

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Sebuah interaksi yang dilakukan secara sadar oleh peserta didik yang berada di dalam atau di luar ruangan untuk meningkatkan sebuah kemampuan dapat ditentukan oleh hasil belajar. menurut Muhammad Afandi hasil belajar merupakan sebuah perubahan yang terjadi pada seseorang yang di sebabkan oleh proses belajar, perubahan kemampuan ini berupa kemampuan intelektual, kemampuan minat dan kemampuan keterampilan.¹ Perubahan kemampuan pada peserta didik ini dihapakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Menurut Nawawi, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.² Jadi rendah tingginya sebuah hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari skor yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran yang diajarkan. Menurut Made Wena hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan

¹ Muhammad afandi, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang: Unissuka Press, 2013).

² Susanto Ahmad, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) 8.

sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda.³ Jadi hasil belajar adalah pencapaian yang dihasilkan dari usaha memperoleh kepandaian dan perubahan tingkah laku. Keberadaan hasil belajar dapat mewakili tingkat kematangan peserta didik dalam proses belajarnya. Hasil belajar yang ideal yaitu hasil belajar yang sudah memenuhi standart ketuntasan minimal pada materi pelajaran yang diajarkan.

Menurut Benyamin S. Bloom yang dikutip oleh Titin Syahowiyah, hasil belajar dapat dikelompokkan dalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴ Didalam ranah kognitif terdiri dari penguasaan konsep, ide, pengetahuan, dan keterampilan intelektual. Didalam ranah afektif terdiri dari sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik terdiri dari keterampilan meyelesaikan tugas dan kemampuan bertindak.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan yang berhubungan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. hasil belajar dapat dikatakan ideal apabila sudah memenuhi standart ketuntasan minimal.

b. Dimensi Indikator Hasil Belajar

Peningkatan kemampuan yang lebih baik peserta didik dalam proses belajar ada tiga yaitu kemampuan kognitif, afektif dan

³ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: bumi aksara, 2012).

⁴ Titin Syahowiyah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Didkatika* 10, no. 2 (2016): 4.

psikomotorik menurut Benyamin Bloom dikutip oleh Darwis ada 3 hasil belajar yang ada pada peserta didik, yaitu :⁵

1. Kognitif

Kognitif merupakan kemampuan peserta didik yang berhubungan langsung dengan inteligensi. Inteligensi ini masih dibagi lagi menjadi beberapa aspek seperti pengetahuan, pemahaman, analisis, pengaplikasian, dan evaluasi.

2. Afektif

Dalam hal afektif sangat berhubungan dengan emosional, emisional yang di maksud disini seperti penilaian, karakteristik, penerimaan, respon dan lain sebagainya

3. Psikomotorik

Psikomotorik adalah kemampuan peserta didik dalam hal keterampilan yang melibatkan fungsi system syaraf, otot dan psikis. Psikomotorik ini terdiri dari pembiasaan, meniru, adaptasi kesiapan dan lain sebagainya.

- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang dapat menjadi suatu penyebab berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar. Banyak tokoh yang

⁵ Darwis, *Kesehatan Masyarakat dalam perspektif sosioantropologi* (Makassar: Sah Media, 2017).

menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam keberhasilan belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁶

Menurut Wasliman sebagai mana di kutip pada buku Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi siswa dalam hasil belajar merupakan sebuah hasil dari sebuah interaksi peserta didik, hal tersebut bisa berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar diri siswa.⁷ Perinciannya sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada pada diri peserta didik yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa. Faktor ini terdiri dari kecerdasan, minat, motivasi, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar dan lain sebagainya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri peserta didik. faktor ini terdiri dari keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan yang terjadi pada keluarga dapat juga menjadi pengaruh dari hasil belajar siswa, jika siswa memiliki keluarga yang perekonomian kurang, kedua orang tua sering bertengkar dan adanya kekerasan di dalam keluarga itu akan mempengaruhi kemampuan belajar atau hasil belajar peserta didik. Selain itu yang bisa menjadi faktor yang

⁶ Heronimus Delu Pingge, "Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar siswa Sekolah dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 2*, no. 1 (2016): 149.

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekola Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013),12.

dapat mempengaruhi hasil siswa adalah guru, dimana kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, memotivasi dan menyajikan suasana yang menyenangkan dan menarik juga mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua yaitu faktor internal seperti kesehatan badan, fisik ataupun mental, dan faktor eksternal peserta didik seperti keluarga, lingkungan sekitar, teman dan lain sebagainya.

d. Manfaat Hasil belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu perubahan perilaku atau kemampuan siswa yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah siswa melakukan proses belajar. pembelajaran dikatakan berhasil apabila adanya perubahan pada siswa setelah melakukan aktivitas yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru.

Perubahan menjadi lebih baik harusnya ditunjukkan sebagai hasil belajar, manfaat hasil belajar untuk⁸ : a). menambah pengetahuan peserta didik b). peserta didik yang sebelumnya belum paham dan mengerti menjadi lebih paham dan mengerti, c). mengembangkan keterampilan peserta didik, d). peserta didik dapat lebih menghargai sesuatu hal dari pada sebelum melakukan pembelajaran.

⁸ Edi Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan minat dan hasil belajar* (Sukabumi: Haura publishing, 2020).

Manfaat itu dapat dirasakan oleh peserta didik apabila guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang kreatif dan inovatif dalam pelaksanaannya, hingga siswa tergerak dan fokus dalam pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

2. *Problem Based Learning*

a. Definisi *Problem based Learning*

Salah satu model pembelajaran yang bisa mengasah keaktifan dan kemandirian peserta didik adalah model pembelajaran *problem based learning*. Dengan *problem based learning* peserta didik dan guru dapat bekerjasama dalam memahami sebuah materi. Dengan *Problem based learning* peserta didik betul-betul dioptimalkan dalam proses kerjasama kelompok yang terstruktur, sehingga siswa dapat mengembangkan, mengolah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.⁹

Menurut Sugiman Jailani, metode *problem based learning* adalah model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui masalah yang disajikan.¹⁰ Cara merangsang peserta didik dengan cara guru memberikan sebuah masalah kepada peserta didik, sebelum siswa mempelajari konsep atau materi yang berhubungan tentang masalah yang harus di selesaikan oleh siswa. Selanjutnya masalah inilah yang akan membuat rasa ingin

⁹ Putu Suardana, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tolak Peluru," *Jurnal Of Education Action Research* 3, no. 3 (2019): 271.

¹⁰ Sugiman Jailani, *Desain pembelajaran matematika untuk melatih higher order thinking skills* (Yogyakarta: UNY Press, 2018).

tahu siswa menjadi lebih besar untuk menyelesaikan masalah yang sudah disajikan oleh pendidik.

Problem based learning dalam buku pedoman PBL merupakan metodologi pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran sendiri dan untuk mengembangkan serangkaian keterampilan umum, bersamaan dengan pengetahuan konten yang relevan.¹¹

Problem based learning atau PBL merupakan pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat kepada peserta didik.¹² Didalam metode ini peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri, hal ini dilakukan guna untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier.

Dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dengan cara pemberian masalah yang berpedoman dan bertujuan untuk digunakan dalam pembelajaran adalah pengalaman siswa yang diperoleh dari lingkungan.

b. Peran Guru dan peserta didik dalam *Problem based learning*

¹¹ Made Budi Arsika, *BUKU PEDOMAN PROBLEM BASED LEARNING* (Denpasar: universitas Udayana, 2016).

¹² Hermawan Budi Santoso, "Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar dengan Problem based learning (PBL) pada Mata Pelajaeen Tune Up Motor Bensin kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun 2015/2016," *Jurnal Taman Vokasi* 5, no. 1 (t.t.): 40.

Dalam *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah guru dan peserta didik mempunyai peran satu sama lain. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam *problem based learning* ini, dengan adanya *problem based learning* ini guru diharapkan dapat menerapkan standart kompetensi pendidik. Standart kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Peran pendidik dalam pembelajaran sangatlah banyak antara lain adalah pendidik membagikan kelompok, merancang permasalahan yang akan disajikan ke peserta didik, menyediakan atau menyampaikan masalah yang akan dipecahkan oleh peserta didik, menuntun peserta didik kesumber yang dibutuhkan, memberikan pertanyaan, menanyakan kephahaman peserta didik, mendorong peserta didik mandiri, mendorong fungsi kelompok, menggali masalah dan pemecahan masalah, pendidik juga mempunyai peran sebagai evaluator bagi kinerja peserta didik.¹³

Peran siswa dalam proses belajar dengan menggunakan metode ini, antaranya adalah peserta didik dapat belajar lebih mandiri, dengan cara mencari, memilih dan menggunakan sumber yang tepat untuk memecahkan masalah yang sudah disajikan oleh pendidik, siswa

¹³ Imam Suwardi Wibowo, "Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018): 182.

menjadi mempunyai pendapat, gagasan dan pengetahuan yang baru.¹⁴ Metode PBL menjadikan siswa lebih bisa aktif dan dapat menyumbangkan ide dan gagasan ketika pembelajaran. Bukan hanya itu saja namun peserta didik bisa berkomunikasi dengan baik dan jelas baik secara langsung ataupun secara tertulis, dan dapat menambah kekompakan antar siswa.

c. Langkah-langkah *Problem based learning*¹⁵

1. Guru mengorientasikan peserta didik pada masalah.

Dalam proses ini pendidik menjelaskan tujuan dilaksanakan pembelajaran yang sedang berlangsung. Setelah itu menjelaskan sesuatu yang di butuhkan untuk pembelajaran, guru sebuah ilustrasi baik berupa fenomena, video, film ataupun cerita untuk menjelaskan permasalahan yang akan di pecahkan oleh peserta didik. guru meberikan motivasi untuk peseta didik untuk pecahan masalah.

2. Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti.

Pendidik membantu peserta didik membagi kelompok, mendefinisikan dan mengorganisasikan masalah yang sudah disajikan oleh guru kepada peserta didik.

¹⁴ David Esema, Evi Susari, dan Daniel Kurniawan, "PROBLEM-BASED LEARNING," *Satya Widya* 28, no. 2 (5 Desember 2012): 167, <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i2.p167-174>.

¹⁵ Nelfiyanti - dan Didi Sunardi, "PENERAPAN METODE PROBLEM BASED LEARNING DALAM PELAJARAN AL - ISLAM II DI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA," *SPEKTRUM INDUSTRI* 15, no. 1 (3 April 2017): 111, <https://doi.org/10.12928/si.v15i1.6185>.

3. Pendidik mendorong siswa untuk menyelidiki secara mandiri atau berkelompok.

Guru mengarahkan siswa guna siswa mendapatkan informasi yang baik serta melakukan eksperimen dan mencari penjelasan yang tepat untuk menjawab permasalahan yang sudah disajikan oleh peserta didik.

4. Peserta didik mengembangkan dan mempersentasikan hasil kerja mereka.

Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumen atau model-model yang dapat membantu mereka untuk mencari jawaban atas masalah yang sudah diberikan oleh guru kepada peserta didik.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Guru memberikan bantuan kepada siswa untuk melakukan refleksi ataupun evaluasi terhadap proses ataupun hasil yang siswa lakukan.

d. *Media Problem based learning*

Bukan hanya metode dalam pembelajaran yang penting dalam dunia pendidikan, media pembelajaran juga mempunyai peran yang cukup penting dalam proses pembelajar. Menurut Muhammad Yaumi media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan yang di desain dengan perencanaan yang tujuannya untuk menyampaikan sebuah

informasi dan interaksi.¹⁶ Peralatan ini bisa berupa buku tulis, modul, benda asli, video, audio, audio-visula, multimedia ataupun web. Peralatan tersebut harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru kepada peserta didik. media pembelajaran dibuat untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan. Bukan hanya itu saja, media belajar juga bisa digunakan sebagai bahan interaksi antara siswa dan guru, atau antar siswa.

Dengan ini, media akan digunakan peneliti dalam pembelajaran *problem based learning* adalah buku paket, buku tulis, bolpoin, dan video. Dengan menggunakan media video dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menyerap materi yang melibatkan indra pengelihatan dan indra pendengaran. Bukan hanya itu media video dalam pembelajaran PBL dapat mendorong peserta didik untuk bisa menganalisis, berfikir kritis terhadap tayangan yang ada pada media video.

e. Karakteristik *Problem Based Learning*

Problem based learning merupakan metode yang disiapkan untuk siswa mampu menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. *Problem based learning* mempunyai banyak sekali kriteria, kriteria tersebut yaitu sebagai berikut :¹⁷

¹⁶ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018).

¹⁷ Rusman, *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 336.

1. Permasalahan menjadi kunci yang utama
 2. Masalah yang nyata namun tidak terstruktur merupakan masalah yang akan di angkat dalam *problem based learning*.
 3. Permasalahan yang Persepektif ganda yang dibutuhkan.
 4. Pengarahan diri sesuatu yang penting dalam belajar.
- f. Keunggulan *Problem based learning*

Problem based learning mempunyai keunggulan dalam pembelajaran, kelebihanannya antara lain :¹⁸

1. Dalam pembelajaran *problem based learning* siswa belajar mandiri untuk memecahkan permasalahan yang sudah disajikan oleh pendidik.
2. Dengan *problem based learning* siswa mempunyai kemampuan pemahaman lebih tinggi dari sebelumnya dan peserta didik dapat mengembangkan ketrampilan yang dimiliki siswa ketika di dalam pembelajaran.
3. *Problem based learning* juga dapat mengembangkan kemampuan interpersonal peserta didik.
4. *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan fleksibel yang akan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.
5. Dengan *PBL* siswa bisa meningkatkan kekompakan dan kontak antar siswa sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan siswa.

¹⁸ Sitti Rahma Yunus dan Aunillah Insani, "Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik," 2017, 14.

g. Kekurangan *Problem based Learning*

Sebuah metode pasti ada kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran, tidak terkecuali metode *problem based learning* ini. Kelemahan dari *problem based learning* antara lain adalah :¹⁹

1. Menghabiskan banyak waktu dalam menyelesaikan masalah.
2. Cukup banyak mengeluarkan biaya .
3. Membutuhkan guru yang kreatif dan terampil.
4. Memadainya fasilitas yang ada.
5. Siswa yang mudah menyerah, tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan akan agak kesulitan.
6. Sulit melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams game tournament atau yang dikenal dengan TGT merupakan metode pembelajaran yang mengikut sertakan seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tanpa melihat status ataupun tingkat pengetahuan seorang peserta didik.²⁰ Selain itu peserta didik dapat belajar bersama dalam suasana yang bahagia, nyaman dan menarik keingin tahaun siswa.

¹⁹ Naf'an Tarihoran Ade Adriadi, "Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Motivasi siswa terhadap hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Ciruas-Serang," *Jurnal Kajian Keislaman*, 3, no. 2 (2 Juli 2016),19.

²⁰ 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)h 7.

Tujuan dari metode *Teams Games Tournament (TGT)* dirancang adalah agar peserta didik rileks saat pembelajaran berlangsung selain itu juga dapat menanamkan jiwa tanggung jawab, kejujuran, Kerjasama dan keterlibat seluruh peserta didik dalam belajar.²¹ Pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran yang dapat membuat siswa nyaman dalam proses belajar, hal ini dikarenakan peserta didik akan di ajak membuat beberapa kelompok dan diajak untuk belajar, bermain dan *bertournament* yang dimana hal ini akan membuat peserta didik bersemangat, nyaman dan mudah untuk memahami pembelajaran.

Menurut Robert slavin dalam Ratieh Widhiastuti *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan metode yang menghubungkan antara kerjasama tim belajar dengan kompetisi tim, dan dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran yang beragam fakta, konsep dan ketrampilan.²² Dimana dalam metode ini peserta didik diharapkan untuk aktif dalam proses pembelajaran tanpa melihat kemampuan individu yang ada dalam pembentukan kelompok dan tugasnya sama yaitu sama-sama saling bergotong royong dalam penyelesaian tugas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan metode digunakan untuk menambah

²¹ Chandra Ertikanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016) h 101.

²² Ratieh Widhiastuti, "TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR," 2014, 9.

keaktifan, kenyamanan dan meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cara pembentukan kelompok yang didalamnya peserta didik akan diajak untuk belajar, bermain dan *bertournamen*. Bukan hanya itu, bagi kelompok yang mendapatkan poin dari *tournament* yang dilakukan akan mendapatkan hadiah/*reward* dari guru.

b. Langkah-langkah *Teams Games Tournament (TGT)*

Dalam metode *teams games tournament* terdapat lima Langkah-langkah yang dapat dilakukan antara lain²³ :

Tabel 2.1 Langkah-langkan metode *problem based learning*

1.	Penjelasan Materi	Guru memberikan gambaran atau penjelasan terkait materi yang dipelajari dan peserta didik memperhatikan penjelasan dengan seksama. Penjelasan dilakukan guna siswa paham terhadap pembelajaran yang dilakukan.
2.	Belajar Kelompok	Peserta didik dibagi menjadi 4-5 kelompok kecil yang didalam kelompok tersebut mempunyai pengetahuan, <i>gender</i> , kebiasaan yang berbeda.
3.	<i>Games</i>	Siswa yang berada di dalam kelompok bekerjasama dan di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran.
4.	<i>Tournament</i>	Salah satu atau semua siswa didalam kelompok untuk bertanding dengan anggota kelompok lain dan memberikan kontribusi nilai terhadap kelompok mereka.
5.	Penghargaan kelompok	Penghargaan terhadap tim yang dapat mencapai skor sesuai kriteria.

²³ Rafika Rahmawati, "Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi," *Jurnal Pendidikan Khusus JPK* 14, no. 2 (2018): 6.

c. Ciri-ciri metode *Teams Games Tournament (TGT)*

Metode *Teams Games Tournament* memiliki ciri-ciri tertentu yaitu²⁴ :

1. Didalam kelompok-kelompok kecil peserta didik belajar.

Peserta didik dibagi menjadi 4-5 kelompok kecil, peserta didik yang ada pada setiap kelompok mempunyai perbedaan kemampuan, jenis kelamin dan suku. Kelompok kecil ini menjadikan peserta didik bisa saling bekerja bersama, saling membantu dan menumbuhkan rasa kebersamaan antar peserta didik.

2. *Games Tournament*

Dalam permainan peserta didik akan bermain bersama-sama dan berada pada kelompoknya masing-masing, dan guru akan memberikan petunjuk *tournament*. Peserta didik akan diperlihatkan sebuah *spinerwheel* yang didalamnya ada soal yang harus dipecahkan dengan cara berebut untuk memecahkan/menjawab soal yang ada didalamnya.

Bila guru memutar *spinerwheel* peserta didik akan berkata stop dan jarum akan memperlihatkan soal yang harus dipecahkan pada setiap kelompok, setelah itu guru akan membacakan soal atau masalahnya setiap kelompok berebut menjawabnya dengan cara mengacungkan tangan. Bila kelompok benar menjawab pertanyaan

²⁴ Yuni Gayatri, "Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi," *Disaktis* 8, no. 3 (2009): 61.

maka akan mendapatkan point, bila tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain.

3. Penghargaan Kelompok

Sebelum pemberian penghargaan atau hadiah langkah pertama yang dilakukan adalah melihat skor akhir dari setiap kelompok. Cara yang dapat digunakan untuk melihat skor akhir dengan cara menjumlah semua skor yang didapatkan oleh setiap kelompok.

d. Media Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan belajar mengajar di dalam maupun diluar kelas.²⁵ Peralatan yang digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi dalam pembelajaran bisa seperti spidol, papan tulis, buku tulis, audio, audio-visual dan lain sebagainya. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas yang akan diberi sebuah informasi atau pembelajaran.

Dengan hal ini, Maka media yang akan digunakan dalam metode *Teams Games Tournament* adalah media *spinerwheel* dan cocok kata. Dimana *spinerwheel* dan cocok kata ini digunakan untuk mempermudah penyampaian dan pemahaman peserta didik terhadap

²⁵ Nurmasa Atapukang, "Kreatif membelajarkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai solusi dalam berkomunikasi," *Jurnal Media Komunikasi Geografi* 17, no. 2 (2016): 47.

materi pokok yang menjadi pembahasan. Media *spinerwheel* adalah media yang dapat mendorong peserta didik untuk ikut serta dalam sebuah kegiatan pembelajaran dengan menyelesaikan permasalahan berupa soal ataupun pertanyaan dalam sebuah pembelajaran yang sudah disajikan.²⁶ Dengan media ini juga peserta didik dapat melatih panca indra mereka. Bukan hanya itu, dengan media ini peserta didik bisa menjadi lebih bersemangat, nyaman dan memiliki pemahaman terhadap materi.

e. Keuntungan atau kelebihan dari *Teams Games Tournament (TGT)*

Sebuah metode dibuat dan dapat digunakan pasti karna mempunyai keuntungan ataupun kelebihan dalam pembelajaran yang ada dikelas, keuntungan atau kelebihan *Teams Games Tournament (TGT)* antara lain²⁷ :

1. Peserta didik cenderung mempunyai kebebasan untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapatnya.
2. Peserta didik cenderung mempunyai percaya diri yang tinggi.
3. Kecil kemungkinan adanya peserta didik mengganggu ketika pembelajaran berlangsung.
4. Bertambahnya motivasi belajar peserta didik.
5. Peserta didik mempuny
6. ai pemahaman yang lebih terhadap materi pokok pembahasan.

²⁶ Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu," *Jurnal Lisanan Arabiyah* 4, no. 2 (2020): 162.

²⁷ Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, "Meningkatkan Pemahaman Konsep siswa melalui Teams Games Tournament," *SOSIO DIDAKTIKA* 5, no. 1 (2018): 18.

f. Kelemahan metode *Teams Games Tournament (TGT)*

Metode *Teams Games Tournament (TGT)* bukan hanya mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yang ada, namun juga mempunyai kelemahan dalam pembelajaran, kelemahan *Teams Games Tournament (TGT)* antara lain adalah²⁸ :

1. Sering kali ada peserta didik yang tidak ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kurangnya waktu yang digunakan untuk metode *Teams Games Tournament (TGT)*
3. Bila guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik kemungkinan terjadinya kegaduhan besar.

g. Analisis *Problem based learning (PBL)* dan *Teams Games Tournament (TGT)*

Tabel 2.2 Analisis *problem based learning* dan *teams games tournament*

No.	Kategori	<i>Problem Based Learning</i>	<i>Teams Games Tournament</i>
1.	Pengertian	<i>Problem based learning</i> adalah sebuah pembelajaran yang mengandung permasalahan yang berhubungan dengan dunia nyata, metode ini	<i>Teams Games Tournament</i> adalah sebuah metode yang mengajak siswa untuk belajar, bermain dan berturnamen, Dengan cara menggunakan

²⁸ Nasruddin, "Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru," *Jurnal Sains Riset* 9, no. 1 (2019): 4.

		dapat meningkatkan keterampilan berfikir, keterampilan menyelesaikan masalah dan keterampilan intelektual. ²⁹	pertanyaan kepada siswa yang sudah dibagi dalam beberapa kelompok tanpa melihat setara yang ada pada siswa dan setelah itu siswa akan diberikan point apabila salah satu kelompok bisa menjawab dengan benar, bagi kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan <i>reward</i> ³⁰
2.	Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap orientasi. 2. Tahap mengorganisasi. 3. Tahap membimbing siswa dalam mengerjakan tugas. 4. Tahap pengembangan dan penyajian hasil. 5. Tahap analisis dan evaluasi.³¹ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fase Persentasi Materi 2. Pembentukan kelompok 3. <i>Games</i> 4. <i>Tournamen</i> 5. Penghargaan kelompok³²
3.	Media	Video	<i>Spinerwheel</i>
4.	Ciri khas	Pembelajarannya bertitik berat pada permasalahan di dunia nyata.	Membuat belajar lebih menyenangkan dengan cara bermain dan ber <i>tournament</i> .

²⁹ Endang Sri Suyati, "Problem Based Learning dengan Strategi Pembelajaran Aktif di SMAN 3 Palang Karaya," *Anterior Jurnal* 16, no. 2 (2017): 110.

³⁰ Laila Apriliani Rahmat, "Meningkatkan Pemahaman Konsep siswa melalui Teams Games Tournament."

³¹ Iyam Maryati, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasa Materi Pola Bilangan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Mosharafa* 7, no. 1 (2018): 65.

³² Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal SAP* 1, no. 1 (2016): 48.

B. Keterkaitan antara metode *problem based learning* dan metode *teams games tournament*

Hasil belajar merupakan suatu bentuk ketercapainya kompetensi pada kurikulum. Dalam kebanyakan karya ilmiah tentang pendidikan, hasil belajar menjadi topik yang sering dijadikan sebagai topik penelitian. Alasan hasil belajar sering digunakan oleh kebanyakan peneliti karna hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, dan juga suatu prestasi yang dicapai oleh seseorang setelah pembelajaran terlaksana.

Melalui penelusuran yang dilakukan oleh peneliti dengan mencari *repository* yang telah disediakan oleh kampus-kampus. Peneliti menemukan kata kunci hasil belajar yang dipengaruhi oleh beberapa metode pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menemukan metode *problem based learning* dan *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar. Laporan penulisan tersebut ditulis oleh mahasiswa-mahasiswa dari universitas yang berbeda-beda.

Anna Primadoniati dan Vivin Nurul Agustin memfokuskan penelitiannya terhadap peningkatan hasil belajar. Anna Primadoniati melakukan penelitiannya di SMPN 2 Ulaweng kabupaten Bone tahun ajaran 2016/2017.³³ Sedangkan Vivin Nurul Agustin melakukan

³³ Primadoniati, "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam."

penelitiannya di SDN 01 Wanarejan Pemalang tahun ajaran 2011/2012.³⁴ Metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan memberikan siswa perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Namun dalam pelaksanaannya mereka menggunakan media yang berbeda. Dan metode tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu peserta didik juga memberikan tanggapan positif dari model pembelajaran tersebut.

Neni Hendaryati juga menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan hasil belajar prakarya dan kewirausahaan melalui *Team Games Tournament (TGT) learning*”³⁵ dan Sopiya Munawaroh juga menjelaskan pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *Crossword Puzzle* Terhadap hasil belajar”³⁶ mereka sama-sama peneliti *teams games tournament* dan fokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik, namun yang membedakan antara penelitian mereka berdua adalah penggunaan media. Neni Hendaryati menggunakan media *Uno Stacko Challenge* sedangkan Sopiya Munawaroh menggunakan media *Crossword Puzzle*. Dan kedua penelitian ini menyatakan bahwa metode TGT berpengaruh secara signifikan terhadap

³⁴ Agustin, “PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL).”

³⁵ Neni Hendaryati, “Peningkatan hasil belajar Prakarya dan kewirausahaan Melalui Team Games Tournament (TGT) learning,” *Jurnal pendidikan ekonomi UM Metro* 7, no. 1 (2019): 7–12.

³⁶ Sopiya Munawaroh, “Pengaruh Pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *Crossword Puzzle* Terhadap hasil belajar,” *Journal of Elementary Education* 10, no. 1 (2016): 82.

hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik, tanggapan positif pun yang ditunjukkan peserta didik dalam pembelajaran ini.

Nestri Indah Wulandari menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Kemampuan Berkomunikasi Siswa”.³⁷ Dalam penelitian ini Nestri Indah Wulandari bertujuan untuk mencari keefektivitasan metode *Problem based learning (PBL)* yang disamakan dengan penelitian peneliti lakukan, yaitu variabel X_1 terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti yang disamakan dengan variabel Y. sedangkan Rezki Ramdani dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa”.³⁸ Dalam Penelitiannya ia mencari seberapa efektif metode *Teams Games Tournament (TGT)* yang sama dengan variabel X_2 , pada penelitian ini dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dalam hal ini peneliti memposisikan variabel X_2 .

C. Kerangka Teoritik

Kerangka teoritis penelitian ini adalah keefektivitasan untuk meningkatkan hasil belajar yang digunakan pada pelajaran PAI dan budi pekerti materi “Hidup sehat dengan makan dan minuman yang halal serta

³⁷ Nestri Indah Wulandari, “Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Kemampuan Berkomunikasi Siswa,” *Jurnal Pijar MIPA* 13, no. 1 (2018): 51.

³⁸ Rezki Ramdani, “Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa,” *EQUALS* 1, no. 1 (2018): 35.

bergizi” dimana perlakuan diberikan terhadap satu kelompok eksperimen I dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode *problem based learning* dan kelompok eksperimen II diberi metode *teams games tournament*. Perlakuan dalam penelitian ini diadakan sebanyak 1 kali pertemuan dalam 1 sampel.

Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent Control Group Design* termasuk dalam penelitian *quasi experimental design*, dimana pemilihan kelompok eksperimen 1 dan II dilakukan secara random.³⁹ Desain dari *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:

Tabel 2.3 Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

O ₁	X	O ₂
O ₃	X	O ₄

Keterangan :

O₁ : sebelum diberikan perlakuan

O₂ : sesudah diberikan perlakuan metode *problem based learning*

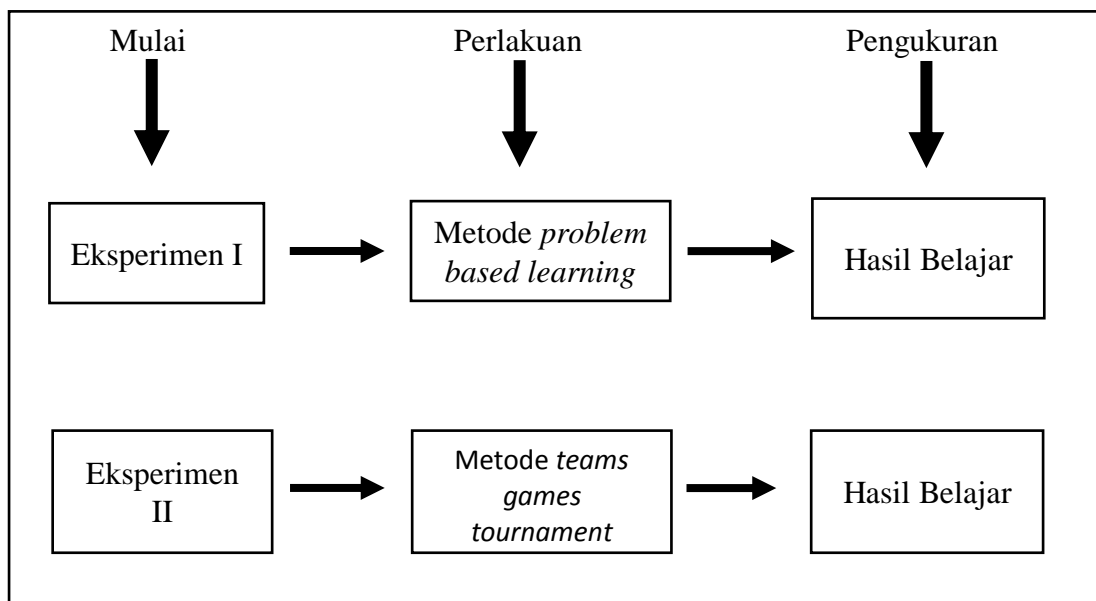
O₃ : sebelum diberikan perlakuan

O₄ : sesudah diberikan perlakuan metode *teams games tournament*

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

Dari penjelasan tersebut maka dibentuk siklus penelitiannya sebagai berikut:

Bagan 3.1 Skilus Penelitian



Diterapkannya metode *problem based learning* dengan cara, guru akan membentuk siswa dalam beberapa kelompok belajar, guru menyajikan sebuah video permasalahan, guru mendorong siswa untuk mencari informasi dan penjelasan yang tepat untuk menjawab permasalahan, peserta menyiapkan data atau dokumentasi untuk menyelesaikan masalah selanjutnya peserta mempersentasikan jawaban yang sudah di siapkan di depan, selanjutnya guru menganalisis dan mengevaluas hasil dari peserta didik.

Peneliti menerapkan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan mengikut sertakan peserta didik pada materi PAI selanjutnya peserta didik akan diberikan gambaran atau penjelasan materi oleh pendidik, setelah itu peserta didik akan di bagi beberapa kelompok oleh pendidik. Setelah peserta didik di bagi beberapa kelompok guru akan membuat *games* berupa pertanyaan yang

harus di jawab oleh peserta didik, setelah itu pendidik akan mengajak peserta didik untuk berebut menjawab pertanyaan yang ada di *spinnerwill*. Bila salah satu kelompok lebih cepat mengacungkan jari maka kelompok itu akan menjawab, bila jawaban benar maka kelompok tersebut mendapatkan skor satu namun, bila kelompok tersebut belum dapat menjawab pertanyaan yang ada maka pertanyaan itu akan diberikan kepada kelompok yang lainnya. Bila permainan sudah selesai, skor akan di hitung dan untuk skor paling banyak akan mendapat hadiah.

Dari kedua metode tersebut dapat dilihat perbedaan efektifitas terhadap perubahan hasil belajar untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti materi Hidup Sehat dengan Makan dan Minum yang Halal serta Bergizi.