

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses pengembangan potensi manusia melalui pembelajaran, pengajaran, dan pengalaman. Pendidikan umumnya mencakup berbagai metode dan usaha yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai kepada individu sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara menyeluruh.² Dalam Kamus besar disebutkan bahwa pendidikan artinya proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik.³

Di dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa:⁴

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 dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Edward Humrey, pendidikan adalah sebuah penambahan ketrampilan atau pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman sebagai

² Intan Kusumawati dkk, *Pengantar Pendidikan*, (Batam: CV. REY Media Grafika, 2023), hal 11

³ Dep. P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1987), hal 204

⁴ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: IAIN Palopo, 2018), hal 9

hasil latihan, studi, atau pengalaman. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.⁵

Definisi diatas menunjukkan bahwa pendidikan merupakan upaya sistematis untuk membantu setiap orang mencapai tahapan tertentu dalam kehidupan mereka, yaitu mencapai kebahagiaan lahir dan batin. Arti penting pendidikan menempatkannya pada strata tertinggi kebutuhan manusia.

Oleh karena itu, pendidikan berfungsi sebagai barometer peradaban dan kemajuan. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikan bangsa tersebut. Tidak mengherankan jika negara menjadikan pendidikan sebagai masalah utama yang perlu diperhatikan dengan sepenuh hati.

Sekolah adalah tempat di mana pendidikan formal dilaksanakan. Kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah proses yang direncanakan antara guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik dan interaksi edukatif yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Lingkungan pendidikan yang baik dan menyenangkan sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan pendidikan yang menjadi harapan bagi semua orang. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran.

Model pembelajaran (Learning Models) merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil, model mengajar adalah model

⁵ *Ibid*, hal 8

belajar di mana guru dapat mengajarkan cara belajar kepada siswa mereka dan membantu peserta didik untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, ketrampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri.⁶

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang didesain atau dirancang dengan sengaja agar peserta didik dapat menerima materi dengan mudah. Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan rekayasa pendidikan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui peserta didik secara baik disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta tidak memaksa peserta didik untuk mengikuti apa yang diinterfensi guru.⁷

Model pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar karena siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, membangun kekompakan dan bekerja sama dalam tim atau kelompok.⁸

Model pembelajaran akan membantu siswa mendapatkan informasi dengan mudah. Jika digunakan dengan tepat, model pembelajaran dapat membuat siswa tidak jenuh dan membuat mereka lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selama proses pembelajaran tidak selalu berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Permasalahan pasti muncul seiring berjalannya waktu. Pertama, perilaku siswa yang disruptif, yaitu perilaku yang mengganggu guru atau siswa lain, seperti bermain-main dan tidur dikelas saat pelajaran berlangsung; enggan

⁶ Dasep Bayu Ahyar, dkk. *Model-Model Pembelajaran* (Pradina Pustaka, 2021), hal 4

⁷ *Ibid*, hal 5

⁸ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: Depublish, 2020), hal 13

bekerja sama atau berpartisipasi dalam kegiatan kelas; tidak memperhatikan pelajaran; susah diatur; tidak mengerjakan tugas yang diberikan; siswa lebih banyak ribut untuk hal-hal di luar proses pembelajaran tetapi kurang aktif dalam kegiatan diskusi, dll. Jika dilihat dari perspektif siswa, keadaan ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bosan dan mengantuk, terutama jika pembelajaran ditempatkan pada jam terakhir.

Kedua, kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran, seperti buku dan media pembelajaran. Ini dapat terjadi karena jumlah buku yang terbatas sehingga satu buku dapat digunakan oleh dua siswa atau lebih. Ketiga, metode pembelajaran yang kurang variatif, metode yang paling sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah, hal ini dikarenakan belum optimalnya kreativitas guru dalam mengembangkan metode dan model pembelajaran.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 September 2023 di lokasi penelitian, yaitu MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar. Peneliti mendapati bahwa masih banyak dijumpai permasalahan dalam proses pembelajaran guru masih berperan dominan, minat dan respon siswa dalam mengikuti pelajaran masih sangat kurang. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih banyak diam tanpa memperhatikan dan bila diberi pertanyaan atau soal masih kesulitan untuk menjawab dan menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan kurang optimal dan cenderung monoton serta membosankan. Selain itu, saat melakukan diskusi kelompok, siswa cenderung

⁹ B. Fitri Rahmawati dan Zidni, *Identifikasi Permasalahan-permasalahan dalam Pembelajaran IPS*, Fajar Historia, Vol. 3, No. 1, Juni 2019, hal 5-8

hanya berkomunikasi dengan anggota kelompoknya sendiri dan enggan bekerja sama dengan siswa yang memiliki kemampuan lebih baik. Selama kegiatan diskusi kelompok, siswa dengan kemampuan akademis rendah juga kurang dilibatkan secara aktif.

Melihat keadaan tersebut maka peneliti ingin memberikan salah satu alternatif untuk pembelajaran tersebut yakni dengan menggunakan metode *Student Centered* dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin tahun 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹⁰ Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dengan mudah diterapkan. Model ini melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status atau kemampuan. Selain itu, model TGT juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan dalam proses pembelajaran.

Pada *Team Games Tournament* peserta didik menjawab soal yang dikemas dalam bentuk permainan dan bekerjasama dengan kelompoknya untuk memperoleh skor untuk kelompok mereka sendiri-sendiri. Guru dapat menyusun permainan dalam bentuk kuis seperti soal-soal yang berhubungan dengan materi pelajaran. Menurut Slavin pembelajaran dengan strategi *Team Games Tournament* memiliki lima tahap, yaitu tahap persiapan kelas (*class*

¹⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005), hal 165

precentration), kelompok (*team*), permainan (*games*), perlombaan (*tournament*), pemberian hadiah (*team recognition*).¹¹

Dengan adanya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), siswa akan mendapat pengalaman langsung, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menerima, menyimpan, dan menciptakan pemahaman tentang apa yang mereka pelajari. Dengan demikian, siswa terlatih untuk secara aktif, bermakna, dan autentik menemukan berbagai konsep yang mereka pelajari sendiri. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar bagi para peserta didik.

Penelitian ini didasari dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Fujiyati¹² menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Fiqih siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3,0239 > 2,042$ dengan taraf signifikansi 0,05%. Selain itu dilihat dari hasil perhitungan *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) (nilai rata-rata 85) menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *Puzzle* (nilai rata-rata 77). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar Fiqih siswa.

¹¹ Agus Budiman dan Nurfadilla Eka Pratiwi, *Penerapan Model Pembelajaran Team Gams Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ushul Fiqh 3E Gontor*, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 8, No. 2, 2022, hal 508

¹² Siti fujiyati, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Islamiyah Ciputat*, Skripsi, 2015

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lola Fitriyana¹³ menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran TGT terhadap hasil belajar SKI siswa. Hal ini ditunjukkan dari Hasil perhitungan uji-t yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan thitung memperoleh nilai 5,88 dan ttabel adalah 2,00 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai permasalahan tersebut dengan mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?

¹³ Lola Fitriyana, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung*, Skripsi, 2020

2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak diantaranya:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis serta menambah pemahaman dan pengetahuan, khususnya tentang model pembelajaran.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mutu pendidik dan sekolah, serta dapat memberikan tambahan informasi bagi sekolah mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Mts Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

b. Bagi guru

Menambah wawasan dalam meningkatkan keahliannya terutama dalam mata pelajaran Akidah Akhlak dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang lebih tepat dan efektif.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam memahami karakter siswa kelas VIII Mts Al-Muslihuun Tlogo Blitar dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak. Dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode maupun media yang tepat untuk mempermudah siswa mempelajari Akidah Akhlak.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.¹⁴

Dari pengertian diatas dapat diketahui, penggunaan hipotesis dalam penelitian karena hipotesis sesungguhnya baru sekedar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. dengan adanya hipotesis, penelitian menjadi lebih jelas arah pengujiannya.

Adapun hipotesis terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar yang penulis gunakan adalah:

¹⁴ Suharsimi Arunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Renika Cipta, 2014), hal 112

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

Adapun hipotesis terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar yang penulis gunakan adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

Adapun hipotesis terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar yang penulis gunakan adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik

siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan sampai saat ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang digunakan saat ini dalam bentuk karya ilmiah, skripsi, dan jurnal. Maka dari itu, sebagai penambah wawasan dan literatur pendukung penelitian, maka peneliti telah mengidentifikasi beberapa penelitian terdahulu yang valid dan sesuai dengan penelitian saat ini sebagai berikut:

1. Lola Fitriyana, mahasiswi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, tahun 2020, dengan judul skripsi “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji-t yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} memperoleh nilai 5,88 dan t_{tabel} adalah 2,00 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

2. Siti Fujiyanti, mahasiswi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, tahun 2015, dengan judul skripsi “Pengaruh Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3,0239 > 2,042$ dengan taraf signifikansi 0,05%. Selain itu dilihat dari hasil perhitungan *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) (nilai rata-rata 85) menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *Puzzle* (nilai rata-rata 77). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar Fiqih siswa.

3. Nur Afwa Milawati, mahasiswi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, tahun 2020, dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari *Self Confidence* Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan”

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis variasi dua jalan, dengan taraf signifikan 0,05, diperoleh nilai yang sig (0,036), dimana $0,036 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memberikan hasil belajar yang baik, kemudian diperoleh nilai yang sig (0,001), dimana $0,001 < 0,05$; sehingga disimpulkan bahwa *self confidence* tinggi, sedang dan rendah berpengaruh terhadap hasil belajar, serta diperoleh nilai sig (0,728), dimana $0,728 > 0,05$; sehingga tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *self confidence* terhadap hasil belajar. Dapat

disimpulkan bahwa, model Times Games Tournaments (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar dan *self confidence* tinggi, sedang maupun rendah dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan *self confidence* terhadap hasil belajar dan model TGT lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar.

4. Borizkha Utomo Putra dan Nanik Indahwati, mahasiswi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Olahraga, tahun 2018, dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Dan Passing Atas Bola Voli Pada Kelas VII Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh pemberian model pembelajaran TGT ternyata memberikan peningkatan yang signifikan pada siswa kelompok eksperimen sebesar 48,12% dan 49,10% sedangkan kelompok kontrol sebesar 1,09% dan 14,87. Hal tersebut membuktikan bahwa pemberian model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar passing bawah dan passing atas bolavoli.

5. Roji'ah, Hera Deswita, dan Arcat, mahasiswi Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, tahun 2015, dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Thamrin Yahya Rambah Hilir Pada Materi Operasi Aljabar”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengujian hipotesis menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji

normalitas menggunakan uji liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji F, yang hasilnya data kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, yang hasil perhitungannya diperoleh $t_{hitung} = 5,26$ dan $t_{tabel} = 2,008$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf nyata 5%. Dengan demikian ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar matematika

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Lola Fitriyana, 2020, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.	Mengkaji tentang model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Peneliti terdahulu membahas tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII sedangkan peneliti sekarang membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII.
2	Siti Fujiyanti, 2015, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat.	Mengkaji tentang model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Peneliti terdahulu membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih sedangkan peneliti sekarang membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Hasil

			Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII.
3	Nur Afwa Milawati, 2020, Pengaruh Model Pembelajaran <i>Times Games Tournaments</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari <i>Self Confidence</i> Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan	Mengkaji tentang model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Peneliti terdahulu membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih sedangkan peneliti sekarang membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII.
4	Borizkha Utomo Putra dan Nanik Indahwati, 2018, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Dan Passing Atas Bola Voli Pada Kelas VII Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin.	Mengkaji tentang model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Peneliti terdahulu membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Dan Passing Atas Bola Voli Pada Kelas VII sedangkan peneliti sekarang membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII.
5	Roji'ah, Hera Deswita, dan Arcat, 2015, Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Thamrin Yahya Rambah Hilir Pada Materi Operasi Aljabar	Mengkaji tentang model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Peneliti terdahulu membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII sedangkan peneliti sekarang membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap penelitian ini, perlu dilakukan penegasan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian. Penegasan tersebut dapat dilakukan dengan menjelaskan secara jelas dan terperinci definisi dan batasan dari setiap istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian, pembaca akan memiliki pemahaman yang lebih tepat dan akurat terhadap konteks dan ruang lingkup penelitian yang dilakukan.

1. Penegasan Konseptual

- a. Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan suatu aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.¹⁵ *Team Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan interaktif.
- b. Hasil belajar adalah kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaan melalui perlakuan pengajaran tertentu. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia mendapat pengalaman dari kegiatan belajarnya.¹⁶

¹⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), hal. 203

¹⁶ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 137

c. Akidah akhlak adalah suatu disiplin ilmu yang mengajar dan membimbing siswa untuk memahami dan mengamalkan akidah Islam, serta membentuk perilaku yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Dengan demikian, akidah akhlak merupakan bidang studi yang mengintegrasikan pengetahuan dan nilai-nilai ketuhanan dalam pembentukan kepribadian siswa.¹⁷

2. Penegasan Operasional

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) seperti yang diungkapkan oleh Slavin merupakan model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari lima tahapan penting yaitu: 1) Penyajian kelas berkaitan dengan penyampaian dan penjelasan materi yang akan dipelajari, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Adanya permainan (*games*), 4) Turnamen (pertandingan), dan 5) Penghargaan kelompok. Model pembelajaran tipe TGT ini jika diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa, karena penerapan model ini sangat menarik dan menyenangkan karena diselingin dengan permainan dan pertandingan, disamping itu juga dengan model ini peserta didik akan terbiasa menerima pendapat kawan sekelompoknya, belajar bertanggung jawab, toleransi, percaya diri, kerjasama sehingga materi yang sedang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi peserta didik, karena dengan adanya hasil belajar kita bisa mengetahui pencapaian siswa selama proses pembelajaran dilakukan. Hasil belajar siswa kelas VIII yang akan diteliti di MTs Al-Muslihuun yaitu hasil belajar

¹⁷ Muhiyi Shubhie, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), ha 21

kognitif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak akan ditemukan setelah melaksanakan penelitian langsung baik dikelas kontrol maupun kelas eksperimen.

H. Sistematika Pembahasan

Bab satu merupakan pendahuluan, dalam bab ini dibahas mengenai konteks penelitian, latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab dua dalam penelitian ini berisi kajian kepustakaan yang mencakup kajian teori. Bagian landasan teori tersebut berisi tentang teori-teori yang terkait dan memiliki relevansi dengan penelitian ini. Landasan teori ini memiliki peran penting sebagai perspektif yang digunakan dalam penelitian untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Bab tiga metode penelitian, yang memuat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, Variabel Penelitian, Populasi Dan Sampel, Instrumen Penelitian, teknik pengumpulan data, Uji Validitas dan Reliabilitas, analisis data, prosedur penelitian, daftar Pustaka sementara.