam merespon perubahan zaman yang penuh problematika secara mandiri dan penuh percaya diri. Sebagaimana pengertian pendidikan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Dalam arti sempit, pendidikan dapat diartikan sekolah. Terdapat beberapa disiplin ilmu yang dijadikan sebagai mata pelajaran di sekolah, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 37 ayat 1 dan 2 menegaskan:

“Isi kurikulum setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal.”

Hal ini jelas memberikan kedudukan atau status yang jelas terhadap Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu muatan wajib dalam kurikulum

nasional. Mata pelajaran PAI di sekolah mempunyai peranan penting dalam pembentukan watak bangsa. PAI dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam. Pendidikan tersebut melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (Alim, 2011: 4).

Melalui PAI baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor harus terintegrasi atau dalam istilah kurikulum 2013 adalah semua mata pelajaran harus mencakup aspek spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Maka ketika siswa menguasai aspek-aspek tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional maupun tujuan pendidikan Islam.

Salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran PAI di kelas VIII adalah Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam, di dalamnya memuat berbagai konsep yang banyak membutuhkan pengembangan dalam aspek kognitif, yakni memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Upaya pengembangan fungsi aspek kognitif secara terarah akan berdampak positif pada aspek afektif dan psikomotor.

Untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran PAI di sekolah dibutuhkan berbagai aspek pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan khususnya pada pendidikan formal sangat dipengaruhi oleh banyak aspek di dalamnya, terutama masalah kualitas pembelajaran dan profesionalan para pengajarnya, dalam hal ini guru yang mengajar pada bidang studi.

Guru merupakan faktor yang sangat strategis dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa lebih bermakna dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran akan sangat bermakna jika siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pelajaran dan juga senang serta tidak mudah jenuh, (Sutikno, 2005: 8). Oleh karena itu, salah satu upaya dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran oleh guru yang baik dan bervariasi. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial, (Suprijono, 2010: 46).

Model pembelajaran berbagai macam adanya, termasuk di dalamnya model pembelajaran kooperatif atau dalam istilah bahasa Inggris lebih dikenal dengan istilah *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem belajar dengan membagi siswa kepada beberapa kelompok dan menekankan kerja sama sesama teman. Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial, (Suprijono, 2013: 61).

*Teams-Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*, (Shoimin, 2014: 203) dan *Listening team* merupakan tipe pembelajaran yang membantu peserta didik tetap fokus dan jeli dalam pelajaran berbasis ceramah. *Listening Team* merupakan

kelompok-kelompok kecil yang bertanggungjawab untuk mengklarifikasi materi pelajaran, (Silberman, 2011:121).

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas VIII SMPN 17 Bandung, diperoleh beberapa informasi dari guru PAI kelas VIII, bahwa pembelajaran PAI di setiap kelas telah terlaksana dengan baik. Dalam melaksanakan pembelajaran guru selalu menyesuaikan dengan silabus dan selalu ada pembiasaan membaca asmaul husna atau ayat al-quran sebelum memulai pembelajaran. Guru telah menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti metode ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok. Namun yang terjadi, nilai rata-rata ujian tengah semester siswa kelas VIII pada aspek kognitif adalah 72,00, sementara kriteria ketuntasan minimal (KKM) 78,00. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai KKM dan masih berada pada kategori rendah.

Masalah rendahnya hasil belajar siswa tentunya harus disikapi dengan serius. Latar belakang dari adanya realitas belajar siswa yang rendah diduga dari penggunaan metode pembelajaran yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional, khususnya pada materi sejarah yang termasuk pada kategori materi yang relatif sulit dan terkadang dianggap membosankan oleh kebanyakan siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Maka dari itu, perlu adanya langkah-langkah pembelajaran yang dirancang sistematis, kritis dan menyenangkan. Pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar terhadap mental, fisik, dan pengalaman sosial melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian hasil

belajar yang optimal. Dua diantara sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Teams-Games Tournament* (TGT) dan *Listening Team*.

Bercermin dari paparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai model manakah yang lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan sehingga mendapatkan hasil yang akurat tentang perbandingan yang sebenarnya, yang akan peneliti tuangkan dalam sebuah karya tulis berbentuk skripsi berjudul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan Tipe *Listening Team* Pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara rinci permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam?
2. Bagaimana realitas hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Listening Team* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dan tipe

*Listening Team* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk mengetahui:

1. Realitas hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam.
2. Realitas hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Listening Team* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam.
3. Perbandingan hasil belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dan tipe *Listening Team* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan terkait perbandingan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan tipe *Listening Team*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena saat pembelajaran berlangsung siswa dituntut agar lebih bergairah, aktif serta partisipatif.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran terutama dalam hal penentuan model pembelajaran PAI.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa sekarang dan masa yang akan datang.

### E. Kerangka Berpikir

Sebuah proses yang baik akan membuahkan hasil yang baik. Begitu pula dengan belajar. Siswa yang melewati proses belajar yang baik maka seharusnya ia mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Penyampaian materi pada mata pelajaran PAI akan bermakna jika dapat membuat siswa mencapai hasil yang optimal.

Belajar merupakan kebutuhan siapapun yang menjadi manusia. Hakikat dari belajar adalah adanya perubahan tingkah laku. Menurut Syah (2013: 90) “Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.” Sedangkan menurut Djamarah (2011: 13) “Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.”

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, (Winkel dalam Purwanto, 2014: 45). Kemudian Purwanto (2014: 46) menjelaskan bahwa “Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.”

Salah satu cakupan hasil belajar adalah ranah kognitif. Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berpikir. Selanjutnya tanpa kemampuan berpikir mustahil siswa tersebut dapat memahami dan meyakini faidah materi-materi pelajaran yang disajikan kepadanya. Tanpa berpikir juga sulit bagi siswa untuk menangkap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran yang ia ikuti termasuk materi pelajaran agama. Adapun ranah afektif dan psikomotor cukup dipandang sebagai buah keberhasilan atau kegagalan perkembangan dan aktivitas fungsi kognitif, (Syah, 2013: 82-83).

Taksonomi belajar dalam domain kognitif yang paling umum dikenal adalah taksonomi Bloom. Benjamin S. Bloom membagi taksonomi hasil belajar dalam enam kategori, yakni: 1) pengetahuan (*knowledge*); 2) pemahaman (*comprehension*); 3) penerapan (*application*); 4) analisis; 5) sintesis; dan 6) evaluasi. Tingkat pemahaman paling rendah (C1): pengetahuan atau mengingat, sampai tingkat paling tinggi (C6): evaluasi, (Sani, 2016: 53).

Anderson dan Krathwol dalam Sani (2016: 55) kemudian menelaah kembali taksonomi Bloom dan melakukan revisi terhadap yang menjadi indikator dari hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut:



**Tabel 1.1.**  
**Revisi Taksonomi Bloom**

Tingkatan	Taksonomi Bloom (1956)	Anderson dan Krathwol (2000)
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Menerapkan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Berkreasi (sintesis)

Jadi, indikator ketercapaian hasil belajar siswa pada domain kognitif dalam pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan Anderson dalam Sani (2016: 54) dapat diukur berdasarkan taksonomi bloom yang meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam Syah (2004: 132) yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dari penjelasan di atas, pendekatan belajar atau disebut juga model pembelajaran termasuk pada salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, (Arends dalam Suprijono, 2013: 46).

Joyce menyebutkan bahwa fungsi model pembelajaran adalah *“each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives”*. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide, (Suprijono, 2013: 46).

Terdapat berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Slavin dalam Isjoni (2013: 15) mengemukakan *“In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”*. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. (Isjoni, 2013: 15).

Stahl dalam Isjoni (2013: 23) menyebutkan bahwa dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan

dalam belajar, juga melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*). Johnson dalam Isjoni (2013: 23) menyebutkan pembelajaran kooperatif dapat menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagi informasi, belajar sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain. Ibrahim dkk dalam Isjoni (2013: 27) menjelaskan, pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, pengembangan keterampilan sosial.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Pembelajaran kooperatif, di dalamnya terdapat tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dan tipe *Listening Team*. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda, (Huda, 2014: 197).

Adapun langkah-langkah pembelajaran tipe TGT dalam Slavin (2009: 170) adalah sebagai berikut:

1. Penyajian kelas (*Class Presentations*), pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas.
2. Belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta.
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.

Pembelajaran tipe *Listening Team* (Tim Pendengar) yaitu sebuah tipe pembelajaran kelompok yang lebih menekankan pada indera pendengaran. Pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk tetap konsentrasi dan fokus dalam pelajaran yang menggunakan metode ceramah. Strategi ini bertujuan membentuk kelompok yang mempunyai tugas atau tanggung jawab tertentu berkaitan dengan materi pelajaran, (Zaini dkk, 2008: 30).

Adapun langkah-langkah dari *Listening Team* dalam Zaini dkk (2008: 30) adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok mendapat salah satu dari tugas-tugas berikut ini:
  - a. Penanya: bertugas membuat pertanyaan minimal dua berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan.
  - b. Pendukung: bertugas mencari ide-ide yang disetujui atau dipandang berguna dari materi yang baru saja disampaikan dengan memberi alasan.
  - c. Penentang: bertugas mencari ide-ide yang tidak disetujui atau dipandang tidak berguna dari materi yang baru saja disampaikan dengan memberi alasan.
  - d. Pemberi contoh: bertugas memberi contoh spesifik atau penerapan dari materi yang disampaikan oleh guru.
2. Sampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah selesai, beri kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menyelesaikan tugas mereka.
3. Minta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil dari tugas mereka.

Tujuan penggunaan strategi pembelajaran *Listening Team* menurut Dedih (2016: 189) diantaranya yaitu melatih tugas dan tanggung jawab kelompok,

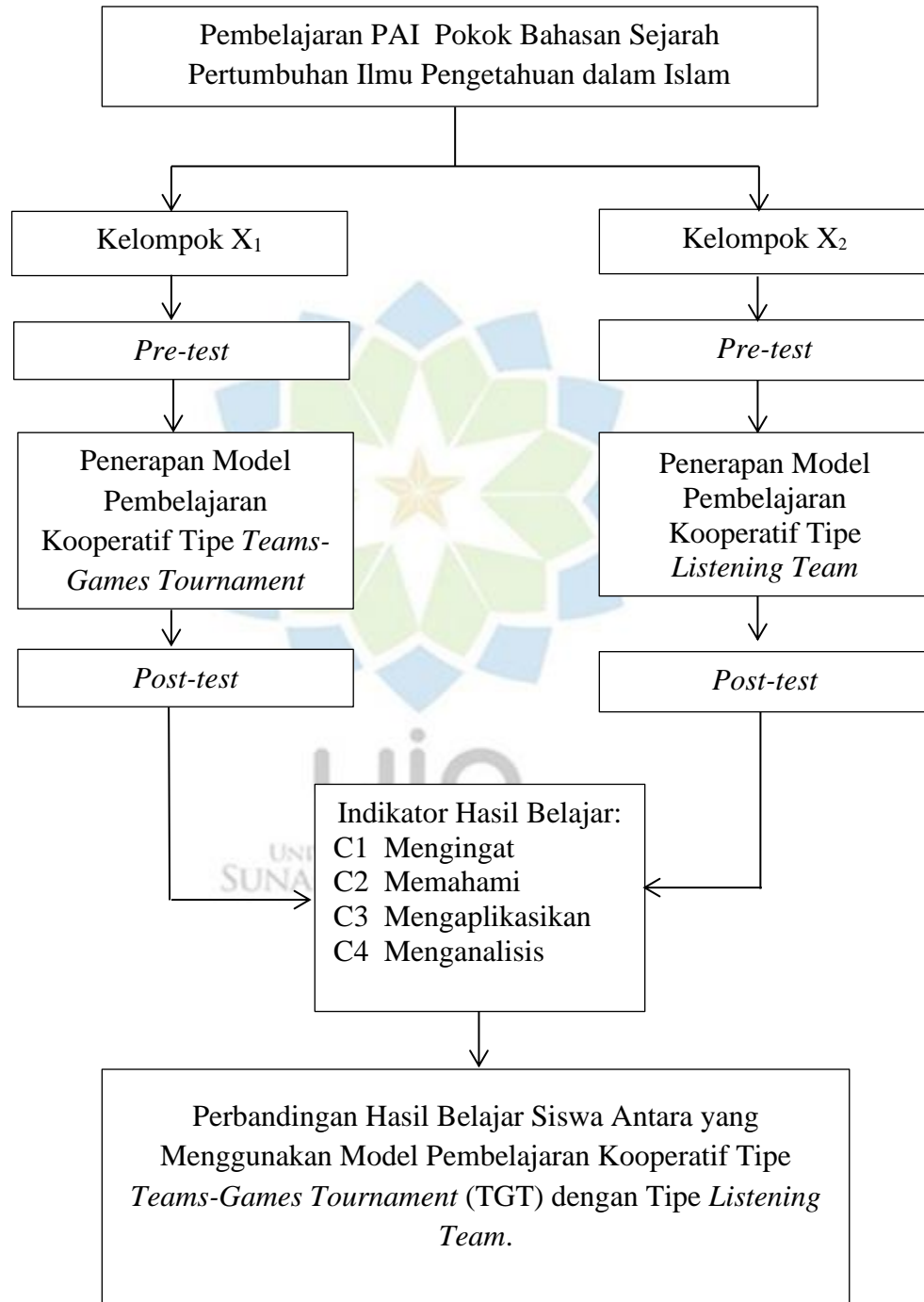
mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik tetap fokus ketika pembelajaran berlangsung serta mengoptimalkan pembelajaran pada aspek kognitif.

Berdasarkan paparan di atas, maka terdapat keterkaitan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dan tipe *Listening Team* dengan hasil belajar siswa, yaitu sama-sama diterapkan untuk mengetahui perbandingannya dan model mana yang akan lebih meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan yang dapat diukur melalui indikator ketercapaian hasil belajar yaitu dimulai dari mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3) dan hanya sampai menganalisis (C4) dikarenakan yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SMP.

Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Handayani, 2009); meningkatkan minat dan prestasi belajar (Dewi dkk, 2016); dan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Galura dkk, 2016). Begitu juga dengan tipe *Listening Team* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setiawati, 2015); Adapun skema dari kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1

## Skema Kerangka Berpikir



## F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan tipe *Listening Team* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dengan tipe *Listening Team* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam.

## G. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dalam pelaksanaannya memerlukan langkah-langkah yang sistematis, sebagai berikut:

### 1. Jenis Data

Jenis data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

- a. Data kuantitatif terdiri dari: (1) data hasil belajar siswa (2) data perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* dengan tipe *Listening Team*.
- b. Data kualitatif berupa catatan lapangan yang berupa catatan atau rekaman yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

## 2. Sumber Data

### a. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian penulis adalah SMP Negeri 17 Bandung. Penulis mengambil lokasi ini didasarkan pada Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan. Situasi dan kondisinya mendukung untuk dilaksanakannya penelitian karena terdapat kesenjangan antara pelaksanaan pembelajaran dengan hasil belajar yang didapatkan siswa pada mata pelajaran PAI.

### b. Populasi dan Sampel

#### 1) Populasi

Populasi adalah subjek penelitian. Yang menjadi subjek penelitian yaitu seluruh siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung yang terdiri dari 12 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 438.

**Tabel 1.2.**  
**Populasi Penelitian**

<b>Kelas VIII</b>	
A	37
B	38
C	38
D	36
E	36
F	36
G	36
H	36
I	36
J	35
K	36
L	36
438	



## 2) Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Adapun penarikan sampelnya mengacu kepada pendapat Arikunto (2002: 112), jika jumlah subyek lebih dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih dari jumlah populasi. Maka sampel yang diambil yaitu 75 siswa dengan kelas VIII A berjumlah 37 siswa dan kelas VIII D berjumlah 36 siswa.

## 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen, atau disebut juga dengan metode eksperimen semu. Metode quasi eksperimen merupakan suatu eksperimen yang menjadikan siswa sebagai objek penelitian tetap yang dilakukan dengan mengadakan percobaan terhadap dua kelompok tertentu. Menurut Sugiyono (2015: 114), metode quasi digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti akan membandingkan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen 1 dan tipe *Listening Team* pada kelas VIII D sebagai kelas eksperimen 2.

Adapun desain yang digunakan adalah *Pretest Posttest Design* dengan sampel yang tidak dipilih secara random. Sampel akan diberi *pretest* untuk mengetahui hasil belajar awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* yaitu berupa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) dan tipe *Listening Team* dan terakhir diberi *posttest* dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pretest*. Instrumen yang

digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini merupakan instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes hasil belajar berupa soal berbentuk pilihan ganda yang telah di *judgement* dan diujicobakan terlebih dahulu.

**Tabel 1.3.**  
**Desain Penelitian**

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
VIII A (Kelompok X <sub>1</sub> )	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
VIII D (Kelompok X <sub>2</sub> )	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

(Sugiyono, 2015: 116)

Keterangan:

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : *Pre-test* (sebelum diberikan tipe TGT dan *Listening Team*)

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : *Post-test* (sesudah diberikan tipe TGT dan *Listening Team*)

X<sub>1</sub> : Diberi perlakuan dengan menggunakan tipe TGT

X<sub>2</sub> : Diberi perlakuan dengan menggunakan tipe *Listening Team*

#### 4. Prosedur Penelitian

Proses yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

##### a. Tahap perencanaan

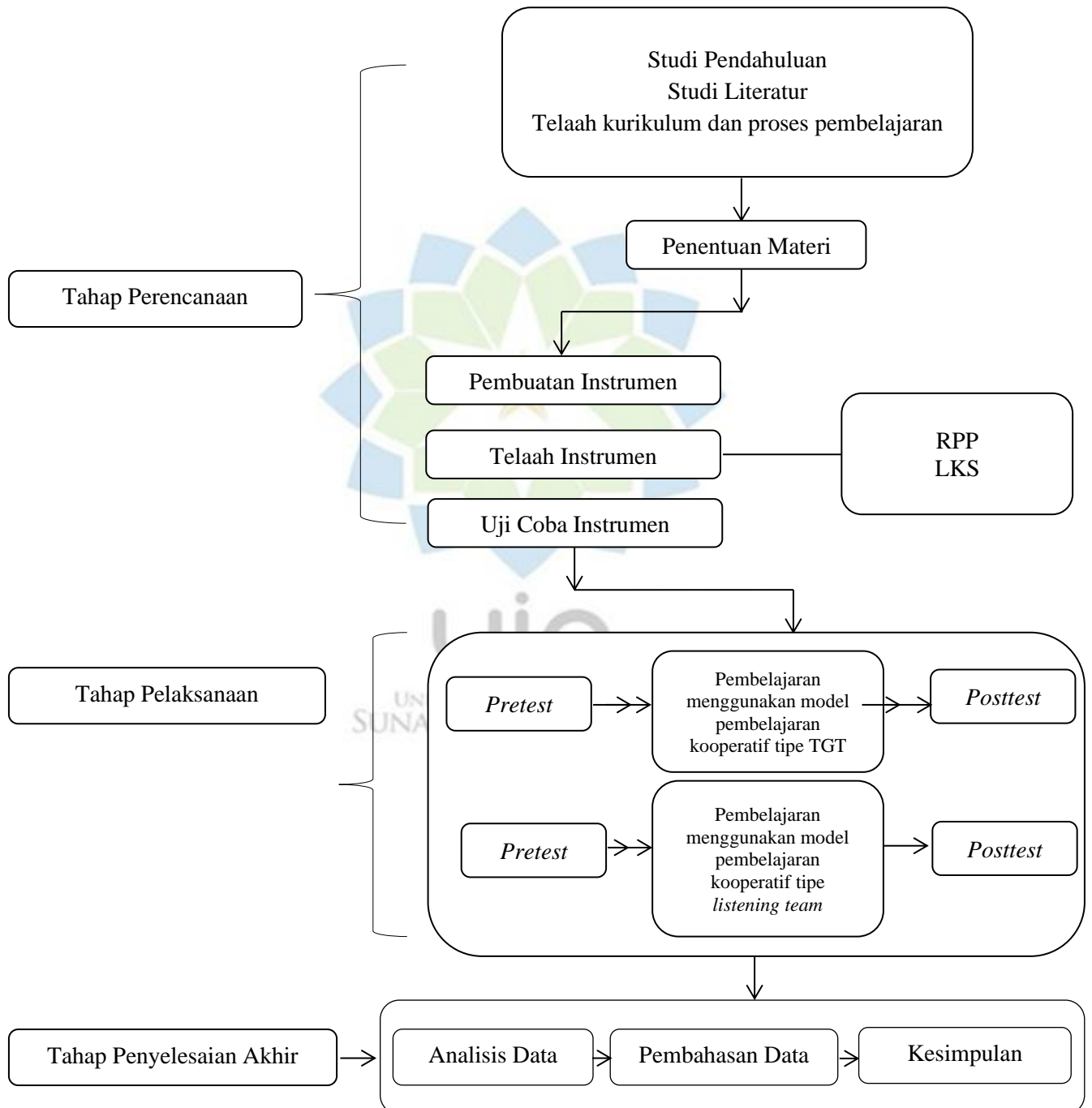
- 1) Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh teori yang akurat dan inovatif mengenai bentuk pembelajaran yang hendak diterapkan.
- 2) Telaah kurikulum, dilakukan untuk mengetahui kompetensi dasar yang hendak dicapai agar model pembelajaran dan pendekatan belajar yang diterapkan dapat memperoleh hasil akhir sesuai dengan kompetensi dasar yang dijabarkan dalam kurikulum.

- 3) Menentukan kelas yang akan dijadikan tempat dilakukannya penelitian.
  - 4) Pembuatan rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang diujikan untuk setiap pembelajaran.
  - 5) Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan.
  - 6) Pembuatan perangkat test.
  - 7) Membuat jadwal kegiatan pembelajaran.
  - 8) Melakukan uji coba instrumen
  - 9) Melakukan analisis terhadap uji coba instrumen, berupa validitas, realibilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.
- b. Tahap Pelaksanaan
- 1) Melakukan *pretest* pada kelas VIII A dan VIII D.
  - 2) Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Turnament (TGT)* pada kelas VIII A dan tipe *Listening Team* pada kelas VIII D.
  - 3) Melaksanakan *posttest* pada kelas VIII A dan VIII D.
- c. Tahap penyelesaian akhir
- 1) Mengolah data hasil penelitian.
  - 2) Membahas dan menganalisis data hasil penelitian.
  - 3) Membuat kesimpulan.

Prosedur penelitian di atas dapat dituangkan dalam bentuk skema penulisan sebagai berikut:

Gambar 1.2.

## Skema Prosedur Penelitian



## 5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati fenomena yang terjadi dan kegiatan yang sedang berlangsung di lokasi penelitian. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi tidak terstruktur, peneliti melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan membuat kesimpulan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kondisi objektif SMPN 17 Bandung termasuk di dalamnya terkait proses pembelajaran PAI kelas VIII.

### b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal dari responden. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, dilakukan melalui tatap muka (*face to face*). Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara yang hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara ini dilakukan peneliti kepada guru PAI kelas VIII SMP Negeri 17 Bandung untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan mengetahui lebih mendalam terkait proses pembelajaran PAI di kelas VIII.

### c. Tes Hasil Belajar Siswa

Tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Indikator yang digunakan dalam test ini hanya untuk mengetahui hasil belajar kognitif, antara lain: mengetahui (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4).

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 16 soal pada pokok bahasan Sejarah

Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan dalam Islam. Soal tes yang diberikan harus diuji coba terlebih dahulu dan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1) Analisis Kualitatif Butir Soal

Pada prinsipnya analisis butir soal secara kualitatif dilaksanakan berdasarkan pada kaidah penulisan soal (tes tertulis, perbuatan, dan sikap). Aspek yang perlu diperhatikan di dalam penelaahan butir soal secara kualitatif ini adalah setiap soal ditelaah baik dari segi materi, konstruksi, bahasa/budaya, dan kunci jawaban/pedoman penskorannya. Dalam melakukan penelaahan setiap butir soal, penelaah perlu mempersiapkan bahan-bahan penunjang seperti: (a) kisi-kisi tes, (b) kurikulum yang digunakan, (c) buku sumber, dan (d) kamus bahasa Indonesia.

### 2) Analisis Kuantitatif

#### a) Uji Validitas

Validitas merupakan salah satu ciri yang menandai tes yang baik. Valid artinya tepat, (Hayati, 2013: 109). Untuk menentukan validitas soal digunakan rumus validitas item sebagai berikut:

$$rpbi = \frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Hayati, 2013: 115)

Interpretasi validitas item dengan terlebih dahulu menentukan taraf signifikansi pada nilai r product moment, dengan kriteria:

~ Jika  $rpbi > r$  tabel, maka soal tersebut dinyatakan valid,

~ Jika  $rpbi < r$  tabel, maka soal tersebut dinyatakan invalid.

(Hayati, 2013: 118)

### b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya ajeg atau dapat dipercaya, (Hayati, 2013: 121). Untuk mencari reliabilitas instrumen digunakan rumus reliabilitas Spearman Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 r \frac{11}{22}}{1 + r \frac{11}{22}}$$

(Hayati, 2013: 118)

Interpretasi reliabilitas dengan ketentuan:

- Jika  $r_{11} > 0,70$  berarti tes objektif reliabel.
- Jika  $r_{11} < 0,70$  berarti tes objektif tidak reliabel.

(Hayati, 2013: 126)

### c) Tingkat Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah, (Hayati, 2013: 133). Untuk mengetahui daya pembeda soal objektif digunakan rumus:

$$DP = \frac{BA - BB}{\frac{1}{2}n}$$

(Hayati, 2013: 136)

**Tabel 1.4.**  
**Kriteria Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Pembeda	Interpretasi
0,40 – ke atas	Baik
0,21 – 0,39	Kurang
0,20 – ke bawah	Jelek
Indeks negatif	Jelek Sekali

(Hayati, 2013: 136)

d) Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran ini dilakukan untuk mengetahui tentang butir soal apakah termasuk kategori soal mudah, sedang atau sukar, (Hayati, 2013: 134).

$$TK = \frac{BA + BB}{n}$$

(Hayati, 2013: 136)

**Tabel 1.5.**  
**Kriteria Tingkat Kesukaran Soal**

Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,29 – ke bawah	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – ke atas	Mudah

(Hayati, 2013: 136)

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui pendekatan kuantitatif. pendekatan kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa kemudian diolah dengan menggunakan teknik analisis komparasional, teknik ini digunakan



untuk menguji hipotesis mengenai ada tidaknya perbedaan antarvariabel yang sedang diteliti (Sudijono, 2011: 275), yaitu membandingkan kelompok  $X_1$  dan kelompok  $X_2$  dengan melalui rumus-rumus tertentu, secara rinci dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Gain

Setelah data hasil awal dan hasil akhir diperoleh, maka dapat dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan nilai gain ( $g$ ) dengan persamaan:

$$Ngain = \frac{Skor\ postes - Skor\ pretes}{Skor\ ideal - Skor\ pretes}$$

**Tabel 1.6**

**Kriteria penilaian N-Gain (NG)**

Nilai NG	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Meltzer dalam Herlanti, 2006: 71)

b. Uji Normalitas

Dalam melakukan uji normalitas penulis mengutip Hayati (2013: 140-142) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor tertinggi ( $X_t$ ) dan skor terendah ( $X_r$ )
- 2) Menentukan rentang ( $R$ ) dengan rumus:

$$R = X_t - X_r + 1$$

- 3) Menentukan banyak kelas interval ( $K$ ) dengan rumus:

$$K = 1 + (3,3 \log N)$$

- 4) Menentukan panjang kelas interval dengan rumus:

$$P = R : K$$

- 5) Menyusun tabel distribusi frekuensi

- 6) Menentukan nilai rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{N}$$

- 7) Menentukan standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum FX^2 - (\sum FX)^2}{N(N-1)}}$$

- 8) Menyusun tabel observasi dan ekspektasi

- 9) Menentukan harga chi kuadrat hitung ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus:

$$X = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

- 10) Menentukan derajat kebebasan dengan rumus:

$$dk/db = K - 1$$

- 11) Menentukan harga  $X^2_{tabel}$  pada taraf dignifikansi 5 %

- 12) Menginterpretasikan normalitas data dengan cara membandingkan

harga  $X^2_{tabel}$  dengan kriteria:

- Jika  $X^2_{hitung}$  lebih besar dari  $X^2_{tabel}$  ( $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ ), maka data diinterpretasikan **tidak normal**; dan
- Jika  $X^2_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan dari  $X^2_{tabel}$  ( $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ), maka data diinterpretasikan **normal**.

### c. Uji Homogenitas

Dalam Hayati (2013: 146-147) langkah-langkah uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Diuji dengan menggunakan

$$F = \frac{S^2_1}{S^2_2}$$

- 2) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db_1 = n_1 - 1 = \text{derajat kebebasan pembilang}$$

$$db_2 = n_2 - 1 = \text{derajat kebebasan penyebut}$$

- 3) Menentukan nilai f daftar, dengan taraf signifikasni 5%
- 4) Menentukan homogenitas F hitung dengan F tabel, dengan kriteria sebagai berikut:
  - Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka variansinya homogen.
  - Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka variansinya tidak homogen.

### d. Uji T-tes

Menurut Subana (2000: 171) Uji T-tes dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari standar deviasi gabungan (Sdg) dengan rumus:

$$Sdg = \sqrt{\frac{(n_1-1)V_1 + (n_2-1)V_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan

$n_1$  = banyaknya data kelompok 1

$n_2$  = banyaknya data kelompok 2

$V_1$  = varians data kelompok 1

$V_2$  = varians data kelompok 2

- 2) Menentukan t hitung dengan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{Sdg \sqrt{\frac{1}{N_1} + \frac{2}{N_2}}}$$

Keterangan

$X_1$  = rata-rata kelompok 1

$X_2$  = rata-rata kelompok 2

- 3) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$Db = n_1 + n_2 - 2$$

- 4) Menentukan nilai t dari daftar taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ )

- 5) Pengujian hipotesis dengan kriteria sebagai berikut :

- Jika  $f_{hitung} \geq t_{daftar}$ , maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$
- Jika  $f_{hitung} \leq t_{daftar}$ , maka hipotesis nol diterima dan hipotesis kerja ditolak, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel  $X_1$  dengan  $X_2$ .