

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dapat dilihat, tingkah laku itu akan berbeda dari sebelum individu berada dikondisi belajar dan sesudah melakukan tindakan belajar. perubahan tersebut disebabkan oleh adanya sebuah pengalaman dan latihan. Perubahan ini bisa berhubungan dengan pengetahuan, sikap ataupun keterampilan.<sup>1</sup> Sedangkan komponen yang ada didalam suatu kegiatan belajar adalah sesuatu yang dipelajari oleh seorang individu, proses dari belajar, dan hasil dari proses belajar.

Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik untuk memberdayakan peserta didik baik di dalam kelas maupun diluar kelas.<sup>2</sup> Penekanan dalam proses belajar antara peserta didik dan pendidik bukan hanya penguasaan pengetahuan tetapi juga internalisasi tentang apa yang diajarkan, sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani, yang dapat dihayati dan dipraktekkan oleh peserta didik.

Setelah seseorang belajar, maka pada akhirnya menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar adalah sesuatu yang sangat penting dalam proses belajar. karna dengan adanya hasil belajar dapat menggambarkan tentang bagaimana siswa memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru.

---

<sup>1</sup> Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Moderen* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017),4.

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekola Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).

Menurut Endang sri wahyuningsih hasil belajar adalah hasil yang bisa dilihat atau ditunjukkan oleh siswa dengan cara perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar.<sup>3</sup>

Hasil belajar bisa dilihat dari skor yang diperoleh peserta didik dari hasil tes yang dilakukan. Menurut Nawawi dalam Susanto, hasil belajar adalah sebuah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari sebuah materi pelajaran yang ada di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.<sup>4</sup> Dengan kata lain nilai yang diperoleh peserta didik adalah suatu acuan dalam melihat seberapa optimalnya peserta didik dalam menerima pelajaran dari guru.

Melalui data yang peneliti peroleh dikelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti ada 10 siswa dari 29 siswa memperoleh nilai dibawah KKM, Artinya ada sekitar 30% dari 29 siswa yang mempunyai nilai kurang dari 75. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah.

SMP POMOSDA nganjuk merupakan sekolah berbasis asrama dimana siswanya bukan hanya berasal dari lingkungan sekitar sekolahan tersebut melainkan berasal dari seluruh daerah yang ada di Indonesia. Hal

---

<sup>3</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

<sup>4</sup> Susanto Ahmad, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) 8.

tersebutlah yang menyebabkan SMP POMOSDA Nganjuk memiliki banyak peserta didik dengan karakter yang berbeda-beda.

Menurut data yang peneliti dapatkan, strategi ataupun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dikelas, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk hanyalah satu yaitu metode ceramah. Menurut Siti Maesaroh didalam jurnal penelitiannya ia mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan media transformasi dalam pembelajaran, agar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran tercapai.<sup>5</sup> Metode yang bervariasi dan sesuai dengan situasi, kondisi dan kompetensi yang akan dicapai diharapkan akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Metode pembelajaran yang bervariasi dapat merangsang prestasi siswa salah satunya adalah metode *problem based learning*. Metode *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menarik, dengan pembelajaran ini siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan peserta didik, membuat peserta didik lebih mandiri dan percaya pada diri sendiri. Dalam *problem based learning* masalah adalah sebagai pemicu proses belajar peserta didik sebelum mereka mengetahui konsep formal. Peserta didik secara kritis mengidentifikasi informasi serta melakukan penyelidikan untuk menjawab permasalahan yang ada. Dalam *problem based*

---

<sup>5</sup> Siti Maesaroh, "Peranan Metode Pembelajaran terhadap minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2013): 150.

*learning* ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan berfikir kritis dan terampil untuk memecahkan sebuah permasalahan.<sup>6</sup>

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anna Primadoniati yang berjudul “Pengaruh metode pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam”, beliau mengatakan bahwa adanya sebuah pengaruh positif dalam penggunaan pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar PAI.<sup>7</sup> Dengan adanya pengaruh positif menandakan adanya pengaruh atau adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum dan sesudah penggunaan metode pembelajaran *problem based learning*. Dan menurut Zahra Humaira, metode pembelajaran *problem based learning* efektif dalam mata PAI, karena pada metode *problem based learning* terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran, dilihat dari skor dari *pretest* dan *posttest*.<sup>8</sup> Selain itu dengan adanya metode *problem based learning* siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran dan dapat lebih berfikir kritis dalam belajar. selain metode *problem based learning*, metode *problem based learning* juga juga dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajar.

Selain metode *problem based learning* metode *Teams Games Tournament (TGT)* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. metode *Teams Games Tournament (TGT)* adalah metode pembelajaran kooperatif

---

<sup>6</sup> Endang Titik Lestari, *Cara Meningkatkan Motivasi siswa Sekolah dasae* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

<sup>7</sup> Anna Primadoniati, “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam,” *Didkatika* 9, no. 1 (2020).

<sup>8</sup> Zahra Humaira, “Efektivitas Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Plus Nurul Aulia Cimahi,” *Posiding PAI* 4, no. 1 (2018).

yang mudah diterapkan di dalam kelas, metode ini juga dalam proses pembelajarannya melibatkan seluruh peserta didik tanpa melihat kemampuan tinggi, sedang dan rendahnya seorang peserta didik. selain itu mengajak peserta didik untuk menjadi tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Pembelajaran metode *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena di dalamnya peserta didik akan belajar secara berkelompok dan melakukan sebuah *games* dan *tournament* yang membuat peserta didik lebih bersemangat dan berminat dalam pembelajaran di dalam kelas. Menurut Robert yang dikutip Shoimin ada lima komponen yang terdapat pada metode *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu cara menyajikan kelas, pembentukan kelompok (*teams*), permainan (*games*), Kuis (*tournament*) dan penghargaan bagi kelompok (*reward*).<sup>9</sup> Metode *Teams Games Tournament (TGT)* bertujuan untuk belajar sambil bermain sehingga bisa membuat peserta didik lebih rileks dan bersemangat saat belajar selain itu menanamkan sikap tanggung jawab, jujur, Kerjasama dalam keterlibatan peserta didik dalam belajar.

Penelitian metode *Teams Games Tournament (TGT)* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh slamet Mamanda yang mengatakan bahwa metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar

---

<sup>9</sup> Shoimin A, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) 204.

peserta didik secara signifikan.<sup>10</sup> Selain itu menurut Bayu Kurniawan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh model TGT berbantu media *pinball* terhadap hasil belajar siswa” terdapat pengaruh yang signifikan terhadap menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, dengan metode ini peserta didik menjadi lebih aktif dalam pengembangan potensi yang ada pada peserta didik, selain peserta didik menjadi aktif juga dapat membuat peserta didik lebih mudah menerima materi yang ada pada pembelajaran.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa penting untuk meneliti tentang Efektivitas metode *Problem Based Learning* dan metode *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP POMOSDA Nganjuk.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas metode *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makanan dan

---

<sup>10</sup> Slamet Mamanda, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams GamesTournament dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Journal of Education Action Research* 2, no. 4 (2018): 7.

<sup>11</sup> Bayu Kurniawan, “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2019): 10.

Minuman yang Halal serta Bergizi” kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk?

2. Bagaimana efektivitas metode *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makanan dan Minuman yang Halal serta Bergizi” kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk?
3. Adakah perbedaan efektivitas metode *teams games tournament* dibanding metode *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makanan dan Minuman yang Halal serta Bergizi” kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk?

### C. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya, tujuan pada penelitian ini memiliki hubungan dengan rumusan masalah yang telah peneliti buat, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya efektivitas Metode Pembelajaran *Problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makanan dan Minuman yang Halal serta Bergizi” kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk.
2. Untuk mengetahui adanya efektivitas Metode *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam

dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan makan dan minum yang halal serta sehat” kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk.

3. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas metode *teams games tournament* dibanding metode *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makanan dan Minuman yang Halal serta Bergizi” dikelas kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap memiliki kegunaan untuk memperkaya teori tentang strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum. Selain itu memberikan kemudahan dalam memahami pelajaran pada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

2. Secara Praktis

- a. Bagi lembaga pendidikan

Dapat dijadikan sebagai acuan mencetak peserta didik yang cerdas dan berbudi luhur.

- b. Bagi guru

Bisa dijadikan acuan oleh guru pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya

fokus pada metode ceramah dan lebih meluaskan pengetahuannya terhadap metode-metode lain yang lebih bervariasi. Diharapkan dapat memberikan informasi bahwa ada metode-metode menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Bisa meningkatkan hasil belajar, dapat mengeksplorasi pengetahuannya dalam pembelajaran dan dapat dijadikan percobaan kemampuan peserta didik dalam memecahkan memahami suatu materi dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah difahami.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai wawasan atau literatur yang berkaitan dengan peningkatan hasil.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Memperhatikan kerangka berfikir diatas. Maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. **Ha :** metode *Problem Based Learning* (PBL) efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII B di SMP POMOSDA Nganjuk.  
**Ho :** metode *Problem Based Learning* (PBL) Tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII B di SMP POMOSDA Nganjuk
2. **Ha :** metode *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk

meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII A di SMP POMOSDA Nganjuk

**Ho :** metode *Teams Games Tournament* (TGT) Tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII A di SMP POMOSDA Nganjuk

3. **Ha :** Ada perbedaan keefektifitasan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dibanding metode *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk.

**Ho :** Tidak ada perbedaan keefektifitasan metode *Team Games Tournament* (TGT) dibanding metode *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk.

## F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar terhadap suatu hal yang dijadikan pijakan dan bertindak dalam melaksanakan suatu penelitian.<sup>12</sup> Penelitian ini tidak perlu adanya pembuktian tentang kebenaran yang diasumsikan, tetapi dapat langsung memanfaatkan hasil yang diperoleh. Adapun asumsi yang diajukan oleh peneliti yaitu bahwa dalam penelitian ini

---

<sup>12</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah STAIN Kediri* (Kediri: STAIN Kediri, 2014).

ada tiga variabel, antara lain Variabel  $X_1$  adalah Penerapan *problem based learning* yang dapat diukur melalui skala *pretest-posttest* dengan penerapan metode *problem based learning*, Variabel  $X_2$  adalah penerapan yang dapat diukur dengan skala *pretest-posttest* dengan penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan Variabel Y adalah efektivitas hasil belajar yang dapat diukur dengan hasil tes.

### G. Penegasan Variabel

Agar mudah dipahami, penelitian ini memberikan penjelasan-penjelasan berkaitan dengan istilah Variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini, antara lain :

#### 1. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

PAI dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang membahas terkait dengan agama islam. Materi “Hidup Sehat dengan Makanan dan Minuman yang Halal serta Bergizi” merupakan materi yang dibahas pada kelas VIII SMP. Materi tersebut menjelaskan tentang makanan yang halal serta bergizi untuk tubuh .

#### 2. Metode *Problem based Learning*

*Problem based learning* atau lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang mengutamakan keaktifan dan berfikir kritis peserta didik. pengalaman peserta didik merupakan hal yang penting dalam metode *problem based learning*. Dalam metode *problem based learning* siswa bisa lebih optimal dalam

pembelajaran dengan cara mengerjakan bersama-sama atau secara berkelompok. Dengan hal ini siswa dapat lebih memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis secara berkesinambungan.

### 3. Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Sebab dalam *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik tidak ada yang tidak aktif di dalam pembelajaran, peserta didik dengan kemampuan kelompok yang rendah ataupun atas bekerja sama menyelesaikan sebuah soal. Dengan begitu tidak ada siswa yang tidak aktif di dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini juga lebih mementingkan keberhasilan kelompok. Dan penghargaan yang didapatkan ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi pada setiap kelompok.

### 4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang dihasilkan dari usaha memperoleh kepandaian ataupun perubahan sebuah perilaku. Dalam hasil belajar perubahan ini berhubungan dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik pada peserta didik. Hasil belajar dapat dikatakan ideal apabila sudah memenuhi standart ketuntasan minimal pada materi pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik

## H. Penelitian Terdahulu

Melalui penelusuran yang dilakukan oleh peneliti dengan mencari *repository* yang telah disediakan oleh kampus-kampus atau Lembaga penerbitan jurnal ilmiah. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan langsung dengan penelitian yang akan teliti, yaitu :

1. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Anna Primadoniati yang berjudul “Pengaruh metode pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam”<sup>13</sup>. Variable yang ada pada penelitian ini adalah variabel bebas dan variable terikat. Variable bebas (X) adalah *problem based learning*, dan variabel terikatnya (Y) adalah peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam. Hasil belajar adalah hasil akhir atau nilai yang diperoleh pada pembelajaran. *Problem based learning* adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang membuat siswa lebih *open-ended* melalui stimulus dalam pembelajaran. Masalah yang disajikan pada siswa adalah masalah yang tidak jelas atau belum terdefiniskan sehingga siswa dapat lebih berminat dalam belajar dan dapat mengembangkan intelektual siswa dan juga memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dalam situasi kehidupan nyata. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester 2 SMPN 2 Ulaweng Kabupaten Bone tahun ajaran 2016/2017 . Sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII SDN SMPN 2 Ulaweng kelas VIII A dan VIII B. Instrument atau alat ukur dalam

---

<sup>13</sup> Anna Primadoniati, “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam,” *Didkatika* 9, no. 1 (2020): 21.

penelitian ini adalah observasi, kuasioner dan tes. Observasi yang digunakan untuk melihat situasi ataupun kondisi tempat penelitian. Kuasioner digunakan untuk melihat respon peserta didik tentang pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *problem based learning*. Sedangkan tes yang digunakan adalah pre tes dan post tes. Pengelolaan data atau analisis data menggunakan *Independent sample T-Test*. Dalam jurnal imiyah ini, dijelaskan bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal tersebut di ketahui dari nilai *post test* yang telah didapatkan kelompok eksperimen yaitu 81,82 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *post test* kelompok kontrol yaitu 71,42. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif dari penggunaan metode *problem based learning* terhadap hasil belajar PAI kelas VIII SMPN 2 Ulaweng Kabupaten Bone. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti dalam Efektivitas *problem based learning* dan *teams games tournemant* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP POMOSDA Nganjuk adalah variable , sampel, populasi, intrumen. Penelitian yang di lakukan oleh Anna Primadoniati adalah pengaruh metode pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan hasil belajar PAI, sedangkan variable X dari penelitian yang akan dilakukan adalah *Problem based learning* dan *teams games tournament*. Sampel dan populasi pada penelitian Anna Primadonati kelas VIII A sejumlah 23 siswa dan kelas

VIII B sejumlah 22 siswa di SMPN 2 Ulaweng. Sedangkan sampel dan populasi dari peneliti adalah 30 siswa kelas VIII A dan 30 siswa kelas VIII B di SMP POMOSDA Nganjuk. Dan instrumen yang digunakan pada penelitian Anna Primadoniati adalah obeservasi, kuasioner dan tes, sedangkan instrumen yang digunakan adalah tes.

2. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Vivin Nurul Agustin yang berjudul “Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui metode *problem based learning*”<sup>14</sup>. variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. Variabel bebas pada jurnal ilmiah ini adalah *problem based learning*, dan variabel terikat dari jurnal ilmiah ini adalah aktivitas dan hasil belajar. Hasil belajar adalah sebuah kemampuan siswa seperti kognitif, afektif dan psikomotorik yang di dapat ketika siswa mengikuti serangkaian pembelajaran. Sedangkan *problem based learning* adalah sebuah pembelajaran yang disajikan oleh guru berupa permasalahan yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata, selanjutnya siswa akan menjawab permasalahan tersebut agar siswa dapat menemukan pengetahuan yang baru. Instrumen pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran yang dilakukan berupa dua siklus dengan menggunakan lembar pengamatan kegiatan siswa. Dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh data berupa nilai siswa. Tes yang digunakan adalah tes formatif yang dilakukan pada akhir siklus I dan II. Sedangkan populasi

---

<sup>14</sup> Vivin Nurul Agustin, “PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL),” *Journal of Elementary Education* 2, no. 1 (2013).

yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Wanarejan Pemalang tahun ajaran 2011/2012. Untuk sampel yang digunakan adalah 51 siswa yang terdiri dari 21 siswa perempuan dan 30 siswa laki-laki. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Vivin Nurul Agustin adalah adanya peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan peformansi guru menggunakan *problem based learning*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Vivin Nurul Agustin dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul efektivitas *problem based learning* dan *teams games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP POMOSDA Nganjuk adalah dalam hal variabel, populasi, sampel. Variabel bebas yang digunakan peneliti adalah *problem based learning* dan *teams games tournemant* sedangkan variabel X yang digunakan oleh Vivin Nurul Agustin adalah *problem based learning*. Untuk populasi yang digunakan peneliti adalah seluruh siswa kelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk tahun 2020/2021 dan sampel yang digunakan adalah VIII A dan VIII B, sedangkan populasi penelitian yang dilakukan oleh Vivin Nurul Agustin adalah seluruh siswa IV SDN 01 Wanarejan Pemalang tahun ajaran 2011/2012. Untuk sampel yang digunakan adalah 51 siswa yang terdiri dari 21 siswa perempuan dan 30 siswa laki-laki.

3. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Ahmad Farisi, Abdul Hamid dkk yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap

kemampuan berfikir kritis dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep suhu dan kalor”.<sup>15</sup> Penelitian ini mempunyai dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya adalah pembelajaran *problem based learning*, sedangkan untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada konsep suhu dan kalor. *Problem based learning* adalah model pembelajar yang berpusat pada siswa, karna siswa akan diberikan sebuah masalah yang akan dianalisis jawabnya. Masalah yang disajikan adalah masalah yang secara nyata terjadi di kehidupan sehari-hari. Tujuan dari semua ini adalah melihat hasil yang di dapatkan siswa dari pembelajaran yang menggunakan metode *problem based learning*. Sedangkan untuk populasi yang digunakan adalah kelas VII SMP Negeri 1 Kaway XVI. Sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas VII A di SMP Negeri 1 Sewon, kelas VII B di SMP Negeri 1 Kaway XVI dan kelas VII C di SMP Negeri 1 Kaway XVI . Intrumen yang digunakan adalah tes. Analisis data yang digunakan adalah Uji-T. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Farisi, Abdul Hamid dkk adalah adanya pengaruh metode *problem based learning* terhadap kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa di buktikan dengan adanya nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 71,318 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 57,1. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Farisi, Abdul Hamid dkk dengan penelitian yang ber judul efektivitas *problem based learning* dan *teams*

---

<sup>15</sup> Ahmad Farisi dan Abdul Hamid, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP SUHU DAN KALOR,” *Jurnal Imiyah mahasiswa Fakultas Fisika* 2, no. 3 (2017).

*games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP POMOSDA Nganjuk adalah dari Variabel X, populasi, sampel. Variabel X yang digunakan oleh Ahmad Farisi, Abdul Hamid dkk adalah model pembelajaran *Problem based learning*, sedangkan variabel X yang digunakan peneliti adalah *problem based learning* dan *temas game tournament*. Untuk populasi yang digunakan oleh Ahmad Farisi, Abdul Hamid dkk adalah seluruh siswa SMP Negeri di kecamatan Sewo, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas VII B di SMP Negeri 1 Kaway XVI dan kelas VII C di SMP Negeri 1 Kaway XVI, lalu populasi yang akan diteliti oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk, dan untuk sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII A dan VIII B di SMP POMOSDA Nganjuk.

4. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Slamet Mamanda yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan menggunakan media kartu cetak untuk meningkatkan hasil belajar”. Penelitian ini mempunyai dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat, variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tourenament* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. *Teams games tourenament* adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan *tourenament* akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kemudian siswa bisa secara

langsung mengembangkan dan mengeksplorasikan pemikiran mereka dalam bentuk kerjasama. Untuk menambah daya tarik siswa tentunya akan dibantu dengan penggunaan media yang tepat. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul efektivitas *problem based learning* dan *teams games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP POMOSDA Nganjuk adalah dari variabel X, populasi, sampel. Variabel X dari penelitian Slamet Mamanda adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tourenament*, populasi yang di siswa kelas IV A SDN 1 Banjar Jawa, sedangkan sampelnya adalah 41 siswa terdiri dari 22 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki di kelas IV A SDN 1 Banjar Jawa. Sedangkan variabel X yang peneliti teliti adalah metode *problem based learning* dan metode *teams games tournament*, populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk dan sample yang di ambil adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa dan siswa kelas VIII B yang berjumlah 30 siswa.<sup>16</sup>

5. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Muhammad Surya Hamdani yang berjudul Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi.<sup>17</sup> Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa *temas games*

---

<sup>16</sup> Slamet Mamanda, "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan menggunakan media kartu acak untuk meningkatkan hasil belajar", *journal of education action research* 2, no 4 (2018)

<sup>17</sup> Muhammad Surya Hamdani, "Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada pembelajaran Tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi", *jurnal undiksha* 3, no.4 (2019), 15

*tourenament* adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam *teams games tournament* para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul Efektivitas *problem based learning* dan *teams games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP POMOSDA Nganjuk adalah variabel x, populasi dan sample. Variabel x dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani adalah *teams games tournament*, populasinya adalah kelas 5 SDN Koripan 01, sedangkan untuk samplanya adalah siswa 22 siswa. Sedangkan variabel X dari penelitian ini adalah *problem based learning* dan *teams games tournament*, populasinya yaitu seluruh siswa kelas VIII di SMP POMOSDA Nganjuk, sedangkan samplanya adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 anak dan siswa kelas VIII B yang berjumlah 30 anak.

6. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nasrudiin yang berjudul “Penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar bahasa inggris pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Bandar Baru”, dalam penelitian ini menjelaskan bahwa TGT atau *teams games tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa

menggairahkan semangat belajar dan mengandung pengetahuan.<sup>18</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nasrudiin dan peneliti adalah pada variabel X, populasi dan sample. Variabel X yang digunakan oleh Nasrudiin adalah *teams games tournament*, populasi yang diambil adalah seluruh kelas VIII dan sample yang digunakan adalah kelas VIII A dan B di SMP 1 Bandar Baru. Sedangkan variabel x yang digunakan oleh peneliti adalah *problem based learning* dan *teams games tournament*, populasi yang dimiliki adalah seluruh siswa kelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk dan sample dalam penelitian ini adalah kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa dan kelas VIII B yang berjumlah 30 siswa.

---

<sup>18</sup> Nasrudiin "Penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar bahasa inggris pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Bandar Baru", *jurnal sains riset* 9, no.1 (2019):60.