

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan hidup suatu bangsa, selain itu pendidikan juga berfungsi untuk mengubah suatu bangsa dari keterbelakangan dan ketertinggalan dari bangsa-bangsa lain. Pendidikan yang bermutu terlahir dari proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu faktor terlaksananya proses pembelajaran berkualitas adalah pembelajaran siswa yang aktif. Dalam hal ini, peran guru sangat diharapkan bisa menciptakan situasi pendidikan atau pengajaran yang menstimulasi siswa aktif belajar, bukan hanya sekedar menjadi pihak pasif (penerima) belajar saja.

Seperti dijelaskan dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini 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 jawab¹.

¹ Deni Damayanti, *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Araska, 2014), hlm. 9.

Pendidikanpun tidak terlepas dari sumber pokok ajaran yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai tuntunan dan pedoman bagi umat telah memberikan garis-garis besar mengenai pendidikan seperti dijelaskan bahwasanya Allah akan meninggikan derajat bagi manusia yang senantiasa menuntut ilmu dan memiliki ilmu pengetahuan dengan pendidikan. Seperti dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفَسَّحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ^ط
وَ اِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ^ج
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “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”. (Al-Mujadilah: 11).

Pada akhirnya, gurulah yang dituntut untuk mampu memilih metode atau model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan bahan ajar sehingga siswalebih mudah memahami, mencerna, dan mengingat kembali bahan ajar yang disampaikan oleh guru².

Dalam sebuah model pembelajaran yang ideal, guru hendaknya menyiapkan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan mental siswa secara aktif melalui beragam

² Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern*, (Jogyakarta: Tunas Gemilang Press, 2013), hlm. 5.

kegiatan mengamati, bertanya/mempertanyakan, menjelaskan, berkomentar, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dan sejumlah kegiatan lainnya.

Di bawah ini juga dikemukakan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan model atau metode pembelajaran dan mengajar dalam perspektif Al-Qur'an yaitu dalam Surat An-Nahl ayat 125.

لَمْ يَهْدِ رَبُّكَ إِنَّا أَحْسَنُ هِيَ بِأَلَّتِي وَجَدَلَهُمُ الْحَسَنَةُ وَالْمَوْعِظَةُ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلٌ إِلَىٰ أَدْعُ
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُ وَهُوَ سَبِيلُهُ عَنْ ضَلَّ يَمْنَأُ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (Q.S. An-Nahl: 125).

Tersirat dalam surat An-Nahl (lebah) ayat 125 ini, dijelaskan prinsip-prinsip dalam implementasi metode penyampaian yaitu seperti; dakwah, pembelajaran, pengajaran, komunikasi dan sebagainya.

Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil adalah suatu pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau lainnya. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis atau teori-teori lain dijadikan pola pilihan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran³.

³ Ramayulis, *Metodologi PAI*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2010), hlm. 165.

Rendahnya motivasi belajar siswa salah satunya karena model atau metode pembelajaran yang dilakukan guru yang bersifat konvensional. Siswa lebih bersikap pasif dan selalu menunggu intruksi dari guru untuk mendengarkan dan mencatat saja, sedangkan pembelajaran akan kurang maksimal jika hanya intruksi yang dilakukan, sehingga perlu sebuah model pembelajaran yang menumbuhkan sikap aktif siswa, terutama dari segi hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di MTS Paradigma Palembang yang dilakukan pada bulan November 2014 lalu menyatakan bahwa; di lingkungan sekolah siswa di MTS Paradigma Palembang masih ada guru yang hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajar. Serta masih banyak ditemukan siswa yang hanya aktif mendengarkan penjelasan dari guru mereka ketika mengikuti kegiatan proses belajar mengajar pada mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits melalui metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru Al-Qur'an Hadits di MTS Paradigma Palembang kurang inovatif sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru Al-Qur'an Hadits tersebut. Tidak hanya itu, berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran di kelas siswa ada yang tidak bersemangat dan kurang termotivasi dalam belajar.

Cara mengajar atau metode mengajar yang digunakan oleh guru Al-Qur'an Hadits di MTS Paradigma Palembang sudah diterapkan dengan baik dan benar, namun masih terdapat banyak kekurangan ataupun kelemahan dalam efektifitas penerapan model pembelajaran guru Al-Qur'an Hadits tersebut. Penggunaan metode

pembelajaran oleh seorang guru Al-Qur'an hadits ini akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan demikian selain dapat meningkatkan hubungan dan kemampuan berkomunikasi antara guru dan siswa, metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru ini juga dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar dari seorang siswa.

Dari uraian diatas terlihat jelas bahwa masih ditemukan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTS Paradigma Palembang yang kurang memahami modalitas yang dimiliki oleh siswanya karena masih ada yang hanya menggunakan metode ceramah, dalam hal ini seharusnya guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Maka di sini peneliti ingin mencoba menerapkan metode *Team GameTurnament* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga judul penelitian yang dilakukan yaitu; **“Penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Turnament* untuk Meningkatkan AktivitasBelajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Tauhid Uluhiyyah dan Rububiyyah di MTS Paradigma Palembang”**.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan agar masalah yang dibahas lebih jelas dan mencegah uraian yang menyimpang dari masalah yang akan diteliti, serta tidak menimbulkan salah penafsiran. Maka penulis membatasi Penelitian ini hanya dalam konteksPenerapan Metode Pembelajaran *Team Games Turnament* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Tauhid Uluhiyyah dan Rububiyyah Di MTS Paradigma Palembang.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian kali ini, yaitu sebagai berikut;

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Team Games Turnamen* di MTS Paradigma Palembang?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *Team Games Turnamen* di MTS Paradigma Palembang?
3. Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa di MTS Paradigma sebelum dan sesudah diterapkan metode *Team game Turnamen*?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum diterapkannya metode *Team games Turnament* di MTS Paradigma Palembang.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa sesudah diterapkannya metode *Team games Turnament* di MTS Paradigma Palembang.
3. Untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa di MTS Paradigma sebelum dan sesudah diterapkan metode *Team game Turnament*

b. Kegunaan penelitian ini adalah :

Secara teoritis, penelitian yang dilakukan ini sebagai salah satu sarana untuk menambah pengetahuan pendidik di bidang metode pembelajaran yang

cocok dengan gaya belajar yang dimiliki oleh seorang siswa. Secara Praktis memiliki tiga manfaat utama yaitu;

1. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam pemilihan model pembelajaran yang baik.
2. Bagi guru, untuk menentukan model pembelajaran yang tepat.
3. Bagi masyarakat, untuk menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat mengenai metode *Team games Turnament*.

E. Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa tinjauan pustaka sebagai acuan pada kerangka berfikir dan sebagai sumber informasi penelitian yang pernah dilakukan. Beberapa tinjauan pustaka tersebut diantaranya adalah:

Sriwidati Endang dalam skripsinya yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Turnamen untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Palembang*”. Penelitian memperlihatkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournamen* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi kelas VIIIC SMP Negeri 1 Palembang.

Dwi Setyorini dalam skripsinya yang berjudul “*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa kelas VIII SMP Padmajaya*”, Hasil penelitian di atas

menjelaskan bahwa pada siklus 1 banyaknya siswa yang tuntas belajar dalam sub pokok bahasan menentukan besar sudut antara garis dan bidang dalam ruang dimensi tiga adalah 64,71, sedangkan pada siklus II banyaknya siswa yang tuntas belajar dalam sub pokok bahasan menentukan besar sudut antara dua bidang dalam ruang dimensi tiga adalah 82,35. Aktivitas siswa selama pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan mendapat penilaian dari observer sebesar 62,5 pada siklus I dan pada siklus II sebesar 82,29. Dalam analisis persentase skor rata-rata observer terdapat menunjukkan bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori baik untuk siklus I dan kategori sangat baik untuk siklus II. Aktivitas guru selama pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* secara keseluruhan mendapat penilaian dari observer sebesar 71,82 pada siklus I dan pada siklus II sebesar 83,33.

Nova Indriyanti dalam skripsinya yang berjudul "*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode Team Games Turnament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Memberikan Pelayanan Pada Pelanggan (Studi Pada Siswa Kelas X TKR 3 SMK YP Gajah Mada)*", Hasil penelitian di atas menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan baik dari aspek minat, perhatian, dan ketekunan dengan penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Turnament*. Persentase keberhasilan motivasi siswa dari aspek minat mencapai 90. Untuk aspek perhatian sebesar 89 dan aspek ketekunan sebesar 87.

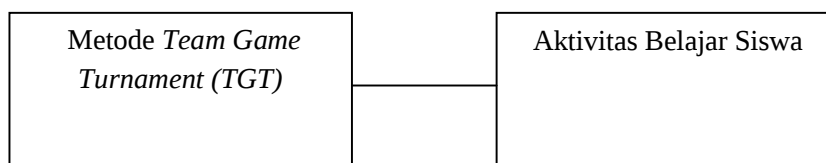
Dari tinjauan pustaka diatas persamaannya dengan penulis adalah sama-sama penelitian menerapkan metode pembelajaran *Team Game Turnament*, untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa dan untuk memotivasi siswa dalam belajar, sementara perbedaannya penulis dari segi mata pelajaran dan materinya, penulis mengambil pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi tauhid Uluhiyyah dan Rububiyah.

Dari tulisan diatas belum ada yang membahas secara khusus tentang penerapan Metode *Team Game Turnament* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. Hal ini yang menjadi motivasi penulis untuk mengkaji.

F. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian pokok, yaitu



G. Definisi Operasional

a. Penerapan Metode Team Game Turnament (TGT)

Dalam Kamus Bahasa Indonesia penerapan adalah pemasangan, pengenalan, perihal mempraktekkan.⁴ Sedangkan menurut beberapa ahli penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori atau metode dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

⁴Daryanto, *kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Apollo, 1997), hal 605

Secara etimologi metode berasal dari Bahasa Yunani “*Methodos*” kata ini terdiri dari dua kata : yaitu *metha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Metode artinya suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Metode *Team Game Turnament* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang diancam dalam pembelajaran kooperatif . Metode *Team Game Turnament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, metode pembelajaran *Team Game Turnament* merupakan metode kegiatan yang bisa digunakan untuk mengajarkan siswa biar aktif dan kritis dalam belajar.

Adapun Indikator Pelaksanaan Metode ini adalah:

1. Guru membagikan kelompok secara heterogen kepada siswa-siswa tersebut
2. Guru membagikan kertas atau materi yang akan diajarkan kepada siswa-siswi
3. Siswa diminta membaca atau berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk mempelajari materi tersebut

4. Setelah siswa mempelajarinya, guru menyuruh siswa mengambil nomor ke depan dengan masing-masing kelompok dan langsung menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil
5. Dalam menjawab soal ini siswa dituntut untuk mengumpulkan poin dalam permainan ini

b. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam usahanya untuk membuat perubahan dalam dirinya. Aktivitas siswa dapat di amati dengan menggunakan lembar observasi. Aktivitas belajar disini merupakan segala kegiatan yang di lakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memudahkan penelitian ini maka peneliti menyebutkan indikator aktivitas sebagai berikut :

1. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik.
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik.
3. Siswa membaca buku, ketika guru menyuruh untuk membacanya.
4. Siswa menulis materi yang telah di jelaskan guru dengan baik.
5. Siswa rajin bertanya kepada guru tentang materi yang belum di pahami.
6. Siswa aktif menjawab pertanyaan yang di ajukan guru, atau temanya.
7. Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- 8.

H. Kerangka Teori

1. Penerapan Metode *Team Game Turnament (TGT)*

Dalam Kamus Bahasa Indonesia penerapan adalah pemasangan; pengenalan perihal mempraktekkan.⁵ Sedangkan menurut beberapa ahli penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori atau metode dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Secara etimologi metode berasal dari kata Bahasa Yunani "*Methodos*". Kata ini terdiri dari dua kata : yaitu *metha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Metode artinya suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu.⁶

Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan *Team Game Turnament* mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format Instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, tehnik, dan genjer, maka *Team Game Turnament* umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam *Team Game Turnament* istilah tersebut biasanya berganti menjadi *Game Akademik*.

Robert E Slavin, menyarankan agar *Team Game Tutnament* diterapkan setiap minggu, sementara STAD dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir.

⁵Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Apollo, 1997), hlm. 605

⁶Akmal Hawi, *Kompetensi Guru PAI*, (Palembang : IAIN Raden Fatah Press, 2004), hal. 31

Lagi pula menurut Slavin, skor Turnamen yang diperoleh Team Game Turnamen bisa dimanfaatkan suru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok saat mereka menjalani proses STAD.⁷

Secara umum *Team Game Turnamen* sama dengan STAD kecuali satu hal: *Team Game Turnamen* menggunakan *Turnamen Akademik*, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil *Team* mereka dengan anggota *team* lain yang berkinerja *akademik* sebelumnya setara seperti mereka. *Team Game Turnamen* sangat sering digunakan dengan dikombinasikan STAD, dengan menambahkan *Turnamen* tertentu pada struktur STAD.

Team terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lain.⁸

Game, *Gamenya* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi

⁷ Miftahul Huda, *Cooperative Learning, Metode teknik dan Model Penerapan* (Jakarta: Pustaka pelajar, 2012), hal 116-117

⁸Slavin E. Robert, *Cooperative Learning teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005), hal. 163-166

di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Turnamen. *Turnamen* adalah sebuah struktur dimana *Game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah Guru memberikan prentai di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.⁹ Dalam buku Rusman Saco, dalam *Team Game Turnamen* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun Guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diseling dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Pertanyaan dalam *Team Game Turnamen* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan ang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya soal sulit untuk anak pinter, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pinter.

Team Game Turnamen adalah salah satu tipe pembelajaran Kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6

⁹*Ibid*, hal 163-166

orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.¹⁰

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnamen*, atau perbandingan permainan tim dikembangkan secara asli dalam buku Roberts E Slavin, David de Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. *Team Game Turnamen* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu Eksak, Ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. *Team Game Turnamen* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. secara runtut Implementasinya *Team Game Turnamen* terdiri dari 4 komponen utama, antara lain:

- 1) Presentasi Guru (sama dengan STAD)
- 2) Kelompok Belajar
- 3) Turnamen
- 4) Pengenalan Kelompok

Adapun langkah-langkah Pembelajaran *Team Game Turnamen*:

- a. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, alat/bahan
- b. siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap anggotanya 5 orang)
- c. guru mengarahkan aturan permainannya

adapun langkah-langkah sebagai berikut. Pada *Team Game Turnamen* siswa 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 ini mereka tidak dapat saling membantu.¹¹

2. Aktivitas Belajar

¹⁰Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2010) hal 224

¹¹*Ibid*, hal 83-84

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, aktivitas ialah kegiatan, kesibukan, kerja atau suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan disetiap kegiatan dalam suatu perusahaan.¹²

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹³ Belajar juga diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan pelatihan.¹⁴

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan diatas, maka proses belajar setidaknya memiliki beberapa ciri, yaitu:

a. Adanya Perubahan

Perubahan-perubahan ini merupakan suatu perubahan dari suatu periode waktu yang sulit ditentukan dengan pasti. Waktu yang dibutuhkan bisa sehari, seminggu, sebulan atau bahkan bertahun-tahun. Dalam perubahan ini menyangkut beberapa aspek, baik kognitif (berhuungan dengan intelektual), efektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), dan aspek psikomotor (berhubungan dengan keterampilan bertindak atau berbuat).

b. Adanya Perubahan yang Terjadi dalam Belajar

Perubahan yang terjadi dalam belajar ini diperlukan melalui proses latihan dan pengalaman seseorang yang melibatkan aspek fisik dan psikis,

¹²Tim Reality, *Kamus praktis Bahasa Indonesia*, (... Widya Com, 2008)

¹³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)

¹⁴ S. Nasution, *Didaktik Azaz Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara. 2008)

baik didalam ruangan tertentu seperti kelas, laboratorium, dan juga didalam lingkungan alamiah (alam terbuka).¹⁵

Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam usahanya untuk membuat perubahan dalam dirinya.

I. Hipotesis

Berdasarkan anggapan diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Ha: Penerapan metode *Team Game Turnament* berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Tauhid Uluhiyyah dan Rububiyyah di MTS Paradigma Palembang.

Ho: Penerapan metode *Team Game Turnament* tidak berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Tauhid Uluhiyyah dan Rububiyyah di MTS Paradigma Palembang.

J. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan

¹⁵Muhibbin Syah, Psikologi Dengan Pendekatan Baru, (Bandung : Remaja Rosada Karya, 2009) hlm. 89

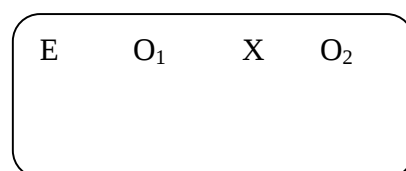
untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu,¹⁶ penelitian ini ada kelas yang diambil sebagai kelas perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelas yang satunya sebagai kelas perbandingan atau kelas kontrol.

2. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling berhubungan sebab akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen/kelompok perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan¹⁷.

Hasil penelitian ini merupakan rancangan eksperimen *Posstest-Only Control Design*. Dalam rancangan ini terdapat dua kelompok, kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan (X) disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Posstest-Only Control Design



¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2014), hlm. 107

¹⁷ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2005), hlm. 88.

Keterangan:

O₁ dan O₂ : Tes akhir untuk melihat kemampuan siswa pada kelas Eksperimen.

X : Penggunaan metode *Team Game Turnament*

O₃ dan O₄ : Tes akhir untuk melihat kemampuan siswa pada kelas Kontrol

E : Kelas eksperimen, yaitu kelas yang menerapkan metode *Team Game Turnament*.

K : Kelas Kontrol yaitu kelas yang tidak menerapkan metode *Team Game Turnament*.

3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya¹⁸. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIIMTS Paradigma Palembang berjumlah 90 siswa.

¹⁸*Ibid.*, hlm. 117

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.¹⁹ Adapun sampel di dalam penelitian ini dari tiga kelas dilakukan pengambilan dua kelas secara acak dan terpilih kelas VII Ayaitu kelas kontrol yang berjumlah 30 orang serta siswa kelas VII Byaitu kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang.

Tabel 1

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII A	16 siswa	14 siswi	30siswa
2.	VII C	13 siswa	17 siswi	30siswa
Jumlah		30 siswa	30 siswa	60 siswa

4. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

- 1) Data kuantitatif adalah data observasi terstruktur terhadap siswa yang menunjukkan angka atau jumlah. Yaitu, skor hasil selain itu data berupa jumlah guru, jumlah siswa, jumlah keadaan sarana dan prasarana di MTs Paradigma Palembang.
- 2) Data kualitatif adalah data dari hasil serangkaian observasi atau pengukuran yang terdapat dalam sampel tergolong dalam salah satu kelas-kelas yang tidak mungkin dapat dinyatakan dalam angka-angka. Data kualitatif dimaksudkan adalah proses belajar mengajar, pemanfaatan metode *Team Game Turnament* pada mata pelajaran Al-

¹⁹*Ibid*, hlm.118.

Qur'an Hadits Materi Tauhid Uluhiyyah dan Rububiyyah di MTs
Paradigma Palembang.

c. Sumber Data

- 1) Data primer berupa data yang dihimpun dari Siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian.
- 2) Data Sekunder berupa data yang diperoleh dari buku-buku, jurnal, dokumentasi dan pihak sekolah.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Sutris Hadi dalam buku Sugiyono mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.²⁰

Observasi ada dua macam yaitu

1) Observasi Terstruktur

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

2) Observasi tidak Terstruktur

²⁰*Ibid*, hlm. 203.

Observasi terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati.

Selanjutnya Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas atau proses belajar yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana proses mengajar yang dilakukan oleh guru dilakukan secara terstruktur, yaitu observasi yang dilakukan dengan kisi-kisi dan objek yang di observasi di beri skor atau nilai. Pada tahap ini peneliti menemui guru mata pelajaran yang bersangkutan yaitu Ibu Nasriyatilah S.Ag. dan berkonsultasi mengenai perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat sebanyak dua kali pertemuan dan lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti.

b. Wawancara

Dalam hal ini penulis mewawancarai kepala sekolah dan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTS Paradigma Palembang.

Adapun data yang diperlukan dengan menggunakan wawancara adalah data tentang:

- 1) Gambaran umum tentang MTS Paradigma Palembang.
- 2) Struktur organisasi.
- 3) Visi, misi dan tujuan.
- 4) Keadaan guru, karyawan dan siswa.
- 5) Sarana dan prasarana.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang objektif tentang kondisi di MTs Paradigma Palembang, letak geografis sekolah, struktur sekolah, keadaan siswa dan guru serta keadaan sarana dan prasarana serta dokumen yang berkenaan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Dalam hal ini peneliti membutuhkan dokumen latar belakang berdirinya MTS Paradigma Palembang, nama guru, jabatan dan mata pelajaran yang akan diajarkan, jumlah siswa dan struktur organisasi sekolah MTS Paradigma Palembang.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengambilan data pada komponen-komponen yang mendasarinya untuk mengungkapkan karakteristik dan strukturnya²¹.

Untuk mengetahui data akan digunakan rumus statistik, yaitu rumus Tes “t”. Rumus ini digunakan untuk mencari aktivitas belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *Team Game Turnamen*. Untuk menggunakan rumus “t” harus melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari Mean (M) dari masing-masing sampel dengan menggunakan rumus :

²¹Saipul Anwar, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Palembang: Refah Press, 2010), hlm. 121.

$$M_x = M' + i \left(\frac{\sum fx}{N} \right) \text{ dan } M_y = M' + i \left(\frac{\sum fy}{N} \right)$$

- b. Mencari Standar Deviasi (SD) masing-masing sampel dengan menggunakan rumus :

$$SD_x = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N} \right)^2} \text{ dan } SD_y = i \sqrt{\frac{\sum fy'^2}{N} - \left(\frac{\sum fy}{N} \right)^2}$$

- c. Mencari standar kesalahan mean masing-masing sampel dengan menggunakan rumus :

$$SE_{Mx} = \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \text{ dan } SE_{My} = \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}$$

- d. Mencari standar kesalahan perbedaan mean kedua sampel dengan menggunakan rumus:

$$SE_{Mx - My} = \sqrt{SE_{Mx}^2 + SE_{My}^2}$$

- e. Memasukkan ke dalam rumus Tes “t” yaitu:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SE_{Mx - My}}$$

K. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, terdiri atas :

Latar Belakang Masalah, Batasan masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Hipotesis, Kajian Pustaka, Kerangka Teoritis, Metode Penelitian, Teknik Analisis Data dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Pembelajaran Metode *Team Game Turnament* dalam meningkatkan Aktivitas Belajar siswa yang terdiri atas:

Landasan Teori. Bab ini berisikan pengertian metode *Team Game Turnament*, kelebihan dan kelemahan metode *Team Game Turnament*, pengertian aktivitas belajar, karakteristik, macam-macam, indikator aktivitas belajar.

Bab III Gambaran Umum Lokasi Penelitian, terdiri atas:

Sejarah singkat berdirinya sekolah tersebut, letak geografis, keadaan guru, siswa, proses belajar mengajar, struktur organisasi serta visi misi MTS Paradigma Palembang.

Bab IV Analisis Data, terdiri atas

Hasil Penelitian dan Pembahasan. Berisikan hasil Instrumen penelitian, penerapan metode *Team Game Turnament* terhadap aktivitas belajar siswa pada

mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Tauhid Uluhiyyah dan Rububiyyah di
MTS Paradigma Palembang.

Bab V Penutup, terdiri atas:

Kesimpulan dan Saran.