

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin pembangunan suatu bangsa. Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dan interaksi. Manusia akan selalu berinteraksi dengan lingkungan, sesama manusia serta interaksi dengan Tuhannya dalam wujud beribadah. Agar tercapainya interaksi yang baik peran pendidikan menjadi pemicu nomor satu dalam pembangunan interaksi dan komunikasi yang baik dalam diri manusia untuk menjamin kelangsungan hidup sehari-hari.<sup>1</sup>

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan dapat diartikan sebagai memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan secara istilah pendidikan merupakan suatu proses perkembangan pola pikir yang mempengaruhi tingkah laku seseorang atau kelompok dalam proses pendewasaan diri melalui usaha pengajaran dan latihan dengan cara mendidik.

Menurut Undang Undang No. 20 Tahun 2003 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup> Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta dapat membentuk watak dan

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat, Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"* (Medan, Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019) hal 23

<sup>2</sup> Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung :Fokus Media, 2009), hal 2

peradaban bangsa yang bermartabat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan bertujuan untuk membentuk suatu usaha manusia dalam kehidupan sehari-hari untuk menempatkan suatu tujuan yang ingin dicapai baik itu tujuan yang bersifat abstrak maupun bersifat khusus, agar dapat mempermudah dalam pencapaian tujuan dan penyelesaian yang diinginkan.<sup>3</sup> Terdapat tiga unsur pokok dalam membentuk pendidikan islam yaitu : proses, kandungan, dan penerima. Sedangkan dalam pandangan yang sebenarnya pendidikan islam adalah suatu sistem pendidikan yang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan ideologi islam. Dengan harapan proses pendidikan tidak bertentangan dengan nilai ajaran islam.<sup>4</sup>

Salah satu problematika yang di hadapi masyarakat Indonesia saat ini terjadi pada dunia pendidikan. Problematika ini muncul karena melibatkan seluruh faktor yang membentuk keberhasilan atau kegagalan pendidikan khususnya para pendidik dan peserta didik. Munculnya problem ini akibat pemerintah Indonesia sering melakukan perubahan kurikulum pendidikan, sehingga terjadinya persaingan dalam dunia pendidikan baik yang bersifat internal dan eksternal, tidak meratanya kesejahteraan yang diberikan kepada guru serta pudarnya sikap profesionalisme yang tertanam pada jiwa seorang guru. Pada dasarnya problematika yang terjadi dalam pembelajaran dalam konteks pendidikan Indonesia ini sangat dipengaruhi oleh serangkaian kegiatan yang direncanakan oleh guru dengan tujuan membantu peserta didik dalam melangsungkan pembelajaran serta dapat mengetahui kemampuan individu melalui sistematika dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.<sup>5</sup>

Tantangan yang sedang dihadapi dalam dunia pendidikan agama masa kini, khususnya bagi Pendidikan Agama Islam yang merupakan sebuah mata pelajaran wajib dalam kurikulum pada semua jenjang

---

<sup>3</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta, Teras 2009) hal. 167

<sup>4</sup> Muhammad Muntahibun Nafis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta, Teras 2011) hal.26

<sup>5</sup> Dewi Ratnawati, Zainal Abidin, *Problematika Pembelajaran Al-Qur'an di Era Industri dalam Konteks Indonesia*, Jurnal Kependidikan Islam, Vol. 6, No 1 Januari-Juni 2020

pendidikan dari TK/RA sampai perguruan tinggi. Para pendidik berlomba-lomba mencari cara bagaimana mengimplementasikan agar dalam mata pelajaran pendidikan agama islam bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama saja melainkan bagaimana cara mengarahkan para peserta didik untuk memiliki kualitas iman, ihsan, taqwa, serta akhlaq mulia yang dapat tertanam dalam diri peserta didik. Dengan demikian materi pendidikan agama islam bukan hanya sekedar mengajarkan tentang pengetahuan agama saja akan tetapi bagaimana cara terbentuknya kepribadian siswa agar memiliki ketetapan keimanan dan ketaqwaan.

Hal tersebut membuktikan bahawa Pendidikan Agama Islam sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian serta karakter siswa di sekolah. Pendidikan Agama Islam juga memiliki posisi yang penting dalam tingkatan pendidikan nasional.<sup>6</sup>

Peran guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran merupakan suatu hal yang bisa dibilang cukup berat. Ketrampilan serta keluwesan guru ketika mengajar dinilai sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang baik. Seorang guru yang memiliki ketrampilan yang baik saat menyampaikan materi pembelajaran selain dapat mentransfer ilmu pengetahuan, juga dapat menumbuhkan antusias siswa sehingga rasa bosan siswa dapat berkurang karena guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.<sup>7</sup>

Seorang guru sebagai *role model* sampai saat ini masih berada di posisi yang relevan dalam pendidikan global. Dalam menghadapi sebuah tantangan pendidikan islam masa kini dibutuhkan seorang guru yang profesional sesuai dengan kebutuhan zaman yang berkembang saat ini. Sedangkan arti dari profesional yang dimiliki seorang guru dalam dunia pendidikan adalah seorang guru mampu mengerahkan segenap kemampuan dan fikiran dalam menjalankan tugasnya dengan penuh rasa tanggung jawab

---

<sup>6</sup> Nur Ainiyah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," *Al-Ulum* 13, no. 1 (2013): 25-38

<sup>7</sup> Said Alwi, "*Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*", *Jurnal Itqan* Vol 8 No 2, 2017 hal, 147

dan kesadaran. Seorang guru bukan hanya dituntut untuk profesionalitas ketika menjalankan tugasnya, tetapi seorang guru harus memiliki keahlian dan kemampuan yang harus dikuasai sesuai dengan bidang kompetensinya. Maka seorang guru memiliki ciri-ciri khusus yaitu dapat menguasai bidang ilmu pengetahuan yang akan diajarkan kepada siswa dengan baik dan kompeten, guru harus mampu menyampaikan materi atau ilmu yang ia dapat kepada siswa secara efektif dan efisien serta berpegang teguh pada etik profesional.<sup>8</sup>

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tentunya akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses membimbing atau membina subjek didik yang disusun atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan formal, dimana setiap individu dengan bantuan guru dapat memperoleh perubahan dari hasil mengarahkan peserta didik mengikuti pembelajaran, sehingga akan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran seharusnya tetap memperhatikan kondisi dari masing-masing peserta didik, karena merekalah yang akan mengikuti pembelajaran.<sup>9</sup>

Belajar merupakan serangkaian perubahan tingkah laku atau penampilan dalam pelaksanaan kegiatan misalnya dengan membaca, meniru, mengamati dan lainnya.<sup>10</sup> Belajar juga disebut sebagai proses atau usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan.<sup>11</sup> Aktivitas belajar juga dilakukan

---

<sup>8</sup> Aggun Wulan Fajriana dan Mauli Anjaninur Aliyah, “*Tantangan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Era Milenial.*”*Nazbruna: Jurnal Pendidikan Islam*2, no.2 (2019): 246-65.

<sup>9</sup> Faizah Husna dkk, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VII SMP Tri Bhakti Pekanbaru*, *Jurnal Pendidikan* Vol. 02 No 02, Oktober 201 hal 3

<sup>10</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta Rineka Cipta, 2010) hal. 69

<sup>11</sup> Purwanto, M.N., *Psikologi Pendidikan*, (Bandung :Remaja Rosdakarya 2007) hal 85

seseorang untuk dapat mengubah dirinya dengan cara mencari pengalaman-pengalaman yang baru dalam hidupnya.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang telah tersusun dalam kurikulum dari jenjang MI, MTs, dan MA. Sejarah Kebudayaan Islam adalah sekumpulan materi yang didalamnya membahas tentang tokoh dan peristiwa-peristiwa islam yang terjadi pada masa lampau. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu pelajaran yang penting karena dapat membentuk watak dan kepribadian siswa. Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam siswa diharapkan mendapatkan pelajaran berharga dari perjalanan panjang tokoh-tokoh muslim dalam memperjuangkan islam pada zaman dahulu. Siswa juga diharapkan dapat meneladani sifat-sifat para tokoh dan dapat mengambil hikmah serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengetahui sulitnya dalam penyampaian materi untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap peserta didik saat ini, seorang guru harus mampu mensiasatinya dengan cara memperbaiki model pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat menerima materi sejarah dengan mudah dipahami dan dihafal. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran yang efektif akan membantu peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam belajarnya.

Metode merupakan seperangkat cara atau teknik yang diperlukan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran atau kompetensi tertentu yang telah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran. Terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan metode pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran.<sup>12</sup>

Dalam proses pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Agar siswa mudah untuk menangkap materi yang disampaikan. Dengan

---

<sup>12</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dalam Pembelajaran* (Jakarta :PT Bumi Aksara 2003) hlm

penyampaian yang mudah dipahami materi akan melekat dalam ingatan siswa dan akan memberikan dampak pada hasil belajar yang memuaskan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menarik peian siswa adalah metode Teams Games Tournament (TGT). Metode ini merupakan salah satu metode yang mudah diterapkan dalam berbagai macam mata pelajaran dan jenjang pendidikan.<sup>13</sup>

Kelebihan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah menambah motivasi dan antusias belajar siswa. Dengan menggunakan metode ini materi pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah dan secara mudah. Penerapan metode pembelajaran Teams Gmaes Tournament(TGT) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Disamping itu metode TGT dapat menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, dn persaingan sehat sehingga hasil belajar siswa dapat maksimal.<sup>14</sup>

Dalam meningkatkan semangat belajar para siswa dibutuhkan sebuah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang dapat menjadi penggerak dalam diri siswa atau setiap individu untuk melakukan sesuatu agar dapat mencapai suatu tujuan untuk mewujudkan prestasi.<sup>15</sup> Motivasi adalah sebuah tenaga yang dapat dijadikan sebagai pendorong atau penarik yang menyebabkan timbulnya tingkah laku yang mengarah pada suatu tujuan tertentu.<sup>16</sup>

Motivasi belajar sangat diperlukan oleh siswa dalam berlangsungnya kegiatan belajar di kelas. Karena motivasi belajar dapat menggerakkan keseluruhan daya dalam diri individu setiap siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar siswa, dan dapat memberikan arah dalam kegiatan belajar

---

<sup>13</sup> Suyanto dan Asip Jihad, *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta : Erlangga 2013) hal 83

<sup>14</sup> Tanireo, tukiran dkk, *Metode Pembelajaran Inovatif* (Bandung : Alfabeta 2014) hal72-

<sup>15</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 134

<sup>16</sup> Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003) hal

sehingga tujuan belajar yang telah disusun dapat tercapai dan berjalan dengan sangat baik. Dalam proses pembelajaran berlangsung pesan-pesan agama atau kata-kata mutiara yang disampaikan oleh seorang guru juga dapat membangkitkan motivasi siswa sehingga dapat membangkitkan gairah semangat belajar siswa.

Sebagai tenaga pendidik diperlukan kekreatifan serta inovatif dalam menciptakan suasana kelas yang hidup. Seorang guru harus dapat memilih dan mengembangkan metode yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting karena dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan pemilihan metode yang tepat peserta didik akan mudah dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan. Seperti yang telah dijelaskan metode *teams games tournament (TGT)* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan di dalam kelas.

Keberhasilan dari pembelajaran dapat dilihat dari segi kualitas hasil belajar dan proses yang dilakukan. Di lihat dari aspek proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sekurangnya sebagian besar 75% peserta didik aktif saat proses pembelajaran berlangsung baik terlibat secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran berlangsung di samping menunjukkan partisipasi serta antusias yang tinggi, serta semangat belajar yang tinggi, dan rasa percaya diri dalam diri sendiri. Kemudian dilihat dari aspek hasil, suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau memenuhi kriteria apabila tingkah laku para peserta didik mengalami perubahan yang bersifat positif.<sup>17</sup>

Alasan peneliti mengambil sekolah di MA Darul Huda Wonodadi Blitar sebagai tempat untuk penelitian. Berdasarkan survey awal, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut dilihat oleh peneliti masih menggunakan metode konvensional. Model pembelajaran yang digunakan umumnya dengan ceramah dan pemberian tugas. Kemudian pada saat

---

<sup>17</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 101

proses pembelajaran berlangsung keaktifan kelas lebih didominasi oleh guru yang menjelaskan dan siswa mendengarkan. Sehingga proses pembelajaran masih monoton yang menyebabkan motivasi belajar siswa masih tergolong kurang. Media yang digunakan dalam pembelajaran didominasi dengan penggunaan LKS dan buku paket. Pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sering kali siswa sering lupa, karena dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam materi yang ada didalamnya berisi tentang cerita-cerita.

Peneliti mengamati proses pembelajaran yang terjadi di MA Darul Huda Wonodadi Blitar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang berjalan dengan efektif karena ketika pelajaran akan dimulai masih banyak siswa yang belum memasuki kelas. Ketika proses pembelajaran berlangsung juga terdapat beberapa siswa yang izin ke kamar mandi. Hal ini terlihat bahwa peserta didik merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran. Peserta didik tidak semuanya berpartisipasi terhadap kegiatan pembelajaran seperti, penugasan portofolio banyak yang kosong sehingga banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas. Beberapa peserta didik ada yang mengabaikan pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada juga yang mengantuk dan tidur didalam kelas. Kondisi yang terjadi tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Hal inilah yang mengakibatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam masih tergolong rendah. Sehubungan dengan hal tersebut sebagai seorang guru perlu menyiapkan metode pembelajaran yang tepat. Dengan ini diharapkan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MA Darul Huda Wonodadi dengan menerapkan metode pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran

dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul penelitian “ **Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MA Darul Huda Wonodadi Blitar**”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Latar belakang penelitian yang telah dipaparkan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas.
- b. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang memberikan dampak terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d. Guru masih belum menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) saat pembelajaran di kelas.

### **2. Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan lebih terfokus dan terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah, yakni sebagai berikut:

- a. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas X MA Darul Huda Wonodadi dengan memilih 2 kelas X MIA dan IIS.
- b. Materi Sejarah Kebudayaan Islam yang digunakan dalam penelitian adalah materi Khulafaur Rasyidin.
- c. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar aspek kognitif peserta didik.
- d. Peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## **C. Rumusan Masalah**

Identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besarkah pengaruh metode pembelajaran *teames games tournament* terhadap motivasi belajar belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi?
2. Seberapa besarkah pengaruh metode pembelajaran *teames games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi?
3. Seberapa besarkah pengaruh metode pembelajaran *teames games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Rumusan masalah yang telah dituliskan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Huda Wonodadi.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Huda Wonodadi.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Huda Wonodadi.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian.

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

- a. Tidak ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi.
  - b. Tidak ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi.
  - c. Tidak ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi.
2. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )
- a. Ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi.
  - b. Ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi.
  - c. Ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA Darul Huda Wonodadi.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat , baik secara teoritis dan praktik. Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar dan khasanah keilmuan berkaitan pengaruh metode *teams*

*games tournament* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam, serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi.

## **2. Kegunaan Praktik**

### a. Bagi kepala sekolah MA Darul Huda Wonodadi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bantuan pemikiran mengenai metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas agar hasil belajar menjadi lebih maksimal dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### b. Bagi pendidik MA Darul Huda Wonodadi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau masukan bagi pendidik, khususnya bagi guru sejarah kebudayaan islam dalam memilih penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan belajar para peserta didik.

### c. Bagi peserta didik MA Darul Huda Wonodadi

Hasil penelitian ini dapat memberikan suasana yang baru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi belajar, serta semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

### d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi baru bagi peneliti selanjutnya dalam bidang ilmu pengetahuan khususnya tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa.

## **G. Penegasan Istilah**

Untuk mempermudah untuk memahami isi dari skripsi ini, maka perlu adanya penegasan ilmiah, yang meliputi istilah-istilah dibawah ini

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan salah satu unsur dalam penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik permasalahan yang akan diteliti.

Sehingga dapat memudahkan seorang peneliti untuk menjalankan konsep penelitian dilapangan. Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Efektivitas

Efektivitas pembelajaran merupakan sebuah ukuran hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran. Efektivitas juga memiliki arti sebuah kemampuan dalam melaksanakan tugas atau misi dengan memperhatikan target atau sesuatu yang telah direncanakan. Sehingga efektivitas dapat diartikan sebagai pengaruh atau keberhasilan setelah melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>18</sup>

b. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara para siswa dibagi dalam beberapa kelompok atau tim belajar yang berbeda dari tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang kemampuannya. Kemudian guru memberikan *tournament* dan setiap tim berlomba untuk mendapatkan skor. Pada metode ini akan menumbuhkan dimensi kegembiraan dan kerjasama saat memainkan *game*.<sup>19</sup>

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu hasrat yang tumbuh dari diri individu untuk melakukan belajar. motivasi juga merupakan sebuah dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan tertentu. Motivasi sangat diperlukan oleh siswa karena tanpa adanya motivasi belajar ketertarikan siswa dalam

---

<sup>18</sup> Eva Margaretha Saragih, Rahma Yunita Ansi, *Efektivitas Penggunaan Whatsapp Group Selama Pandemi Covid-19 Bagi Pelaku Pendidik*, Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu, Oktober 2020.

<sup>19</sup> Mohammad Umar, *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris*, Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Vol 5, No 2, Desember 2021

proses pembelajaran, mustahil materi yang diterima oleh siswa bisa diterima dengan baik.<sup>20</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dalam arti yang lebih luas yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>21</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

e. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang menjelaskan tentang kisah para nabi dan rasul serta para sahabatnya pada zaman terdahulu.

## 2. Definisi Operasional

Berdasarkan secara operasional yang dimaksudkan dengan penelitian dari “Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MA Darul Huda Wonodadi” penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yang dapat meningkatkan antusias serta semangat peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar meningkat. Untuk mengetahui pengaruh efektif tidaknya dalam penggunaan metode *teams games tournament* dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan dapat diketahui dengan melihat peningkatan minat belajar siswa dan hasil belajar setelah melakukan *posttest*.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami dan mengkaji penelitian yang disusun. Secara umum

---

<sup>20</sup> Gunawan, Lilik Kustiani, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) 12 (1):14-22, 2018

<sup>21</sup> Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009) hal

tentang penulisan skripsi dengan judul “ Efektivitas Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MA Darul Huda Wonodadi”. Skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut :

1. Bagian awal

Pada bagian awal terdiri dari : Halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian inti

Bagian inti dibagi menjadi tiga bab dengan masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. BAB I merupakan bab pendahuluan yang memuat ; latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.
- b. BAB II merupakan pembahasan yang membahas terkait dengan deskripsi teori yang meliputi ; deskripsi teoritis membahas variable penelitian yakni, metode pembelajaran *teams games tournament*, motivasi belajar, hasil belajar siswa, penelitian terdahulu dan kerangka konseptual.
- c. BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi ;jenis dan pendekatan, sampel dan sampling penelitian, instrument penelitian, sumber data, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknis analisis data.
- d. BAB IV merupakan hasil penelitian yang membahas mengenai deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan.
- e. BAB V berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu “Efektivitas Metode Pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MA Darul Huda Wonodadi Blitar”.

- f. BAB IV merupakan penutup yang berisikan kesimpulan penelitian dan saran dari hasil penelitian.

3. Bagian akhir

Berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.