

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 3 MALLUSETASI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE
2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 3 MALLUSETASI**



Oleh

RAIZA TUNISA
NIM: 14.1100.118

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut
Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE
2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 3 MALLUSETASI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : RAIZA TUNISA
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi
NIM : 14.1100.118
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Dasar Penetapan Pembimbing : SK.Ketua Jurusan Tarbiyah
Sti/08/PP.00.9/2575/2017

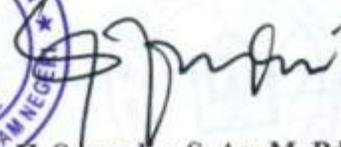
Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.
NIP : 19620308 199203 1 001
Pembimbing Pendamping : Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd.
NIP : 19720418200901 1 007



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah,




Dr. H. Saepudin, S. Ag., M. Pd.,
NIP: 19721216 199903 1 001

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 3 MALLUSETASI**

Disusun dan diajukan oleh

**RAIZA TUNISA
NIM. 14.1100.118**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian munaqasyah
Pada tanggal 25 Januari 2019 dan dinyatakan
Telah memenuhi syarat

Mengesahkan

Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama : Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.

NIP : 19620308 199203 1 001

Pembimbing Pendamping : Ali Rahman, S.Ag. M.Pd.

NIP : 19720418200901 1 007



Rektor IAIN Parepare

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Ahmad Sultra Rustan, M. Si.
NIP. 19640427 198703 1 002



Dr. M. Saepudin, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19721216 199903 1 001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi

Nama Mahasiswa : Raiza Tunisa

Nomor Induk Mahasiswa : 14.1100.118

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK.Ketua Jurusan Tarbiyah.
Sti/08/PP.00.9/2575/2017

Tanggal Kelulusan : 25 Januari 2019

Disahkan Oleh Komisi Penguji :

Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.	(Ketua)	(.....)
Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.	(Sekretaris)	(.....)
Bahtiar, S.Ag., M.A.	(Anggota)	(.....)
Dr. Firman, M.Pd.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui

Rektor IAIN Parepare



Dr. Ahmad Sultra Rustan, M. Si.
NIP. 19640127 198703 1 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ، نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا
وَسَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ، وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ، أَشْهَدُ
أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya dan memberikan hidayah serta rahmatNya sehingga penulis dapat merampungkan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Dalam skripsi ini penulis merumuskan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi”.

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada ayahanda penulis yaitu Ilham dan ibunda Hartati yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik dan berkah doa tulusnya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd, selaku pembimbing utama serta Bapak Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd, selaku pembimbing pendamping penulis. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuan dan bimbingan beliau berdua yang telah diberikan selama dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus dan menghaturkan penghargaan kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
2. Bapak Dr. H. Saepudin, S. Ag. M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Drs. Abdullah Thahir, M. S selaku penanggung jawab pena Program Studi Pendidikan Agama Islam atas segala pengabdian dan bimbingannya bagi mahasiswa baik dalam proses perkuliahan maupun diluar dari pada perkuliahan.
4. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare, terutama dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen pada Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
6. Para staf Akademik, staf Jurusan Tarbiyah dan Adab dan staf Rektorat yang ada di IAIN Parepare yang telah membantu dan melayani penulis dengan baik.
7. Kepala Sekolah, Guru-Guru, Staf Tata Usaha dan Peserta Didik di SMP Negeri 3 Mallusetasi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan memperoleh data serta informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.

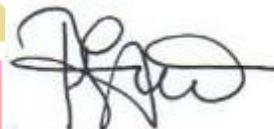
8. Semua sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang memberi warna tersendiri pada alur kehidupan penulis selama studi di IAIN Parepare
9. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis tak lupa mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materil hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT., berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariah dan memberikan rahmat dan pahala di sisiNya.

Akhirnya, penulis menyampaikan bahwa kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruksi demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 26 Desember 2018

Penyusun



RAIZA TUNISA

14.1100.118



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

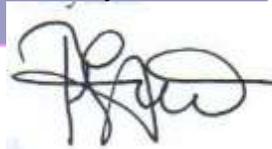
Nama : RAIZA TUNISA
NIM : 14.1100.118
Tempat/Tgl.LAhir : SAMARINDA, 12 Juli 1996
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
Dalam Peningkatan Belajar Pendidikan Agama Islam Pada
Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagai atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar diperoleh karenanya batal demi hukum.

PAREPARE

Parepare, 26 Desember 2018

Penyusun



RAIZA TUNISA

14.1100.118

ABSTRAK

Raiza Tunisa. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi*. (dibimbing oleh Amiruddin Mustam dan Ali Rahman).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen (*tru experimen*) dan instrument pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan tes dalam bentuk pilihan ganda. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, analisis inferensial, pengujian persyaratan analisis data.

Dengan hasil analisis menunjukkan bahwa (1) pada tabel *Paired Samples Correlations* diperoleh koefisien korelasi antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 0.931. (2) *Paired Samples Correlations* diperoleh koefisien korelasi antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran konvensional 0.015. *Equal variances assumed* dimana pada kolom *t-test for Equality of Means* harga $t = -3.941$ dengan $df = 46$ serta $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000 \leq \alpha/2 = 0.000 \leq 0.025$ sehingga H_0 ditolak dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi atau lebih baik daripada hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diajar dengan model konvensional.

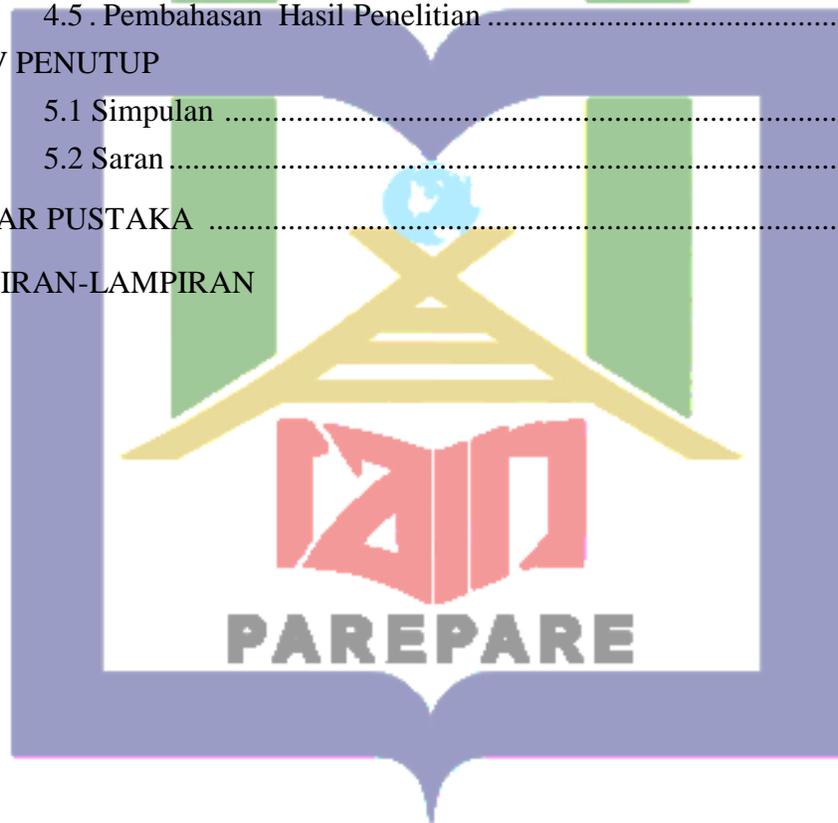
Kata kunci : *Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Hasil Belajar PAI*



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Deskripsi Teori	7
2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Relevan	22
2.3 Kerangka Pikir	25
2.4 Hipotesis Penelitian	27
2.5 Definisi Operasional Variabel	28
BAB III METODE PENELITIAN	

3.1 Jenis dan Desain Penelitian	30
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel	35
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
3.5 . Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	51
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	53
4.3 Pengujian Persyaratan Analisis Data	60
4.4 Pengujian Hipotesis.....	64
4.5 . Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Daftar populasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi	33
3.2	Daftar sampel peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi	34
3.3	Kisi-kisi langkah pembelajaran kelas yang diberikan pelajaran baru	37
3.4	Kisi-kisi pembelajaran kelas yang menerima pelajaran seperti biasanya di berikan guru	38
3.5	kisi-kisi test soal hasil belajar Materi PAI	38
3.6	Hasil uji validitas dan reliabilitas instrument penelitian	41
3.7	Pedoman intepretasi terhadap koefisien korelasi	43
3.8	Klasifikasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	44
4.1	Data Keadaan Guru dan SMP Negeri 3 Mallusetasi	50
4.2	Data keadaan Peserta Didik SMP Negeri 3 Mallusetasi	51
4.3	Hasil Analisis Deskriptif	52
4.4	Distribusi frekuensi pre-tes kelas kontrol	53
4.5	Distribusi frekuensi pos-tes kelas kontrol	54

4.6	Distribusi frekuensi pre-tes kelas eksperimen	56
4.7	Distribusi frekuensi kelas pos-tes eksperimen	57
4.8	Uji Normalitas pre-tes dan pos-tes kelas kontrol	59
4.9	Uji normalitas pre-tes dan pos-tes kelas eksperimen	60
4.10	Uji homogenitas varian kelas kontrol	61
4.11	Uji homogenitas varian kelas eksperimen	62
4.12	uji homogenitas pos-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen	62
4.13	<i>Paired Sample Statistic</i>	63
4.14	<i>Paired Samples Correlations</i>	64
4.15	<i>Paired Samples Test</i>	64
4.16	<i>Paired Samples Statistics</i>	65
4.17	<i>Paired Samples Correlations</i>	66
4.18	<i>Paired Samples Test</i>	66
4.19	<i>Group Statistic</i>	67
4.20	<i>Independent Samples Test</i>	68
4.21	Klasifikasi hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	71

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
4.1	Histogram pre-tes kelas kontrol	55
4.2	Histogram pos-tes kelas kontrol	57
4.3	Histogram pre-tes kelas eksperimen	58
4.4	Histogram pos-tes kelas eksperimen	60



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp.	Judul Lampiran
1	RPP
2	Uji validitas realibilitas instrument
3	Analisis deskriptif
4	Skor butir item pre-tes dan pos-tes kelas kontrol dan eksperimen
5	Data guru SMP Negeri 3 Mallusetasi
6	Data jumlah Peserta didik
7	Daftar hadir peserta didik
8	Dokumentasi kelas kontrol dan eksperimen
9	Surat izin penelitian institute
10	Surat izin peneitian sekretaris daerah
11	Surat keterangan melaksanakan penelitian
12	Biografi penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.¹ Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab².

Pendidikan dianjurkan untuk diikuti oleh setiap individu dan tidak dibatasi selama pendidikan yang diikuti bertujuan untuk meningkatkan sumber daya atau kemampuan, baik intelektual maupun keterampilan. Manusia hidup bukan karena kebetulan dan sia-sia, ia diciptakan dengan tujuan untuk mengabdikan kepada Allah SWT. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Qur'an Surah al-An'am 162, sebagai berikut :

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

¹Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Cet. VI; Jakarta: Rajawali Pers, 2008), h. 2.

²Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan (Jakarta: Sekretariat Dirjen Pendidikan Islam, 2006), h.8.

Terjemahnya:

Katakanlah: Sesungguhnya sembahyangku, ibadatku, hidupku dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan semesta alam.³

Ilmu pengetahuan merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan manusia dalam menjalani kehidupan dengan baik dan mencapai kebahagiaan hidup dunia maupun akhirat. Oleh karena itu, menuntut ilmu tidak mengenal siapa, tempatnya di mana, waktunya kapan, dan dalam kondisi bagaimanapun.

Peserta didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, dan masing-masing memiliki potensi dan kemanfaatan yang berbeda-beda. Orang beraksi secara berbeda terhadap keadaan yang sama, mereka memiliki kesukaan dan ketidaksukaan yang berbeda, mereka memiliki perilaku bawaan yang berbeda-beda, mereka memandang, dan memproses pengalaman secara berbeda.⁴

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.⁵

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang mempunyai peran yang sangat dominan untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan (*output*) pendidikan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan hal seperti, kurikulum, materi ajar, media, suasana kelas, metode pembelajaran dan sebagainya. Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan rendah. Artinya,

³Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bogor: Halim, 2007), h. 267

⁴Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar* (Cet. II; Jakarta: Indeks, 2008), h. 40-41.

⁵Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 134.

pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Salah satu komponen penting yang menghubungkan pembelajaran dengan tujuan pendidikan adalah model, sebab sangat mustahil materi pendidikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik tanpa menggunakan model yang tepat dalam penyampaian materi pendidikan.

Namun gejala yang terlihat adalah guru dominan menggunakan model yang sama setiap kali proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan dapat menjadi cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan potensi peserta didik sulit untuk dikembangkan dan diberdayakan. Sehingga sebaiknya guru melakukan upaya untuk lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran terhadap peserta didik.

Berdasarkan fenomena tersebut maka tercetuslah sebuah gagasan dari penulis untuk mengupayakan penggunaan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, bekerjasama dengan sesama peserta didik dan saling berinteraksi dengan sesama secara aktif dan afektif melalui sebuah model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran aktif adalah model *Teams Games Tournament*. Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 3 Mallusetasi diperoleh data bahwa model tersebut belum terlaksana pada kelas VII. Model yang sering digunakan oleh guru SMP Negeri 3 Mallusetasi adalah diskusi dan ceramah sehingga peneliti berpeluang untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik.

Maka dalam penelitian ini, yang akan diteliti adalah model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* relatif lebih mudah diterapkan karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* melibatkan seluruh peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta pemberian informasi. Dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* peserta didik dibagi dalam tim untuk belajar bersama kemudian peserta didik dituntut untuk menyelesaikan soal soal yang diberikan secara perorangan sebagai uji pemahaman. Model pembelajaran ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik waktu berfikir lebih banyak menjawab dan membantu satu sama lain. Sehingga pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik menjadi sebuah pembelajara yang bermakna.⁶

Untuk itu calon peneliti termotivasi untuk melakukan proses analisis dan penelitian yang jauh di sekolah tersebut yang nantinya akan dituangkan dalam sebuah skripsi yang membahas tentang penerapan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan judul: Penerapan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi

⁶Dian Mahardika, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 2 PlumbonKabupatenCirebon"<http://repository.syeknurjati.ac.id/2000/1/DIAN%20MAHARDIKA%20%28WM%20BLM%29.pdf>. (diakses pada tanggal 28 januari 2018), h.4.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi?
- 1.2.2 Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

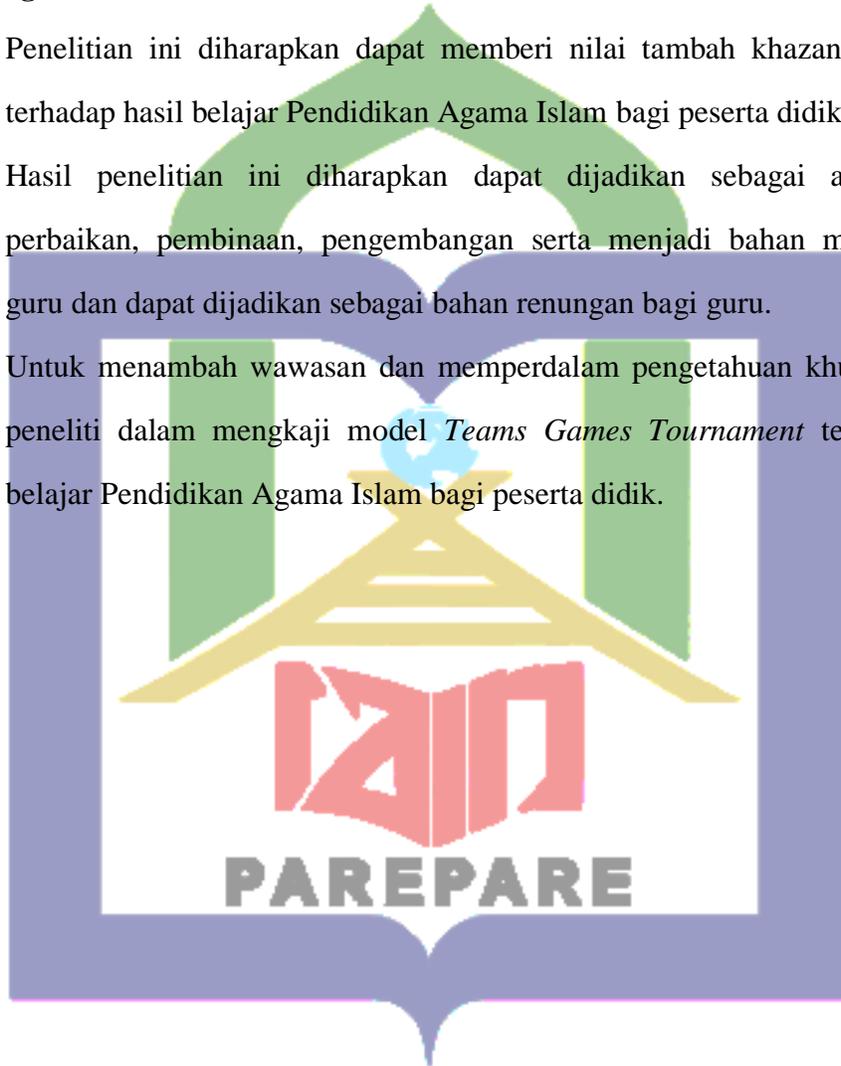
Segala sesuatu yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan adalah sesuatu yang diharapkan tercapai setelah usaha atau kegiatan selesai. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan suatu usaha sadar dan kegiatan yang memiliki tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Mengetahui bagaimana pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi.
- 1.3.2 Mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi

- 1.3.3 Mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional

1.4 Kegunaan Penelitian

- 1.4.1 Penelitian ini diharapkan dapat memberi nilai tambah khazanah keilmuan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik.
- 1.4.2 Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan, pembinaan, pengembangan serta menjadi bahan masukan bagi guru dan dapat dijadikan sebagai bahan renungan bagi guru.
- 1.4.3 Untuk menambah wawasan dan memperdalam pengetahuan khususnya bagi peneliti dalam mengkaji model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁷

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.⁸

Model pembelajaran adalah kegiatan atau rencana dalam pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2.1.2 Dasar pertimbangan pemilihan model pembelajaran

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
3. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa.
4. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.⁹

2.1.3 Ciri-ciri model pembelajaran

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.

⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Cet, II; Rajawali Pers: Kencana, 2011), h. 132.

⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, h. 133.

⁹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Cet. III; Jakarta: Kencana, 2010), h. 83

3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran; (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem social; (4) sistem keempat. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.¹⁰

2.1.4 Konsep *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. *Teams Games Tournament* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu social maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Teams Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, *Teams Games Tournament* juga dapat diadaptasi untuk

¹⁰Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, h. 83

digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.¹¹

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model *Teams Games Tournament* siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam *Teams Games Tournament* digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu, komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* adalah penyajian materi, tim, *game*, *tournament*, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹²

2. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan, pokok materi,

¹¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* h. 83.

¹²Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Cet. I; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 203

dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temanya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat dari peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan

terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada pada meja *tournament* atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Tournament atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada *tournament* atau lomba pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja *tournament* atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja III, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Tournament atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang masing masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*”

apabila rata rata mencapai 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang mereka buat.¹³

Model *Teams Games Tournament* peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.¹⁴

3. Aturan (Skenario) Permainan

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 cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras-keras dan (3) beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).¹⁵

¹³Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Cet. I; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 205

¹⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Cet. III; Jakarta: Kencana, 2010), h. 84.

¹⁵Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, h. 84.

4. Sistem Perhitungan Poin Turnamen

Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh peserta didik menyamai atau melampaui prestasi yang lalunya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.¹⁶

5. Penerapan *Model Teams Games Tournament*

Penerapannya di kelas, model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi 5 tahap yaitu:

1. Tahap mengajar (*teaching*)

Tahap ini pendidik mengajar materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Materi pelajaran yang akan diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari satu materi pokok.

2. Tahap belajar dalam kelompok (*team study*)

Tahap belajar dalam kelompok, anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi tersebut. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selama belajar dalam kelompok, pendidik membuat aturan aturan sebagai berikut:

- a. Setiap anggota kelompok akan belajar dari *handout* yang diberikan oleh guru kepada masing masing kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan 3 *hand out* materi

¹⁶Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, h. 85.

- b. Tidak seorang pun boleh selesai belajar sampai semua anggota kelompok mempelajari secara tuntas.
- c. Semua anggota kelompok harus saling membantu dalam mempelajari materi. Jika ada kesulitan maka harus didiskusikan terlebih dahulu sebelum ditanyakan kepada pendidik.
- d. Setiap anggota kelompok dalam berdiskusi hendaknya dilakukan dengan suara perlahan, sehingga kelompok lain tidak mengetahui hasil diskusi mereka.

3. Tahap *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Games* tersebut dimainkan di meja turnamen dengan wakil dari masing-masing yang berbeda. Kebanyakan *games* hanya nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tertera pada kartu.

4. Tahap Kompetisi (*Tournament*)

Tournament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentase dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Kompetensi ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Tahap kompetisi merupakan suatu tahap dimana permainan berlangsung,

permainan terdiri atas pertanyaan pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diajarkan oleh guru.

Model *Teams Games Tournament* 3 metode permainan dalam setiap pembelajaran yakni:

1. *Game* kita bisa
2. *Game* kalau berani tantang aku
3. *Game* siapa cepat dia dapat.

5. Tahap *Teams Recognize* (Penghargaan kelompok)

Yang dimaksudkan dengan penghargaan atau penganugerahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah dari individu anggota tim yang bersangkutan. guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan tim dengan skor tertinggi mendapatkan julukan "*super team*" kemudian yang kedua "*great team*" dan yang ketiga "*good team*".¹⁷

6. Kelebihan dan kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap pembelajaran guru akan menggunakan model dalam membawakan sebuah materi ajar. Penggunaan model khususnya model *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan dan kelemahan seperti model lainnya.

¹⁷Vita Ika Lestari, "Efektifitas Penerapan Metode *Teams Games Tournament* terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur" Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013", (Skripsi Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta; Fakultas Ekonomi: Yogyakarta, 2013) http://eprints.uny.ac.id/16996/1/SKRIPSI%20VITA_phyto1%20FULL.pdf. h. 39. File Fdf diakses pada tanggal 28 januari 2018

a. Kelebihan model *Teams Games Tournament*

1. Tumbuhnya rasa harga diri pada siswa. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membangun kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan dalam hidup dan menjadi individu yang produktif.
2. Norma-norma kelompok yang pro akademik juga muncul, dalam hal ini minat atau motivasi akan tumbuh dikalangan peserta didik. Waktu mengerjakan tugas dan perilaku dalam kelas dan sekolah juga meningkat serta pertemanan atau sosialisasi akan meningkat.

b. Kekurangan model *Teams Games Tournament*

1. *Teams Games Tournament* sering mengalami hambatan jika kekurangan dalam sosialisasi dalam hal ini peserta didik tidak akan bisa berteman. Sehingga hal ini akan menghambat model *Teams Games Tournament* ini berjalan tidak lancar. Masalah ini sering muncul karena perbedaan jenis kelamin, etnik, dan kinerja akademik.
2. Ketidakhadiran peserta didik, karena para peserta didik saling bergantung antara satu sama lain untuk belajar bersama dan untuk memberi kontribusi poin kepada timnya.¹⁸

¹⁸Vita Ika Lestari, "Efektifitas Penerapan Metode Team Game Tournament terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur" Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013", (Skripsi Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta; Fakultas Ekonomi: Yogyakarta, 2013) http://eprints.uny.ac.id/16996/1/SKRIPSI%20VITA_phyto1%20FULL.pdf. h. 39. File Fdf diakses pada tanggal 28 januari 2018

2.1.5 Konsep Hasil Belajar

2.1.5.1. Pengertian hasil belajar

Hakikatnya belajar adalah proses penguasaan sesuatu yang dipelajari. Penguasaan itu dapat berupa memahami (mengerti), merasakan, dan dapat melakukan sesuatu. Di dalam diri yang belajar terjadi kegiatan psikis atau motorik (gerakan-geraka otot-otot dan saraf). Sebagai hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan dan sejumlah keterampilan baru dan sesuatu sikap baru ataupun memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya, termasuk pemahaman dan penguasaan nilai-nilai. sebagai perubahan-perubahan dalam tingkah laku manusia, sebagai hasil belajar tadi mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.¹⁹ Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik, yakni prestasi belajar peserta didik di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.²⁰

Hasil belajar peserta didik bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau teks. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam menentukan keberhasilan peserta didik.²¹

2.1.5.2 Aspek-aspek dalam hasil belajar

1. Pengetahuan

Pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal

¹⁹Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*, (Cet. I; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 229.

²⁰W.S winkell, *Psikologi Pengajaran*, (Cet. IV; Jakarta: PT. Grafindo, 1996), h. 82.

²¹Winarno Surakhmad, *Interaksi Belajar Mengajair*, (Bandung: Jemmer, 1980), h. 25.

budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya.²²

2. Keterampilan

Menurut Reber (1988), keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. Konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayagunakan orang lain. Artinya orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap sebagai orang yang terampil.²³

3. Sikap

Sikap adalah pandangan atau kecenderungan mental. Menurut Bruno (1987), sikap (*attitude*) adalah kecenderungan yang relative menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Dalam hal ini, perwujudan perilaku belajar peserta didik akan di tandai dengan munculnya kecenderungan-kecenderungan baru yang telah berubah (lebih maju dan lugas) terhadap suatu objek, tata nilai dan peristiwa dan sebagainya.²⁴

4. Nilai

Nilai adalah sesuatu yang positif dan bermanfaat dalam kehidupan manusia dan harus dimiliki setiap manusia untuk dipandang dalam kehidupan bermasyarakat.

²²Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas <https://id.wikipedia.org/wiki/Pengetahuan> (diakses pada tanggal 03 februari 2013).

²³Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 119.

²⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, h. 120.

Nilai di sini dalam konteks etika (baik dan buruk), logika (benar dan salah), estetika (indah dan jelek).²⁵

2.1.5.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal, peserta didik itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, peserta didik dalam artian kemampuan berfikir atau tingkah laku, intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik baik jasmani maupun rohani. Kedua lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga.²⁶

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap peserta didik.

2.1.6 Pembelajaran PAI

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Proses

²⁵Griya Wardani <https://griyawardani.wordpress.com/2011/05/19/nilai-nilai-pendidikan/> (diakses pada tanggal 03 februari 2018).

²⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet.IV: Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 12

pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.²⁷

Pendidikan dalam wacana Islam lebih populer dengan istilah tarbiyah. Jika istilah tarbiyah diambil dari *fi'il madhi*-nya (*rabbayani*) maka ia memiliki arti memproduksi, mengasuh, menanggung, member makan, menumbuhkan, mengembangkan, memelihara, membesarkan, dan menjinakkan.²⁸

Tarbiyah dapat juga diartikan dengan “proses transformasi ilmu pengetahuan dari pendidik (*rabbani*) kepada peserta didik, agar ia memiliki sikap dan semangat yang tinggi dalam memahami dan menyadari kehidupannya, sehingga terbentuk ketakwaan, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur”. Sebagai proses, *tarbiyah* menuntut adanya penjenjangan dalam transformasi ilmu pengetahuan, mulai dari pengetahuan yang dasar menuju pada pengetahuan yang sulit.²⁹

Agama adalah risalah yang disampaikan Tuhan kepada Nabi sebagai petunjuk bagi manusia dan hukum-hukum sempurna untuk dipergunakan manusia dalam menyelenggarakan tata cara hidup yang nyata serta mengatur hubungan dengan dan bertanggung jawab kepada Allah, kepada masyarakat serta alam sekitarnya. Agama sebagai sumber sistem nilai, merupakan petunjuk, pedoman dan pendorong bagi manusia untuk memecahkan berbagai masalah hidupnya seperti dalam ilmu agama,

²⁷Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 3.

²⁸Abdul Majid, Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. II; Jakarta: Prenada Media Group, 2008, h.11.

²⁹Abdul Majid, Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, h.12.

politik, ekonomi, social, budaya, dan militer, sehingga terbentuk pola motivasi, tujuan hidup dan perilaku manusia.³⁰

Dari segi kebahasaan Islam berasal dari bahasa arab, yaitu dari kata *salima* yang mengandung arti selamat, sentosa, dan damai. Dari kata *salima* selanjutnya diubah menjadi bentuk *aslama* yang berarti berserah diri masuk dalam kedamaian.³¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa kata Islam dari segi kebahasaan mengandung arti patuh, tunduk, taat, dan berserah diri kepada tuhan dalam upaya mencari keselamatan dan kebahagiaan hidup, baik dunia maupun akhirat. Hal demikian dilakukan atas kesadaran dan kemauan diri sendiri, bukan paksaan atau berpura-pura, melainkan sebagai panggilan dari dirinya sebagai makhluk yang sejak dalam kandungan sudah menyatakan patuh dan tunduk kepada Tuhan.³²

Adapun pengertian Islam dari segi istilah adalah nama bagi suatu agama yang berasal dari Allah SWT, nama Islam demikian itu memiliki perbedaan yang luar biasa dengan nama agama lainnya. Kata Islam tidak mempunyai hubungan dengan orang tertentu atau dari golongan manusia atau dari suatu negeri. Kata Islam adalah nama yang diberikan oleh tuhan sendiri.³³

Muhammad SA. Ibrahim menyatakan bahwa Pendidikan agama Islam adalah *Islamic education in true sence of the lern, is a system of education which enable a man to lead his life according to the Islamic ideology, so that he may easily mould his life in accordance with tenetn of islam.* (Pendidikan islam dalam pandangan yang sebenarnya adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan ideology islam, sehingga dengan mudah ia dapat membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran islam).³⁴

³⁰Abu Ahmadi, *Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam* , Cet. IV; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), h. 4.

³¹Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 61.

³²Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 63

³³Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, h. 65

³⁴Abdul Mujid, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2006), h. 25.

Dalam Islam pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan sebab dengan pendidikan membuat manusia lebih akan mengerti dan memahami segala sesuatu yang telah diciptakan oleh Allah SWT. Selain dari pada itu Allah menjajikan akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu sebagaimana dalam firman-Nya dalam QS Al-Mujadilah ayat 11:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ ط
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Terjemahnya :

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.³⁵

Pendidikan Islam adalah segala upaya atau proses pendidikan yang dilakukan untuk membimbing tingkah laku manusia, baik individu, maupun social untuk mengarahkan potensi, baik potensi dasar (*fithrah*), maupun ajar yang sesuai dengan fitrahnya melalui proses intelektual dan spiritual berlandaskan nilai Islam untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.³⁶

2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Yang Relevan

Tinjauan hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai pendukung dari penelitian yang akan penulis lakukan. Penulis tidak menemukan penelitian yang sama

³⁵Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bogor: Halim, 2007), h. 543.

³⁶Moh. Haitami, Syamsul Kurniawan, *Studi Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. I; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 33

persis dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, namun ada beberapa penelitian yang memiliki sedikit kesamaan, diantaranya sebagai berikut:

Dalam skripsi Nazamim, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dalam penelitiannya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma’arif Kediwung Dlingo Bantul Tahun Pelajarn 2012/2013”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Ma’arif Kediwung tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 15 siswa. Dilaksanakan dalam dua siklus, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma’arif Kediwung Dlingo Bantul memiliki hasil pada siklus I nilai yang tuntas KKM mencapai 13 (87%) dengan nilai rata-rata kelas 66,4. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Nilai yang tuntas KKM mencapai 15 (100%) dengan nilai rata-rata kelas 84,1. Dari data diatas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik kelas V MI Ma’arif Kediwung meningkat.³⁷

Selanjutnya penelitian lain yang dilakukan oleh Hanik Rofiqoh mahasiswa Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga dalam penelitiannya dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dengan Tipe *JIG SAW* Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran *Fiqih* Di MIN Ambarawa Tahun

³⁷Nazamim, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma’arif Kediwung Dlingo Bantul Tahun Pelajarn 2012/2013”. (skripsi Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga; Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan: Yogyakarta 2013. 13. File Fdf diakses pada tanggal 02 february 2018.

Pelajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Tiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas III MIN Ambarawa. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar dalam pembelajaran *Fiqih* di kelas III MIN Ambarawa. Hal ini terbukti dengan persentase aktivitas belajar siswa yang meningkat yaitu 67% pada siklus I, 78% pada siklus II, 93% pada siklus III. Peningkatan prestasi belajar juga terjadi dalam proses pembelajaran *Fiqih* dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu nilai rata-rata yang meningkat 71,35 pada siklus I, 72,67 pada siklus II menjadi 76,52 pada siklus III. Berdasarkan data diatas dapat dikatakan bahwa aktivitas dan prestasi belajar *fiqih* peserta didik dikelas III MIN Ambarawa meningkat.³⁸

Hubungan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada peserta didik, namun dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian di atas. Adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih mengarah pada bagaimana penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SMP Negeri 3 Mallusetasi Kelas VII, bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Mallusteasi kelas VII.

³⁸Hanik Rofiqoh, "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan Tipe *Jig Saw* Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran *Fiqih* Di MIN Ambarawa", (Theses Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga; 2015), h. 18. File pdf diakses pada tanggal 02 februari 2018.

Sedangkan penelitian sebelumnya meningkatkan prestasi belajar matematika dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dan Aktivitas belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran *Fiqih* dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

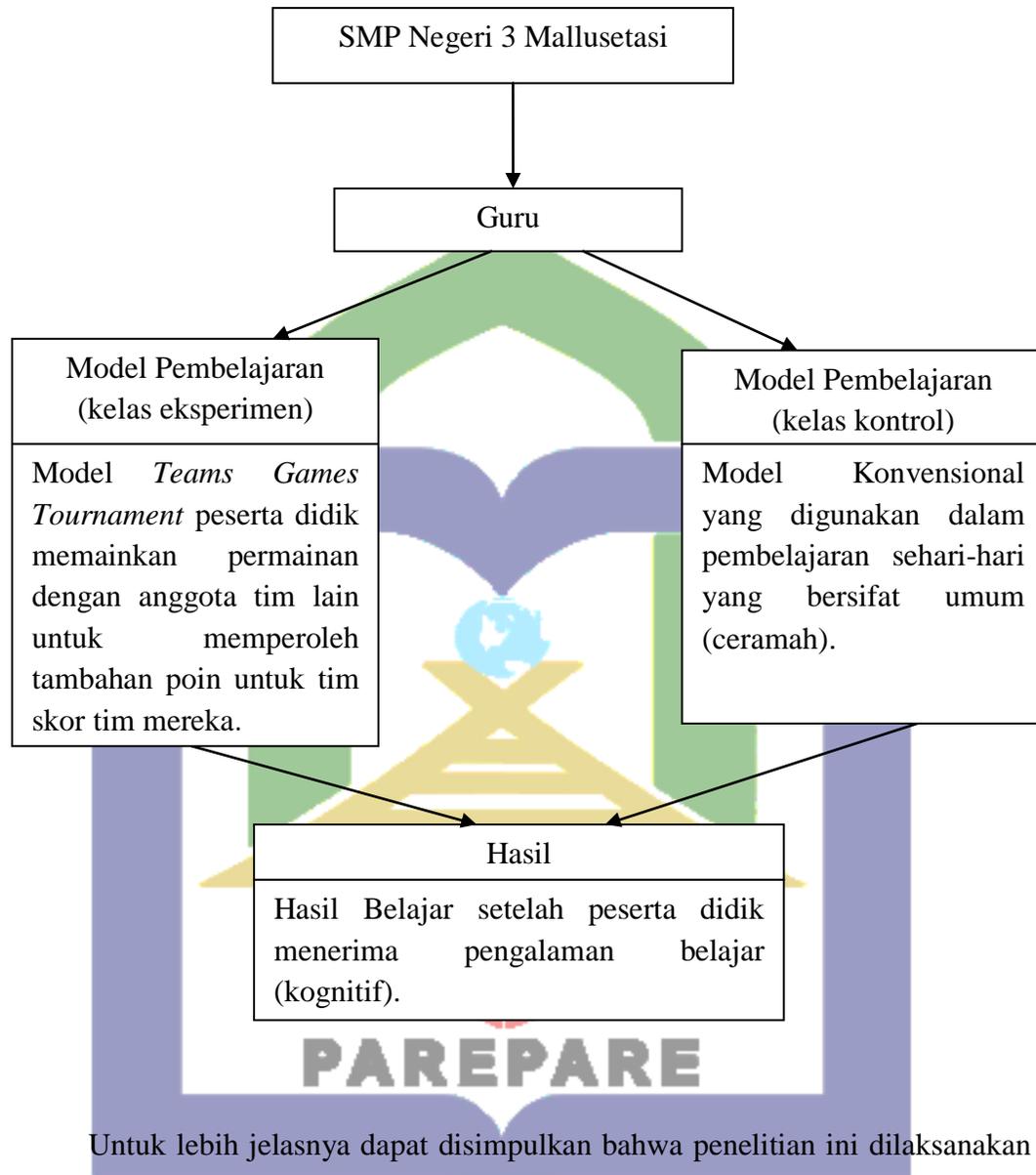
2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antara variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian.³⁹ Kerangka pikir merupakan konseptual mengenai bagaimana satu teori hubungan diantara berbagai factor yang telah diidentifikasi penting terhadap masalah penelitian. Dalam kerangka pemikiran, peneliti harus meguraikan konsep atau variabel penelitiannya secara lebih perinci.⁴⁰

Kerangka pikir dimaksudkan sebagai landasan sistematis berfikir dan mengurangi masalah-masalah yang dibahas dalam skripsi ini sehingga mempermudah jalannya penelitian tentang gambaran mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SMP Negeri 3 Mallusteasi, bagaimana hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SMP Negeri 3 Mallusteasi. Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini penulis membuat skema kerangka pikir sebagai berikut:

³⁹Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Makalah dan Skripsi)* (Parepare: STAIN, 2013) h. 26

⁴⁰Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah) (Jakarta: Kencana, 2011) h. 76.



Untuk lebih jelasnya dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Mallusetasi pada kelas VII dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kemudian diterapkan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran telah dilakukan oleh peneliti.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan pemecahan sementara atas masalah penelitian. Ia adalah pernyataan semestara tentang hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih. Dengan kata lain hipotesis merupakan prediksi terhadap hasil penelitian yang diusulkan. Hipotesis tersebut memperjelas masalah yang diteliti.⁴¹ dimana hipotesis berasal dari kata ‘*hypo*’ yang berarti dibawah dan ‘*Thesa*’ yang berarti kebenaran.⁴² Jadi hipotesis dikatakan dugaan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori-teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh variabel X (Model *Teams Games Tournament*) terhadap Y (hasil belajar Pendidikan Agama Islam), maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

2.4.1 Hipotesis pertama

H₀₁: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi.

H₁₁: Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi.

⁴¹Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan* (Ed. I. Cet. II; Jakarta : PT. Raja Grafindo, 1999), h. 61.

⁴²M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2002), h. 150.

2.4.2 Hipotesis kedua

H₀₂: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi.

H₁₂: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi.

2.4.3 Hipotesis ketiga

H₀₃: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

H₀₁₃: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional

2.5 Definisi Operasional Variabel

Secara teoretis variabel adalah sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴³

⁴³Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, h. 60-61.

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran pembaca sekaligus untuk memudahkan pemahaman terhadap makna yang terkandung dalam topik penelitian ini, maka akan dijelaskan variabel dalam penelitian ini:

- 2.5.1 Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dimaksud peneliti adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik yaitu memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). *Teams Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Pada penerapannya, di kelas model *Teams Games Tournament* meliputi lima tahap, yaitu tahap mengajar (*teaching*), tahap belajar dalam kelompok (*team study*), tahap *game*, tahap kompetisi (*tournament*).
- 2.5.2 Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang dimaksud peneliti adalah pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru atau pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran adalah merancang *instrument* yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 3 Mallusetasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono metode penelitian merupakan cara ilmiah yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu, diantaranya untuk mengkaji kebenaran suatu penelitian.⁴⁴

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.⁴⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan cara atau prosedur yang dilakukan peneliti untuk menjawab kebenaran dari sebuah penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen, sedangkan desain penelitiannya adalah eksperimen (tru eksperimen) dengan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas control, desain penelitian yang menggunakan yaitu *pre-test, treatment, dan post-test*. *Eksperimental design is the blueprint of the procedures that enable the researcher to test hypotheses by reaching valid conclusions about relationship between independent and dependent variabel.*⁴⁶

Pemilihan desain disesuaikan dengan judul yang ingin dicapai yaitu penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi.

Adapun dalam penelitian ini memiliki dua variabel yakni sebagai berikut :

⁴⁴Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & R (Bandung; Alfabeta, 2008), h. 3.

⁴⁵Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (Cet. XIV; Jakarta: Alfabeta, 2012), h. 3.

⁴⁶John W. Best, *Research in Education* (Prentice Hall; Englewood Cliffs, N.J, 1981), p. 68.

Variabel Independen (X) : Penerapan Model *Teams Games Tournament*

Variabel Dependen (Y) : Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Desain penelitian sebagai berikut:

E : O1	X	O2
C : O2		O2

Keterangan:

E : Class ekperiment

C : Class control

O1 : Pre-test

X : treatment

O2 : pos-test⁴⁷

Treatment merupakan salah satu cara pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* dieksperimenkan kepada peserta didik yang telah diberikan pre-tes, dengan langkah-langkah.

1. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dimulai dengan perkenalan dengan peserta didik kemudian memberikan gambaran umum terkait dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan member pre-tes sebagai pengetahuan awal peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi semua bersih hidup jadi nyaman (Thaharah).

2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan yang kedua ini yang dilakukan adalah mencoba untuk memasuki pelajaran yang akan diajarkan peserta didik. Mata pelajaran yang akan diajarkan

⁴⁷L.R. Gay, *Educational Research Competencies for Analysis an Aplication*, (Second Edition Columbus, Ohio: Charles. E. Merril Publishing Co. 1981), h.228.

kepada peserta didik adalah semua bersih hidup jadi nyaman (Thaharah) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

3. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ini sebagai fasilitator dan sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam kelas akan *mereview* pelajaran yang akan diajarkan atau yang diterima pada pertemuan yang kedua, kemudian dilanjutkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mengevaluasi pelajaran yang diterima selama proses pembelajaran berlangsung sekaligus memberikan pos-tes untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

3.1.1 Kontrol validasi internal

Validasi internal mengacu pada kondisi bahwa perbedaan yang diamati pada variabel bebas adalah suatu hasil langsung dari variabel bebas yang dimanipulasi, bukan dari variabel lain. Gan Wills Airaisa mengidentifikasi delapan kriteria dalam validasi internal sebagai berikut:

a. Sejarah

Yang dimaksud dengan sejarah adalah pengaruh suatu kejadian yang bukan atau diluar perlakuan eksperimen yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Untuk menghindari hal tersebut maka eksperimen dilakukan dalam waktu yang singkat yaitu hanya berkisar tiga kali tatap muka. Dan pelaksanaan kelas kontrol dalam waktu yang sama.

b. Pematangan

Pematangan adalah perubahan fisik dan mental pada subyek penelitian sebagai akibat lewatnya waktu yang dapat mempengaruhi kecepatan dan peningkatan hasil belajar dalam menerima materi pelajaran. Faktor ini dikendalikan

dengan pemilihan sampel yang memiliki usia relatif sama. Dalam penelitian ini semua sampel yang dipilih adalah peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi kelas VII.1 dan VII.2

c. Pemberian pre-tes

Pemberian pre-tes pada kelas kontrol dan eksperimen setelah melewati treatment yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam.

d. Instrumen dan alat pengukur

Instrumen dan alat pengukur yang digunakan untuk mengukur semua variabel penelitian harus valid dan reliable. Oleh karena itu pengambilan data penelitian, instrumen yang digunakan adalah instrument yang telah di uji cobakan dan tidak mengalami perubahan standar setelah uji coba.

e. Kemunduran statistik (Statistic Regression)

Pengaruh pemakaian subyek yang mempunyai skor-skor ekstrim sebagai sample data mempengaruhi perhitungan statistik. Faktor ini dikontrol dengan menghilangkan sampel yang mempunyai nilai-nilai ekstrim.

f. Mortalitas

Hilangkan subyek penelitian selama penelitian berlangsung karena berbagai alasan perlu dikontrol. Factor ini dikendalikan dengan melakukan pencatatan terhadap kehadiran peserta didik selama prose penelitian berlangsung.

g. Interaksi pematangan dengan seleksi

Variabel penganggu ini tidak dilakukan dengan asumsi peserta didik yang dijadikan kelas perlakuan sudah matang.

3.1.2 Validasi Eksternal

Validasi eksternal mengacu pada sejauh mana suatu penelitian atau eksperimen dapat digeneralisaikan. Bracht dan Glass dalam ary et. Al. menyebutkan dua macam validasi eksternal meliputi:

a. Validasi populasi

Validasi populasi menyangkut identifikasi populasi yang akan digeneralisasikan berdasarkan hasil eksperimen tersebut. Pertanyaan yang perlu di jawab untuk memenuhi validasi populasi adalah subyek yang bagaimanakah yang diharapkan mempunyai perilaku sama dengan subyek eksperimen yang dijadikan sampel.

b. Validasi ekologi

Validasi ekologi menyangkut masalah generalisasi pengaruh eksperimental pada kondisi lingkungan yang lain. Pertanyaan yang perlu dijawab untuk memenuhi validasi ekologi adalah kondisi lingkungan (misalnya keadaan, perlakuan, pelaku eksperimen, variabel) yang bagaimana dapat diperoleh hasil yang sama pada latar yang sama pada penelitian yang berbeda.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam pelaksanaa ini, penulis terlibat langsung di lokasi penelitian, untuk memperoleh data dengan meminta izin kepada sekolah juga kepada guru yang bersangkutan serta peserta didik yang menjadi objek penelitian.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Mallusetasi. Penentuan lokasi di atas dengan pertimbangan sekolah tersebut masih jarang dijadikan objek bahan penelitian para mahasiswa untuk tahap penyesuaian sehingga menarik bagi penulis

untuk mengkaji permasalahan yang terjadi, sekaligus sekolah tersebut lokasinya dekat dari lokasi tempat tinggal peneliti. Dengan demikian akan memudahkan bagi peneliti memperoleh data-data yang diinginkan.

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan setelah proposal diseminarkan dan sudah mendapatkan izin penelitian selama kurang lebih dua bulan.

2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dimana peneliti ingin mengetahui peranan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII di Negeri SMP Negeri 3 Mallusetasi dengan mengambil data dari sekolah yaitu guru yang bersangkutan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian.⁴⁸ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁹

Populasi yang diambil peneliti adalah SMP Negeri 3 Mallusetasi dalam tahun ajaran 2018/2019 pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusteasi yaitu terdiri dari kelas 2 kelas yaitu VII₁, VII₂.

Untuk lebih jelasnya mengenai jumlah populasi dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

⁴⁸Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. I; Jakarta, 2003), h. 53

⁴⁹Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 59.

Tabel 3.1 Daftar populasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII.1	14	10	24
2	VII.2	14	10	24
Jumlah		28	20	48

Sumber data: Bagian Tata Usaha Pada SMPN 3Mallusetasi Tahun 2017/2018

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁰ Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian wakil atau contoh dari populasi yang diteliti yang harus bersifat *representative* (mewakili) agar dalam menggeneralisasikan hasil penelitian dapat berlaku bagi populasi yang ada baik dalam karakteristik maupun jumlahnya.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penentuan sampel sebagai berikut:

- a. Menetapkan kelas VII sebagai responden dengan menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan mempertimbangkan bahwa materi Semua Bersih Hidup Jadi Nyaman hanya dipelajari di kelas VII sedangkan di kelas VIII tidak mempelajarinya. sedangkan untuk kelas IX akan fokus pada bahan ujian Nasional.

⁵⁰Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 118.

- b. Memilih dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melainkan model pembelajaran yang biasanya digunakan pada situasi normal.

Hal ini penting dilakukan agar selama kegiatan pembelajaran variasi belajar dapat terlaksana dengan baik. pertimbangan lainnya yaitu sarana dan prasarana agar kegiatan penelitian dapat berlangsung dengan lancar. pertimbangan lain berupa pencapaian hasil belajar meningkat. Berdasarkan beberapa kriteria-kriteria tersebut maka ada 2 kelas VII yang memenuhi kriteria dijadikan sampel. jadi sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII 2 dengan jumlah peserta didik 24 orang sebagai kelas eksperimen, dan peserta didik kelas VII 1 dengan jumlah 24 orang sebagai kelas kontrol.

Jadi total sampel yang digunakan dalam penelitian penelitian ini sebanyak 48 orang. Untuk lebih jelasnya mengenai jumlah sampel dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Daftar sampel peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII. 1	14	10	24
2	VII. 2	14	10	24
Jumlah		28	20	48

Sumber data: SMP Negeri 3 Mallusetasi Tahun 2017/2018

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. “tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.”⁵¹

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Douglas mengatakan bahwa “A test is first a method. It is an instrument a set of techniques, procedures, or items that requires performance on the part of the test taker”.⁵²

Menurut Keith Johnson mengatakan bahwa: Testing is important for almost all the people involved in the education process, The learner wants to know how well he is doing, and wants the ‘piece of paper’ at the end of the course that will help open professional doors.⁵³

Pada tes ini, penulis menggunakan dua tes yaitu pre-tes dan pos-tes. Pre-tes bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Cet. Ke- XI (Bandung: Alfabeta, 2010), h.308.

⁵² Douglas, *Languange Assesment Principle and Classroom Practices* (America; person education, 2004), p. 3.

⁵³ Keith Johnson, *An Introduction To Foreign Languange Learning And Teaching* (person education, 2001), p. 291

sebelum penulis memberikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sedangkan pos-tes bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam setelah memberikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁵⁴

Metode observasi digunakan untuk mengamati letak geografis sekolah, struktur organisasi dan untuk memperoleh data pada guru dan peserta didik yang terlibat dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 3 Mallusetasi. Observasi ini berpedoman pada data yang terdapat pada tata usaha sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam, instrument yang digunakan peneliti berupa buku catatan.

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat data secara jelas tentang kondisi objek penelitian. Observasi terdapat 2 (dua) jenis yaitu:

- a. *Participant observation* maksudnya peneliti terlibat dengan kegiatan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.
- b. *Nonparticipan observation* maksudnya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan yang dikerjakan oleh obyek penelitian akan tetapi peneliti hanya mengamati aktivitas, responden. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai Non partisipan.

⁵⁴Nana Syaodih Sukmadinata, *Strategi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 220

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang digunakan dalam memperoleh sejumlah data melalui pencatatan dari sejumlah dokumen atau bukti tertulis seperti keadaan populasi, struktur organisasi, data dan sebagainya.

3.4.2 Instrumen Penelitian

1. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar. lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran. instrument tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan bentuk soal pilihan ganda

2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Pembelajaran

Penyusunan kisi-kisi untuk membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran pada dua kelompok peserta didik. Berikut ini adalah kisi-kisi langkah pembelajaran kelas eksperimen

Tabel 3.3 Kisi-kisi langkah pembelajaran kelas yang diberikan pelajaran baru

Variable	Sub Variable	Indikator
<i>Experiment</i>	Orientasi	Mempersiapkan diri secara fisik dan mental untuk melakukan pembelajaran
	Merumuskan masalah	Merumuskan masalah
	Merumuskan hipotesis	Merumuskan jawaban sementara berdasarkan rumusan masalah
	Mengumpulkan data	Mengumpulkan informasi dan data untuk menguji hipotesis yang diajukan
	Menguji hipotesis	Menguji hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan

	Merumuskan kesimpulan	Merumuskan atau menarik kesimpulan berdasarkan penguji hipotesis ⁵⁵
--	-----------------------	--

Tabel 3.4 Kisi-kisi pembelajaran kelas yang menerima pelajaran seperti biasanya di berikan guru

Variable	Sub Variable	Indikator
Kontrol	Kegiatan awal	Menerima penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran
		Apersepsi
	Kegiatan inti	Menerima penjelasan materi oleh guru (ceramah)
		Menelaah
	Kegiatan penutup	Penarikan kesimpulan
		Evaluasi
Tindak lanjut (penugasan)		

3. Kisi-kisi instrument penelitian pre-tes, dan pos-tes

Tabel 3.5 kisi-kisi test soal hasil belajar Materi PAI

INDIKATOR	C1	C2	C3	C4	JUMLAH SOAL
1. Menyebutkan pengertian perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at islam	1, 7, 17				3
2. Menjelaskan makna perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan		2			1

⁵⁵Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group, 2008, h. 30.

ketentuan syariat islam					
3. Menyebutkan contoh perilaku perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syariat islam	6, 21	9			3
4. Menjelaskan ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar	3, 4, 8, 19, 20				5
5. Menyebutkan macam-macam hadas dan najis	10, 16, 22, 23, 26	11			6
6. Menjelaskan tata cara bersuci dari hadas dan najis	12, 25	18			3
7. Menyebutkan contoh bersuci dari hadas kecil dan hadas besar	13, 14, 15				3
8. Menjelaskan cara bersuci dari najis dalam kehidupan sehari hari		24			1
JUMLAH SOAL	20	6			26

Keterangan :

C1 = Mengingat

C2 = Memahami

C3 = Menerapkan

C4 = Menciptakan

4. Uji Validitas dan reliabilitas instrument penelitian

Sebelum instrumen tes hasil materi PAI digunakan, terlebih dahulu diuji cobakan pada responden diluar sampel penelitian, hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut layak digunakan. Instrument dapat dikatakan baik sebagai alat ukur apabila instrument tersebut telah *valid* dan *reliable*.⁵⁶ Uji coba instrumen pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang tepat dan dapat dipercaya untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam menjawab permasalahan yang diteliti

a. Uji Validitas Instrumen penelitian

Butir-butir tes pemahaman sebelum uji cobakan, terlebih dahulu dinilai validitasnya. konsep validitas instrumen atau tes dapat dibedakan atas tiga macam, yaitu: (a) validitas isi, (*content validity*), (b) validitas konstruk (*construct validity*), dan (c) validitas empiris (*empiric validity*). validitas ini adalah validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh suatu tes mengukur tingkat penguasaan terhadap isi suatu materi yang seharusnya dikuasai sebagaimana tujuan pembelajaran.⁵⁷ sedangkan validitas konstruk adalah validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh item-item tes mampu mengukur apa yang benar-benar hendak di ukur. validitas konstruk dilakukan untuk membuktikan bahwa instrument disusun berdasarkan

⁵⁶ Suharsimi, Arikunto, Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi), (cet; V, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), h. 67.

⁵⁷ Anas, Sudijono, *Pengantar evaluasi pendidikan*, (cet; V, Jakarta: PT Rajagafindo Persda, 2005), h. 164.

konstruk teoritik dari aspek-aspek yang hendak diukur dalam variabel penelitian. Uji validitas isi dan uji validitas konstruk dilakukan dengan konsultasi pada guru Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut.

Validitas empiris suatu instrument atau tes ditentukan data hasil ukur instrument yang bersangkutan, baik melalui uji coba maupun melalui tes, atau pengukuran sesungguhnya. jika skor butir dikotomi, maka untuk menghitung koefisien korelasinya digunakan rumus *Point biserial correlation*.⁵⁸

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{Sd_1} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} = Kofisien korelasi point biserial.

M_p = Skor rata-rata hitung untuk butir yang dijawab betul.

M_t = Skor rata-rata dari skor total.

Sd_t = Standar deviasi skor total.

P = Proporsi siswa yang menjawab betul pada butir yang diuji validitasnya.

q = Proporsi siswa yang menjawab salah pada butir yang di uji validitasnya.

Untuk jumlah responden 22 orang dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ di peroleh nilai r_{tabel} sebesar 0.423. Langkah yang dilakukan adalah uji validasi instrument penelitian sebelum instrument digunakan dalam penelitian, dari hasil perhitungan tersebut dari 26 item soal yang di uji cobakan tidak semua valid, soal yang valid hanya 11 item, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut.

⁵⁸Sukadi, Statistik (Untuk penelitian ilmu-ilmu social), (Jakarta: Rosemata Saputra, 2010), h. 267.

Tabel 3.6 hasil uji validitas dan reliabilitas instrument penelitian

NO	Hasil uji validitas		
	Item pertanyaan	Nilai koefisien	Keterangan
1	1	0.372	Tidak Valid
2	2	0.537	Valid
3	3	0.217	Tidak Valid
4	4	0.188	Tidak Valid
5	5	0.677	Valid
6	6	0.543	Valid
7	7	0.653	Valid
8	8	-0.060	Tidak Valid
9	9	-0.469	Tidak Valid
10	10	0.542	Valid
11	11	-0.130	Tidak Valid
12	12	0.481	Valid
13	13	0.652	Valid
14	14	0.190	Tidak Valid
15	15	0.418	Tidak Valid
16	16	0.347	Tidak Valid
17	17	0.587	Valid
18	18	-0.253	Tidak Valid
19	19	0.254	Tidak Valid

20	20	0.625	Valid
21	21	0.103	Tidak Valid
22	22	0.329	Tidak Valid
23	23	0.253	Tidak Valid
24	24	0.497	Valid
24	24	0.123	Tidak Valid
26	26	0.456	Valid

Dari tabel tersebut terdapat 11 item yang valid, dengan demikian soal yang digunakan dalam penelitian ini hanya 11 soal. Untuk lebih jelasnya terdapat pada lampiran

b. Uji realibilitas instrument penelitian

Uji reliabilitas diartikan “dapat dipercaya”. Burhubung dengan ketetapan dan konsistensi. jadi, reliabilitas tes mengandung arti instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrument tersebut konsisten dalam memberikan hasil pengukuran. uji reliabilitas instrument hasil belajar materi PAI peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi dihitung dengan menggunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) yaitu:

$$r_i = \frac{K}{(K-1)} \left\{ \frac{S^2_t - \sum P_i.Q_i}{S^2_t} \right\}$$

Keterangan :

K = Jumlah item dalam instrument

P_i = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item i

$$Q_i = 1 - P_i$$

$$S^2_i = \text{Varians total}^{59}$$

Selanjutnya dari hasil perhitungan realibilitas telah menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliable dengan $r_{11} = 0.69$ dan $r_{\text{tabel}} = 0.423$ ($r_{11} > r_{\text{tabel}} > =$ reliable). Selanjutnya, untuk memberikan penafsiran terhadap $r_{11} = 0.69$. yang di peroleh termasuk dalam kategori apa maka, diinterpretasikan dengan tabel pedoman intrpretasi sebagai berikut.

Tabel 3.7 Pedoman intrepretasi terhadap koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$r_{11} < 0.20$	Sangat rendah
$0.20 \leq r_{11} < 0.40$	Rendah
$0.40 \leq r_{11} < 0.70$	Sedang
$0.70 \leq r_{11} < 0.90$	Tinggi
$0.90 \leq r_{11} < 1.00$	Sangat tinggi

Sumber Data: Guilford (Ruseffendi, 2005: 160)

Berdasarkan tabel di atas jika dibandingkan dengan $r_{11} = 0.69$, maka instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang termasuk kategori sedang.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam proses menganalisa data, teknik analisi yang digunakan yaitu teknik data yang bersifat kuantitatif, dimana penulis akan menganalisis data-data yang terkumpul, mengelolah data dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan atau melaporkan apa saja yang terjadi dilapangan (lokasi penelitian).

⁵⁹ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*, h. 181

Data yang diperoleh melalui riset lapangan untuk menguji hasil belajar peserta didik diolah dengan menggunakan metode kuantitatif, kemudian data dianalisis dengan formulasi sebagai berikut:

3.5.1 Analisis Deskriptif

Pada statistik deskriptif ini dikemukakan cara-cara untuk mencari harga rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum, yang biasanya dijadikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan divisualisasikan menggunakan histogram.

3.5.2 Analisis inferensial

Analisis inferensial dalam penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Data yang terkumpul untuk menguji tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dianalisis dengan analisis kuantitatif, analisis data tersebut dilakukan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah Benar Siswa}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Peneliti menentukan tingkat penguasaan peserta didik pada hasil tes yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3.8 Klasifikasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

No	Klasifikasi	Hasil
1	Sangat Baik	86-100

2	Baik	71-85
3	Cukup	56-70
4	Kurang	41-55
5	Sangat Kurang	≤ 40 ⁶⁰

Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- P = Presentase
 F = Frekuensi yang diperoleh setiap individu
 N = Jumlah objek yang diteliti⁶¹

Selanjutnya peneliti mencari nilai rata-rata peserta didik yang didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- X = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah rata-rata dari nilai semua peserta didik
 N = Jumlah peserta didik

⁶⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi revisi (Jakarta: Bumi Aksara), h.236.

⁶¹Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Cet IV; Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 1995), h.40-41.

Setelah mencari nilai rata-rata peserta didik selanjutnya peneliti mencari nilai standar deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- X = nilai rata-rata ke
 N = jumlah pengamatan
 SD = Standar deviasi⁶²

Setelah mencari nilai standar deviasi maka selanjutnya penulis melakukan uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* dan Uji *Independent Sample T-Test*.

3.5.3 Analisis inferensial (Pengujian Hipotesis)

Analisis inferensial dalam penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Pada penelitian ini pengujian hipotesis yang diajukan adalah untuk hipotesis pertama dan kedua diuji dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk hipotesis ketiga diuji dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi < 0.05

⁶²Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Cet III; Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h. 444-445.

maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun rumusan hipotesis H_0 dan H_1 yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis pertama

$$H_{01} : \mu \leq \mu_0$$

$$H_{11} : \mu > \mu_0$$

Hipotesis kedua

$$H_{02} : \mu \leq \mu_0$$

$$H_{12} : \mu > \mu_0$$

Hipotesis ketiga

$$H_{03} : \rho = 0$$

$$H_{013} : \rho \neq 0$$



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

4.1.1 Profil SMP Negeri 3 Mallusetasi

SMP Negeri 3 Mallusetasi yang berlokasi di Dusun Topporeng Desa Nepo Kecamatan Mallusetasi Kabupaten Barru adalah sekolah yang menerima dan mendidik putra-putri sebagian besar yang berdomisili di Kecamatan Mallusetasi Kabupaten Barru serta memiliki peserta didik yang rata-rata bertempat tinggal tidak jauh dari lokasi sekolah dengan tingkat penghasilan orang tua peserta didik yang bervariasi. Mulai dari penghasilan menengah ke bawah sampai menengah ke atas.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Mallusetasi Kabupaten Barru didirikan dengan prakarsa oleh beberapa tokoh masyarakat di daerah tersebut. Sekolah ini didirikan pada tahun 1998.

Pada tahap awal pendirian sekolah ini, para orang tua yang ada di Desa Nepo Kecamatan Mallusetasi ini sadar akan pentingnya pendidikan, kemudian berusaha menyampaikan aspirasi mereka pada pemerintah setempat agar dapat mendirikan sekolah setingkat SMP. Hal ini yang menjadi dasar sehingga berdirilah sekolah dengan nama SMP Negeri 3 Mallusetasi Kabupaten Barru. Sekolah ini dipimpin oleh Drs. Ihwan Haming.

4.1.2 Visi dan Misi SMP Negeri 3 Mallusetasi

4.1.2.1 Visi SMP Negeri 3 Mallusetasi

“Terdepan dalam mutu, berbudi pekerti luhur, beriman dan bertaqwa”.

4.1.2.2 Misi SMP Negeri 3 Mallusetasi

1. Meningkatkan mutu pembelajaran secara efektif agar siswa berkesempatan mengembangkan diri secara optimal sesuai potensi yang dimilikinya
2. Meningkatkan disiplin guru dan siswa
3. Mengefektifkan proses pembelajaran
4. Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran
5. Menggali potensi bakat siswa bidang olahraga, seni budaya dan agama
6. Meningkatkan pembinaan siswa bidang olahraga, seni budaya dan agama
7. Melengkapi sarana dan prasarana olah raga, seni budaya dan olahraga
8. Membangun karakter baik dan dan budaya cipta melalui proses pembelajaran kreatif, inovatif yang sesuai dengan ragam keserdasan siswa.
9. Memberdayakan masyarakat untuk peduli pendidikan
10. Melestarikan lingkungan dan mengembangkan sekolah sehat.

4.1.3 Data Keadaan Guru dan SMP Negeri 3 Mallusetasi

Tabel 4.1 Data Keadaan Guru dan SMP Negeri 3 Mallusetasi

No	Jenis Kelamin		Total
	Laki- Laki	Perempuan	
1	9	7	16

Untuk data yang lebih lengkap terdapat di lampiran 6

4.1.4 Data Keadaan Peserta Didik SMP Negeri 3 Mallusetasi

Tabel 4.2 Data keadaan Peserta Didik SMP Negeri 3 Mallusetasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII	28	20	48

2	VIII	37	32	69
3	IX	29	38	67

Untuk data yang lebih lengkap terdapat di lampiran 7

4.1.5 Fasilitas SMP Negeri 3 Mallusetasi

Fasilitas di SMP Negeri 3 Mallusetasi Kabupaten Barru sudah cukup memadai yang terdiri dari gedung, meja, kursi, papan tulis, dan segala macam perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Ruang SMP Negeri 3 Mallusetasi Kabupaten Barru berjumlah 8 kelas, yakni kelas VII terdiri dari 2 kelas, kelas VIII terdiri dari 3 kelas dan kelas IX terdiri dari 3 kelas.

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Data dari hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* dimana digunakan dalam rangka mengetahui kemampuan awal responden sebelum diberikan *Treatment* baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Dengan demikian akan diketahui bahwa pada 2 (dua) kelas sampel tersebut maka akan diketahui ada tidaknya perbedaan kemampuan secara signifikan pada sampel tersebut. uji *Paired Sample T-test* juga digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian yang diajukan. Sebelum menguji hipotesis yang diajukan, terlebih dahulu data akan dideskripsikan secara umum. Deskripsi data yang didapat dari hasil penelitian akan disajikan dalam bagian ini yang meliputi hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Nilai-nilai yang akan disajikan setelah diolah dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu mean, median, modus, standar deviasi, varians, maximum, dan minimum. Selanjutnya, data itu akan disajikan dalam bentuk tabel

distribusi frekuensi dan histogram. Hasil analisis deskriptif tentang hasil belajar Pendidikan Agama Islam disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif

	Kelas kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-tes	Pos-tes	Pre-tes	Pos-tes
Mean	48.46	61.54	49.21	76.38
Modus	45	64	45	73
Standar Deviasi	11.891	14.161	11.014	11.813
Varians	141.389	200.520	121.303	139.549
Median	45.00	64.00	45.00	73.00
Minimum	27	36	27	55
Maximum	73	91	73	100

Berdasarkan tabel di atas telah tergambar beberapa perbedaan yang menjadi antara 2 (dua) kelas yakni antara kelas kontrol dan kelas eksperimen baik sebelum *Treatment* ataupun kelas ataupun sesudahnya. Mean kelas kontrol sebelum perlakuan 48.46 sedangkan kelas eksperimen 49.21. Ini sebagai tolak ukur bahwa nilai yang diperoleh antara keduanya sebelum perlakuan berbeda. Sedangkan setelahnya atau pos-tesnya mean untuk kelas kontrol 61.54 dan untuk kelas eksperimen 76.38 ini memberikan gambaran bahwa selain ada peningkatan keduanya.

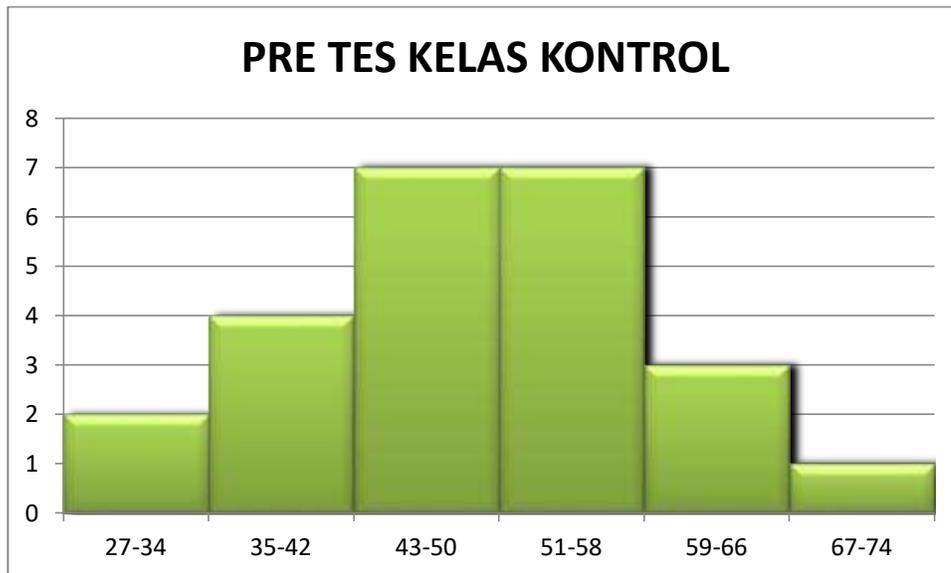
Langkah selanjutnya adalah penyajian analisis deskriptif dalam bentuk distribusi frekuensi serta penyajian dalam bentuk histogram. Adapun penyajian yang peneliti maksud sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi pre-tes kelas kontrol

INTERVAL	F	frekuensi absolut (%)	frekuensi relative
27-34	2	8.33	8.33
35-42	4	16.67	25.00
43-50	7	29.17	54.17
51-58	7	29.17	83.33
59-66	3	12.50	95.83
67-74	1	4.17	100.00
JUMLAH	24	100.00	

Berdasarkan tabel di atas jika dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada pre-tes kelas kontrol, peserta didik yang berada pada kelompok dibawah rata-rata terdapat 6 orang (25%), sementara peserta didik yang berada dalam kelompok rata-rata atau peserta didik yang mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 7 orang (29.17%) selanjutnya peserta didik yang berada diatas kelompok rata-rata sebanyak 11 orang (45.84%).

Setelah diperoleh hasil distribusi hasil frekuensi langkah selanjutnya adalah penyajian dalam bentuk histogram, namun untuk penyajian histogram terlebih dahulu ditentukan panjang kelas interval yakni batas kelas bawah dan batas kelas sebagai rujukan untuk menyajikan dalam histogram. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran analisis deskriptif untuk mendistribusikan dalam histogram.



Gambar 4.1 Histogram pre-tes kelas kontrol

Selanjutnya, uraian distribusi frekuensi pos-tes kelas kontrol

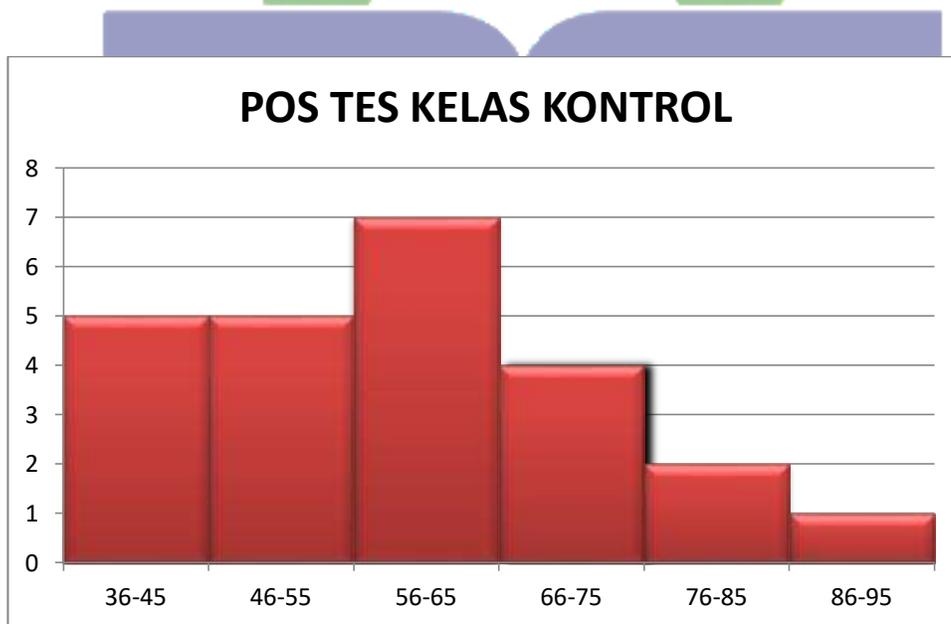
Tabel 4.5 Distribusi frekuensi pos-tes kelas kontrol

INTERVAL	F	FREKUENSI ABSOLUT (%)	FREKUENSI RELATIF
36-45	5	20.83	20.83
46-55	5	20.83	41.67
56-65	7	29.17	70.83
66-75	4	16.67	87.50
76-85	2	8.33	95.83
86-95	1	4.17	100.00
JUMLAH	24	100.00	

Berdasarkan tabel di atas jika dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh pada pos-tes kelas kontrol, peserta didik yang berada pada kelompok dibawah rata-rata 10 orang (41.68%), sementara peserta didik yang berada pada kelompok rata-rata atau peserta didik yang mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 7 orang (29.17%),

selanjutnya peserta didik yang berada diatas kelompok rata-rata sebanyak 7 orang (29.17%).

Setelah diperoleh hasil distribusi frekuensi langka selanjutnya penyajian dalam histogram, namun untuk penyajian dalam histogram terlebih dahulu ditentukan panjang kelas interval yakni batas kelas bawah dan batas kelas sebagai rujukan untuk menyajikan dalam histogram. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran analisis deskriptif untuk mendistribusikan dalam histogram.



Gambar 4.2 pos-tes kelas kontrol

Selanjutnya uraian distribusi pre-tes kelas eksperimen

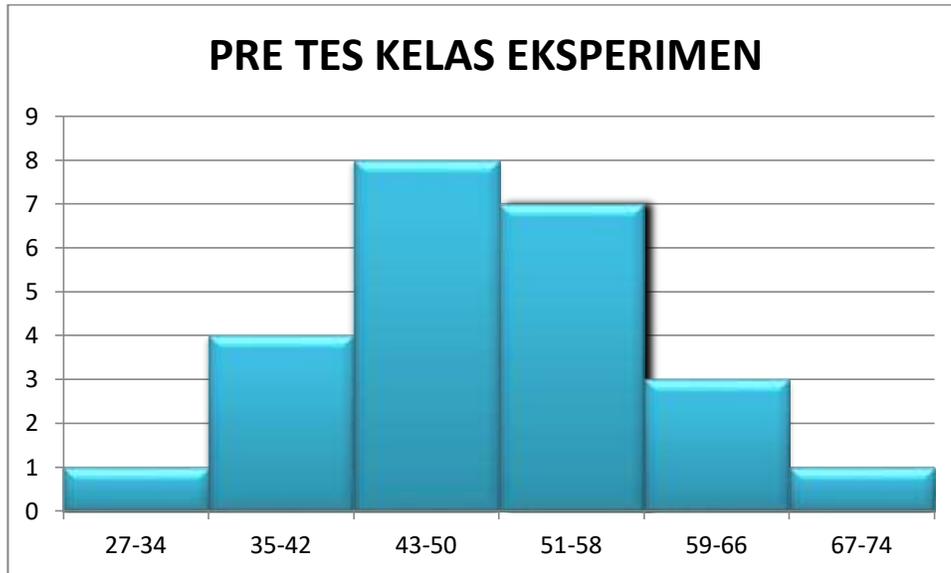
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi pre-tes kelas eksperimen

INTERVAL	F	FREKUENSI ABSOLUT (%)	FREKUENSI RELATIF
27-34	1	4.17	4.17
35-42	4	16.67	20.83

43-50	8	33.33	33.33
51-58	7	29.17	62.50
59-66	3	12.50	75.00
67-74	1	4.17	79.17
JUMLAH	24	100.00	

Berdasarkan tabel di atas jika dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada pre-tes kelas eksperimen peserta didik yang berada pada kelompok dibawah rata-rata terdapat 5 orang (20.84%), sementara itu peserta didik yang berada pada kelompok rata-rata atau peserta didik yang mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 8 orang (33.33%), selanjutnya peserta didik yang berada diatas kelompok rata-rata sebanyak 11 orang (45.84%).

Setelah diperoleh hasil distribusi frekuensi langka selanjutnya penyajian dalam histogram, namun untuk penyajian dalam histogram terlebih dahulu ditentukan panjang kelas interval yakni batas kelas bawah dan batas kelas sebagai rujukan untuk menyajikan dalam histogram. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran analisis deskriptif untuk mendistribusikan dalam histogram.



Gambar 4.3 pre-tes kelas eksperimen

Selanjutnya uraian distribusi pos-tes kelas eksperimen

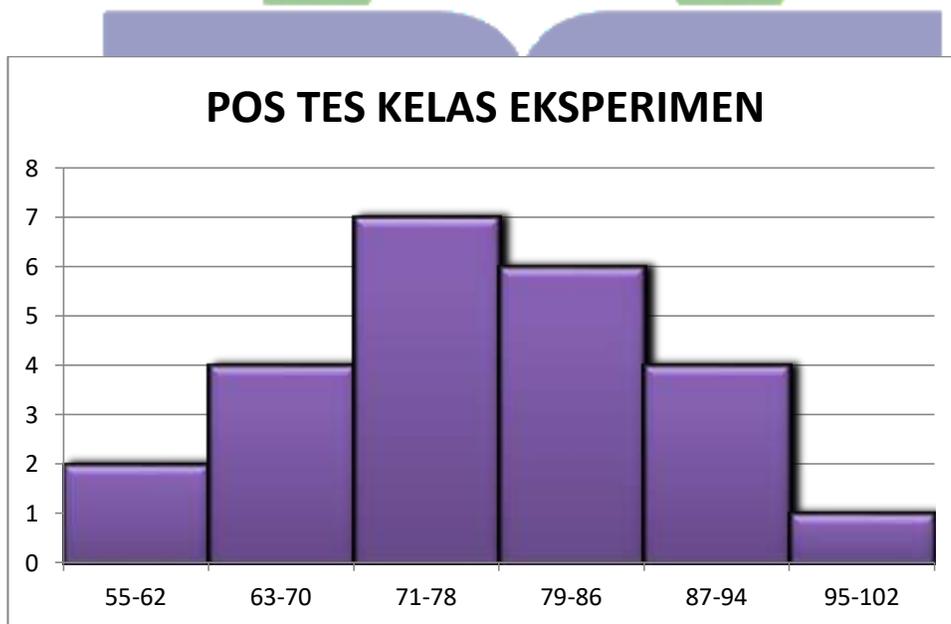
Tabel 4.7 Distribusi frekuensi kelas pos-tes eksperimen

INTERVAL	F	FREKUENSI ABSOLUT (%)	FREKUENSI RELATIF
55-62	2	8.33	8.33
63-70	4	16.67	25.00
71-78	7	29.17	54.17
79-86	6	25.00	79.17
87-94	4	16.67	95.83
95-102	1	4.17	100.00
JUMLAH	24	100.00	

Berdasarkan tabel di atas jika dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada pos-tes kelas eksperimen peserta didik yang berada pada kelompok dibawah rata-rata terdapat 6 orang (25%), sementara itu peserta didik yang berada pada kelompok rata-rata atau peserta didik yang mendapatkan nilai rata-rata sebanyak

7 orang (29.17%), selanjutnya peserta didik yang berada diatas kelompok rata-rata sebanyak 11 orang (45.84%).

Setelah diperoleh hasil distribusi frekuensi langka selanjutnya penyajian dalam histogram, namun untuk penyajian dalam histogram terlebih dahulu ditentukan panjang kelas interval yakni batas kelas bawah dan batas kelas sebagai rujukan untuk menyajikan dalam histogram. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran analisis deskriptif untuk mendistribusikan dalam histogram



Gambar 4.4 pos-tes kelas eksperimen

4.3 Pengujian Persyaratan Analisis Data

Pada penelitian ini tentunya yang paling penting adalah pengujian persyaratan analisis data. Pada penelitian ini pengujian yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas data. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak serta apakah data yang diperoleh homogen.

4.3.1 Uji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendekteksi normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *One-sample Kolmogorov Smirnov Test*. Jika analisis menggunakan metode parametric maka persyaratan normalitas harus terpenuhi, yaitu berasal dari distribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka metode yang digunakan adalah statistik non parametrik. Berikut ini hasil dari pengujian normalitas data secara lengkap.

Tabel 4.8 Uji Normalitas pre-tes dan pos-tes kelas kontrol

		PRE TES KELAS KONTROL	POS TES KELAS KONTROL
N		24	24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.46	61.54
	Std. Deviation	11.891	14.161
Most Extreme Differences	Absolute	.167	.152
	Positive	.156	.139
	Negative	-.167	-.152
Test Statistic		.167	.152
Asymp. Sig. (2-tailed)		.081 ^c	.157 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel uji normalitas data pre-tes dan pos-tes kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai pengujian normalitas pre-tes kelas kontrol yaitu Asymp. Sig.

(2-tailed) = 0.081 > $\alpha = 0.05$, maka data pre-tes kelas kontrol berdistribusi normal pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$. Sementara itu nilai pengujian normalitas pos-tes kelas kontrol yaitu Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.157 > $\alpha = 0.05$, maka data pos-tes kelas kontrol berdistribusi normal pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$. Dengan demikian hasil dari kedua analisis diatas menunjukkan bahwa data dari kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.9 Uji normalitas pre-tes dan pos-tes kelas eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRE TES KELAS ESKPERIMEN	POS TES KELAS EKSPERIMEN
N		24	24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	49.21	76.38
	Std. Deviation	11.014	11.813
Most Extreme Differences	Absolute	.190	.154
	Positive	.190	.154
	Negative	-.159	-.141
Test Statistic		.190	.154
Asymp. Sig. (2-tailed)		.024 ^c	.145 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel uji normalitas data pre-tes dan pos-tes kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai pengujian normalitas pre-tes kelas eksperimen yaitu Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.024 > $\alpha = 0.05$, maka data pre-tes kelas eksperimen berdistribusi normal pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$. sementara itu nilai pengujian normalitas pos-tes kelas eksperimen yaitu Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.145 > $\alpha = 0.05$,

maka data pos-tes kelas kontrol berdistribusi normal pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.

4.3.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah data dari kelompok sampel mempunyai varian yang sama atau homogen. Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan program spss versi 24.

4.3.2.1 uji homogenitas varian kelas kontrol

Tabel 4.10. Uji homogenitas varian kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL BELAJAR KELAS KONTROL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.397	1	46	.532

Dari tabel uji homogenitas varian kelas kontrol dapat diketahui bahwa harga $f = 0.397$ dan nilai $\text{sig.} = 0.532$, sehingga nilai $\text{sig.} = 0.532 > \alpha = 0.05$. dengan demikian data hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas kontrol dari kedua kelompok sampel adalah homogen pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.

4.3.2.2 Uji homogenitas varian kelas eksperimen

Tabel 4.11 Uji homogenitas varian kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.110	1	46	.742

Dari tabel uji homogenitas varian kelas eksperimen dapat diketahui bahwa harga $f = 0.110$ dan nilai $\text{sig.} = 0.742$, sehingga nilai $\text{sig.} = 0.742 > \alpha = 0.05$. dengan demikian data hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas eksperimen dari kedua kelompok sampel adalah homogen pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.

Tabel 4.12 uji homogenitas pos-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

HASIL BELAJAR PAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.451	1	46	.505

Dari tabel uji homogenitas varian pos-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui bahwa harga $f = 0.451$ dan nilai $\text{sig.} = 0.505$, sehingga nilai $\text{sig.} = 0.505 > \alpha = 0.05$. dengan demikian data hasil belajar pos-tes Pendidikan Agama Islam kelas kontrol dan kelas eksperimen dari kedua kelompok sampel adalah homogen pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.

4.4. Pengujian Hipotesis

4.4.1 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi

Tabel 4.13 *Paired Sample Statistic*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TES KELAS EKSPERIMEN	49.21	24	11.014	2.248
	POS TES KELAS EKSPERIMEN	76.38	24	11.813	2.411

Pada tabel *Paired Sample Statistic* terlihat rata-rata hasil Belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik sebelum diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 49.21, standar deviasi 11.014 dan setelah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka nilai rata-rata sebesar 76.38 dan standar deviasinya 11.813. Hal ini secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Tabel 4.14 *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TES KELAS EKSPERIMEN & POS TES KELAS EKSPERIMEN	24	.931	.943

Pada tabel *Paired Samples Correlations* diperoleh koefisien korelasi antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 0.931

4.15 *Paired Samples Test*

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper			
	n							

Pair 1	PRE TES KELAS EKSPERIMEN - POSTES KELAS EKSPERIMEN	- 27.167	16.026	3.271	- 33.934	-20.399	- 8.304	23	.000
--------	--	----------	--------	-------	----------	---------	---------	----	------

Pada tabel *Paired Samples Correlations Test* diperoleh perbedaan mean = 27.167 yang artinya selisih skor hasil belajar Pendidikan Agama Islam antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selanjutnya pada tabel tersebut diperoleh nilai Std. Error Mean sebesar 3.271 yang menunjukkan angka kesalahan baku perbedaan rata-rata. Selanjutnya harga statistik $t = 8.304$ dengan $df = 23$ dan angka Sig. (2-tailed) = $0.000 \leq \alpha = 0.05$ dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

4.4.2 Pengaruh Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik di SMP Negeri 3 Mallusetasi

Tabel 4.16 *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TES KELAS KONTROL	48.46	24	11.891	2.427
	POSTES KELAS KONTROL	61.54	24	14.161	2.891

Pada tabel *Paired Samples Statistics* terlihat rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik sebelum diberikan model pembelajaran konvensional sebesar 48.46 dan standar deviasi 11.891 dan setelah diberikan model pembelajaran konvensional maka nilai rata-rata sebesar 61.54 dan standar deviasinya 14.161. Hal ini secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Tabel 4.17 *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TES KELAS KONTROL & POS TES KELAS KONTROL	24	.015	.000

Pada 4.14 tabel *Paired Samples Correlations* diperoleh koefisien korelasi antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran konvensional sebesar 0.015.

Tabel 4.18 *Paired Samples Test*

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper			
	n							

Pair	PRE TES	-	5.324	1.087	-	-	-	2	.000
1	KELAS KONTRO L - POS TES KELAS KONTRO L	13.083			15.331	10.835	12.040	3	

Pada tabel *Paired Samples Test* diperoleh mean = 13.083 yang artinya selisih skor hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya pada tabel tersebut diperoleh nilai Std. Error Mean sebesar 1.087 yang menunjukkan angka kesalahan baku perbedaan rata-rata. Selanjutnya harga statistik $t = 12.040$ dengan $df = 23$ dan angka Sig. (2-tailed) = 0.000 $\leq \alpha = 0.05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran konvensional.

4.4.3 Perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan peserta didik yang diajar dengan model konvensional.

Tabel 4.19 *Group Statistic*

	Model	N	Mean	Std Deviation
Hasil Belajar PAI	<i>Teams Games Tournament</i>	24	76.38	11.813
	Konvensional	24	61.54	14.161

Pada tabel Grup Statistik terlihat rata-rata hasil belajar PAI peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebesar 76.38 dan standar deviasi sebesar 11.813 serta rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar

dengan model konvensional sebesar 61.54 dan standar deviasi sebesar 14.161 hal ini berarti secara deskriptif hasil belajar PAI peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi dan lebih daripada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Tabel 4.20 *Independent Samples Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL BELAJAR PAI	Equal variances assumed	.451	.505	-3.941	46	.000	-14.833	3.764	-22.410	-7.256
	Equal variances not assumed			-3.941	44.567	.000	-14.833	3.764	-22.417	-7.250

Pada tabel *Independent Sample Test* pada bagian *Equal Variances Assumed* dan *Levene's Test for Equality of Variances* diperoleh $F = 0.451$ dan nilai sig. $0.505 \geq \alpha = 0.5$ berarti varians populasi kedua kelompok sama atau homogen. Karena varians data homogen maka dipilih baris *Equal variances assumed* dimana pada kolom bagian *t-test for equality of means* diperoleh harga $t = -3.941$ dengan $df = 46$ serta sig. (2-tailed) $= 0.000 \leq \alpha/2 = 0.000 \leq 0.025$ sehingga H_0 ditolak dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi atau lebih baik daripada hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diajar dengan model konvensional.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

4.5.1. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam Pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi

Berasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 3 Mallusetasi dimana lokasi tersebut dijadikan sebagai lokasi penelitian oleh peneliti diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak pernah dilakukan, sehingga peneliti pada awal lokasi ini apakah memberikan pengaruh atau tidak dalam rangka peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi.

Dalam pembahasan ini akan diuraikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi. Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam peneliti turun langsung mengajar sekaligus mengamati jalan proses pembelajaran baik itu kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament maupun pada kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun langkah-langkah yang digunakan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut.

4.5.1.1 Pertemuan pertama pada kelas eksperimen

Peneliti diperkenalkan oleh guru Pendidikan Agama Islam kepada kelas eksperimen bahwa yang akan mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk sementara adalah peneliti, selanjutnya peneliti memberi salam serta memperkenalkan diri selanjutnya peneliti memberikan pre-tes untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, setelah semua soal dijawab selanjutnya peneliti mulai mengajar mengenai materi tentang semua bersih hidup jadi nyaman (Thaharah).

4.5.1.2 Pertemuan kedua pada kelas eksperimen

Pada pertemuan kedua, peneliti mengajar mengenai materi semua bersih hidup jadi nyaman (Thaharah) dan *mereview* pelajaran pada pertemuan pertama selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

4.5.1.3. Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen

Pada pertemuan ketiga peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* selanjutnya sebelum mengahiri pembelajarn peneliti memberikan pos-tes untuk mengukur hasil akhir hasil belajar dari kelas eksperimen yang telah diterapkan pada peserta didik kelas VII 2.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif maka diperoleh hasil *mean* pre-tes eksperimen 49.21 dan post test 76.38, artinya hasil menunjukkan adanya peningkatan setelah diberikan *treatmen* pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran *Team Games Tournament*. Selain itu hasil uji normalitas data telah menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dengan kriteria pre test asymp. Sig (2 tailed) = 0.024 > α = 0. 05 dan post test = 0.145 > = 0. 05 dengan demikian baik sebelum maupun sesudah eksperimen data tersebut berdistribusi normal.

Data yang terkumpul dari penelitian kemudian digunakan untuk melihat seberapa jauh tingkat penguasaan peserta didik pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Gaems Tournament*, sehingga berikut merupakan klasifikasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas eksperimen.

Tabel 4.21 Klasifikasi hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

No	Klasifikasi	Hasil
1	Sangat Baik	86-100
2	Baik	71-85
3	Cukup	56-70
4	Kurang	41-55
5	Sangat Kurang	≤ 40 ⁶³

Bertolak data tabel klasifikasi hasil belajar diatas maka peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* terdapat 11 orang peserta didik yang mendapat hasil belajar kategori sangat baik (86-100), terdapat 6 oarang peserta didik yang mendapat hasil belajar kategori baik (71-85).

⁶³Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi revisi (Jakarta: Bumi Aksara),

4.5.2 Pengaruh penerapan model pembelajaran konvensional dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3

Mallusetasi

Dari hasil analisis deskriptif telah menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi dengan nilai mean pre-tes 48.46 dan pos-tes 61.54 dengan demikian hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah di ajar dengan model konvensional.

4.5.2.1 Pertemuan pertama pada kelas kontrol

Peneliti diperkenalkan oleh guru Pendidikan Agama Islam kepada kelas kontrol bahwa yang akan mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk sementara adalah peneliti, selanjutnya peneliti memberi salam serta memperkenalkan diri selanjutnya peneliti memberikan pre-tes untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, setelah soal dijawab selanjutnya, guru Pendidikan Agama Islam mempersilahkan peneliti untuk mengajar dikelas selanjutnya peneliti mengajar pada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional

4.5.2.2 Pertemuan kedua pada kelas kontrol

Pada pertemuan kedua peneliti mengajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

4.5.2.3 Pertemuan ketiga pada kelas kontrol

Pada pertemuan ketiga peneliti mengajar dengan model konvensional selanjutnya sebelum diakhiri proses belajar mengajar maka peneliti kembali membagikan instrumen pos-tes untuk mengukur hasil belajar materi pendidikan agama islam pada kelas kontrol. Kemudian setelah dianalisis hasil belajar materi Pendidikan Agama Islam ternyata terdapat peningkatan hasil belajar materi

Pendidikan Agama Islam pada peserta didik dengan nilai rata-rata pre-tes 48.46 dan pos-tes 61.54.

4.5.3 Perbedaan antara penerapan model pembelajarn *Teams Games Tournament* dan konvensional dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi.

Dari hasil analisis deskriptif terlihat bahwa skor hasil belajar materi Pendidikan Agama Islam pada peserta didik SMP Negeri 3 Mallusetasi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional telah diperoleh hasil yang sama. Dimana skor rata-rata yang diperoleh kelas kontrol. Dimana skor rata-rata kelas eksperimen pre-tes 49.21 dan skor rata-rata pos-tes 76.38 sedangkan untuk kelas kontrol skor rata-rata pre-tes 48.46 dan skor rata-rata pos-tes 61.54, dari hasil tersebut diperoleh data bahwa kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Serta varians data homogen dengan $F = 0.451$ dan nilai $\text{sig.} = 0.505 \geq \alpha = 0.5$ berarti varians populasi kedua kelompok sama atau homogen. Karena varians data homogen maka dipilih baris *Equal variances assumed* dimana pada kolom *t-test for Equality of Means* harga $t = -3.941$ dengan $df = 46$ serta $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000 \leq \alpha/2 = 0.000 \leq 0.025$ sehingga H_0 ditolak dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi atau lebih baik daripada hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diajar dengan model konvensional.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap hasil belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan, di antaranya sebagai berikut :

5.1.1 Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. = Sig. (2-tailed) = 0.000 \leq α = 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

5.1.2 Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model konvensional terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi hal ini angka Sig. (2-tailed) = 0.000 \leq α = 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran konvensional.

5.1.3 Dari hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi dalam kegiatan belajar mengajar telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui melalui tabel Equal variances assumed dimana pada kolom bagian *t-test for Equality of Means* harga $t = -3.941$ dengan $df = 46$ serta Sig. (2-tailed) = 0.000 \leq $\alpha/2 = 0.000 \leq 0.025$ sehingga H_0 ditolak dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi atau lebih baik daripada hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diajar dengan model konvensional.

5.2 Saran

Dalam proses belajar mengajar hal yang paling utama adalah pembelajaran yang menyenangkan, maka guru diharuskan memiliki kemampuan dalam mengelola dan mendesain model pembelajaran yang baik oleh karena itu diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membacanya, berdasarkan kesimpulan diatas disarankan tindak lanjut sebagai berikut:

5.2.1 Bagi SMP Negeri 3 Mallusetasi sekolah hendaknya menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan nyaman, serta menyediakan media atau model pembelajaran lainnya sehingga peserta didik tertarik dan termotivasi untuk melakukan eksperimen sendiri untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Dan diharapkan bagi sekolah untuk membuat kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

5.2.2 Bagi guru adanya penelitian eksperimen ini, harapannya guru dapat mencoba menerapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan model pembelajaran yang beragam dengan tujuan dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diberikan guru dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2.3 Bagi peserta didik di SMP Negeri 3 Mallusetasi sebaiknya membentuk kelompok belajar sehingga apabila mengalami kesulitan dalam belajar dapat diselesaikan secara bersama-sama. Khususnya dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam akan lebih mudah dipahami apabila dikaji melalui dengan kerja kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya. Kementerian Agama RI. 2007. Bogor: Halim
- Abdul Majid Jusuf Mudzakkir. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. II; Jakarta: Prenada Media Group.
- Abdul Mujid dan Jusuf Mudzakkir. 2006. *Ilmu pendidikan Islam*. Cet. I; Jakarta: Kencana.
- Ahmadi Abu. 2004. *Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam*. Cet. IV; Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. 1995. *Manajemen Penelitian*. Cet III; Jakarta: Rineka Cipta.
- Baiki Nasir A. 2014. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Eja-Publisher.
- Best, John W. 1981. *Research in Education*. Prentice Hall; Englewood Cliffs, N.J
- Douglas. 2004. *Languange Assesment Principle and Classroom Practices America; person education*
- Gay L.R. 1981. *Educational Research Competencies for Analysis an Aplication*. Second Edition Columbus, Ohio: Charles. E. Merril Publishing Co.
- Ginnis Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Cet. II; Jakarta: Indeks.
- Hasbullah. 2008. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Cet. VI; Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasan M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Haitami Moh. Kurniawan Syamsul. 2012. *Studi Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. I; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan*. 1999. Ed. I. Cet. II; Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Johnson Keith. 2001. *An Introduction To Foreign Languange Learning And Teaching person education*.
- Nata Abuddin. 2011. *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prawira Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Cet. I; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Cet. Ke- XI Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Cet.IV; Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2003 Cet. I; Jakarta.

- Syah Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata Nana Syaodih. 2007. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* Bandung; Alfabeta.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* Cet. XIV; Jakarta: Alfabeta.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Cet. I; Jakarta: PT Rineka Cipta
- Surakhmad Winarno. 1980. *Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Jemmer.
- Sudjiono Anas. 1995. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Cet IV; Jakarta, PT Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Cet. III; Jakarta: Kencana.
- winken W.s. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Cet. IV; Jakarta: PT. Grafindo.
- Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas
<https://id.wikipedia.org/wiki/Pengetahuan>.
- Mahardika Dian. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pokok Bahasan *Ekosistem* di SMP Negeri 2 Plumbon Kabupaten Cirebon”
<http://repository.syekhnujati.ac.id/2000/1/DIAN%20MAHARDIKA%20%28WM%20BLM%29.pdf>. diakses pada tanggal 28 januari 2018.
- Nazamim. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma’arif Kediwung Dlingo Bantul Tahun Pelajaran 2012/2013”. (skripsi Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga; Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan: Yogyakarta 2013. 13. File Fdf diakses pada tanggal 02 februari 2018.
- Rofiqoh Hanik. “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Team Game Tournament)* dengan Tipe *Jig Saw* Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran *Fiqih* Di MIN Ambarawa”,(Theses

Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga; 2015). 2018. File pdf diakses pada tanggal 02 februari.

Vita Ika Lestari, “Efektifitas Penerapan Metode Team Game Tournament terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur” Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013” , (Skripsi Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta; Fakultas Ekonomi: Yogyakarta, 2013) http://eprints.uny.ac.id/16996/1/SKRIPSI%20VITA_phytol%20FULL.pdf. h. 39. File Fdf diakses pada tanggal 28 januari 2018.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 3 Mallusetasi
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Materi Pokok : Semua Bersih Hidup Jadi Nyaman
 Kelas/Semester : VII. 2 / Ganjil
 Alokasi Waktu : 9 x 40 Menit (3 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata)
 KI 4 : Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori).

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.2 Menghayati ajaran bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat islam.	
2	2.1 Memahami perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syariat islam	2.1.1 Menyebutkan pengertian perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syariat islam 2.1.2 Menjelaskan makna perilaku

		hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syariat islam
		2.1.3 Menunjukkan contoh perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syariat islam
3	2.2 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syariat islam	2.2.1 Menjelaskan ketentuan bersuci dari hadas kecil dan besar 2.2.2 Menyebutkan macam-macam hadas dan najis 2.2.3 Menjelaskan tata cara bersuci dari hadas dan najis
4	2.3 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar	2.3.1 Menunjukkan contoh bersuci dari hadas kecil dan hadas besar 2.3.2 Menyebutkan cara bersuci dari hadas dan najis dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat islam
2. Menyebutkan ketentuan-ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat islam
3. Menjelaskan macam-macam hadas dan najis
4. Menyebutkan contoh bersuci dari hadas kecil dan hadas besar
5. Menyebutkan cara bersuci dari hadas dan najis dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

1. Taharah (Bersuci Menurut Ajaran Islam)

Taharah artinya bersuci dari najis dan hadas. Najis adalah kotoran yang menjadi sebab terhalangnya seseorang untuk beribadah kepada Allah SWT. Sedangkan hadas adalah keadaan tidak suci pada diri seorang muslim yang menyebabkan ia tidak boleh shalat, tawaf dan lain sebagainya.

E. Strategi Pembelajaran

Model Pembelajaran : Pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament

Metode Pembelajaran : Diskusi, presentasi, tanya jawab, pemberian tugas.

F. Sumber Belajar/ Alat/ Media : Buku PAI kelas VII dan materi penunjang lainnya/ Lembar Kerja Siswa/ Lembar penilaian.

G. Langkah-

**H. Langkah Pembelajaran
Pertemuan Pertama**

NO	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <p>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.</p> <p>Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.</p> <p>Guru memberikan apresiasi mengenai materi yang akan di ajarkan</p> <p>Guru menyampaikan alur pembelajaran kepada peserta didik.</p>	15 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Tahap penyajian materi/presentase kelas</p> <p>Guru memperkenalkan materi yang akan dibahas kepada peserta didik.</p> <p>Secara individu peserta didik membaca dan memahami materi semua bersih hidup jadi nyaman.</p> <p>Untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran semua bersih hidup jadi nyaman.</p> <p>Guru mengawali dengan mengajukan beberapa pertanyaan contohnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah pengertian dari taharah? • Tahukah kalian perbedaan najis dan hadas beserta jenisnya masing masing 	90 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siapakah diantara kalian yang mengerti dan paham tentang taharah? • Guru menunjuk seorang peserta didik untuk memberikan opininya tentang taharah • Guru menjelaskan tentang taharah. <p>b. Tahap kegiatan kelompok</p> <p>Guru menginstruksikan agar tiap siswa mengambil nomor yang nantinya akan menentukan kelompok masing-masing.</p> <p>Guru membagikan soal kepada masing masing kelompok dan masing masing anggota kelompok mencermati soal dengan baik.</p> <p>Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan soal kepada peserta didik</p> <p>Guru mempersilahkan siswa mengerjakan soal dengan berdiskusi bersama teman kelompoknya.</p> <p>Guru mengontrol siswa mengerjakan soal dan memberikan bantuan yang bersifat mengarahkan kepada kelompok yang mengalami kesulitan</p>	
3	<p>Penutup</p> <p>Guru bersama peserta didik mengadakan refleksi terhadap proses pembelajaran (religius dan disiplin)</p> <p>Guru memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik.</p> <p>Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p>	15 Menit

Pertemuan Ke Dua

NO	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <p>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.</p> <p>Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.</p> <p>Guru memberikan apresiasi mengenai materi yang akan di ajarkan</p> <p>Guru menyampaikan alur pembelajaran kepada peserta</p>	15 menit

	didik.	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Tahap penyajian materi/presentase kelas Guru memperkenalkan materi yang akan dibahas kepada peserta didik. Secara individu peserta didik membaca dan memahami materi semua bersih hidup jadi nyaman. Untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran semua bersih hidup jadi nyaman. Guru mengawali dengan mengajukan beberapa pertanyaan contohnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahukah kalian bagaimana tata cara taharah? • Apa hikmah dari taharah? • Siapakah diantara kalian yang mengerti dan paham tentang tata cara taharah dan hikmah taharah? • Guru menunjuk seorang peserta didik untuk memberikan opininya tentang taharah • Guru menjelaskan tentang taharah. <p>b. Tahap kegiatan kelompok Guru membagikan soal kepada masing masing kelompok dan masing masing anggota kelompok mencermati soal dengan baik. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan soal kepada peserta didik Guru mempersilahkan siswa mengerjakan soal dengan berdiskusi bersama teman kelompoknya. Guru mengontrol siswa mengerjakan soal dan memberikan bantuan yang bersifat mengarahkan kepada kelompok yang mengalami kesulitan</p>	90 Menit
3	<p>Penutup</p> <p>Guru bersama peserta didik mengadakan refleksi terhadap proses pembelajaran (religius dan disiplin) Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p>	15 Menit

Pertemuan Ke Tiga

NO	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <p>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh</p>	

	<p>khidmat.</p> <p>Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.</p> <p>Guru memberikan apresiasi mengenai materi yang akan di ajarkan</p> <p>Guru menyampaikan alur pembelajaran kepada peserta didik.</p>	15 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>c. Tahap permainan/ turnamen akademik</p> <p>Guru menginstruksikan agar setiap peserta didik bersama ke kelompoknya masing masing yang telah ditentukan.</p> <p>Guru membagikan amplop yang berisi potongan kartu permainan kepada tiap-tiap kelompok. Guru menjelaskan aturan permainan.</p> <p>Tiap kelompok diwajibkan untuk mengatur potongan kartu sesuai materi dan instruksi guru.</p> <p>Guru mengoreksi tiap-tiap hasil diskusi kelompok peserta didik.</p> <p>Bagi kelompok yang tercepat dan tepat, maka merekalah yang memenangkan game ini.</p> <p>Guru selanjutnya menggunakan metode cerdas cermat dengan soal yang telah diberikan pada saat pre test</p> <p>Tiap kelompok berlomba menjawab soal, baik soal kelompok maupun rebutan.</p> <p>Tiap kelompok menjawab soal yang benar akan mendapatkan nilai, sedangkan yang menjawab salah akan dikurangi nilainya.</p> <p>Kelompok yang paling menjawab soal, merekalah yang menang dalam game ini.</p> <p>Guru menjelaskan jawaban dan maksud dari tiap-tiap soal yang diberikan.</p> <p>d. Tahap penghargaan kelompok</p> <p>Guru membahas hasil poin yang diperoleh peserta didik dan menuliskanya di papan tulis.</p> <p>Guru memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok.</p>	90 Menit
3	<p>Penutup</p> <p>Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p>	

Guru bersama peserta didik merefleksikan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Guru menutup pembelajaran	15 Menit
--	-------------

I. Penilaian :

1. Jenis tagihan : Tes tertulis, Tes perbuatan (Performance Individu)
2. Bentuk instrumen : Uraian
3. Instrument soal :
 1. Jelaskan perbedaan antara hadas dan najis !
 2. Sebut dan jelaskan macam-macam najis dan sebutkan masing-masing contohnya !
 3. Jelaskan tata cara tayamum !
 4. jelaskan tata cara wudu yang benar !
 5. Sebutkan hal-hal yang menyebabkan orang itu berhadas besar !
4. Tugas !
 1. Tulislah niat wudhu, tayamum, mandi wajib beserta artinya.
 2. Jelaskan hikmah taharah yang kamu ketahui.

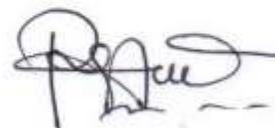
Topporeng, 04 Desember 2018

Guru Bidang Studi



Drs. MUHAMMAD
NIP. 19700518 199903 1 007

Mahasiswa Peneliti



RAIZA TUNISA
NIM : 14.1100.118

Mengetahui

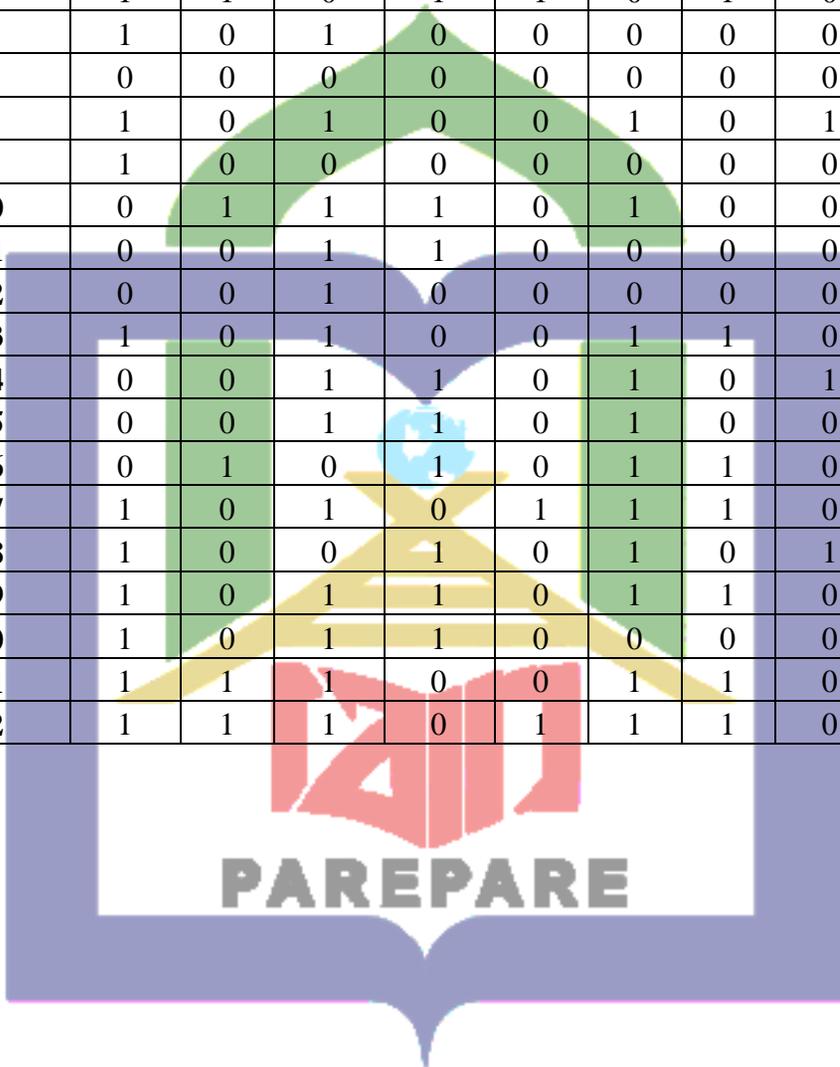
Kepala SMP 3 Mallusetasi



Drs. HAWAN HAMING, M.Pd
NIP. 19680804 199412 1 007

LAMPIRAN 2

Responde n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1
3	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
4	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1
5	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0
6	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
8	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
9	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
10	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
11	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
12	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
13	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0
14	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0
15	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
16	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1
17	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0
18	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1
19	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1
20	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
21	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0
22	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1



JUMLAH	15	8	16	11	6	14	11	3	5	11	8	5	11	12
Mp	13	14.8 8	12.50	12.73	16.5 0	13.6 4	14.6 4	11.33	8.40	14.1 8	11.25	15.6 0	14.6 4	12.67
Mt	11.95	11.9 5	11.95	11.95	11.9 5	11.9 5	11.9 5	11.95	11.95	11.9 5	11.95	11.9 5	11.9 5	11.95
St	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11
P	0.68	0.36	0.73	0.50	0.27	0.64	0.50	0.14	0.23	0.50	0.36	0.23	0.50	0.55
Q	0.32	0.64	0.27	0.50	0.73	0.36	0.50	0.86	0.77	0.50	0.64	0.77	0.50	0.45
r hitung	0.372	0.53 7	0.217	0.188	0.67 7	0.54 3	0.65 2	- 0.060	- 0.469	0.54 2	0.130	0.48 1	0.65 2	0.190
t hitung	1.79	2.85	0.99	0.86	4.11	2.89	3.85	-0.27	-2.37	2.88	-0.58	2.45	3.85	0.86
t tabel	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09
Criteria	Invali d	Vali d	Invali d	Invali d	Vali d	Vali d	Vali d	Invali d	Invali d	Vali d	Invali d	Vali d	Vali d	Invali d
JUMLAH	15	8	16	11	6	14	11	3	5	11	8	5	11	12
P	0.68	0.36	0.73	0.50	0.27	0.64	0.50	0.14	0.23	0.50	0.36	0.23	0.50	0.55
Q	0.32	0.64	0.27	0.50	0.73	0.36	0.50	0.86	0.77	0.50	0.64	0.77	0.50	0.45
Pq	0.22	0.23	0.20	0.25	0.20	0.23	0.25	0.12	0.18	0.25	0.23	0.18	0.25	0.25

15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	skor total
1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	14
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	21
0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	11
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	20

0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	13
1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	9
0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	6
0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	10
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	6
0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	14
1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9
0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	5
1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	15
0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	11
0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	9
1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	14
1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	15
1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	13
1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	12
1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	10
0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	10
1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	16
13	9	10	4	15	7	7	6	18	14	12	12	
13.38	13.67	14.60	9.75	12.67	15.71	12.57	14.17	12.44	13.50	12.42	13.67	
11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	11.95	
4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	4.11	
0.59	0.41	0.45	0.18	0.68	0.32	0.32	0.27	0.82	0.64	0.55	0.55	
0.41	0.59	0.55	0.82	0.32	0.68	0.68	0.73	0.18	0.36	0.45	0.45	
0.418	0.347	0.587	-0.253	0.254	0.625	0.103	0.329	0.253	0.497	0.123	0.456	

PAREPARE

INSTITUTE PAREPARE

ARY OF STATE OF ISLAMIC

2.06	1.65	3.25	-1.17	1.17	3.58	0.46	1.56	1.17	2.56	0.55	2.29
2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09	2.09
Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Valid
13	9	10	4	15	7	7	6	18	14	12	12
0.59	0.41	0.45	0.18	0.68	0.32	0.32	0.27	0.82	0.64	0.55	0.55
0.41	0.59	0.55	0.82	0.32	0.68	0.68	0.73	0.18	0.36	0.45	0.45
0.24	0.24	0.25	0.15	0.22	0.22	0.22	0.20	0.15	0.23	0.25	0.25



MINISTRY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN 3 : ANALISIS DESKRIPTIF

A. Tabel distribusi frekuensi pre-tes kelas kontrol

R = nilai max- nilai min

$$r = 73 - 27 = 46$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } N$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } 24$$

$$K = 1 + 3.3 \cdot 1.38$$

$$K = 5.554$$

$$I = \frac{r}{k} = \frac{46}{5.554} = 8.282$$

INTERVAL	F	Batas kelas	
		B.bawah	B.atas
27-34	2	26.5	34.5
35-42	4	34.5	42.5
43-50	7	42.5	50.5
51-58	7	50.5	58.5
59-66	3	58.5	66.5
67-74	1	66.5	74.5
JUMLAH	24	279	327

B. Tabel distribusi frekuensi pos-tes kelas kontrol

R = nilai max- nilai min

$$r = 91 - 36 = 55$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } N$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } 24$$

$$K = 1 + 3.3 \cdot 1.38$$

$$K = 5.554$$

$$I = \frac{r}{k} = \frac{55}{5.554} = 9.902$$

INTERVAL	F	Batas kelas	
		B.bawah	B.atas
36-45	5	35.5	45.5
46-55	5	45.5	55.5
56-65	7	55.5	65.5
66-75	4	65.5	75.5
76-85	2	75.5	85.5
86-95	1	85.5	95.5
JUMLAH	24	363	423

C. Tabel distribusi frekuensi pre-tes kelas eksperimen

R = nilai max- nilai min

$$r = 73 - 27 = 46$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } N$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } 24$$

$$K = 1 + 3.3 \cdot 1.38$$

$$K = 5.554$$

$$I = \frac{r}{k} = \frac{46}{5.554} = \mathbf{8.282}$$

INTERVAL	F	Batas kelas	
		B.bawah	B.atas
27-34	1	26.5	34.5
35-42	4	34.5	42.5
43-50	8	42.5	50.5
51-58	7	50.5	58.5
59-66	3	58.5	66.5
67-74	1	66.5	74.5
JUMLAH	24	279	327

D. Tabel distribusi frekuensi pos-tes kelas eksperimen

R = nilai max- nilai min

$$r = 100 - 55 = 45$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } N$$

$$K = 1 + 3.3 \text{ Log } 24$$

$$K = 1 + 3.3 \cdot 1.38$$

$$K = 5.554$$

$$I = \frac{r}{k} = \frac{45}{5.554} = \mathbf{8.102}$$

INTERVAL	F	Batas kelas	
		B.bawah	B.atas
55-62	2	54.5	62.5
63-70	4	62.5	70.5
71-78	7	70.5	78.5
79-86	6	78.5	86.5
87-94	4	86.5	94.5
95-102	1	94.5	102.5
JUMLAH	24	447	495

LAMPIRAN 4 SKOR BUTIR ITEM

No. Responden	SKOR UNTUK BUTIR ITEM PRE-TEST KELAS KONTROL											SKOR	COMPERSI NILAI TINGGI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	73
2	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	27
3	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	5	45
4	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4	36
5	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	7	64
6	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	5	45
7	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	6	55
8	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	64
9	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	5	45
10	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	3	27
11	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	55
12	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	5	45
13	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6	55
14	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4	36
15	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	4	36
16	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	6	55
17	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	5	45
18	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	6	55
19	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	55
20	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	45
21	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	7	64
22	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	55
23	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	5	45
24	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	4	36

LAMPIRAN 4 SKOR BUTIR ITEM

No. Responden	SKOR UNTUK BUTIR ITEM POS TES KELAS KONTROL											SKOR	COMPERSI NILAI TINGGI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	82
2	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	36
3	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	6	55
4	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	5	45
5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9	82
6	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	6	55
7	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	7	64
8	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	8	73
9	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	7	64
10	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	4	36
11	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	8	73
12	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	64
13	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	73
14	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	5	45
15	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	6	55
16	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	8	73
17	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	6	55
18	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	64
19	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	7	64
20	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	6	55
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	91
22	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	7	64
23	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	7	64
24	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	5	45

LAMPIRAN 4 SKOR BUTIR ITEM

No. Responden	SKOR UNTUK BUTIR ITEM PRE TEST KELAS EKPERIMEN											SKOR	COMPERSI NILAI TINGGI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	45
2	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	4	36
3	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	64
4	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	45
5	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	5	55
6	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	5	64
7	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	6	45
8	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	27
9	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7	55
10	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	45
11	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	8	55
12	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	6	36
13	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	36
14	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	55
15	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	4	45
16	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	7	55
17	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	5	55
18	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4	45
19	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	6	64
20	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	5	55
21	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	6	45
22	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4	36
23	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5	45
24	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	8	73

LAMPIRAN 4 SKOR BUTIR ITEM

No. Responden	SKOR UNTUK BUTIR ITEM POST TEST KELAS EXPERIMEN											SKOR	COMPERSI NILAI TINGGI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9	82
2	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	7	64
3	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	6	55
4	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	8	73
5	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	8	73
6	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	8	73
7	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	9	82
8	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	8	73
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	91
10	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	6	55
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	91
12	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9	82
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100
14	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	9	82
15	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	64
16	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	91
17	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	8	73
18	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	64
19	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	82
20	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	82
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	91
22	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7	64
23	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	8	73
24	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	8	73

LAMPIRAN 5 DATA GURU

NO	Nama Lengkap	Tugas Pokok/Mengajar	Ijazah Terakhir	
			Program Study/ Jurusan	Tahun
1	Drs. IHWAN HAMING, M.Pd	Plt. Kepala Sekolah	IPS SEJARAH/IKIP	1992
2	DR. SURAHMIN ADNA PANU, S.Pd, M.Pd	Guru IPA	MANAG. PEND/UNM	2015
3	Drs. H. MUHAMMAD SAID	Guru IPA	IPA BIOLOGI/ IKIP	1992
4	USMAN, S.Pd, M.Pd, Ph.D	Guru Bhs.Ingggris	MANAG. PEND/UTM	2016
5	Hj. JAKIAH, S.Pd	Guru Matematika	MATEMATIKA/UNTA D	2014
6	ASIATUHRAHMI, S.Pd, MM	Guru PKN	MANAG/YPUP	2013
7	Drs. MUHAMMAD	Guru PAI	PENDAIS/IAIN	1994
8	HERIADI, S.Pd	Guru Seni Budaya	SENI RUPA/IKIP	1998
9	MUNIRAH, S.S	Guru Bhs. Indonesia	SASTRA INDO/UNHAS	1997
10	HASMIDAR, S.Pd, MM	Guru Bhs. Daerah	MANAG/STIE YPUP	2013
11	DARLIAH, S.Pd	Guru Bhs. Inggris	BHS. INGGRIS/UMPAR	2014
12	FITRIANI, S.Pd	Guru BK	BK/STKIP MATAJANG	2010
13	NASARUDDIN, S.Pd, MM	Guru Bhs. Indonesia	MANAG/ STIE YPUP	2012
14	Hj. RUSNAINI, S.Sos	Tenaga	ILMU ADMINISTRASI	2004

		Administrasi		
15	MUHAMMAD DANIAL DAHLAN	Tenaga Administrasi	IPS	2000
16	MUHAMMAD SUHAEL	Tenaga Administrasi	IPS	2000



LAMPIRAN 7 DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK KELAS VII.1

NOMOR		NAMA	L / P	HARI/TANGGAL		
U R T	NIS			RABU		
				14/11 /2018	21/11/ 2018	28/11/ 2018
1		AHMAD RESKI	L	√	√	√
2		A.RESKI NUR	L	√	√	√
3		AHMAD YANI	L	√	√	√
4		AIDA SAHRA QURRAN AYYUNI	P	√	√	√
5		ANDI DZAKI	L	√	√	√
6		ASWARDI	L	√	√	√
7		FAUZAN	L	√	√	√
8		GUNAWAN	L	√	√	√
9		GUSNA	P	√	√	√
10		ILHAM	L	√	√	√
11		IZZA BADRINA	P	√	√	√
12		KHARISMA	P	√	√	√
13		MELANTRI ALFARESI	P	√	√	√
14		MELKI	L	√	√	√
15		MUH. RISWAN	L	√	√	√
16		RINDI ANTIKA	P	√	√	√
17		AIDIL SAPUTRA	L	√	√	√
18		DE ALY RISTA	L	√	√	√
19		FERDI	L	√	√	√
20		HASMA	L	√	√	√
21		HENRI KUDI	L	√	√	√
22		NUR AINI	P	√	√	√
23		NURFADILLAH	P	√	√	√
24		PUTRI	P	√	√	√

Keterangan

√ = Hadir

I = Izin

S = Sakit

A = Alpa

LAMPIRAN 7 : DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK KELAS VII.2

NOMOR		NAMA	L / P	HARI/TANGGAL		
U R T	NIS			SELASA		
				13/11 /2018	27/11/ 2018	04/12/ 2018
1		ALDI	L	√	√	√
2		ALFINA	P	√	√	√
3		ANDI ALIF GIBRAN	L	√	√	√
4		ARDIANSYAH	L	√	√	√
5		AYU NANDA	P	√	√	√
6		FEBRIANI	P	√	√	√
7		HAJRAH	P	√	√	√
8		HEIRIL	L	√	√	√
9		IBRAHIM	L	√	√	√
10		LUSI RAHMAWATI	P	√	√	√
11		MUH. ARBI	L	√	√	√
12		NASRIANI	P	√	√	√
13		NUR FADILLAH AWAL	P	√	√	√
14		NURMAH	P	√	√	√
15		RAHMA	P	√	√	√
16		RESKI ADITIYA	L	√	√	√
17		SURIADI	L	√	√	√
18		TIARA KARTIKA	P	√	√	√
19		ALVIAN	L	√	√	√
20		ARMAN	L	√	√	√
21		ALVIN	L	√	√	√
22		AQILA MUFTIYA	P	√	√	√
23		GITA SAFITRI	P	√	√	√
24		MUSDALIFAH	P	√	√	√

Keterangan

√ = Hadir

I = Izin

S = Sakit

A = Alpa



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
JURUSAN TARBIYAH DAN ADAB**

Alamat: Jl. AmalBakti No. 8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307,
Faksimile (0421) 2404

Po Box: 909 Parepare 91100 Web: www.iainparepare.ac.id Email:
info.iainparepare.ac.id

**INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN PROPOSAL SKRIPSI
SEBELUM DI UJICOBAKAN**

Nama Mahasiswa : **Raiza Tunisa**
Nim/Prodi : **14.1100.118 / Pendidikan Agama Islam**
Jurusan : **Tarbiyah dan Adab**
Judul : **Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament
Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama
Islam Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3
Mallusetasi**

Nama :
Kelas :
Waktu :

Jawablah soal berikut ini dengan memberikan tanda (X)

1. Menyapu muka dan kedua tangan sampai siku dengan tanah suci sebagai pengganti *wudu* atau mandi adalah...
 - a) Taharah
 - b) Mandi wajib
 - c) Istinja'
 - d) Tayamum
2. Taharah mengajarkan kepada kita agar selalu hidup...
 - a) Sederhana
 - b) Damai
 - c) Bersih
 - d) Tenang
3. Penyebab seseorang melakukan mandi wajib adalah...

- 
- a) Buang angin
 - b) Buang air kecil
 - c) Menyentuh alat kelamin
 - d) Mengeluarkan air mani
4. Apabila berhalangan untuk menggunakan air, mandi untuk menghilangkan hadas besar diganti dengan ...
- a) Mandi biasa
 - b) Tayamum
 - c) Ber-wudu
 - d) Mandi keramas
5. Apabila tidak terdapat air, maka bersuci untuk menghilangkan hadas kecil maupun besar cukup dengan tayamum, yaitu...
- a) Mengusap muka dan telinga dengan debu
 - b) Membasuh muka dan tangan dengan air
 - c) Mengusap muka dan kaki dengan debu
 - d) Mengusap muka dan tangan dengan debu
6. Berikut ini hal-hal yang di bolehkan bagi perempuan yang sedang haid kecuali...
- a) Berpuasa
 - b) Mendengarkan ceramah
 - c) Zikir dan beristigfar
 - d) Mendengar adzan
7. Najis di golongan menjadi macam
- a) 1
 - b) 3
 - c) 5
 - d) 7
8. Di bawah ini merupakan sebab dari hadats kecil, kecuali...

- a) Buang angin
 - b) Buang air kecil
 - c) Haid
 - d) Tertidur
9. Perhatikan pernyataan berikut ini.
- 1. Dalam perjalanan jauh
 - 2. Sudah masuk waktu shalat
 - 3. Dengan debu yang suci
 - 4. Tidak menggunakan air

Dari pernyataan di atas, manakah yang merupakan sebab diperbolehkannya bertayamum..

- a) 1, 2, dan 3
 - b) 1, 3, dan 4
 - c) 2, 3, dan 4
 - d) 1, 2, dan 4
10. Tata cara bersuci dari hadats besar adalah...
- a) Mandi
 - b) Istinja
 - c) Dibasuh dengan air
 - d) Wudhu
11. Hadats berasal dari kata "Al-Hadats" yang mengandung arti...
- a) Bersih
 - b) Suci
 - c) Kotor
 - d) Sakit
12. Media yang digunakan dalam bertayamum adalah...
- a) Kayu
 - b) Debu

- c) Kopi
- d) Air

13. Mandi junub merupakan cara bersuci dari hadats...

- a) Kecil
- b) Sedang
- c) Menengah
- d) Besar

14. Perhatikan tabel berikut.

A	Mukhaffafah	Sedang
B	Mutawassithah	Ringan
C	Mukhaffafah	Berat
D	Mughalazhah	Berat

Jenis najis berdasarkan tingkatannya di atas yang tepat adalah...

- a) A
- b) B
- c) C
- d) D

15. Media yang digunakan dalam bertayamum adalah...

- a. Kayu
- b. Debu
- c. Kopi
- d. Air

16. Sebab diwajibkan mandi junub bagi seseorang adalah, kecuali...

- 
- a) Meninggal dunia
- b) Berhubungan suami istri
- c) Buang air besar
- d) Nifas
17. Berikut ini yang termasuk rukun tayamum adalah...
- a) Niat
- b) Membasuh kaki
- c) Mengusap kepala
- d) Membasuh telinga
18. Mandi junub merupakan cara bersuci dari hadats...
- a. Kecil
- b. Sedang
- c. Menengah
- d. Besar
19. Air kencing bayi laki-laki yang belum pernah makan kecuali ASI, termasuk najis...
- a) Mughaladhah
- b) Ma'fu
- c) Mukhafafa
- d) Muthawasitah
20. Thaharah berarti bersuci, dua hal yang harus disucikan adalah...
- a) Hadas dan wudu
- b) Hadas dan najis
- c) Najis dan dosa
- d) Kotoran dan istinja
21. Najis menurut bahasa artinya...
- a) Sesuatu yang dianggap kotor
- b) Sesuatu yang harus di hindari

- c) Sesuatu yang harus di bersihkan
d) Sesuatu yang harus di hilangkan
22. Cara menyucikan najis mukhafafah adalah...
- a) Kencing bayi perempuan dibasuh dan kencing bayi laki-laki di percik
b) Dibasuh 7 kali kemudian salah satunya dengan debu
c) Baik kencing laki-laki atau perempuan cukup dengan di percik
d) Baik kencing laki-laki atau maupun perempuan cukup dibasuh dengan air, lalu dengan debu.
23. Darah, nanah termasuk najis...
- a) Besar
b) Kecil
c) Sedang
d) Kuat
24. Kaki ahmad menginjak kotoran ayam di jalan. Cara mensucikannya adalah...
- a) Cukup memercikkan air pada kotoran tersebut
b) Membasuh kotoran sampe hilang wujud, bau, dan rasanya
c) Membasuh 7 kali salah satunya dicampur debu
d) Dilap dengan kain basah
25. Seseorang melakukan mandi wajib karena sebab-sebab berikut ini kecuali...
- a) Hendak shalat ied
b) Hendak shalat jummat
c) Setelah haid dan nifas bagi perempuan
d) Berpuasa
26. Sesuatu yang mengharuskan seseorang mandi wajib untuk dapat melaksanakan shalat disebut...
- a. Hadats kecil
a) Najis
b) Hadats besar



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
JURUSAN TARBİYAH DAN ADAB**

Alamat: Jl. AmalBakti No. 8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307, Faksimile (0421) 2404

Po Box: 909 Parepare 91100 Web: www.iainparepare.ac.id Email: info.iainparepare.ac.id

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI (PRE-
TES DAN POS TES)**

Nama Mahasiswa : Raiza Tunisa
Nim/Prodi : 14.1100.118 / Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Adab
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi

**Nama :
Kelas :
Waktu :**

Jawablah soal berikut ini dengan memberikan tanda (X)

27. Taharah mengajarkan kepada kita agar selalu hidup...
 - e) Sederhana
 - f) Damai
 - g) Bersih
 - h) Tenang
28. Apabila tidak terdapat air, maka bersuci untuk menghilangkan hadas kecil maupun besar cukup dengan tayamum, yaitu...
 - e) Mengusap muka dan telinga dengan debu
 - f) Membasuh muka dan tangan dengan air
 - g) Mengusap muka dan kaki dengan debu
 - h) Mengusap muka dan tangan dengan debu
29. Berikut ini hal-hal yang di bolehkan bagi perempuan yang sedang haid kecuali...
 - e) Berpuasa
 - f) Mendengarkan ceramah
 - g) Zikir dan beristigfar
 - h) Mendengar adzan
30. Najis di golongan menjadi macam
 - e) 1
 - f) 3
 - g) 5

- h) 7
31. Tata cara bersuci dari hadas besar adalah
- a) Mandi
 - b) Istinja
 - c) Dibasuh dengan air
 - d) Wudhu
32. Media yang digunakan dalam bertayamum adalah...
- e) Kayu
 - f) Debu
 - g) Kopi
 - h) Air
33. Mandi junub merupakan cara bersuci dari hadats...
- e) Kecil
 - f) Sedang
 - g) Menengah
 - h) Besar
34. Berikut ini yang termasuk rukun tayamum adalah...
- e) Niat
 - f) Membasuh kaki
 - g) Mengusap kepala
 - h) Membasuh telinga
35. Taharah berarti bersuci, dua hal yang harus disucikan adalah...
- e) Hadas dan wudu
 - f) Hadas dan najis
 - g) Najis dan dosa
 - h) Kotoran dan istinja
36. Kaki Ahmad menginjak kotoran ayam di jalan. Cara mensucikannya adalah...
- e) Cukup memercikkan air pada kotoran tersebut
 - f) Membasuh kotoran sampai hilang wujud, bau, dan rasanya
 - g) Membasuh 7 kali salah satunya dicampur debu
 - h) Dilap dengan kain basah
37. Sesuatu yang mengharuskan seseorang mandi wajib untuk dapat melaksanakan shalat disebut...
- a) Hadats kecil
 - b) Najis
 - c) Hadats besar
 - d) Kotoran

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian penyusunan skripsi maka pada dasarnya di pandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan



TABEL III
NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

dk	α untuk uji dua pihak (two tail test)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
	α untuk uji satu pihak (one tail test)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSITITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE PAREPARE

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8 Sorong Kota Parepare 91132 ☎ (0421)21307
Po Box : Website : www.iainparepare.ac.id Email: tnto.iainparepare.ac.id

Nomor : B 3010 /In.39/PP.00.9/11/2018
Lampiran : -
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Daerah KAB. BARRU
Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. BARRU

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE :

Nama : RAIZA TUNISA
Tempat/Tgl. Lahir : SAMARINDA, 12 Juli 1996
NIM : 14.1100.118
Jurusan / Program Studi : Tarbiyah dan Adab / Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : DUSUN UJUNG, DESA CILELLANG, KEC. MALLUSETASI, KAB. BARRU

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah KAB. BARRU dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 3 MALLUSETASI"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Nopember** sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kiranya yang bersangkutan diberi izin dan dukungan seperlunya.

Terima kasih,

7 Nopember 2018

A.n Rektor

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga (APL)



Moh. Djunaidi



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU DAN TENAGA KERJA

Jl. Sultan Hasanuddin No. 42 Telepon (0427) 21662, Fax (0427) 21410 Kode Pos 90711

Barru, 09 November 2018

Nomor : 0616/18/BR/XI/2018/DPMPTSPK
Lampiran : -
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian.

Kepada
Yth. Kepala SMP Negeri 3 Mallusetasi
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Kemeterian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare Nomor : B 3010/In.39/PP/11/2018 tanggal 07 November 2018 perihal tersebut di atas, maka / Mahasiswa / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

N a m a : RAIZA TUNISA
Nomor Pokok : 14.1100.118
Program Study : Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
A l a m a t : Dusun Ujung, Desa Cilellang Kec. Mallusetasi Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 09 November 2018 s/d 20 Desember 2018, dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA
PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 3 MALLUSETASI

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan pertandingan-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu Dan Tenaga Kerja Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara untuk memberikan bantuan fasilitasi seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

a.n. Kepala Dinas,
Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan
Perizinan,


FATMAWATI LEBU, SE
Pangkat : Pembina, IV/a
NIP. 19720910 199803 2 008

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bupati Barru (Sebagai Laporan);
2. Kepala Bappeda Kab. Barru
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Barru
4. Wakil Rektor Bid. Akademik Dan Pengembangan Lembaga (APL)
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Peringatan;



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENDIDIKAN

SMP NEGERI 3 MALLUSETASI

Alamat : Topporeng Desa Nepo Kec. Mallusetasi Kab. Barru Tlp.
(0427)2324900 KP 90753

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421.3 / 135 / SMP.03 / MLTS / 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 3 Mallusetasi menerangkan bahwa:

Nama : RAIZA TUNISA
Tempat / Tanggal Lahir : Samarinda, 12 Juli 1996
NIM : 14.1100.118
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah

Benar telah melaksanakan Penelitian / Wawancara pada SMP Negeri 3 Mallusetasi mulai tanggal, 09 November sampai 21 Desember guna menyusun skripsi dengan judul: "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 3 MALLUSETASI" Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepadanya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Topporeng, 21 Desember 2018
Kepala Sekolah


Drs. IHWAN HAMING, M.Pd
NIP. 19680804 199412 1 007

LAMPIRAN 8 : DOKUMENTASI KELAS KONTROL



LAMPIRAN 8 : DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN



Lampiran 12

Biografi Penulis



Judul Skripsi: Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi. Nama lengkap Raiza Tunisa, lahir di Samarinda Provinsi Kalimantan Timur Jummat pada tanggal 12 Juli 1996, merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Peneliti lahir dari pasangan suami istri Bapak Ilham dan Hartati Malalleng. Penulis sekarang bertempat tinggal di Palanro kecamatan Mallusetasi Kabupaten Barru. Kemudian mulai pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2002 di Madrasah Ibtidaiyah DDI Ujung kecamatan Mallusetasi Kabupaten Barru, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Mallusetasi kelurahan Palanro kecamatan Mallusetasi kabupaten Barru pada tahun 2008, selanjutnya melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 4 Barru Kecamatan Mallusetasi kabupaten Barru pada tahun 2011. Dan peneliti menyelesaikan studinya di SMA Negeri 4 Barru pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare. Dengan mengambil jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2018 beralih menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Penulis melaksanakan kuliah pengabdian masyarakat di Desa Mundan, Kecamatan Masalle, Kabupaten Enrekang Sulawesi Selatan dan melaksanakan praktik pengalaman lapangan di SMP Negeri 5 Parepare.

Penulis mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir, yaitu **“Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi”**