

**HUBUNGAN IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN
TGT (TEAM-GAME-TOURNAMENT) TERHADAP TINGKAT
PRESTASI SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMA TARUNA SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Ilmu Tarbiyah

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K T-2010 309 PAI	No. REG : T-2010/PAI/309
	ASAL BUKU :
	TANGGAL :

Di susun Oleh :

NURIS SA'ADAH
NIM. D01206179

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

SURABAYA

AGUSTUS 2010

PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nuris Sa'adah

NIM : D01206179

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenar-sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibolehkan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi perbuatan tersebut.

Surabaya, 10 Agustus 2010

Yang membuat pernyataan

Nuris Sa'adah

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Nuris Sa'adah

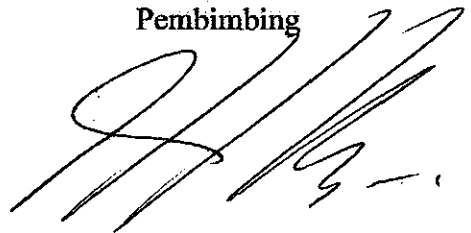
Nim : D01206179

Judul : Hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk di ujikan.

Surabaya, Agustus 2010

Pembimbing



Drs. H. M. Yunus Abu Bakar. M.Ag.

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh **Nuris Sa'adah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 30 Agustus 2010

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,


Dr. H. Nur Hamim, M.Ag.
NIP. 196203121991031002

Ketua,


Drs. H. M. Yunus Abu Bakar, M.Ag.
NIP. 196503151998031001

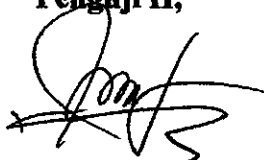
Sekretaris,


Fitriah, MA
NIP. 197610042009122001

Penguji I,


Drs. Ahmad Zaini, M.Ag
NIP. 197005121995031002

Penguji II,


Drs. Suparto, M.Pdi
NIP. 196904021995031002

HUBUNGAN IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAME TURNAMENT*) TERHADAP TINGKAT PRESTASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA TARUNA SURABAYA

ABSTRAK

Oleh : Nuris Sa'adah

"Hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya Tahun Ajaran 2010/2011". Skripsi. Surabaya: jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2010.

Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi siswa adalah dengan cara menggunakan model pembelajaran/strategi pembelajaran yang menarik, salah satunya menggunakan model TGT (*Team Game Turnament*) untuk meningkatkan prestasi siswa di SMA Taruna Surabaya, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Bagaimana hasil dari proses belajar mengajar itu tergantung pada guru, bagaimana guru mengelolah kelas agar siswa tidak pasif yaitu dengan cara menggunakan beberapa variasi strategi pembelajaran sehingga siswa bisa aktif dan senang dalam menerima pelajaran. Salah satu cara untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) siswa bisa aktif baik di kelompok maupun pada waktu turnamen.

Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*), bagaimana prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan adakah Hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Taruna Surabaya. Untuk memperoleh data penulis menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, angket, wawancara, dokumentasi dan prosentase. Analisis data menggunakan analisis statistik dengan bantuan program SPSS 17,0.

Dari data yang didapat menunjukkan bahwa prestasi siswa dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 17,0, didapatkan bahwa hasil r_{hitung} sebesar 0,458 dan r_{tabel} sebesar 0,361, hal ini berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,458 > 0,361$, yaitu H_0 ditolak dan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat Hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) terhadap tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBINGS KRIPSI.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	9
F. Jabaran variabel.....	11
G. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
A. Tinjauan Tentang Pembelajaran PAI.....	17
1. Pengertian pembelajaran PAI.....	17
2. Dasar, tujuan dan ruang lingkup PAI.....	19
3. Kedudukan dan ruang lingkup PAI.....	21
B. Tinjauan Tentang strategi pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Turnament</i>).....	23
1. Pengertian Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Turnament</i>).....	23

2.	Komponen Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Tournament</i>).....	28
3.	Langkah-langkah Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Tournament</i>).....	30
4.	Aturan permainan Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Tournament</i>).....	31
5.	Manfaat Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Tournament</i>).....	33
6.	Kelemahan dan kelebihan Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Tournament</i>).....	34
C.	Tinjauan Tentang Tingkat Prestasi Siswa.....	34
1.	Pengertian Tingkat Prestasi Siswa.....	34
2.	Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Prestasi Siswa.....	43
D.	Tinjauan Tentang Hubungan Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team-Game-Tournament</i>) terhadap prestasi.....	47
E.	Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III	METODE PENELITIAN.....	49
A.	Jenis Penelitian.....	49
B.	Jenis dan Sumber Data.....	50
C.	Identifikasi Variabel.....	52
D.	Rancangan Penelitian.....	53
E.	Populasi Penelitian.....	56
F.	Teknik/Metode Pengumpulan Data.....	56
G.	Instrumen Penelitian.....	59
H.	Teknik Analisa Data.....	60
BAB IV	LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA.....	65
A.	Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	65
1.	Sejarah Singkat SMA Taruna Surabaya.....	65
2.	Visi dan Misi SMA Taruna Surabaya.....	65

3. Struktur Organisasi SMA Taruna Surabaya.....	67
4. Keadaan Anak Didik.....	68
5. Keadaan Pendidik.....	68
6. Sarana dan Prasarana.....	70
B. Penyajian dan Analisa Data	71
1. Data Hasil Observasi.....	72
2. Analisa Data penelitian	73
a. Analisis Data Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran.....	73
b. Analisis Data Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	81
c. Analisis Data prestasi siswa.....	87
d. Analisis Data Strategi Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>) terhadap Prestasi Siswa.....	89
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Jabaran Variabel.....	12
Tabel 2	Teknik Pengumpulan Data.....	58
Tabel 3	Perhitungan menjadi angka Indeks Korelas "r" Product Moment.....	62
Tabel 4	Interpretasi angka Korelasi "r" Product Moment.....	63
Table 5	Keadaan Siswa SMA Taruna Surabaya.....	68
Tabel 6	Data Pendidik SMA Taruna Surabaya.....	69
Tabel 7	Sarana dan Prasarana SMA Taruna Surabaya.....	71
Tabel 8	Data pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan strategi pembelajaran TGT <i>(Team Game Turnament)</i>	75
Tabel 9	Data pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan strategi pembelajaran TGT <i>(Team Game Turnament)</i>	79
Tabel 10	Hasil angket strategi pembelajaran TGT <i>(Team Game Turnament)</i>	81
Tabel 11	Prosentase Angket Strategi Pembelajaran TGT.....	83
Tabel 12	Hasil angket prestasi siswa.....	87
Tabel 13	Strategi pembelajaran TGT <i>(Team Game Turnament)</i> terhadap prestasi siswa.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Penempatan pada meja tournament.....	33
Gambar 2 Faktor yang mempengaruhi tingkat prestasi	46
Gambar 3 Struktur organisasi SMA Taruna Surabaya.....	67

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

BAB I PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa, dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi serta sarana dalam membangun watak bangsa (*Nation Character Building*). Masyarakat yang cerdas akan memberi nuansa kehidupan yang cerdas pula, dan secara progresif akan membentuk kemandirian. Masyarakat bangsa yang demikian merupakan investasi besar untuk berjuang menghadapi dunia global.¹

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

¹ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2007), 4.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2007), 2

Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. maupun masyarakat. Pendidikan dalam lingkungan sekolah lebih bersifat formal.

Guru sebagai pendidik telah dipersiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan guru. Ia telah mempelajari ilmu, keterampilan, dan seni sebagai guru. Ia juga telah dibina untuk memiliki kepribadian sebagai pendidik.³ Dengan seperangkat teori dan pengalaman guru mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Guru sebagai pendidik ataupun pengajar merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Itulah sebabnya setiap perbincangan mengenai perbaharuan kurikulum, pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh usaha pendidikan, selalu bermuara pada guru. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam dunia pendidikan.⁴

Kualitas pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, sarana dan prasarana. Dalam sistem pembelajaran yang menempati posisi struktural dan sebagai ujung tombaknya adalah guru. Sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik supaya

³Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 1.

⁴ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosdakarya, 2005), 223.

menjadi cerdas, terampil dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga mampu hidup mandiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar.⁵

Keberhasilan suatu pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari tingkat hasil yang diperoleh siswa. Ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi siswa yaitu faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar).⁶

Faktor internal meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif, kondisi fisik dan kondisi panca indera. Faktor eksternal meliputi faktor alam, sosial, kurikulum, guru, sarana dan prasarana serta manajemen sekolah.

Salah satu upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar yang lebih baik adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan metode pembelajaran sangat penting untuk dilaksanakan, hal ini disadari betul oleh guru. Sebelum pemilihan metode mengajar terlebih dahulu guru mempertimbangkan pemilihan metode.

⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 164.

⁶ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 130.

1. Berpedoman pada tujuan

Tujuan adalah keinginan yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan interaksi edukatif. Tujuannya agar mampu memberi garis yang jelas dan pasti ke mana akan dibawa. Tujuan dapat memberikan pedoman yang jelas bagi guru dalam rangka pembelajaran, termasuk pemilihan metode mengajar.

Metode mengajar yang guru pilih tidak boleh dipertentangkan dengan tujuan yang telah dirumukan, tapi metode mengajar yang dipilih harus mendukung ke mana kegiatan interaksi edukatif berproses guna mencapai tujuannya. Karena kejelasan dan kepastian dalam perumusan tujuan memudahkan bagi guru memilih metode mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Perbedaan Individual Anak Didik

Perbedaan individual anak didik perlu dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar. Aspek-aspek perbedaan anak didik yang perlu dipegang adalah aspek biologis, intelektual, dan psikologis.

3. Kemampuan Guru

Kemampuan guru bermacam-macam, dari latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode mengajar yang baik dan benar. Jadi kemampuan guru patut dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar.

4. Sifat Bahan Pelajaran

Setiap mata pelajaran mempunyai sifat masing-masing. Paling tidak sifat mata pelajaran ini apakah mudah, sedang dan sukar. Sifat tersebut tidak

bisa diabaikan dalam mempertimbangkan pemilihan mata pelajaran. Jadi penting mengenal sifat mata pelajaran sebelum pemilihan metode.

5. Situasi Kelas

Situasi kelas adalah sisi lain yang patut diperhatikan dan dipertimbangkan guru ketika akan melakukan pemilihan metode mengajar.

Ketika guru membagi anak didik dalam beberapa kelompok, guru akan menciptakan situasi kelas yang berbeda/lain. Di sini tergambar metode mengajar mana yang harus dipilih sesuai dengan situasi kelas dan tujuan yang ingin dicapai. Jadi situasi kelas mempengaruhi pemilihan metode mengajar.

6. Pelengkapan Fasilitas

Penggunaan metode perlu dukungan fasilitas. Fasilitas yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik metode mengajar yang akan digunakan.

7. Kelebihan dan Kelemahan Metode

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan. Dua sisi tersebut perlu diperhatikan guru. Jumlah anak didik dan kelengkapan fasilitas mempunyai andil tepat tidaknya suatu metode digunakan untuk membantu proses pengajaran. Metode yang tepat untuk pengajaran tergantung dari kecermatan guru dalam memilihnya. Pemilihan yang terbaik adalah mencari

titik kelemahan suatu metode kemudian dicarikan metode yang dapat menutupi kelemahan metode tersebut.⁷

Upaya ini merupakan salah satu perubahan lingkungan belajar yang diatur oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran akan bermanfaat bagi terselenggaranya proses pembelajaran tersebut. Karena dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang tersedia siswa diharapkan lebih tertarik mengikuti pelajaran dan siswa akan lebih mudah memahami serta menguasai materi yang diajarkan. Dengan menggunakan metode pembelajaran siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi dan kegiatan yang lain sehingga siswa tidak bosan.

Tanpa metode suatu materi pelajaran tidak akan dapat berproses secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar menuju tujuan pendidikan.

Metode pendidikan yang tidak tepat-guna akan menjadi penghalang kelancaran jalannya proses belajar-mengajar sehingga banyak tenaga dan waktu terbuang sia-sia. Oleh karena itu, metode yang di tetapkan oleh seorang guru

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000), 191-193.

dapat berdaya-guna dan berhasil guna jika mampu dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.⁸

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.⁹ Dari pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Adapun model-modelnya adalah STAD, JIGSAW, TPS, NHT dan TGT.¹⁰ peneliti akan meneliti tentang TGT (*Team-Game-Tournament*). Yang mana pembelajaran tersebut siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras dan satu sama lain saling membantu.

Oleh karena itu peneliti ingin mengaplikasikan metode pembelajaran TGT untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, tentang **“HUBUNGAN IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN TGT (*TEAM-GAME-TOURNAMENT*) TERHADAP TINGKAT PRESTASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA TARUNA SURABAYA”**

⁸ Hamdani Ikhsan dan Fuad Ikhsan, *Filsafat Pendidikan: Islam*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2007), 163.

⁹ Trianto, *Model-model*, 41.

¹⁰ *Ibid.*, 49.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) di SMA Taruna Surabaya?
2. Bagaimana prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya?
3. Adakah hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) di SMA Taruna Surabaya.
2. Mengetahui bagaimana prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya.
3. Mengetahui adakah hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya.

D. Manfaat penelitian

1. Segi teoritis

Menambah informasi keilmuan yang berharga untuk mengembangkan kualitas kreatifitas bagi peneliti dalam mengembangkan pendidikan secara teoritis maupun praktis pada masa kini dan mendatang.

2. Segi praktis

Bagi Falkutas Tarbiyah Jurusan PAI dapat menjadi literatur keilmuan, evaluasi dan proyeksi untuk pembinaan dan pengembangan jurusan.

E. Definisi operasional

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Proses pengubahan definisi konseptual yang lebih menekankan kriteria hipotetik menjadi definisi operasional disebut operasionalisasi variabel penelitian. Suatu definisi operasional haruslah memiliki keunikan karena berbeda-beda antara peneliti yang satu dengan yang lainnya. Diuraikan beberapa di antara banyak cara untuk merumuskan definisi operasional.

1. Definisi operasional dapat dirumuskan berdasarkan *proses apa yang harus dilakukan agar variabel yang didefinisikan itu terjadi.*
2. Definisi operasional dibuat berdasarkan *bagaimana cara kerja variabel yang bersangkutan.* Yaitu apa yang menjadi sifat dinamikanya.

3. Definisi operasional dibuat berdasarkan *kriteria pengukuran yang diterapkan pada variabel yang didefinisikan*.¹¹

Dari pengertian di atas maka peneliti memperjelas istilah-istilah berikut agar tidak adanya kesalahan penafsiran tentang judul skripsi yang peneliti ajukan, diantaranya:

1. Pengaruh

Adalah daya yang timbul dari sesuatu (orang lain).¹²

2. Implementasi

adalah Pelaksanaan; penerapan implemen.¹³

3. Strategi Pembelajaran TGT (Team-Game-Tournament)

Metode TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif

dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri 4-5 siswa yang heterogen, baik tingkat hasil akademik, jenis kelamin, ras. Dalam TGT digunakan tournament akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau tingkat hasil serupa pada waktu lalu.¹⁴

¹¹ Saifuddin Azwar, *Metode*, 74 – 76.

¹² Trisno Yuwono dan Pius Abdullah, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arkola, 1994), 321.

¹³ Pius A Partanto dan M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arloka, 1994), 247.

¹⁴ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2008), 163.

4. Prestasi

Menurut Winkel, prestasi adalah bukti keberhasilan usaha yang telah dicapai seseorang.¹⁵ Dengan kata lain prestasi merupakan bukti keberhasilan siswa yang telah dicapai dalam melaksanakan proses belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Gagne bahwa prestasi (*Educational Achievement*) terwujud berkat adanya perubahan dalam hal kecakapan, tingkah laku atau pun kematangan yang dapat bertahan lama, beberapa waktu dan yang tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan tetapi oleh adanya suatu situasi proses belajar.¹⁶

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Jabaran variabel

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) sebagai variabel bebas dan tingkat prestasi sebagai variabel terikatnya. Penjabarannya sebagai berikut:

¹⁵ WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1984), 162.

¹⁶ M. Diah, *Faktor-faktor Penting yang Berperan dalam Mewujudkan Prestasi Belajar*, (Yogyakarta: Suara Gama, 1998), 8.

Tabel 1
Jabaran Variabel

NO	VARIABEL	SUB VARABEL	INDIKATOR	INSTRUMEN
1.	STRATEGI PEBELAJARAN TGT	1. Team	<ul style="list-style-type: none"> - Kekompakan - Mendapatkan informasi yang relevan dan bermanfaat dari hasil diskusi. - Memahami materi pelajaran 	Angket
		2. Game	<ul style="list-style-type: none"> - Keaktifan - Saling membantu/ kerjasama sesama teman 	Angket
		3. Tournament	<ul style="list-style-type: none"> - Kekompakan team - Ketepatan dalam tournament - Ketepatan dalam langkah-langkah - Tanggung jawab 	Angket

2.	PRESTASI	1. Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengingat pelajaran - Memahami materi yang dijelaskan dalam pembelajaran - Dapat menganalisis materi - Dapat mengiintesis materi pelajaran yang telah dipelajari - Dapat mengvaluasi materi pelajaran 	Nilai
		2. Afektif	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menerima materi dari guru - Dapat berpartisipasi waktu mengikuti pelajaran - Dapat menilai pendapat positif dari teman - Dapat berorganisasi dengan baik 	Nilai

			<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menentukan karakterisasi 	
		3. Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat membedakan seluruh rangsangan yang ada, seperti membedakan huruf dengan angka - Dapat melakukan kegiatan jasmani dan rohani - Dapat melakukan kegiatan dengan lancar - Dapat melakukan suatu ketrampilan - Dapat menyesuaikan pola gerak dengan kondisi yang dihadapi - Dapat berkreatifitas 	Nilai

G. Sistematika pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh dan sistematis dalam skripsi ini, akan disusun sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah , rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, definisi operasional, jabaran variabel dan dilanjutkan dengan sistematika pembahasan

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori berupa pengertian, dasar pembelajaran PAI, tujuan dan ruang lingkup PAI, kedudukan dan fungsi PAI, pengertian, komponen-komponen, langkah-langkah, aturan permainan, manfaat, kelemahan dan kelebihan strategi pembelajaran TGT, pengertian prestasi siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi pengaruh strategi pembelajaran TGT terhadap prestasi

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi jenis penelitian, jenis dan sumber data, identifikasi variabel, rancangan penelitian, pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data.

BAB IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN

Berisi tentang hasil penelitian, yaitu gambaran umum obyek penelitian yang terdiri dari sejarah singkat berdirinya SMA Taruna Surabaya, misi

dan visi sekolah, stuktur organisasi, keadaan anak didik, keadaan guru, sarana dan prasarana, penyajian dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Paba bab ini berisi tentang kesimpulan dan sarana dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

BAB II
LANDASAN TEORI

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran PAI

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Di dalam UUSPN No. 2/1989 pasal 39 ayat (2) ditegaskan bahwa isi kurikulum setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat, antara lain *pendidikan agama*. Dan dalam penjelasannya dinyatakan bahwa pendidikan agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.¹⁷ Dalam GBPP SLTP dan SMU mata pelajaran agama islam kurikulum tahun 94, dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan agama islam adalah “ usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antara umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional”.

¹⁷ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2004), 75.

Dari pengertian diatas dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama islam, yaitu:

- a. PAI sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar akan tujuan yang hendak dicapai.
- b. Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama islam.
- c. Pendidik atau guru pendidikan agama islam (GPAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan secara sadar terhadap peserta didiknya mencapai tujuan tertentu.
- d. Kegiatan pendidikan agama islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama islam dari peserta disamping untuk membentuk keshalehan atau kualitas pribadi, juga sekaligus untuk membentuk keshalehan sosial.¹⁸

Usaha pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah diharapkan agar mampu membentuk keshalehan pribadi dan sekaligus keshalehan sosial sehingga pendidikan agama diharapkan jangan sampai menimbulkan semangat fanatisme, menumbuhkan sikap intoleran di kalangan peserta didik dan masyarakat Indonesia, memperlemah kerukunan hidup beragama serta

¹⁸ Muhaimin. Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: CV. Citra Media, 1996), 1-2.

persatuan dan kesatuan nasional (Menteri Agama Ri, 1996). Jadi pendidikan agama Islam diharapkan mampu menciptakan *ukhuwah Islamiyah* dalam arti luas, yaitu *ukhuwah fi al-insaniyah, ukhuwah fi al-wathaniyah wa al-nasab, dan ukhuwah fi din al-Islam.*¹⁹

2. Dasar, Tujuan dan Ruang Lingkup PAI

Prof. Omar Muhammad al-Toumy al-Syaibany menyatakan bahwa dasar pendidikan Islam identik dengan tujuan Islam. Keduanya berasal dari sumber yang sama yaitu al-Quran dan Hadits.²⁰

Secara umum, pendidikan agama Islam bertujuan untuk "meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Serta akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara". (GBPP PAI, 1994).

Dari tujuan tersebut ditarik beberapa dimensi yang hendak dituju dan ditingkatkan oleh kegiatan PAI, yaitu:

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama islam
- b. Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.

¹⁹ Muhaimin, *Paradigma*, 76.

²⁰ Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 82.

- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam.
- d. Dimensi pengalamannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang oleh peserta didik itu mampu diamalkan kehidupan pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah.

Dari tujuan umum itu kemudian dijabarkan dalam tujuan khusus pada tiap jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah, yaitu:

- a. PAI pada jenjang pendidikan Dasar bertujuan memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik tentang agama Islam untuk mengembangkan kehidupan beragama, menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt.
- b. PAI pada jenjang pendidikan Menengah (SMU) bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt.²¹

Dilihat dari sistematika ajaran Islam, maka ruang lingkup materi PAI (kurikulum 1994) pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok, yaitu Al-Qur'an-Hadits, keimanan, syariah, ibadah, muamalah, akhlak dan tarikh (sejarah Islam) yang menekankan pada perkembangan politik. Pada kurikulum 1999 didapatkan menjadi lima unsur pokok, yaitu: Al-Qur'an, keimanan,

²¹ Muhaimin. Dkk, *Strategi*, 6-7.

akhlak, fiqh dan bimbingan ibadah, serta tarikh yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Pada masa orde baru, sejak tahun 1966 Pendidikan Agama merupakan mata pelajaran pokok di sekolah-sekolah dasar sampai dengan berguruan tinggi dan ikut dipertimbangkan dalam penentuan kenaikan kelas, sesuai dengan Tap. MPRS NO. XXVII/MPRS/1966. Dalam ketetapan-ketetapan berikutnya, tentang GBHN tahun 1973, 1983, 1988, pendidikan agama juga semakin mendapatkan perhatian, dengan dimasukkannya ke dalam kurikulum di sekolah-sekolah mulai dari SD sampai dengan Universitas.

3. Kedudukan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama mempunyai kedudukan dan peran penting dan strategi dalam pembangunan negara dan masyarakat Indonesia.²²

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah sebenarnya berfungsi

- a. Sebagai *pengembangan*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha untuk menumbuh kembangkan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah swt. Yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- b. Sebagai *pengembangan*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha untuk menumbuh kembangkan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. Yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga

²² Muhaimin, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Citra Media, 1996), 1-2.

- c. sebagai *penyaluran*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus yang ingin mendalami bidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal, sehingga dapat bormanfaat untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.
- d. Sebagai *perbaikan*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam hal keyakinan, pemahaman ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Sebagai *pencegahan*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha untuk mencegah dan menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dapat membahayakan peserta didik dan mengganggu perkembangan dirinya menuju manusia indonesia seutuhnya.
- f. Sebagai *penyesuaian*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha membimbing peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosialnya dan dapat mengarahkan untuk dapat mengubahnya sesuai ajaran islam.
- g. Sebagai *sumber nilai*, berarti kegiatan pendidikan agama memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

- h. Sebagai *pengajaran*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha untuk mencapai pengetahuan keagamaan secara fungsional²³

B. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)

1. Pengertian Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)

Sebelum menjelaskan tentang pengertian Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) terlebih dahulu harus diketahui bahwa TGT termasuk pembelajaran kooperatif. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah agar siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi (Slavin,1995). Johnson & Johnson menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis, kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan

²³ *Ibid.*, 11-12.

masalah.²⁴ Menurut Johnson & Johnson dan Sutton, terdapat lima unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. *Pertama*, Saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa. Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terikat satu sama lain. Siswa tidak akan sukses kecuali semua anggota kelompoknya juga sukses.
2. *Kedua*, Interaksi antara siswa yang semakin meningkat. Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antar siswa. Hal ini, terjadi dalam hal seorang siswa akan membantu siswa lain untuk sukses sebagai anggota kelompok. Saling memberikan bantuan ini akan berlangsung secara ilmiah karena kegagalan seseorang dalam kelompok mempengaruhi suksesnya kelompok.
3. *Ketiga*, Tanggung jawab individual. Tanggung jawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggung jawab siswa dalam hal: (a) membantu siswa yang membutuhkan bantuan dan (b) siswa tidak dapat hanya sekedar "membonceng" pada hasil kerja teman jawab siswa dan teman sekelompoknya.
4. *Keempat*, Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil. Dalam belajar kooperatif, selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan seorang siswa dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain dalam

²⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 57.



sama tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.²⁵

Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif, yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.²⁶ Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) dimana siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang mempunyai tanggung jawab bagi individu maupun kelompok terhadap tugas-tugas. Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa dapat lebih menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit melalui diskusi dan bila dibandingkan dengan pembelajaran individual, pembelajaran kooperatif lebih dapat mencapai kesuksesan akademik dan sosial siswa. Agar siswa dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya perlu diajarkan ketrampilan-ketrampilan kooperatif pada peserta didik. Ketrampilan-ketrampilan tersebut sebagai berikut:

²⁵ *Ibid.*, 60-62.

²⁶ Posted by learning-with-me <http://learning-with-me.blogspot.com/2006/09/01/learning-with-me-artive-htm>

Perlu diterapkan pembelajaran kooperatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran kooperatif tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar, meningkatkan kehadiran siswa dan kerja siswa yang lebih positif, menambah motivasi dan percaya diri serta menambah rasa senang berada di sekolah.²⁷

Strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards.²⁸ Ada beberapa macam pembelajaran kooperatif, yaitu STAD (*Student Teams Achievement Division*), JIGSAW (Tim Ahli), Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), TPS (*Think Pair Share*), NHT (*Numbered Head Together*) dan TGT (*Team-Game-Tournament*) dan lain-lain. Disini peneliti menggunakan TGT (*Team-Game-Tournament*). Dalam model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi empat sampai lima orang yang heterogen, baik tingkat hasil akademik, jenis kelamin, ras. TGT (*Team-Game-Tournament*).²⁹

2. Komponen Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)

a. Presentasi kelas

Dalam presentasi tersebut haruslah benar-benar terfokus pada TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus

²⁷<http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH0140.dir/doc.pdf>

²⁸ Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2010), 13.

²⁹ *Ibid*, 163.

benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena sangat membantu mengerjakan kuis-kuis.

b. Kelompok

Kelompok terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utamanya adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

c. Game

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa/lebih, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomer-nomer pertanyaan yang ditulis pada lembaran yang sama. Seorang siswa harus mengambil sebuah kartu dan harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomer yang tertera pada kartu tersebut. Apabila siswa tersebut bisa menjawab dengan benar akan mendapatka skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk Tournament.

d. **Tournament**

Tournament adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Setelah guru presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok pada lembar kegiatan.

e. **Team Recognize (penghargaan kelompok)**

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

3. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. **Pembentukan kelompok**

Menentukan anggota kelompok diusahakan agar kemampuan siswa dalam kelompok adalah heterogen dan kemampuan antar satu kelompok dengan kelompok lain homogen. Apabila memungkinkan perlu memperhatikan ras, agama, jenis kelamin dan latar belakang sosial. Apabila dalam kelas terdiri atas ras dan latar belakang yang sama, maka pembentukan kelompok dapat didasarkan pada prestasi akademik.

b. **Belajar kelompok**

Untuk mencegah adanya hambatan pada pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team-Game-Tournament*), terlebih dahulu diadakan latihan kerja sama kelompok atau belajar kelompok. Ini bertujuan mengenal masing-

masing individu dan menguasai materi yang akan disampaikan di dalam kelas serta membantu temannya untuk menguasai materi tersebut.

c. Permainan (*game*)

Diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan permainan ini untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi.

d. Tournament

Pada waktu Tournament setiap anggota akan mewakili timnya di meja Tournament untuk berkompetisi melawan anggota tim yang lain, dalam satu meja Tournament tidak boleh ada dua anggota yang satu tim. Meja

Tournament di bedakan antara siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah.

e. Penghargaan

Penghargaan diberikan berdasarkan poin yang diperoleh kelompok dalam permainan. Guru menghitung skor tim dan siapkan sertifikat tim atau tulisan hasil Tournament yang diumumkan pada papan buletin. (kriteria rata-rata tim baik (*Good Team*) = 40, tim hebat (*Great Team*) = 40- 45, tim super (*Super Team*) = 45/lebih.

4. Aturan Permainan

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

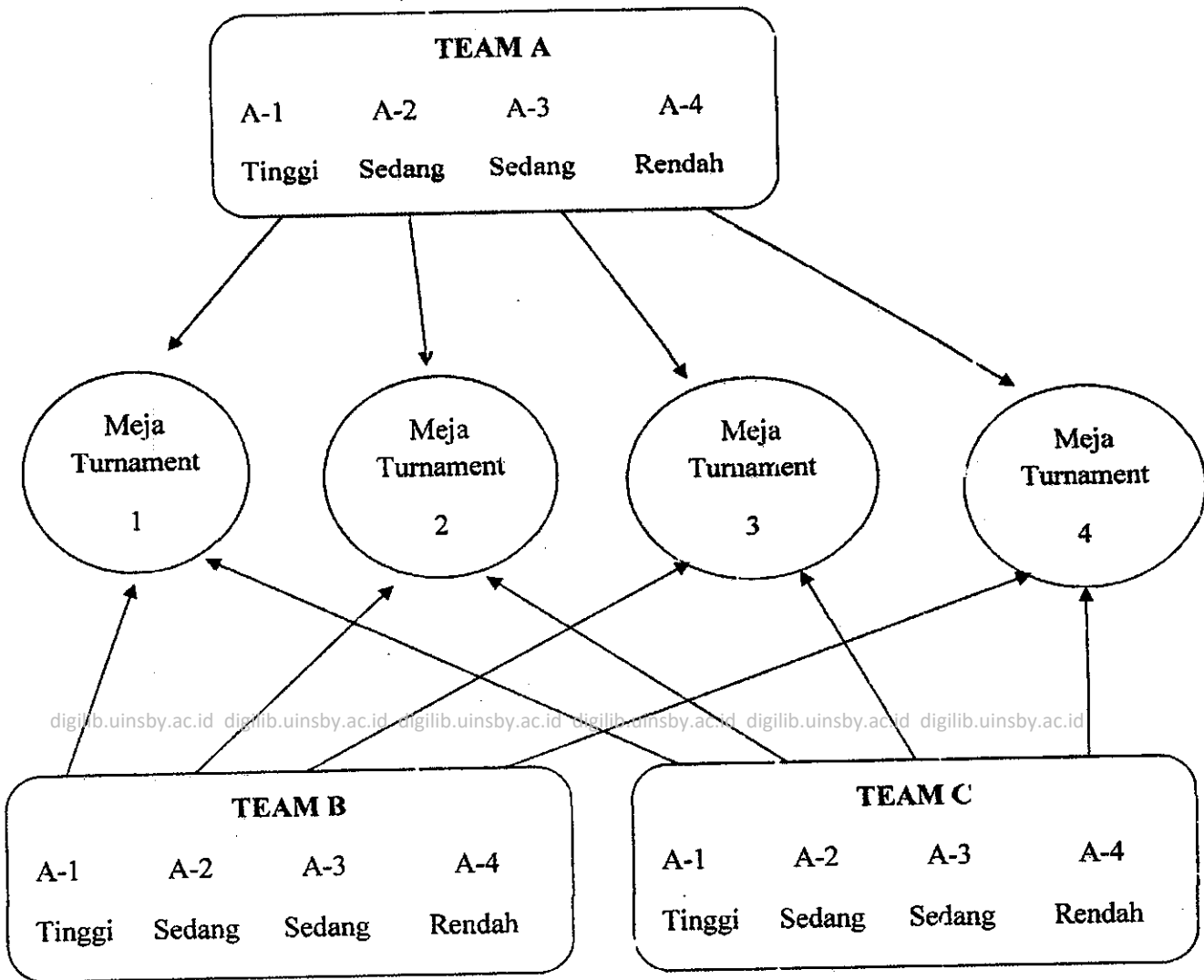
Kelompok pembaca, bertugas: (1) Ambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan; (2) Baca pertanyaan dengan keras; dan (3) beri jawaban.

Kelompok penantang kesatu bertugas: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, demikian juga dengan penantang kedua. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).

Pemain yang menjawab benar akan menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang yang menjawab salah ia akan mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ke tumpukan.

Langkah ini dilakukan sampai akhir pelajaran atau tumpukan kartu telah habis.

Pada akhir Tournament hitunglah banyaknya kartu yang diperoleh tiap siswa, siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 60, lingkatan berikutnya masing-masing 50, 40 dan 20. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



Gambar 1. Penempatan pada Meja Tournament

5. Manfaat Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)

Manfaat pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) itu banyak sekali, diantaranya memperbanyak teman, menyenangkan, tidak bosan, siswa menjadi aktif, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, kejujuran.

6. Kelemahan dan Kelebihan Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)

- a. Kelemahan strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)
 1. Membutuhkan waktu yang lama
- b. kelebihan strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)
 1. Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasional mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
 2. Dapat menumbuhkan kemampuan kerja sama.
 3. Dapat menerima orang lain yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tinjauan Tentang Tingkat prestasi

1. Pengertian Tingkat Prestasi

Prestasi belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa, merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, jadi prestasi belajar harus mencakup tiga aspek di atas. Menurut Sudjana, ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Berikut ini akan dijelaskan tentang aspek-aspek di atas:

a. Kognitif

Tujuan kognitif berorientasi kepada kemampuan “berfikir”, mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menghubungkan gagasan, metode atau prosedur yang sebelumnya dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sub taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat “pengetahuan” sampai ke tingkat yang lebih tinggi yaitu “evaluasi”.

Adapun tipe belajar bidang kognitif mencakup:

1) Hafalan atau ingatan.

Tujuan intruksional pada level ini menuntut siswa mampu mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya.³⁰ Dalam hal ini meliputi fakta, kaidah dan prinsip, bahan-bahan pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta metode yang diketahui. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat atau mengenal kembali.³¹ Pengetahuan itu perlu diingat atau dihafal agar dapat dikuasai dengan baik.

³⁰ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Cipayung: Gaung Persada Press, 2005), 27-28.

³¹ Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 1999), 274.

2) Memahami.

Kategori ini dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini siswa diharapkan menerjemah atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.³² Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yaitu: (a). *Pemahaman terjemah*, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya, misalnya memahami kalimat bahasa arab ke dalam bahasa indonesia. (b). *pemahaman penafsiran*, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda. (c). *pemahaman ekstrapolasi*, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluas wawasan.

3) Menganalisis.

Analisis merupakan kemampuan kesanggupan memecahkan, menguraikan, memisahkan dan membedakan komponen-komponen suatu fakta, konsep, kesimpulan dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi. Tipe prestasi belajar ini sangat diperlukan bagi siswa menengah apalagi perguruan tinggi. Kemampuan menalar pada hakikatnya mengandung unsur Analisis.

³² Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran*, 28.

Apabila kemampuan Analisis telah dimiliki seseorang, maka orang tersebut dapat mengkreasi sesuatu yang baru. Kata-kata operasional yang lazim digunakan untuk mengAnalisis antara lain, menguraikan, memecahkan, membuat diagram, memisahkan dan lain-lain.

4) Sintesis.

Sintesis merupakan lawan dari Analisis. Analisis tekanannya adalah pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, sedangkan pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi integritas. Melalui Analisis dan sintesis maka berfikir kreatif untuk menemukan suatu yang baru (inovatif) akan lebih mudah difahami.³³ Sintesis juga bisa diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsure pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang menyeluruh.³⁴

5) Evaluasi.

Mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pertanyaan tersebut. Pada evaluasi ini merupakan level tertinggi, yang mengharapakan siswa mampu membuat penilaian dan

³³ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 154.

³⁴ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran*, 29.

keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Jadi evaluasi disini lebih condong ke bentuk penilaian biasa daripada sistem evaluasi.

Kesimpulan bahwa umumnya baru menerapkan beberapa aspek kognitif tingkat rendah (seperti: tingkat pengetahuan, pemahaman, dan sedikit penerapan) dan jarang sekali menerapkan Analisis sintesis dan evaluasi. Apabila semua tingkatan dalam kognitif sudah dapat diterapkan secara merata dan terus menerus di setiap kegiatan pengajaran dan latihan, maka kualitas pendidikan dihasilkan tentu akan lebih baik.³⁵

Dalam menerapkan keenam tingkat kognitif, perlu diperhatikan eksistensi dan kontinuitas dari tingkat yang paling rendah, kongrit dan sederhana (tingkat pengetahuan) sampai pada tingkat yang paling tinggi, kompleks dan abstrak (tingkat evaluasi).

b. Afektif

Pada aspek ini merupakan tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati (*attitude*) yang menunjukkan penerimaan dan penolakan terhadap sesuatu. Tujuan efektif terdiri dari yang paling sederhana, yaitu memperhatikan sesuatu fenomena sampai kepada yang kompleks yang merupakan faktor internal seseorang, seperti kepribadian dan hati nurani. Dalam literatur tujuan efektif disebut sebagai

³⁵ *Ibid.*, 30.

minat, sikap hati, sikap menghargai, sistem nilai serta kecenderungan emosi.

Aspek ini tidak berbeda jauh bila dibandingkan dengan aspek kognitif, tetapi dalam mengukur hasil belajarnya jauh lebih sukar karena menyangkut aspek sikap dan apresiasi. Di samping itu, aspek afektif juga sulit dicapai pada pendidikan formal, karena pada pendidikan formal perilaku yang nampak dapat diasumsikan timbul sebagai akibat dari kekuatan aturan, disiplin belajar, waktu belajar, tempat belajar dan norma-norma lainnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perilaku seperti ini timbul bukan karena siswa telah sadar dan menghayati betul tentang kebutuhan akan sikap dan perilaku tersebut, tetapi dilakukan karena sekedar untuk memenuhi aturan dan disiplin saja agar tidak mendapat hukuman.

Faktor ini melihat bahwa hasil belajar untuk aspek ini tidak semudah menilai aspek lainnya. Oleh karena itu si penilai perlu berhati-hati dan teliti agar kesahihan penilaian dapat dipertanggung jawabkan. Hal ini perlu diperhatikan sungguh-sungguh karena peranan aspek ini dalam bidang pendidikan sangat penting. Agar peranannya dapat digunakan dengan tepat, maka satu-satunya cara yang baik ditempuh adalah dengan menuliskan tujuan intruksional aspek ini sesuai dengan ketentuan.³⁶

³⁶ *Ibid.*, 32-33.

5) Pembentukan karakterisasi

Adalah sikap dan perbuatan yang secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang dapat diterimanya sehingga sikap dan perbuatan itu seolah-olah telah menjadi ciri-ciri pelakunya, yang mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.³⁷

c. Psikomotor

Adalah aspek yang berorientasi kepada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan (*action*) yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Dalam literature tujuan ini tidak banyak ditemukan penjelasannya dan lebih banyak dihubungkan dengan latihan menulis, berbicara dan olahraga serta bidang studi berkaitan dengan keterampilan.

Dengan demikian maka aspek ini adalah aspek yang berhubungan dengan seluk beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh fikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan fisik tertentu.³⁸

³⁷ Winkel, *Psikologi*, 277.

³⁸ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran*, 37.

Tipe belajar bidang psikomotor mencakup:

- 1) **Persepsi.** Mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan ciri-ciri fisik yang has pada masing-masing rangsangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya rangsangan (stimulus) dan perbedaan antara seluruh rangsangan yang ada.
- 2) **Kesiapan.** Mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai sesuatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.
- 3) **Gerakan yang terbiasa.** Mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkain gerak-gerik dengan lancar, karena sudah terlatih, tanpa memperhatikan contohnya lagi. Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota tubuh/ bagian tubuh sesuai dengan prosedur yang tepat.
- 4) **Gerakan kompleks.** Mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan.
- 5) **Penyesuaian pola gerak.** Mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.

- 6) **Kreativitas.** Mencakup kemampuan untuk aneka pola gerak-gerik yang baru, seluruh atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri. Hanya sosok orang yang berketerampilan tinggi dan berani berfikir kreatif, akan mampu mencapai tingkat tingkat kesempurnaan.³⁹

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Prestasi

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua, yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar siswa).⁴⁰

a. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (Internal), yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Kondisi Fisiologis,** kondisi ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Diantaranya yang berkaitan dengan kondisi siswa/fisik siswa, panca indra, cara belajar dan lain-lain
2. **Kondisi Psikologis,** Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis, semua keadaan dan fungsi tersebut tentu saja mempengaruhi belajar siswa. Faktor-faktor psikologis sebagai faktor dalam merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor ini tidak mendukung, maka faktor luar kurang signifikan. Diantaranya terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

³⁹ Winkel, *Psikologi*, 278-279.

⁴⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 141.

b. Faktor yang berasal dari luar siswa (Eksternal), yaitu:

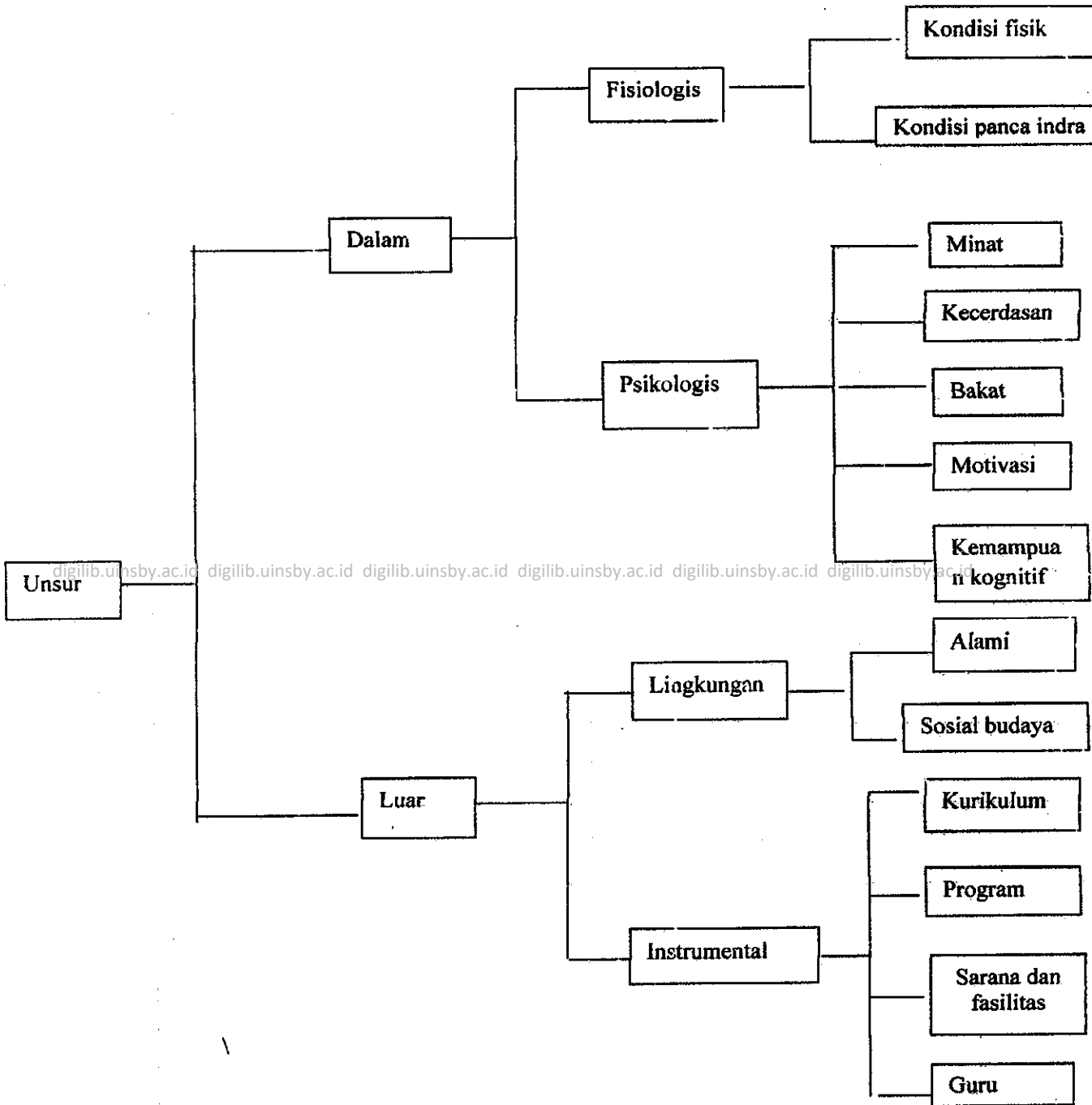
1. Faktor lingkungan, lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Yaitu: (a) *Lingkungan Alami*, lingkungan hidup adalah tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha di dalamnya. Pencemaran merupakan malapetaka bagi anak didik yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, keadaan suhu dan kelembaban udara berpengaruh terhadap belajar anak didik. (b) *Lingkungan Sosial*, sistem sosial yang terbentuk harus ditaati. Pelanggaran yang dilakukan harus mendapatkan sanksi sesuai jenis dan berat ringannya pelanggaran.
2. Faktor instrumental, setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Adapun yang diperlukan, yaitu seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Yang diperlukan diantaranya (a) *Kurikulum*, merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung. (b) *Program*, program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan.⁴¹ (c) *Sarana dan fasilitas*, tidak dapat disangkal bahwa sarana dan fasilitas mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Anak didik lebih senang

⁴¹ *Ibid.*, 142-147.

dan lebih baik apabila sekolah memenuhi segala kebutuhan siswa. Dan (d). *Guru*, merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar. Kekurangan guru pun sudah menjadi masalah.⁴²

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

⁴² *Ibid.*, 151.



Gambar 2. Faktor yang mempengaruhi tingkat prestasi

D. Hubungan Strategi Pembelajaran TGT Terhadap Tingkat Prestasi Siswa

Pembelajaran kooperatif secara bersamaan membantu siswa dalam pembelajaran akademik mereka. Slavin menelaah peneliti dan melaporkannya pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar atau prestasi belajar. Menunjukkan bahwa kelas kooperatif menunjukkan prestasi belajar akademik yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Tidak satupun yang menunjukkan bahwa kooperatif memberikan pengaruh negatif.

Dari hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik- teknik pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam meningkatkan prestasi belajar dibandingkan dengan pengalaman-pengalaman individual. Dampak yang amat positif dari pembelajaran kooperatif adalah untuk siswa yang rendah hasil belajar.⁴³ terdapat dasar teoretis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif salah satunya TGT(*team-game-Tournamert*) yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa.⁴⁴

E. Hipotesis

Menurut arti kata hipotesa berasal dari dua kata, yaitu "*hypo*" artinya "*di bawah*" dan "*thesa*" artinya "*kebenaran*" atau "*pendapat*"⁴⁵

⁴³ Muslim Ibrahim, *pembelajaran kooperatif*, (Surabaya: University Press, 2000), 16-17.

⁴⁴ Robert E. Slavin, *cooperative*, 41.

⁴⁵ Mardalis, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 47.

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah sehingga di uji secara empiris.⁴⁶ Penerimaan atau penolakan hipotesis sangat bergantung pada hasil penyelidikan terhadap fakta-fakta terkumpul.⁴⁷ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian.

Hipotesis menurut Freud N. Kerlinger (1997) dapat didefinisikan sebagai pernyataan yang merupakan terkaan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih. Adapun hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis kerja/ hipotesis alternative (Ha)

Menyatakan ada hubungan implementasistrategi pembelajaran TGT terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna.

2. Hipotesis Nol (Ho)

Menyatakan tidak ada hubungan implementasistrategi pembelajaran TGT terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna.

⁴⁶ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), 31.

⁴⁷ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), 63.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

BAB III
METODE PENELITIAN

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode diartikan sebagai suatu cara atau teknis yang dilakukan dalam proses penelitian. Sedangkan *penelitian* diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metode penelitian yaitu cara yang dilakukan dalam proses penelitian pada bidang pengetahuan untuk memperoleh fakta dan mencapai suatu tujuan penelitian⁴⁸

A. Jenis penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode kuantitatif juga dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga menjadi tradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan Analisis menggunakan statistik.⁴⁹ Pada dasarnya, metode kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyimpulkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil.

⁴⁸ Mardalis, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995., 24.

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 13.

Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.⁵⁰ Dalam kaitannya dengan penelitian skripsi ini akan dijelaskan tentang hubungan implementasi Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan dikhususkan untuk kelas XI.

Penelitian deskriptif melakukan Analisis hanya sampai pada menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan.⁵¹

B. Jenis dan sumber data

1. Jenis data

Dalam penelitian ini data yang digunakan meliputi data kuantitatif dan data kualitatif, untuk penjelasannya akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Data kuantitatif

Data jenis ini dapat diukur dan dihitung secara langsung dan penjelasan dinyatakan dengan angka. Dalam penelitian ini data kuantitatif diperoleh melalui angket yang berhubungan dengan variabel yaitu: “Hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*)”

⁵⁰ Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), 5.

⁵¹ *Ibid.*, 6.

b) Data kualitatif

Data jenis ini tidak dapat diukur dan dihitung, biasanya data kualitatif didapatkan dari informasi dan penjelasan yang tidak berupa angka tetapi penjelasan. Dalam penelitian ini data kualitatif yang berhubungan dengan sejarah dan tujuan berdirinya SMA Taruna Surabaya, keadaan guru dan siswa serta sarana prasarana SMA Taruna Surabaya.

2. Sumber data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh.⁵²

a) Sumber data primer

Data ini yang diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai sumber yang dicari atau data diperoleh dari hasil observasi.

b) Sumber data skunder

Data ini diperoleh secara langsung dari obyek penelitian. Data ini biasanya diperoleh berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.⁵³

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Reneka Cipta, 2006), 129.

⁵³ Syaifuddin Azwar, *Metode*, 91.

C. Identifikasi Variabel

Kata “variabel” berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti: “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau “gejala yang dapat diubah-ubah”.⁵⁴ Dalam penelitian masalah ini mempunyai dua variabel, yaitu:

1. Independent variabel atau variabel bebas

Yaitu suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Dapat pula dikatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain ingin diketahui. Menurut sugiono variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi timbulnya variabel dependent (terikat). Biasanya variabel bebas disebut dengan variabel (X), yang menjadi variabel (Y) yaitu strategi pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*). Adapun indikator dari variabel (X) adalah:

- a. Kekompakan, mendapatkan informasi yang relevan dari diskusi, dan memahami materi
- b. Keaktifan dan saling kerjasama sesama teman
- c. Kekompakan team, ketepatan dalam Tournament, dan tanggung jawab

2. Dependent atau variabel terikat

Yaitu variabel yang timbul akibat atau responden sebagai dependent Variabel. Disebut demikian karena kemunculannya disebabkan atau

⁵⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Statistic Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1987), 36.

dipengaruhi variabel lain. Biasanya variabel terikat disebut variabel (Y) yaitu tingkat prestasi siswa. Adapun indikatornya adalah:

- a. Dapat mengingat, memahami, menganalisis dan mengevaluasi pelajaran yang sudah diajarkan.
- b. Menerima materi, partisipasi waktu pelajaran, menilai pendapat positif teman, organisasi, jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.
- c. Adanya kemampuan membedakan suatu reaksi dalam keadaan sadar, menempatkan diri keadaan untuk memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan, terampil, kebiasaan yang menjadikannya lancar, menyesuaikan dengan kondisi yang ada dan kreativitas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rancangan penelitian

Dalam rancangan penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian yang bersifat deskriptif korelasional dan survei ke objek penelitian, karena penelitian ini menggambarkan pengaruh atau sebab akibat dari variabel bebas Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan variabel terikat tingkat prestasi siswa terutama bidang studi Pendidikan Agama Islam di sekolah yang akan diteliti yaitu di SMA Taruna Surabaya, dengan melibatkan pihak-pihak yang terkait, seperti kepala sekolah, dewan guru, terutama guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan siswa-siswi di SMA Taruna Surabaya, sehingga pada akhirnya akan diketahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas dan variabel terikat.

Dan dalam penelitian ini langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Tahap persiapan

- a. Memilih materi yang sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian, materi yang diambil peneliti pada penelitian ini adalah anjuran berlomba dalam kebaikan.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran (RPP)
- c. Mempersiapkan instrumen penelitian terdiri dari:
 - 1). Lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
 - 2). Lembar angket strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)
 - 3). Lembar angket prestasi siswa
- d. Meminta izin kepada kepala sekolah yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian
- e. Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI mengenai:
 - 1). Hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, seperti strategi pembelajaran dan media yang akan digunakan.
 - 2). Waktu yang digunakan dalam penelitian

- 3). Yang bertindak sebagai guru dalam kegiatan pembelajaran adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI, sedangkan peneliti hanya bertindak sebagai observer.
- 4). Perangkat pembelajaran dan siswa yang akan dijadikan populasi.

2. Tahap pelaksanaan

a. Proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Selama proses pembelajaran akan dilakukan pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa selama mengikuti pelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

b. Pemberian soal-soal tes

Soal tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa diterapkannya strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*).

3. Analisis hasil pengamatan

Berikut ini perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini:

a. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RPP merupakan persiapan guru dalam mengajar untuk setiap pertemuan yang berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tahap-tahap kegiatan belajar mengajar. RPP dalam penelitian

ini disusun oleh Guru PAI dengan menggunakan Strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

b. Buku Panduan atau LKS (Lembar Kerja Siswa)

Sebagai buku panduan disaat Strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*).

E. Populasi Penelitian

Menurut kamus riset karangan Drs. Komaruddin, yang dimaksud populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan populasi pada kenyataannya populasi itu adalah sekumpulan kasus yang perlu memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.⁵⁵ Sedangkan menurut Suharsimi populasi adalah keseluruhan obyek penelitian.⁵⁶ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa SMA Taruna Surabaya kelas XI yang berjumlah 30 siswa. Karena jumlah yang kurang dari 100, maka peneliti mengambil seluruh populasi sehingga penelitian ini dinamakan penelitian populasi.

F. Teknik/ Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa

⁵⁵ Mardalis, *Metode*, 53.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur*, 130.

mengetahui teknik pengumpulan data.⁵⁷ Maka diperlukan metode atau teknik pengumpulan data, sehingga data yang diperoleh valid, obyektif dan tidak menyimpang dari penelitian. Adapun teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Nasution menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dari definisi di atas observasi adalah pengamatan dari indera penglihatan tanpa ada pertanyaan-pertanyaan.⁵⁸

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, dan sebagainya.⁵⁹ Dalam hal ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai struktur organisasi, keadaan guru, siswa, sarana dan prasarana, serta data yang berhubungan dengan obyek penelitian.

3. Interview/Wawancara

Yakni proses tanya jawab secara lisan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

⁵⁷ Sugiono, *Metode*, 308.

⁵⁸ *Ibid*, 310.

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur*, 231.

4. Angket atau *Quesioner*

Angket dan *Quesioner* adalah sejumlah pertanyaan berbentuk tulisan untuk mendapatkan informasi dari responden. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai subyek penelitian.

Untuk lebih jelasnya teknik/metode pengumpulan data, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	TPD	IPD
1	Sejarah dan tujuan berdirinya SMA Taruna Surabaya	Dokumentasi	Dokumentasi
2	Struktur organisasi SMA Taruna Surabaya	Dokumentasi	Dokumentasi
3	Keadaan guru SMA Taruna Surabaya	Dokumentasi	Dokumentasi
4	Keadaan siswa SMA Taruna Surabaya	Dokumentasi	Dokumentasi
5	Sarana dan prasarana SMA Taruna Surabaya	Dokumentasi	Dokumentasi
6	Pelaksanaan pembelajaran	Observasi &	Cheklis &

	Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya	wawancara	pedoman wawancara
7	Implementasi strategi pembelajaran tgt (<i>team game tournament</i>)	Observasi, wawancara & angket	Ceklist, pedoman wawancara & pedoman angket
8	Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya	Dokumentasi & angket	Dokumentasi & pedoman angket

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Instrument penelitian

Instrument adalah alat yang digunakan pada waktu penelitian.⁶⁰

Instrument dalam penelitian ini yang digunakan adalah lembar pengamatan dan soal tes

1) Lembar pengamatan

Pada lembar pengamatan instrument ini digunakan sebagai metode observasi. Lembar pengamatan ini digunakan untuk melihat cara pengelolaan guru dan keaktifan siswa pada proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan dilakukan mulai awal pelajaran sampai selesai pelajaran.

⁶⁰ Sugiono, *Metode*, 305.

2) Soal tes

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah anjuran berlomba dalam kebaikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

H. Teknik Analisis data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik Analisis Analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah.⁶¹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisa data statistik Sederhana berupa Prosentase/Analisis Statistik Product Moment, untuk jelasnya Peneliti jelaskan sebagai berikut:

Untuk menjawab pertanyaan pertama dan kedua dari rumusan masalah diatas, digunakan metode analisa deskriptif kualitatif. Sebelum peneliti menjabarkan hasil data secara korelasi Product Moment, maka peneliti akan menghitung nilai frekuensi prosentase relative atas penelitian sebagai bentuk tabel prosentase. Adapun rumusan yang digunakan adalah sebagai berikut yaitu:⁶²

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P : Angka prosentase

F : Frekuensi yang dicari prosentasenya

N : Jumlah frekuensi

⁶¹ *Ibid.*, 333.

⁶² Subana, dkk. *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), 12.

Sesudah diketahui jumlah prosentase kemudian ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif, sebagai berikut:

Baik : 76% - 100%

Cukup : 56% - 75%

Kurang baik : 40% - 55%

Tidak baik : Kurang dari 40%

Untuk menjawab permasalahan ketiga dari rumusan masalah diatas . Dalam hal ini peneliti menggunakan data yang bersifat kuantitatif yaitu data yang digunakan untuk memberikan kesimpulan melalui angka-angka yang diperoleh dalam Analisis statistik. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik Analisis product moment dengan rumusan sebagai berikut.⁶³

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r_{xy} : Angka indeks korelasi “r” product moment

N : Number of cases (Jumlah responden)

\sum_{xy} : Jumlah perkalian antara skor X dan Y

\sum_x : Jumlah skor X

\sum_y : Jumlah skor Y

Populasi yang diambil adalah 30 orang. Sehingga mudah dalam perhitungan dan penganalisaan data. Setelah ditentukan, lalu dipersiapkan

⁶³ Ibid, 13.

langkah-langkah untuk mencari atau menghitung angka Indeks korelasi "r" Product Moment berdasarkan skor aslinya. Maka langkah yang ditempuh berturut-turut adalah

a. Menyiapkan tabel kerja, yang terdiri dari enam kolom:

- 1). Kolom 1 : Subjek
- 2). Kolom 2 : skor variabel X
- 3). Kolom 3 : Skor variabel Y
- 4). Kolom 4 : hasil perkalian antara skor variabel X dan variabel Y
atau XY
- 5). Kolom 5 : X^2
- 6). Kolom 6 : Y^2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3

Perhitungan menjadi angka Indeks Korelasi "r" Product Moment

Subjek	X	Y	XY	X^2	Y^2
--------	---	---	----	-------	-------

- b. Mencari angka korelasinya dengan rumus tersebut diatas.
- c. Memberikan interpretasi terhadap rxy dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan cara perhitungan pembuktian hipotesa di atas, dapat diketahui nilai rxy, dan adapun untuk mengetahui apakah hipotesa kerja (H_a) yang mengatakan berpengaruh/diterima dan sebaliknya apakah hipotesa nihil (H_o) tidak berpengaruh/ditolak, maka dalam hal ini harus diadakan

0,40 - 0,70	Cukup
0,70 - 0,90	Kuat atau tinggi
0,90 - 1,00	Sangat kuat atau tinggi

Dan selanjutnya, karena teknik Analisis data yang dipergunakan adalah teknik Analisis data kuantitatif mengingat bahwa data yang diperoleh dari penelitian ini juga adalah data bersifat kuantitatif. Maka hasil-hasil Analisis data yang diperoleh dari teknik Analisis kuantitatif selanjutnya diinterpretasikan. Dari hasil interpretasi terhadap data yang telah diAnalisis itu, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil Analisis data yang dapat memberikan penjelasan dan gambaran atau deskripsi serta kesimpulan tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*) terhadap Tingkat Prestasi Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya. Dalam proses Analisis, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 17.0.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

BAB IV
LAPORAN HASIL PENELITIAN
DAN ANALISIS DATA

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat SMA Taruna Surabaya

SMA Taruna Surabaya berdiri tahun 1977, tahun 1980 pada waktu itu sudah terdaftar di DEPDIKBUD di bawah naungan Yayasan Pendidikan Taruna. Yang mempunyai ide mendirikan sekolah ini adalah *pertama*, bapak Iskhak Iskandar, beliau juga yang pertama kali menjadi kepala sekolah tetapi sekarang beliau sudah wafat. *Kedua*, bapak Ahmad Setiajid. Beliau-beliau juga mengajak bapak Darminto (yang sekarang menjadi kepala sekolah SMA Taruna Surabaya), bapak Sukarji dan bapak Muhanimad untuk membantu mendirikan sekolahan Taruna Surabaya.

2. Misi dan Visi SMA Taruna Surabaya

a. Visi SMA Taruna Surabaya

Sedangkan visi dari SMA Taruna Surabaya adalah sebagai berikut:

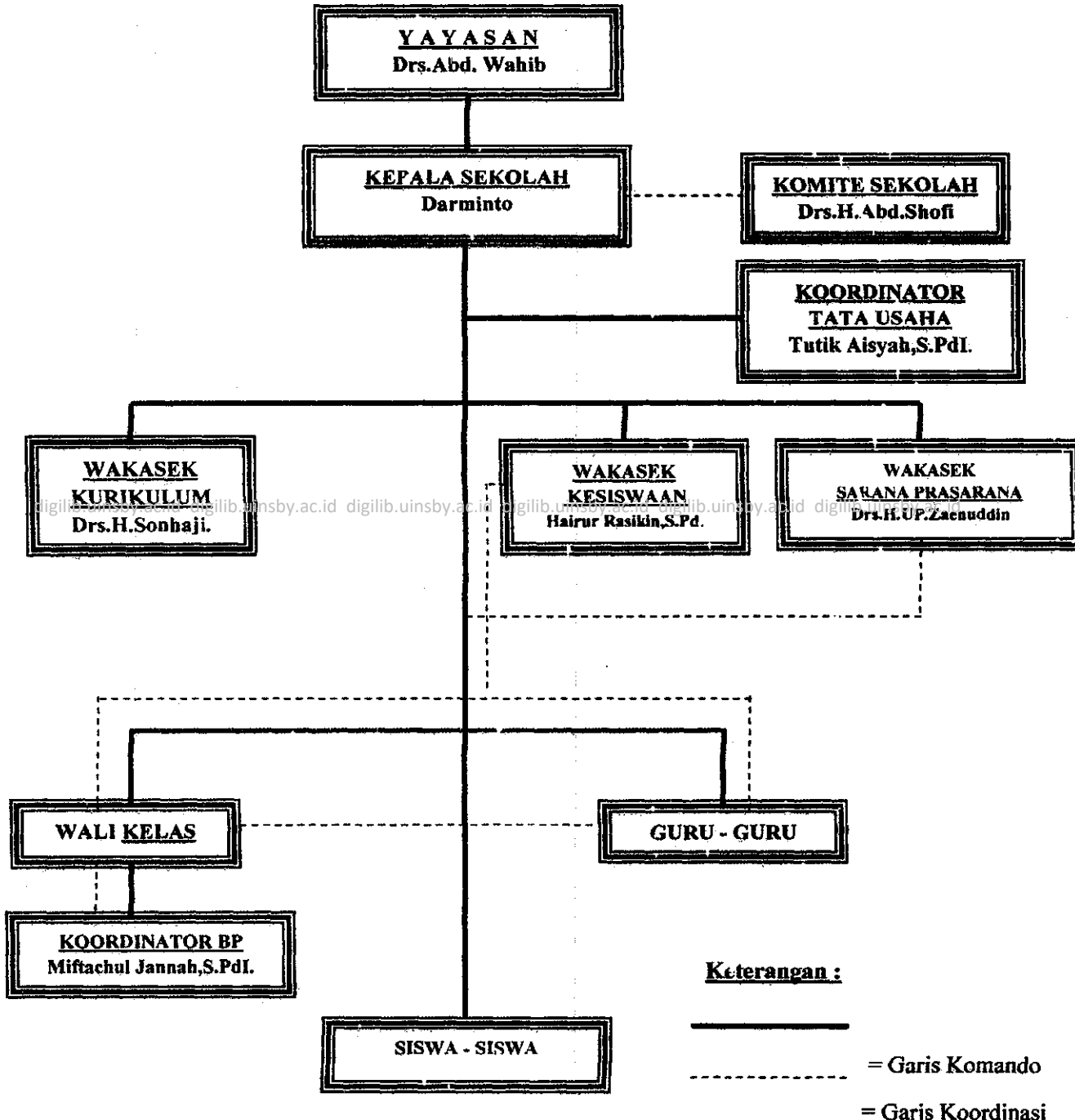
Menjadi Lembaga Pendidikan yang Unggul dan Terpercaya berbasis Keislaman

b. Misi SMA Taruna Surabaya

Misi dari SMA Taruna Surabaya adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu Siswa memiliki IPTEK & IMTAQ.**
- 2) Membantu siswa memiliki ketrampilan dibidang Tehnologi & Sosial.**
- 3) Membantu siswa memiliki Akhlaqul Karimah.**

3. Struktur Organisasi SMA Taruna Surabaya



Gambar 3. Struktur Organisasi

Tabel 6

Data pendidik di SMA Taruna Surabaya

No	NAMA	J. Kelamin		Pend. terakhir	Jurusan	Jabatan	Bid. Study
		L	P				
1.	Darminto	1		Sarmud	Civic Hukum	Kepala Madrasah	Sejarah, Kewarganegaraan
2.	Drs. Sukardji	1		S. 1	Geografi	Guru	Sosiologi
3.	Drs. Muhammad	1		S.1	Ekonomi	Guru	Ekonomi
4.	Drs. Asnan	1		S.1	Matematika	Guru	Matematika
5.	Drs. H. UP. Zaenuddin	1		S.1	Tarbiyah	Guru	Pend. Agama Islam
6.	Drs. H. Sonhaji	1		S.1	Tarbiyah	Guru	Pend. Agama Islam
7.	Dra. Hj. Umi Mardiasih		1	S.1	Bahasa Inggris	Guru	Bahasa Inggris
8.	Drs. H. Abd. Shofi	1		S.1	Matematika	Guru	Matematika
9.	Drs. Aries Dwi Hp	1		S.1	Pend. Olahraga	Guru	Penjaskes
10.	Yuni Ikawati, S.Pd		1	S.1	Geografi	Guru	Geografi
11.	Rokhimatul Afiyah, S.Pd		1	S.1	Akuntansi	Walas 3	Akutansi
12.	Drs. Atmo Santoso	1		S.1	Kimia	Guru	Kimia

13.	Dra. Minarti		1	S.1	Bahasa Indonesia	Walas 1	Bahasa Indonesia
14.	Hairur Rasikin, S.Pd	1.		S.1	Fisika	Waka Kesiswaan	TIK
15.	Miftahul jannah, M.Pd.I		1	S.1	Tarbiyah	Guru	BP
16.	Listiyati, S.Pd		1	S.1	Sejarah	Guru	PKN
17.	Salmah, S.Pd		1	S.1	Plk, Tata Boga	Guru	Tata Boga
18.	M. Mushonnif, SE	1		S.1	Ekonomi	Guru	Agama III
19.	Nuri Fatmasari, S.Pd		1	S.1	Seni Rupa	Wali Kelas XI	Seni Rupa
20.	Anik Asfufah, S.Pd		1	S.1	Bahasa Inggris	Guru	Bahasa Inggris
21.	Inge Setyorini, S.Pd		1	S.1	Biologi	Guru	Biologi
22.	M. virdausi	1		-	IPA	Tata Usaha	-
23.	Deni, S.Pd	1		S.1	Pend. Olahraga	Guru	Ekstra Fotsall
24.	Makhrus, S.Pd.I	1		S.1	Tarbiyah	Guru	Ekstra Banjari

Sumber data : Data Dokumentasi SMA Taruna Surabaya tahun ajaran 2009/2010

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sangat penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang ada di SMA Taruna Surabaya adalah sebagai berikut:

Tabel 7**Sarana dan Prasarana SMA Taruna Surabaya**

No	Nama Barang	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Administrasi/TU	1	Baik
4.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5.	Ruang UKS	1	Baik
6.	Laboratorium IPA (Fisika)	1	Baik
7.	Laboratorium IPA (Biologi)	1	Baik
8.	Pesawat Telepon	1	Baik
9.	Ruang Osis	1	Baik
10.	Komputer	12	Baik
11.	Musholah	1	Baik
12.	Gudang	1	Baik
13.	Tempat Parkir	1	Baik
14.	Kamar mandi/WC	3	Baik
15.	Lapangan Olah Raga	1	Baik
16.	Kantin	1	Baik

B. Penyajian dan Analisis Data

Fakta yang telah peneliti gali di lapangan, untuk selanjutnya akan disajikan sebagai data dalam penelitian ini. Dalam penggalian data tersebut, peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu teknik observasi, interview, angket

dan dokumentasi. Siswa yang menjadi obyek penelitian dalam skripsi ini adalah siswa-siswa kelas XI.

Untuk mengetahui bagaimana Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ketika dalam proses pembelajaran, bagaimana keberhasilan pembelajaran siswa dan bagaimana Hubungan implementasi Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan keberhasilan/prestasi pembelajaran siswa, maka observasi ini dilaksanakan ketika berlangsung pembelajaran. Berikut ini akan dijabarkan data hasil penelitian:

1. Data Hasil Observasi.

Analisa data ini dibuat berdasarkan data yang telah diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI SMA Taruna Surabaya. Yang bertindak sebagai guru adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam hal ini adalah Bapak Drs. H. Sonhaji.

Selama pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dari mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yaitu Nuris Sa'adah, untuk mengetahui startegi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) serta pengaruh startegi pembelajaran tersebut terhadap keberhasilan belajar/prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya.

Sebelum menganalisis data tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu peneliti akan menganalisis hasil observasi kemampuan guru dalam

mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Analisis Data Penelitian

a. Analisis Data Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Dalam pengamatan pengelolaan pembelajaran aspek-aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

1. Analisis data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran RPP-1
2. Analisis data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran RPP-2
 - a. Lembar observasi dari rencana pembelajaran ke-1 (pertemuan pertama).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1). Persiapan

Secara keseluruhan termasuk RPP, penguasaan terhadap materi yang diajarkan, alat dan bahan yang digunakan, sumber belajar, strategi yang akan digunakan dan lain-lain.

2). Pendahuluan

- a. Mencapai tujuan pembelajaran
- b. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengingatkan kembali siswa pada pelajaran sebelumnya yang merupakan konsep awal dari materi yang dipelajari.

3). Kegiatan Inti

- a. Memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari
- b. Membagi siswa kelas menjadi 4-5 kelompok
- c. Guru menerangkan kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah dan setelah itu siswa berdiskusi dengan tim mereka sendiri-sendiri.
- d. Guru menggabungkan empat kelompok yang berasal dari beberapa kelompok dan tiap siswa mempunyai tanggung jawab dan membandingkan hasil dari apa yang mereka peroleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4). Penutup

- a. Memberikan kesimpulan materi pelajaran
- b. Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa
- c. Memberikan tugas-tugas kepada siswa secara individu
- d. Menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya

5) Pengelolaan Waktu

6). Suasana Kelas

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa
- b. Siswa antusias
- c. Guru antusias

Pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini dilakukan pada dua kali pertemuan. Adapun hasil pengamatan kemampuan guru dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang pertama diperoleh dari kedua pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8

Data pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan strategi pembelajaran TGT (Team Game Tournament)

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan	Kategori
I	PERSIAPAN (Secara keseluruhan termasuk RPP, penguasaan terhadap materi yang akan diajarkan, alat dan bahan yang digunakan, sumber belajar, strategi yang akan digunakan, dll)	4	Sangat baik
II	Pelaksanaan 1) Pendahuluan a. Mencapai tujuan pembelajaran b. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari. c. Mengingatkan kembali siswa pada pelajaran sebelumnya yang merupakan konsep awal dari materi	4 3 3	Sangat baik baik

	yang dipelajari		
	2) Kegiatan Inti a. Memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari b. Membagi siswa kelas menjadi 4-5 kelompok c. Guru menerangkan kepada siswa menggunakan metode ceramah, dan setelah itu siswa berdiskusi dengan tim mereka sendiri-sendiri. d. Guru menggabungkan empat kelompok dari beberapa kelompok, tiap siswa mempunyai tanggung jawab dan membandingkan hasil dari apa yang mereka peroleh	4 4 3 4	
III	Pengelolaan Waktu	3	Baik
IV	Suasana Kelas a. Pembelajaran berpusat pada siswa b. Siswa antusias c. Guru antusias	3 3 3	Baik
Rata-rata keseluruhan = 6,07			Sangat baik

Pada tabel di atas diketahui bahwa kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu pada kategori pertama dapat dilihat bahwa persiapan secara keseluruhan sangat baik dengan nilai rata-rata 4.

Persiapan dalam hal ini meliputi RPP, penguasaan terhadap materi yang akan diajarkan, alat dan bahan yang digunakan, sumber belajar, strategi yang digunakan dan lain-lain. Hal-hal tersebut telah dipersiapkan dengan baik sebelum kegiatan pembelajaran.

Kategori kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pada tahap pendahuluan secara keseluruhan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 3,6%. Selanjutnya pada kegiatan inti kemampuan guru secara keseluruhan juga “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,9%. Pada tahap penutup kemampuan guru secara keseluruhan “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,6%.

Kategori ketiga yaitu pengelolaan waktu secara keseluruhan “baik” dengan rata-rata 3%. Sedangkan pada kategori keempat yaitu suasana kelas secara keseluruhan “baik” dengan rata-rata 3%.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat rata-rata hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) sebesar 3,40% yang berarti “sangat baik”

b. Lembar observasi dari rencana pembelajaran ke-2 (pertemuan kedua)

1). Persiapan

Secara keseluruhan termasuk RPP, penguasaan terhadap materi yang diajarkan, alat dan bahan yang digunakan, sumber belajar, strategi yang akan digunakan dan lain-lain.

2). Pendahuluan

- a. Mencapai tujuan pembelajaran
- b. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengingat kembali siswa pada pelajaran sebelumnya yang merupakan konsep awal dari materi yang dipelajari

3). Kegiatan Inti

- a. Memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari
- b. Membagi siswa kelas menjadi 4-5 kelompok
- c. Guru menerangkan kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah dan setelah itu siswa berdiskusi dengan tim mereka sendiri-sendiri.
- d. Guru menggabungkan empat kelompok yang berasal dari beberapa kelompok dan tiap siswa mempunyai tanggung jawab dan membandingkan hasil dari apa yang mereka peroleh

4). Penutup

- a. Memberikan kesimpulan materi pelajaran
- b. Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa
- c. Memberikan tugas-tugas kepada siswa secara individu
- d. Menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya

5). Pengelolaan Waktu

6). Suasana Kelas

a. Pembelajaran berpusat pada siswa

b. Siswa antusias

c. Guru antusias

Pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini dilakukan pada dua kali pertemuan. Adapun hasil pengamatan kemampuan guru dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang pertama diperoleh dari kedua pengamatan dapat dilihat pada tabel

berikut.

Tabel 9

Data pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

No	Aspek yang diamati	Nilai pengamatan	kategori
I	PERSIAPAN (Secara keseluruhan termasuk RPP, penguasaan terhadap materi yang akan diajarkan, alat dan bahanyang dgunakan, sumber belajar, strategi yang akan digunakan, dll)	4	Sangat baik
II	Pelaksanaan 1) Pendahuluan		

	<p>b. Mencapai tujuan pembelajaran</p> <p>b. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>c. Mengingat kembali siswa pada pelajaran sebelumnya yang merupakan konsep awal dari materi yang dipelajari</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>3</p>	<p>Sangat baik</p>
	<p>2) Kegiatan Inti</p> <p>a. Memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari</p> <p>b. Membagi siswa kelas menjadi 4-5 kelompok</p> <p>c. Guru menerangkan kepada siswa menggunakan metode ceramah, dan setelah itu siswa berdiskusi dengan tim mereka sendiri-sendiri.</p> <p>d. Guru menggabungkan empat kelompok dari beberapa kelompok, tiap siswa mempunyai tanggung jawab dan membandingkan hasil dari apa yang mereka peroleh</p>	<p>4</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>Sangat baik</p>
	<p>3) Penutup</p> <p>a. Memberikan kesimpulan materi pelajaran</p> <p>b. Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa</p> <p>c. Memberikan tugas-tugas kepada</p>	<p>3</p> <p>3</p> <p>3</p>	<p>Sangat baik</p>

	siswa secara individu d. Menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	4	
III	Pengelolaan Waktu	3	Baik
IV	Suasana Kelas a. Pembelajaran berpusat pada siswa b. Siswa antusias c. Guru antusias	3 3 3	
Rata-rata keseluruhan = 8,6			Sangat baik

Pada tabel di atas diketahui bahwa kemampuan guru dalam persiapan, pelaksanaan dan mengakhiri pembelajaran, sangat baik.

b. Analisis data strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data hasil angket strategi pembelajaran TGT dijelaskan dalam

tabel di bawah ini.

Tabel 10

Hasil Angket Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

No. Res.	5Skor Item untuk Butir Instrumen No.															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	4	2	50
2	4	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	2	3	4	3	50
3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	2	4	4	50
4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	1	4	2	2	4	2	45
5	4	4	3	3	4	3	2	2	4	3	3	2	3	2	4	46
6	4	4	3	3	4	4	1	3	4	4	2	3	4	4	3	50
7	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	49
8	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	53

9	4	4	3	3	4	3	1	4	4	4	4	4	2	4	2	50
10	4	4	3	3	4	3	4	1	3	3	1	1	1	4	1	40
11	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	2	3	3	4	3	50
12	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	2	2	4	4	48
13	4	4	3	3	4	4	4	2	3	1	3	4	4	4	3	50
14	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	49
15	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	2	4	3	50
16	4	4	4	4	4	3	2	2	1	1	3	3	4	4	3	46
17	4	4	3	3	4	3	2	1	3	4	4	4	4	4	3	50
18	4	4	3	3	4	3	1	3	3	3	4	2	3	4	2	46
19	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	49
20	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	2	44
21	4	4	3	3	4	3	2	2	1	4	3	4	3	4	3	47
22	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	4	4	48
23	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	1	50
24	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	2	50
25	4	4	3	3	4	3	1	4	3	3	4	2	4	4	4	50
26	4	4	3	3	4	3	3	2	4	2	3	4	1	4	3	47
27	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	4	1	46
28	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	45
29	4	4	3	3	4	3	2	3	2	1	2	3	4	4	3	45
30	4	4	3	3	4	3	3	1	3	2	1	2	3	4	2	42
Jumlah																1435

Pada bagian ini peneliti sajikan data tentang pelaksanaan strategi pembelajaran TGT . data ini diperoleh dari penyebaran angket kepada responden 30 siswa, angket tersebut terdiri dari 15 butir pertanyaan dan setiap pertanyaan dan setiap pertanyaan memiliki 4 jawaban alternatif serta nilai yang berbeda, yaitu:

- a. Jawaban Selalu dengan nilai 4
- b. Jawaban Sering dengan nilai 3
- c. Jawaban Jarang sekali dengan nilai 2
- d. Jawaban Tidak pernah dengan nilai 1

Tabel 11

Prosentase Angket Strategi Pembelajaran TGT

No. Soal	Pilihan Jawaban								Jumlah	
	Selalu		Sering		Jarang		Tidak pernah			
	F	%	F	%	F	%	F	%	N	%
1	30	100		0		0		0	30	100
2	30	100		0		0		0	30	100
3		0	30	100		0		0	30	100
4		0	30	100		0		0	30	100
5	30	100		0		0		0	30	100
6		0	30	100		0		0	30	100
7	6	20	13	43.33	6	20	5	16.67	30	100
8	7	23.33	6	20	11	36.67	5	16.67	29	96.7
9	8	26.67	15	50	5	16.67	2	6.667	30	100
10	4	13.33	15	50	6	20	5	16.67	30	100
11	10	33.33	10	33.33	8	26.67	2	6.667	30	100
12	7	23.33	12	40	10	33.33	1	3.333	30	100
13	7	23.33	12	40	10	33.33	1	3.333	30	100
14	30	100		0		0		0	30	100
15	8	26.67	11	36.67	8	26.67	3	10	30	100

Pada tabel prosentase angket strategi pembelajaran TGT dijelaskan bahwa, pertanyaan No:

- 1) Jawaban siswa tentang, apakah dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran. Dapat diketahui (100%) siswa menjawab selalu.
- 2) Jawaban siswa tentang, apakah dalam menjelaskan tentang ajuran berlomba-lomba dalam kebaikan guru menggunakan Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*). Dapat diketahui bahwa 100% siswa menjawab selalu.
- 3) Jawaban siswa tentang, apakah setiap hari anda mempersiapkan diri untuk proses belajar mengajar dengan terlebih dahulu membaca dan membuat catatan di rumah. Dapat diketahui bahwa 100% siswa menjawab sering.
- 4) Jawaban siswa tentang, apakah dengan penerapan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) anda senang. Dapat diketahui bahwa 100% siswa menjawab sering.
- 5) Jawaban siswa tentang, apakah strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) dapat menambah semangat dan gairah anda dalam mengikuti pelajaran. Dapat diketahui bahwa 100% siswa menjawab selalu.
- 6) Jawaban siswa tentang, apakah Apakah anda dapat memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan teman. Dapat diketahui bahwa 100% siswa menjawab sering.
- 7) Jawaban siswa tentang, apakah anda mengajukan pertanyaan atau berpendapat pada waktu guru menerangkan Pendidikan Agama Islam. Dapat diketahui bahwa 20% siswa menjawab selalu, 43,33% siswa

menjawab sering, 20% siswa menjawab jarang dan 16,67% siswa menjarang tidak pernah.

8) Jawaban siswa tentang, apakah anda termotivasi dengan adanya strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*). Dapat diketahui bahwa 23,33% siswa menjawab selalu, 20% siswa menjawab sering, 36,67% siswa menjawab jarang dan 16,67% siswa menjawab tidak pernah.

9) Jawaban siswa tentang, apakah strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) anda mendapat informasi yang relevan dan bermanfaat. Dapat diketahui bahwa 26,67% siswa menjawab selalu, 50% siswa menjawab sering, 16,67 siswa menjawab jarang dan 6,667 % siswa menjawab tidak pernah.

10) Jawaban siswa tentang, apakah dengan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) anda menjadi aktif. Dapat diketahui bahwa 13,33% siswa menjawab selalu, 50% siswa menjawab sering, 20% siswa menjawab jarang dan 16,67% siswa menjawab tidak pernah.

11) Jawaban siswa tentang, apakah anda dapat menyimpulkan materi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) . Dapat diketahui bahwa 33,33% siswa menjawab selalu, 33,33% siswa menjawab sering, 26,67% siswa menjawab jarang dan 6,667% siswa menjawab tidak pernah.

12) Jawaban siswa tentang, apakah dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) anda dapat bersosialisasi

dengan baik. Dapat diketahui bahwa 23,33% siswa menjawab selalu, 40% siswa menjawab sering, 33,33% siswa menjawab jarang dan 3,333% siswa menjawab tidak pernah.

13) Jawaban siswa tentang, apakah dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) anda meningkatkan kerjasama yang baik dengan teman. Dapat diketahui bahwa 23,33% siswa menjawab selalu, 40% siswa menjawab sering, 33,33% siswa menjawab jarang dan 3,333% siswa menjawab tidak pernah.

14) Jawaban siswa tentang, apakah dalam penyajian materi diselingi dengan permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dapat diketahui bahwa

100% siswa menjawab selalu.

15) Jawaban siswa tentang, apakah selama pembelajaran berlangsung anda berkomunikasi dengan teman terutama bersama kelompok dengan baik. Dapat diketahui bahwa 26,67% siswa menjawab selalu, 36,67% siswa menjawab sering, 26,67% siswa menjawab jarang dan 10% siswa menjawab tidak pernah.

Hasil Penelitian diatas tentang Strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) di SMA Taruna Surabaya. Khususnya Kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan rata-rata Prosentase tertinggi sebagai jawaban ideal yaitu 1030%, dengan jumlah item Pertanyaan sebanyak 15. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Nr &= \frac{1030\%}{15} \\
 &= 68,7\%
 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk mengana'isa dari hasil perhitungan di atas, maka peneliti menggunakan standart yang berpedoman sebagai berikut:

- a. 76% - 100% = baik
- b. 56% - 75% = cukup baik
- c. 40% - 55% = kurang baik
- d. kurang dari 40% = tidak baik

Berdasarkan standart yang peneliti tetapkan maka nilai 68,7% berada di antara 56% - 75%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pengaruh Strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) tergolong "Cukup baik"

c. Analisis data prestasi siswa

Data hasil angket prestasi siswa dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 12

Hasil angket prestasi siswa

No. Res.	SSkor Item untuk Butir Instrumen No.															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	48
2	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	4	3	46
3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	2	4	2	?	4	3	46
4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	49
5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	48

6	4	4	3	3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	4	3	47
7	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	50
8	4	4	3	4	2	2	4	3	3	3	2	3	4	4	3	48
9	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	2	3	4	4	3	49
10	4	4	3	4	2	2	4	2	3	2	2	3	4	3	3	45
11	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	47
12	4	4	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	3	44
13	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	48
14	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	46
15	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	47
16	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	44
17	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	47
18	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	45
19	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	45
20	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	43
21	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	45
22	4	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	4	2	2	3	43
23	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	47
24	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	46
25	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	46
26	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	4	4	2	3	45
27	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	1	3	44
28	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	1	3	44
29	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	46
30	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	45

Rata-rata prestasi siswa di ambil dari nilai ujian. Angket di atas hanya untuk mengetahui seberapa jauh siswa menerima pelajaran ini.

d. Analisis data strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap prestasi siswa

Tabel 13

Strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap prestasi siswa

Correlations			
		Strategi Pembelajaran TGT	Tingkat Prestasi
Strategi Pembelajaran TGT	Pearson Correlation	1	.458*
	Sig. (2-tailed)		.011
	N	30	30
Tingkat Prestasi	Pearson Correlation	.458*	1
	Sig. (2-tailed)	.011	
	N	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Pada tabel correlation, diperoleh harga koefisien korelasi sebesar 0,458, dengan signifikansi sebesar 0,011.

Berdasarkan data tersebut di atas maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (p-value) dengan galatnya.

Jika signifikansi > 0,05 maka Ho diterima

Jika signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak

Pada kasus ini koefisien korelasi adalah 0,458, dengan signifikansi sebesar 0,940. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya pada hubungan signifikansi antara strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Apakah koefisien korelasi hasil analisis korelasi product moment tersebut signifikan (dapat digeneralisasikan) atau tidak, maka perlu dibandingkan dengan r tabel.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Dengan taraf kepercayaan 0,05 (5%), maka dapat diperoleh harga r_{tabel} sebesar 0,361. Ternyata harga $r_{hitung} >$ dari pada r_{tabel} ($0,458 > 0,361$), sehingga H_0 di tolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan yang signifikan antara strategi pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

BAB V PENUTUP

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Taruna Surabaya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa pelaksanaan Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) di SMA Taruna Surabaya tergolong “cukup baik”, hal ini terbukti berdasarkan hasil analisis melalui prosentase yang diperoleh hasil 61,8% dan hasil tersebut jika dikonsultasikan dengan criteria dalam bukunya Suharsimi Arikunto berkisar antara 50% - 75% adalah termasuk cukup.
2. Prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dapat diketahui nilai rata-rata yaitu 94,7.
3. Berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan dalam implementasi strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diketahui melalui perhitungan menggunakan rumus product moment dengan bantuan program SPSS 17.0, yang hasilnya menyatakan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,458 > 0,361$, sehingga H_0 ditolak dan

Ha diterima. Jika diinterpretasikan dalam nilai "r" product moment, maka nilai 0,447 berada pada rentang 0,40-0,70 yang tergolong "cukup/sedang"

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SMA Taruna Surabaya. Maka demi kemajuan dan perbaikan dalam bidang pendidikan, peneliti merasa perlu memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak yayasan sebaiknya lebih meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah sebaiknya lebih meningkatkan kualitas dengan lebih banyak mengadakan pelatihan-pelatihan, workshop, dan lebih banyak mengikutkan guru dalam seminar-seminar tentang pendidikan guna menyiapkan output yang terbaik.
3. Bagi guru sebagai seorang pendidik yang langsung berinteraksi dengan siswa dalam proses belajar mengajar, diharapkan terus memperkaya diri dengan pengetahuan tentang metode dan strategi pembelajaran. Karena metode dan strategi pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan prestasi siswa/hasil belajar siswa guna untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. Apabila pada waktu proses belajar mengajar diterapkan metode maka siswa tidak akan jenuh dan bosan. Karena keaktifan siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut senang mengikuti materi pelajaran

yang dipelajari. Guru hendaknya menerapkan metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode atau strategi pembelajaran yang monoton atau dengan kata lain guru hanya menerapkan satu metode atau strategi pembelajaran saja. Dengan menerapkan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) misalnya, siswa tidak hanya dituntut untuk aktif sejak dimulai proses pembelajaran karena siswa dituntut aktif baik segi fisik atau non fisik, karena strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) menyinergikan antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya dengan membandingkan hasil yang mereka dapat. Guru hendaknya mencoba menerapkan strategi pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran yang lain, selain mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Bagi para siswa khususnya kelas XI SMA Taruna Surabaya hendaknya terus rajin belajar dan selalu berusaha untuk meningkatkan prestasi belajar mengajar dan juga aktif ketika, serta lebih meningkatkan keimanan kepada Allah SWT karena tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Azwar, Syaifuddin. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Diah, M. 1998. *Faktor-faktor Penting yang Berperan dalam Mewujudkan Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Suara Gama.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH0140.dir/doc.pdf>
- Ibrahim, Muslim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Ikhsan, Hamdani dan Fuad Ikhsan. 2007. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Jalaluddin. 2002. *Teologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mardalis. 1995. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Muhaimin, dkk. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Citra Media.
- Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Partanto, Pius A dan M. Dahlan Al-Barry. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arloka.

Posted by learning-with-me http://learning-with-me.blogspot.com/2006_09_01_learning-with-me_artive_htm

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.

Slavin, Robert E. 2010. *Cooperatif Learning*. Bandung: Nusa Media.

Subana, dkk.. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Sudijono, Anas. 1987. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syah, Muhibin. 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.

Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.

Winkel, W.S. 1984. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

Winkel. 1999. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Yamin, Martinis. 2005. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Cipayung: Gaung Persada Press.

Yuwono, Trisno dan Pius Abdullah. 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arkola.