

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Banyak individu yang berusaha menjalani proses pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan. Pendidikan juga dapat mengubah bangsa dan negara. Negara dapat dikatakan maju apabila bisa memposisikan pendidikan sebagai prioritasnya, sebab mengetahui bahwa dengan pendidikan akan merubah kesejahteraan kehidupan bangsa. Dan dengan ilmu pendidikan, sejatinya manusia dapat mencapai apa yang diinginkan di dunia maupun di akhirat, seperti yang disabdakan Rasulullah *shollahu'alaihi wassalam*:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا
فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Terjemahan: “Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu.” (HR. Ahmad).

Pendidikan tidak akan lepas dari yang namanya sejarah manusia, mulai dari penciptaan Nabi Adam, Allah sudah memperkenalkan kepadanya nama-nama benda, lalu Allah meminta Nabi Adam untuk menyebutkannya kembali. Firman Allah dalam Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 31.

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

Terjemahan: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Ayat di atas menunjukkan bahwa pendidikan lahir bersamaan dengan kedatangan manusia. Selain itu pendidikan sangat mempengaruhi kehidupan manusia di muka bumi. Al-Qur'an menegaskan bahwa pendidikan menjadi *center point* bagi kehidupan manusia dan menjadikan keabadian bagi manusia (Pantiwati, 2018).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan merupakan 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 (Depdiknas, 2003). Pendidikan dapat diibaratkan sebagai suatu cahaya yang dapat menerangi ruang gelap di sekitarnya yaitu sebagai kompas yang menuntun manusia untuk menentukan arah tujuan dan makna hidup.

Pendidikan merupakan proses seseorang mengembangkan kemampuan sikap, bentuk tingkah lakunya di masyarakat, serta hidup dalam proses sosial yang dihadapkan pada pengaruh lingkungan terpilih dan terkontrol sehingga memperoleh atau mengalami perkembangan sosial dan individu yang optimum (Fuad, 2013). Sebagai bapak pendidikan, tentunya Ki Hajar Dewantara memaparkan bahwasanya pendidikan termasuk tuntutan bagi kehidupan anak supaya menjadi anggota ataupun manusia dengan kebahagiaan serta keselamatan dicapai olehnya (Elfachmi, 2016). Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, maka harus membuat proses pembelajaran yang berkualitas pula. Karena pembelajaran yang baik adalah elemen mendasar yang memengaruhi potensi dan kemampuan siswa. Lalu, belajar itu sendiri adalah penyesuaian cara berperilaku manusia yang dibawa oleh pengalaman dan latihan. Menjadi perubahan khusus dalam tingkah laku yang termasuk ilmu, kemampuan, mentalitas, dan semua sudut pandang tentang individu manusia yang melakukan kegiatan belajar (Djamarah dkk, 2014).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah sebuah proses untuk mendorong siswa agar terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Dalam mewujudkan pembelajaran yang

aktif, dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangun motivasi siswa. Karena berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar bisa berpartisipasi aktif serta mampu membangun kreativitas dan kemandirian dalam siswa dengan melakukan pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dilihat bagaimana materi itu disajikan (Nurdyansyah, 2016). Artinya pendekatan ini perlu dilakukan agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa. Maka di saat menentukan pendekatan dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran ini yang nantinya akan menentukan berhasil tidaknya suatu tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Melalui penerapan model pembelajaran, guru memiliki peran dalam membantu siswa memperoleh informasi, keterampilan, pola pikir, serta kemampuan untuk mengungkapkan gagasan mereka. Menurut Trianto (2015), definisi model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Adapun model pembelajaran menurut Aunurrahman (2010) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat di maknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain

itu, siswa juga akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran karena penyampaian materi menjadi lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk memahami berbagai model pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas XI SMA Mekar Arum, yang masih menerapkan pembelajaran konvensional seperti ceramah. Pembelajaran konvensional ini dirasa belum cukup efektif dalam menciptakan aktivitas belajar yang akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa, ini terbukti terdapat beberapa problematika pembelajaran yang teridentifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang penulis temukan. Permasalahan tersebut diketahui bahwa adanya aktivitas belajar siswa yang masih relatif rendah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa faktor yang menimbulkan masalah tersebut meliputi: 1) proses pembelajaran yang masih berfokus pada guru dibanding siswa, 2) teknik pengajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa, 3) siswa yang tidak mau bertanya, 4) siswa yang tidak berani mengeluarkan pendapat kepada guru atau sesama teman, 5) siswa yang tidak mau mencatat materi yang diberikan. Dikatakan siswa kurang aktif dalam pembelajaran disebabkan metode pembelajaran yang diterapkan kurang relevan, bahkan menjadi metode pembelajaran yang dinilai membosankan, materi yang cakupannya luas dikarenakan terbatasnya pertemuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga siswa merasa sulit menguasai materi terkhusus bila adanya hafalan, dan adanya faktor kesiapan siswa yang kurang dalam menerima materi pelajaran, itu yang menjadikan siswa lebih memilih bergurau dengan teman-temannya ketika proses pembelajaran, tidak memperhatikan instruksi guru, tidur pada saat jam pembelajaran, mencuri kesempatan untuk melakukan hal yang tidak seharusnya dilakukan selama pembelajaran berlangsung, sehingga apabila diberikan pertanyaan oleh guru terkait pelajaran PAI tidak sedikit siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut disebabkan gangguan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung, faktor tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar, hal tersebut terbukti dalam data hasil pretest pada materi berani hidup jujur 10% siswa berhasil

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau 6 dari 60 siswa berhasil mendapatkan nilai diatas 75.

Untuk menyikapi fakta dan data tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan agar mendapat solusi dalam mengatasi rendahnya aktivitas belajar siswa yakni dengan diterapkannya model pembelajaran baru terkait proses belajar yang dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa agar hasil belajar bisa mengalami peningkatan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif learning*) adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipatif yang realisasinya menghendaki siswa untuk bersikap aktif selama proses pembelajaran (Isjoni, 2009). Model pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *cooperative learning* menyangkut teknik pengelompokkan siswa bekerja secara terarah untuk tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 5-6 orang (Isjoni, 2012). Sebagaimana pada Q.S Al-Maidah ayat 2 yang memerintahkan untuk selalu saling tolong-menolong dalam kebaikan.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ط وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Terjemah: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”. (Q.S. al-Maidah[5]: 2)

Dari ayat tersebut Allah menghendaki umat-Nya untuk saling tolong-menolong dan bekerja sama dalam hal kebaikan. Walaupun Al-Qur’an tidak secara langsung mendefinisikan pembelajaran kooperatif, tetapi jelas prinsip-prinsip dan unsur-unsur pembelajaran kooperatif banyak diisyaratkan dalam Al-Qur’an khususnya pada Q.S Al-Maidah. Pada pembelajaran kooperatif, siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terikat satu

sama lain. Melalui pembelajaran secara berkelompok diharapkan siswa dapat memperoleh suatu pengalaman yang baru melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompoknya. Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang sangat efektif bagi terciptanya suasana belajar yang komunikatif, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, model ini melibatkan semua siswa dalam aktivitas pembelajaran tanpa harus ada perbedaan status (Shoimin, 2014). Di dalamnya, siswa juga berperan sebagai tutor sebaya dan mencakup unsur permainan serta *reinforcement*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk mampu memecahkan masalah di dalam diskusi kelompok kecil karena model pembelajaran ini mengandung unsur permainan yang mampu membuat siswa tidak jenuh pada saat proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan (Fajar dkk, 2018). Berdasarkan keunggulan tersebut penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperkirakan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Untuk lebih mengoptimalkan aktivitas belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat dilakukan dengan permainan cerdas cermat. Permainan cerdas cermat dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Islam. Menurut Nasution (Nasution dkk, 2018) cerdas cermat merupakan salah satu permainan yang mengutamakan kecepatan dan ketetapan. Permainan ini menjadikan siswa semakin tertantang sehingga guru mudah dalam melakukan kontrol kelas.

Menyikapi hal tersebut, peneliti menyimpulkan adanya keterbutuhan yang muncul untuk menerapkan sebuah model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam. Oleh karenanya peneliti memberikan solusi dengan adanya pengadaan model pembelajaran TGT yang diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Penelitian *Quasi Experiment* Terhadap Siswa Kelas XI di SMA Mekar Arum Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka secara spesifik permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI?
3. Sejauh mana pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI.
2. Mengetahui proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

3. Mengetahui pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat pada mata pelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Berikut pemaparannya:

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian secara teoritis yaitu sebagai pembenaran atas teori-teori mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan sebagai kontribusi bagi khasanah ilmiah dalam pendidikan, serta dapat menjadi rujukan untuk kepentingan studi ilmiah dan sebagai bahan informasi serta acuan dalam melakukan penelitian sejenis atau bagi akademis lainnya untuk kemudian dipraktikkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan untuk mengembangkan model pembelajaran TGT khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang meningkatkan aktivitas belajar siswa.

- b. Bagi Guru

Menjadi referensi untuk menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, agar dapat berupaya memberikan kontribusi baik dalam pendidikan. Dan dapat dijadikan alternatif untuk memilih atau menyiapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

- c. Bagi Siswa

Agar lebih berperan aktif dan lebih terampil dalam pembelajaran PAI sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir siswa selama pembelajaran PAI yang diharapkan memperoleh hasil sesuai harapan dalam mengembangkan pengetahuan.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAI.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran dianggap sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas (Nugroho, 2013). Model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Lie (2010) pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dimana dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Dalam proses pembelajaran, penting untuk membentuk kelompok yang heterogen agar terjadi interaksi yang beragam antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainnya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, karena dalam penerapannya semua siswa akan terlibat aktif untuk mengungkapkan pendapatnya. Siswa dari berbagai tingkat kemampuan, baik yang berada di kelompok bawah maupun kelompok atas, akan bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu sesuai dengan permasalahan yang penulis temukan di kelas XI SMA Mekar Arum, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, diperlukannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yang masih terbilang kurang relevan untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010) aktivitas belajar itu sendiri merupakan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Setiap individu harus belajar aktif mengembangkan potensinya, tanpa adanya aktivitas pembelajaran proses pembelajaran tidak

menarik, siswa dituntut untuk selalu memproses dan mengolah perolehan belajar yang didapat siswa. Faktor yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yakni dengan adanya kerja sama antar siswanya sendiri. Karena aktivitas merupakan prinsip atau dasar dalam interaksi pembelajaran (Sugiawan dkk, 2014).

Berdasarkan penelitian Pongkendek (2019) aktivitas belajar siswa dapat meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terlihat pada perubahan suasana belajar dalam kelas lebih interaktif. Berdasarkan dari penelitian Widiyanto (2019) menyatakan bahwa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkannya TGT, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran sangat berjalan dengan baik.

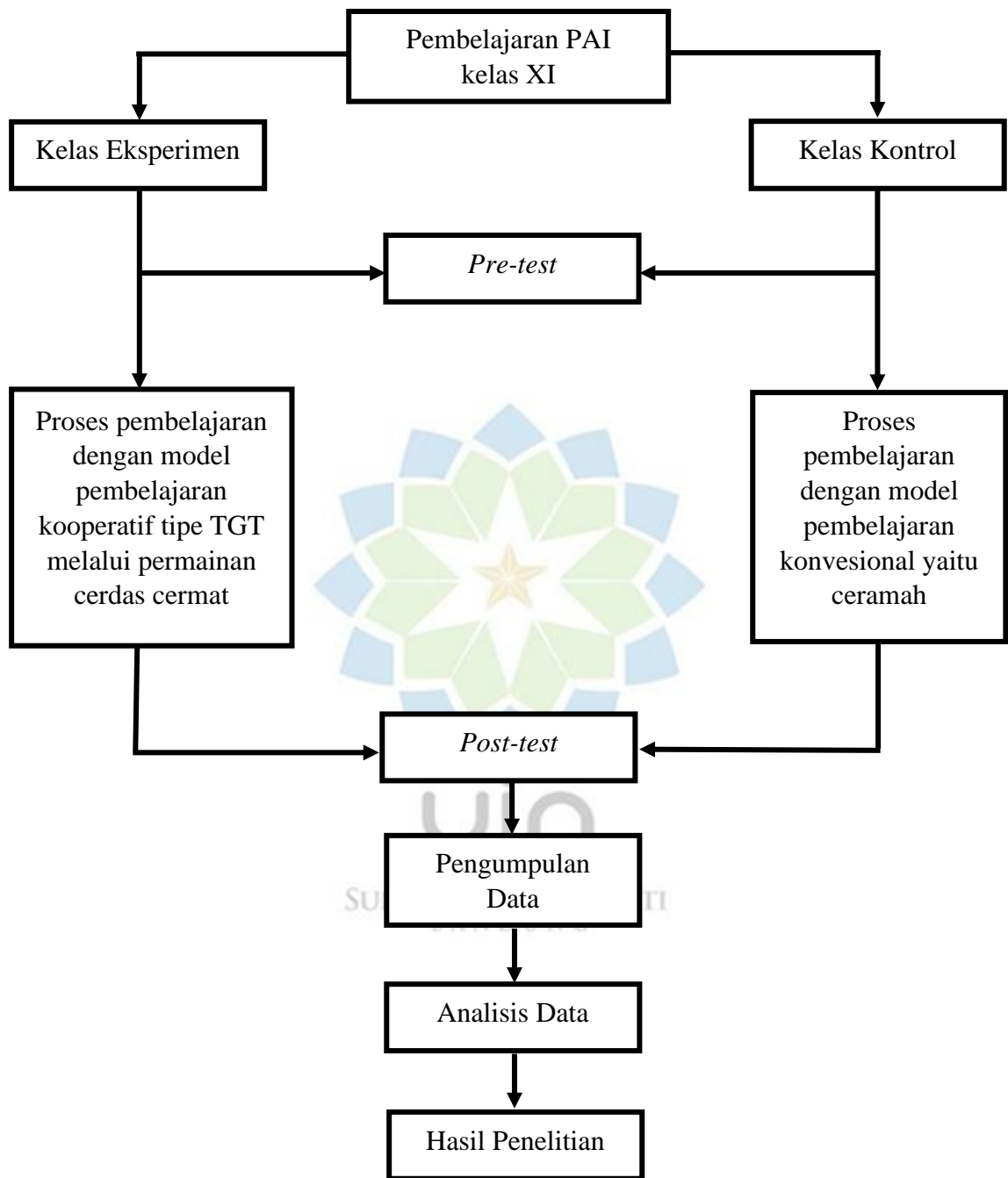
Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas. Variabel ini akan diterapkan dan dianalisis pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa melalui metode quasi experiment (eksperimen semu), memerlukan dua kelas yang disebut sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* selama proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah. Namun demikian, dalam menggunakan model pembelajaran ini, guru juga perlu mempersiapkan media yang sesuai. Dalam model pembelajaran TGT, media yang digunakan bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa melalui permainan cerdas cermat.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui permainan cerdas cermat, diharapkan proses komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah dari guru kepada siswa, tetapi menjadi interaktif dan melibatkan timbal balik antara guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana siswa dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya.

Untuk mengetahui keterkaitan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat dengan aktivitas belajar

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka dapat dilihat kerangka berpikir pada skema berikut ini.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Penelitian ini akan menyoroti dua variabel, variabel pertama adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diberi simbol Variabel X, dan variabel kedua adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa yang diberi simbol Variabel Y.

Maka, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu akan terdapat peningkatan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan jika penggunaan model pembelajaran TGT itu sesuai dengan indikator peningkatan aktivitas belajar siswa maka akan baik pula dalam peningkatan pembelajaran PAI, sebaliknya jika penggunaan model pembelajaran TGT itu tidak sesuai dengan indikator dari peningkatan aktivitas belajar siswa maka terjadi penurunan atau tidak ada peningkatan dalam aktivitas belajar siswa.

Untuk mengetahui hubungan kedua variabel, yakni variabel penggunaan model pembelajaran TGT dengan variabel aktivitas belajar siswa akan digunakan pendekatan kuantitatif. Berikut rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran TGT terhadap aktivitas belajar siswa

H_a : Terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran TGT terhadap aktivitas belajar siswa

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), diuraikan sebagai berikut :

- 1) 'Aina Noviana (2022). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dengan judul: "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap siswa kelas X di SMK plus Al-Farhan Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi".

Hasil penelitian: terdapat persamaan di variabel (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun perbedaannya terdapat pada

variabel (Y) yaitu hasil belajar siswa, sedangkan variabel (Y) penulis yaitu aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SMK plus Al-Farhan, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMA Mekar Arum Bandung.

- 2) Tulus Widiyanto (2019). Skripsi pada IAIN Palangkaraya, 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 Palangkaraya”.

Hasil penelitian: terdapat persamaan di variabel (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan cerdas cermat, adapun perbedaannya terdapat pada variabel (Y) yaitu hasil belajar, sedangkan variabel (Y) penulis yaitu aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SMP Al-Amin Palangkaraya, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMA Mekar Arum Bandung.

- 3) Setyo Aji Pamungkas (2020). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dengan judul: “Penggunaan Metode Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI materi prinsip dan praktik ekonomi Islam pada peserta didik kelas XI AK SMKN 1 Cilengkrang”.

Hasil penelitian: terdapat persamaan di variabel (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adapun perbedaannya terdapat pada variabel (Y) yaitu keaktifan dan hasil belajar kognitif peserta didik, sedangkan variabel (Y) penulis yaitu aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SMKN 1 Cilengkrang, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMA Mekar Arum Bandung.

- 4) Turlan Romaito Hasibuan (2021). Skripsi pada UIN Sumatera Utara, dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Pesantren Modern Nurul Hakim”.

Hasil Penelitian: terdapat persamaan di variabel (X) dan (Y) yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. Adapun perbedaannya adalah pada lokasi penelitiannya yaitu di Pesantren Modern Nurul Hakim, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMA Mekar Arum Bandung.

- 5) Riska Febrianti (2022). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung, yang berjudul: “Penerapan Metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Kognitif Akidah Akhlak Siswa Kelas X MA Al-Imaroh”.

Hasil penelitian: terdapat persamaan di variabel (X) yaitu Metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*, adapun perbedaannya terdapat pada variabel (Y) yaitu Hasil Belajar Kognitif, sedangkan variabel (Y) penulis yaitu Aktivitas Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di MA Al-Imaroh, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMA Mekar Arum Bandung.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, maka penelitian ini membahas tentang *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Permainan Cerdas Cermat Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Agama Islam di Kelas XI SMA Mekar Arum Bandung*.