

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN TIPE JIGSAW PADA SISWA
KELAS X DI SMA NEGERI 2 WAKORUMBA SELATAN
KABUPATEN MUNA**

Sitti Ratna Dewi¹, Arifin², Heriyani Ramlia Fua³

¹*Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Kendari*

²*Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kota Kendari*

³*Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap 2 Kopoiala Kabupaten
Konawe Selatan*

Email:ratnadewi_iain@yahoo.com; arifinnita632010@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), tipe jigsaw, dan apakah ada perbedaan hasil belajar siswamelalui kedua model pembelajaran tersebutdi SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi dan tes hasil belajar dengan metode pengolahan data yakni metode deskriptif kuantitatif yaitu penelitian dengan menggunakan data yang berkenaan dengan objek penelitian dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan presentase. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 2Wakorumba Selatan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Random Sampling* diambil sampel sebanyak 2 kelas yaitu siswa kelas X¹ sebagai kelas perlakuan Amelalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa kelas X³ sebagai kelas perlakuan Bmelalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Kata Kunci: Hasil belajar; kooperatif; *Teams Games Tournament* (TGT); Jigsaw.

Abstract

This study aims to find out how students' outcome in Religion subject through cooperative learning model of Teams Games Tournament technique and jigsaw technique; and to know the different outcome from both of two techniques applied in SMAN 2 Wakorumba Selatan, Muna Regency. In this study, the researcher used documentation by seeing the students' outcome quantitatively. The population of this study is all students of X¹ Class as the experiment class and X² Class as Control class. The descriptive analysis shows that the implementation of cooperative learning model by TGT technique and Jigsaw technique show the significant result in improving students' outcome in learning Religion subject.

Keywords: *cooperative learning; TGT technique, Jigsaw technique.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai usaha mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia seutuhnya, serta ikut menunjang keberhasilan pembangunan nasional. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran" (Depdiknas, 2003). Pendidikan adalah suatu usaha membentuk manusia seutuhnya dan dewasa. Maksudnya membangun segala aspek dan dimensi yang dimiliki oleh seseorang hingga tahap optimal dari kemampuan orang tersebut. Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 37 ayat 1 ditegaskan bahwa isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal. (Depdiknas, 2003).

Hal ini jelas memberikan kedudukan atau status yang jelas terhadap pendidikan Agama Islam sebagai salah satu muatan wajib dalam kurikulum nasional. Selain itu, dengan adanya Undang-undang ini keberadaan pendidikan Agama dalam hal ini adalah Pendidikan Agama Islam semakin jelas dan diakui, hanya saja yang menjadi persoalan adalah bagaimana pendidikan Islam sendiri menempatkan dirinya pada posisi yang tepat, sehingga dapat menunjukkan eksistensinya. Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu sesuai dengan firman-Nya: *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. (Q.S Al-Mujaadilah: 11)

Pendidikan pada hakekatnya, “merupakan suatu upaya mewariskan nilai yang akan menjadi penolong dan penentu umat manusia dalam menjalani kehidupan, dan sekaligus untuk memperbaiki nasib dan peradaban umat manusia” (Arifin, 1987). Tanpa pendidikan, manusia sekarang tidak berbeda dengan generasi manusia masa lampau, yang sangat tertinggal baik kualitas kehidupan maupun proses-proses pemberdayaannya, (Mubarok, 2008). Proses pendidikan dan pengajaran yang berkualitas dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain keterampilan mengajar guru, lingkungan belajar siswa, media yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta strategi atau model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kelas. Dari beberapa faktor tersebut apabila salah satunya tidak tercapai, maka siswa juga kurang memahami materi yang diajarkan sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa (Mubarok, 2008). Di bawah ini adalah hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan yang diperoleh pada saat observasi awal.

Hasil Belajar Siswa Kelas X Tahun Ajaran 2014/2015

Kelas	Jumlah siswa	Siswa Yang Nilainya dibawah KKM	Presentase (%)	Rata – rata Hasil Belajar Siswa
X ¹	23	10 Orang	44 %	72,81
X ²	21	8 Orang	38 %	72,86
X ³	21	8 Orang	38 %	72,90
X ⁴	23	9 Orang	43 %	72,77
	88	35 Orang	40 %	72,83

Sumber : SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan

Berdasarkan tabel di atas, 40 % siswa masih di bawah KKM dengan nilai rata-rata 72,83, yang diperoleh dari nilai harian siswa. Nilai rata-rata ini masih belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut sebagai akibat dari proses pembelajaran yang kurang sesuai, sehingga perlu adanya peningkatan keterampilan atau aktivitas guru, aktivitas siswa serta kualitas pembelajaran dalam proses belajar- mengajar supaya proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Kondisi pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan cenderung masih bersifat konvensional, guru memberi penjelasan dan siswa mencatat disertai tanya jawab seperlunya kemudian dilanjutkan dengan latihan soal atau tugas. Akibatnya siswa cenderung pasif, kurang memiliki aktivitas selama pembelajaran berlangsung, sehingga suasana kelas tidak hidup. Dalam jangka waktu yang lama siswa menjadi bosan, sehingga minat siswa untuk belajar Pendidikan Agama Islam mulai berkurang. Untuk mengatasi kejenuhan belajar dan menurunnya hasil belajar yang terjadi pada siswa, maka paradigma pengajaran harus diubah. Dari yang semula hanya “banyak mengajari” menjadi “banyak memotivasi anak untuk belajar”. Dari yang semula di sekolah hanya diorientasikan untuk menyelesaikan soal menjadi berorientasi mengembangkan pola pikir kreatif (Slameto, 2003). Sehingga para Guru dituntut untuk memiliki suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami secara mendalam terhadap materi yang telah diajarkannya. Berdasarkan hasil observasi awal, penulis melihat bahwa kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode yang digunakan masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa cenderung pasif, tidak memiliki aktivitas selama pembelajaran berlangsung dan suasana kelas tidak hidup. Dalam jangka waktu lama siswa menjadi bosan, sehingga minat siswa untuk belajar Pendidikan Agama Islam mulai berkurang.

Salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat membuat siswa lebih aktif adalah dengan model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa (Isjoni, 2012). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *jigsaw* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain adalah menambahkan dimensi kegembiraan bagi siswa yang diperoleh dari penggunaan permainan, Proses pembelajaran berlangsung dengan keaktifan

dari siswa, siswa mampu untuk berkompetisi secara sehat dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan setara, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, dan hasil belajar lebih baik. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* antara lain: meningkatkan hasil belajar, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan hubungan positif di antara siswa yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda dan meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan mengkaji Bagaimana Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Bagaimana Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, dan Apakah ada Perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna.

B. KAJIAN TEORI

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Isjoni, 2012). Selain itu, pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu untuk memahami suatu materi pelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban temannya yang salah, serta aktivitas lainnya dengan tujuan untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi (Trianto, 2007). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) sangat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan berkolaborasi, melatih kepekaan diri, memahami perbedaan sikap dan perilaku dalam bekerjasama, mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku positif, sehingga siswa akan tahu kedudukannya dalam belajar. Siswa dapat saling menghargai satu sama lain, meningkatkan prestasi belajar dengan menyelesaikan tugas akademik sehingga dapat memahami konsep-konsep yang sulit.

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament*. Dalam TGT, semua siswa dalam tiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok, sehingga saat ditunjuk oleh guru untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor untuk kelompoknya. Rusman menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan “salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif” (Rusman: 2011). TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. “Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki lima komponen” yaitu:

- a) Presentasi kelas, Tiap pelajaran dalam TGT dimulai dengan presentasi pelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru dengan metode seperti ceramah, demonstrasi atau diskusi, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Presentasi pelajaran difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Setelah penyajian materi, siswa bekerja pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi.
- b) Kerja tim, Pada tahapan ini tiap tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Kelompok merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran tipe TGT. Tekanannya terletak pada anggota kelompok, untuk melakukan sesuatu yang terbaik bagi kelompoknya dan dalam memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan akademik anggotanya selama belajar.
- c) Permainan, Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan atau *game* dirancang dengan maksud untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa.
- d) Turnamen, Turnamen ini dibagi menjadi beberapa meja turnamen. Dalam turnamen siswa pada kelompok belajar heterogen dibagi dalam kelompok

turnamen dengan kemampuan akademik yang homogen berisi 4-5 siswa. Dalam turnamen ini siswa melakukan pertandingan untuk mendapatkan poin. Guru menyediakan beberapa pertanyaan untuk dipertandingkan. Dalam pelaksanaannya, perangkat turnamen yang harus dipersiapkan adalah: kartu soal, kartu jawaban dan lembar pencatatan skor. Setiap turnamen dimulai pada saat kartu soal telah tersedia di meja turnamen, lalu kartu soal dibacakan. Sehingga terdengar oleh pemain lainnya dalam satu meja tersebut. Kemudian setiap pemain dalam satu meja berusaha menjawab dan mengerjakan soal itu di kertas masing-masing atau dijawab langsung. Setelah waktu yang disediakan berakhir, jawaban soal tersebut dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah dibuat oleh guru. Yang berhak mendapat giliran menjawab pertama adalah pemain pertama. Siswa yang memperoleh giliran pertama mengambil satu kartu bernomor, lalu membaca pertanyaan yang ada. Apabila siswa tersebut tidak bisa menjawab boleh menyatakan lewat dan kesempatan menjawab diberikan kepada siswa yang mendapat giliran menjawab berikutnya. Apabila siswa giliran pertama berusaha menjawab dan siswa yang mempunyai kesempatan menantang pertama mempunyai jawaban berbeda, maka siswa giliran kedua boleh menantang, jika siswa tersebut tidak menantang maka kesempatan dapat diberikan kepada siswa yang mendapat giliran berikutnya. Siswa yang dapat menjawab dengan benar, dapat menyimpan kartu bernomor tadi sebagai bukti bahwa siswa tersebut menjawab soal yang diberikan dengan benar. Jika jawaban pemain pertama salah, maka pemain kedua, ketiga, keempat boleh menantang jawaban pemain pertama, namun apabila jawabannya salah, ada resikonya yaitu diberi hukuman mengembalikan kartu soal yang sebelumnya mereka peroleh ketempat semula. Berikutnya giliran pemain kedua, ketiga, keempat, kembali ke pertama, demikian seterusnya dengan ketentuan yang sama seperti pada putaran pertama sampai semua soal habis terjawab atau sampai waktu berakhir.

- e) Rekognisi tim, Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka (Rusman, 2011:67).

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain : (1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) Proses pembelajaran berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (4) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang

lain, (5) Motivasi belajar lebih tinggi, (6) Hasil belajar lebih baik, dan (7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi (Suarjana, 2014). Melihat kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di atas, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berhasil akan meningkatkan motivasi belajar yang diharapkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sama seperti model pembelajaran lain yang juga memiliki beberapa kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Suarjana:

a) Bagi guru.

- Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- Waktu yang dibutuhkan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain (Slavin, 2008).

Kelemahan - kelemahan yang ada dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok dengan cara menguasai kelas secara menyeluruh. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dan efektif karena dalam pembelajaran ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dalam materi pelajaran yang diberikan. Sehingga interaksi siswa yang terjadi di kelas dalam proses pembelajaran akan lebih meningkat dan peran hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Sehingga dengan adanya pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Slavin (2008), prosedur pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, yaitu: 1) membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4–6 orang; 2) masing-masing mengirimkan satu orang wakil mereka untuk membahas topik, wakil ini disebut dengan kelompok ahli; 3) kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan masing-masing anggota kelompok saling membantu untuk menguasai topik tersebut; dan 4) setelah memahami materi, kelompok ahli kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya. Model pembelajaran tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerja sama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Keunggulan kooperatif tipe jigsaw meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (King, 2008).

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal (King, 2008). Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus terampil dan mengetahui latar belakang siswa agar terciptanya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Di sini, peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan dengan kelompok ahli. Para kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang didapatkan saat melakukan diskusi di kelompok asal, sehingga pengetahuan tersebut diterima oleh setiap anggota pada kelompok asal.

3. Ciri- Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Arends sebagaimana yang dikutip oleh Trianto (2007) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- b) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- d) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik model pembelajaran kooperatif, yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil (Slavin, 2008).

- a) Penghargaan Kelompok, Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan, keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu dan saling peduli.
- b) Pertanggungjawaban Individu, keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.
- c) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan, Pembelajaran kooperatif menggunakan metode *skoring* yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa yang terdahulu. Dengan menggunakan metode *skoring* ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

4. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan model pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses (Slavin, 2008). Menurut Sudjana (2005), model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

- a) Hasil Belajar Akademik, beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.
- b) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu, tujuan lain pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan saling menghargai satu sama lain.
- c) Pengembangan Keterampilan Sosial, pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa memiliki keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi.

5. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

a) Hasil Belajar

Proses pembelajaran dilakukan tentunya untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam proses pendidikan sering dikenal dengan istilah hasil belajar. Hasil Belajar ialah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan yang dilengkapi dengan serangkaian pengalaman (Hamalik, 2001). Sudjana (2005) mengatakan bahwa "hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu". Perubahan tingkah laku yang terjadi dan diperoleh siswa setelah mengikuti atau mengalami suatu program

pembelajaran merupakan kemampuan yang berbentuk hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan belajar yang ditunjukkan dalam penampilan yang tetap sebagai akibat dari proses belajar yang terjadi melalui program yang menyediakan fakta-fakta, bukti-bukti, keterangan dan sebagainya. Pandangan yang sama bahwa hasil belajar adalah nilai-nilai hasil belajar yang pada dasarnya mencerminkan sampai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan oleh masing-masing bidang studi. Selain itu, pencapaian hasil belajar sering dikaitkan dengan nilai perolehan siswa setelah proses belajar mengajar dan evaluasi diberikan. Iskandar dan Mukhtar (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.”

b) Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Miragustina, 2015). Sedangkan kata Islam itu berasal dari kata *Salaam*, yang artinya selamat, damai, dan sentosa. Maka berarti pula kedamaian dan kesejahteraan yang membawa kebahagiaan. Untuk dapat hidup damai dan sejahtera yang membawa kebahagiaan, seseorang harus *aslama*, yang artinya mengislamkan diri, yaitu berserah diri kepada Allah SWT yang memiliki diri kita ini, karena Dialah yang menciptakannya. Karena itu manusia dan alam ini adalah milik Allah SWT, Zat yang menciptakannya. Maka sudah seharusnya manusia wajib berserah diri kepada-Nya. Mereka yang masuk Islam adalah orang yang menginginkan perdamaian dan kesejahteraan yang membawa kebahagiaan lahir bathin, dunia dan akhirat. Ia harus mentaati syari'at yaitu peraturan-peraturan agama yang dibawa oleh junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, dan melaksanakan dengan baik lima tugas pengabdian, yang lazim disebut dengan rukun Islam (sendi Islam). Sendi-sendi itu berarti menegakkan Islam, yang berarti pula menegakkan Agama (Fadil, 2008).

Zakiah Daradjat pendidikan agama Islam atau *At-Tarbiyah Al-Islamiah* adalah usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (Daradjat, 1996). Ditinjau dari beberapa definisi pendidikan agama Islam di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut:

- Segala usaha berupa bimbingan terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak, menuju terbinanya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama Islam.
- Suatu usaha untuk mengarahkan dan mengubah tingkah laku individu untuk mencapai pertumbuhan kepribadian yang sesuai dengan ajaran Islam dalam proses kependidikan melalui latihan-latihan akal pikiran (kecerdasan, kejiwaan, keyakinan, kemauan dan perasaan serta panca indra) dalam seluruh aspek kehidupan manusia.
- Bimbingan secara sadar dan terus menerus yang sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah dan kemampuan ajarannya pengaruh di luar) baik secara individu maupun kelompok sehingga manusia memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam secara utuh dan benar. Yang dimaksud utuh dan benar adalah meliputi Aqidah (keimanan), Syari'ah (ibadah muamalah) dan akhlaq (budi pekerti).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang adanya perlakuan atau *treatment* yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain. Penelitian ini meliputi dua kelas, yaitu kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* di kelas X SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X¹ dan kelas X³ SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 4 bulan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data dari proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Jigsaw*. Data kuantitatif berupa nilai atau hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang dinilai melalui tes pada akhir proses pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri atas 88 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara dokumentasi dan tes hasil belajar. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna.

D. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran yang dilakukan pada kelas perlakuan A adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran pada kelas perlakuan A dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan *pre-test*, pertemuan kedua membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Perilaku Hasad dan Riya, Hal-hal yang menimbulkan Perbuatan Hasad dan Riya, Dampak Negatif Perilaku Hasad dan Riya, serta Upaya Menghindari Perilaku Hasad dan Riya. Pertemuan ketiga membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Aniaya, Macam-macam Perbuatan Aniaya, Dampak Negatif Perilaku Aniaya, serta Upaya Menghindari Perilaku Aniaya. Pertemuan keempat membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Perilaku Diskriminasi, Hal-hal yang dapat Menimbulkan Perbuatan Diskriminasi, dampak Negatif Perilaku Diskriminasi, serta Menghindari Perilaku Diskriminasi. Pertemuan ke-5 dilaksanakan *post-test*. Masing-masing pertemuan tersebut diberikan tes kemampuan siswa yang mencakup materi pembelajaran yang telah dipelajari. Analisis deskriptif data hasil penelitian dimaksud untuk memberikan gambaran umum dari tiap variabel penelitian. Berdasarkan hasil analisis komputersasi menunjukkan bahwa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat 23 orang siswa yang memiliki nilai rata-rata 86,84 median 87,06, modus 86, varians 32,63, standar deviasi 5,38. Dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 77.

2. Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pembelajaran yang dilakukan pada kelas perlakuan B adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Pembelajaran pada kelas perlakuan B dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan *pre-test*, pertemuan kedua membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Perilaku Hasad dan Riya, Hal-hal yang menimbulkan Perbuatan Hasad dan Riya, Dampak Negatif Perilaku Hasad dan Riya, serta Upaya Menghindari Perilaku Hasad dan Riya. Pertemuan ketiga membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Aniaya, Macam-macam Perbuatan Aniaya, Dampak Negatif Perilaku Aniaya, serta Upaya Menghindari Perilaku Aniaya. Pertemuan keempat membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Perilaku Diskriminasi, Hal-hal yang dapat Menimbulkan Perbuatan

Diskriminasi, dampak Negatif Perilaku Diskriminasi, serta Menghindari Perilaku Diskriminasi. Pertemuan kelima dilaksanakan *post-test*. Masing-masing pertemuan tersebut diberikan tes kemampuan siswa yang mencakup materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Analisis deskriptif data hasil penelitian dimaksud untuk memberikan gambaran umum dari tiap variabel penelitian. Berdasarkan hasil analisis komputerisasi, menunjukkan bahwa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terdapat 21 orang siswa yang memiliki nilai rata-rata 78,54, median 78,5, modus 79,74, varians 26,24, standar deviasi 5,04. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70.

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Tipe *Jigsaw*

Hasil penelitian ini adalah hasil penelitian eksperimen untuk memperoleh data dengan teknik tes setelah dilakukan suatu pembelajaran yang berbeda antara kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Variabel yang diteliti adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan setelah mengikuti proses pembelajaran sebanyak 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan *post-test*. pertemuan kedua membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Perilaku Hasad dan Riya, Hal-hal yang menimbulkan Perbuatan Hasad dan Riya, Dampak Negatif Perilaku Hasad dan Riya, serta Upaya Menghindari Perilaku Hasad dan Riya. Pertemuan ketiga membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Aniaya, Macam-macam Perbuatan Aniaya, Dampak Negatif Perilaku Aniaya, serta Upaya Menghindari Perilaku Aniaya. Pertemuan keempat membahas materi tentang Pengertian dan Contoh Perilaku Diskriminasi, Hal-hal yang dapat Menimbulkan Perbuatan Diskriminasi, dampak Negatif Perilaku Diskriminasi, serta Menghindari Perilaku Diskriminasi. Dan pertemuan kelima diselenggarakan *pre-test*. Dari masing-masing proses pembelajaran diberi tes kemampuan siswa yang mencakup materi pembelajaran yang telah dipelajari pada masing-masing pertemuan itu.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas perlakuan A yaitu kelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas perlakuan B yaitu kelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat 23

orang siswa yang memiliki nilai rata-rata 86,84 median 87,06, modus 86, varians 32,63, standar deviasi 5,38. Dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 77. Sedangkan kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terdapat 21 orang siswa yang memiliki nilai rata-rata 78,54, median 78,5, modus 79,74, varians 26,24, standar deviasi 5,04. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70.

E. PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan jumlah 23 orang siswa diperoleh skor maksimum 97, skor minimum 77, rata-rata 86,84, median 87,06, modus 86 dan standar deviasi 5,38. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji beda dua rata-rata (uji-t) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbeda dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang ditunjuk dengan nilai $t_{hitung} = 5,09 > t_{tabel} = 1,68$ pada $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari Guru Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa KKM untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah 7,5. Dari hasil *pre-test* diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam, khususnya kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum bisa dikategorikan baik, karena belum mencapai KKM. Setelah dilaksanakan *post-test* diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa telah mencapai nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan model pembelajara kooperatif tipe TGT dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Andhika, 2011).

Perlakuan (*treatment*) yang diberikan oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam artian mengajak siswa melakukan permainan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan pada hasil belajar siswa, khususnya materi tentang menghindari perilaku tercela. Kelompok siswa yang mendapat perlakuan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai tingkat kesiapan dan perhatian yang lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan kelompok melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Dengan pembelajaran tersebut, siswa akan terlatih dan menguasai materi yang telah diberikan oleh guru di sekolah. Pemberian permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kesiapan dan perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang atau akan dibahas.

2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan jumlah 21 orang siswa diperoleh skor maksimum 90, skor minimum 70, rata-rata 78,54, median 78,5, modus 79,74 dan standar deviasi 5,04. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji beda dua rata-rata (uji-t) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbeda dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang ditunjuk dengan nilai $t_{hitung} = 5,09 > t_{tabel} = 1,68$ pada $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ada perbedaan dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Dari hasil *Pre-test* diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam, khususnya kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* belum bisa dikategorikan baik, karena belum mencapai KKM. Setelah dilaksanakan *Post-test* diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa telah mencapai nilai KKM. Suasana yang tercipta dari kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* cukup menarik dan mampu mengarahkan siswa untuk aktif dalam memahami materi yang diajarkan yang pada akhirnya berdampak pada tingginya penguasaan siswa pada materi yang sedang dipelajari dan meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Sesuai dengan pendapat Johnson

dan Johnson dalam Sudrajat (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan teman.

Pembelajaran dengan model belajar kooperatif tipe *Jigsaw* telah menuntut siswa untuk aktif dan Guru telah memberi pengarahannya, fasilitas dan mendorong siswa dalam belajar sehingga pembelajaran dengan kooperatif tipe *Jigsaw* ini benar-benar dapat memberikan masukan yang berarti dalam upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa, meskipun dalam pelaksanaannya dibutuhkan usaha bersama antara siswa dan guru. Model yang digunakan guru dalam mengajar akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sesuai dengan pendapat Sagala dalam Lie (2010) yang mengatakan bahwa tujuan untuk mendidik anak agar sanggup memecahkan masalah-masalah dalam belajarnya, memerlukan suatu model dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Wahab mengatakan bahwa memilih dan menggunakan model mengajar adalah kiat guru berdasarkan pengetahuan metodologisnya serta pengalaman mengajarnya yang sebenarnya telah menyatu dengan dirinya (Wahab, 2007). Oleh sebab itu, pada akhirnya tentu yang terbaik adalah mengombinasikan berbagai metode dan teknik mengajar disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan dan keadaan siswa serta karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini model mengajar yang baik adalah metode yang paling dikuasai guru.

Pada pembelajaran model kooperatif *Jigsaw* siswa lebih aktif untuk mengeluarkan pendapat mengenai tugas yang diberikan oleh guru di awal pembelajaran terkait dengan materi yang dipelajarinya. Pada saat diskusi kelas berlangsung, siswa berani tampil dalam kelompok masing-masing menyampaikan informasi yang telah didiskusikan pada kelompok ahli terhadap kelompok asal sebelumnya. Sehingga pada saat guru menyimpulkan pelajaran, siswa tersebut dapat secara langsung menghubungkan materi yang telah disampaikan guru dengan tugas yang telah mereka bahas sebelumnya.

3. Perbedaan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Tipe *Jigsaw*

Dalam penelitian ini, hipotesis menolak H_0 atau menerima H_a , yang berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Uraian di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan A melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi nilainya daripada rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas perlakuan B melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Hal ini disebabkan karena pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa mendominasi dan secara keseluruhan memperlihatkan kegiatan belajar-mengajar dengan suasana menyenangkan dan mampu menciptakan aturan pembelajaran yang baik. Adanya sikap saling membantu antara siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah serta keaktifan mereka bertanya kepada guru jika ada hal-hal yang kurang dipahami. Siswa dapat memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya, atau memecahkan bersama-sama teman-temannya, maka siswa akan mendapat keuntungan karena mereka melihat dan melakukan sesuatu daripada hanya sekedar mendengarkan uraian guru.

Keaktifan siswa juga dipacu oleh semangat agar kelompok mereka yang memperoleh skor yang tertinggi dalam presentasi nantinya karena dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat *games* dimana siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lainnya. Hal ini tampak sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin (2008) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran serta dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen. Dengan *game* yang kompetitif, setiap siswa dalam kelompoknya terdorong untuk saling bekerjasama dan saling membantu dalam memahami pertanyaan dan menjawab pertanyaan.

Selanjutnya pada tahap terakhir dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah penghargaan kelompok. Poin-poin yang didapatkan dari turnamen untuk menentukan penghargaan kelompok. Dengan diberikannya penghargaan kelompok diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan prestasi yang baik. Hal ini didukung oleh pendapat Djamarah (2002) yang menyatakan bahwa pemberian ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik dapat merangsang untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik dikemudian hari. Penghargaan yang diberikan berupa pujian, sertifikat dan hadiah. Selanjutnya Suherman menyatakan dalam hukum akibat dijelaskan bahwa kepuasan yang terlahir dari adanya ganjaran dari guru akan memberikan kepuasan bagi anak, dan

anak cenderung untuk berusaha melakukan atau meningkatkan apa yang telah dicapai itu (2003). Ganjaran dalam hal ini adalah pujian, applause, sertifikat dan hadiah.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas perlakuan A yaitu kelas X¹ melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa nilai maksimum 97 dan nilai minimum 77, rata-rata (\bar{X}) = 86,84, varians (S^2) = 32,63 dan simpangan baku (S) = 5,38 sedangkan Hasil belajar siswa pada kelas perlakuan B yaitu kelas X³ melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menunjukkan bahwa nilai maksimum 90 dan nilai minimum 70, rata-rata (\bar{X}) = 78,54, varians (S^2) = 26,24 dan simpangan baku (S) = 5,04. Oleh karena itu, dapat disimpulkan Terdapat perbedaan antara hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan, yang ditunjukkan oleh nilai $t_{hit} = 5,09 > t_{tab} = 1,68$ pada $\alpha = 0,05$, yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Arifin. (2005). *Evaluasi intruksional perguruan Tinggi*, Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- _____. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Sari, Erma Andhika (2011). *Penerapan Model TGT (Teams-Games-Tournaments) sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X-B SMA Ma'arif Pandaan-Pasuruan Tahun Ajaran 2008/2009*. Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah.

- Daradjat, Dzakiah. (1996). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Bumi Aksara.
- Ibrahim, Muslimin dkk. (2003). *Pengembangan Kooperatif*, Surabaya. Universitas Press.
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning: Epektifitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung. Alfabeta.
- Iskandar Dan Mukhtar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*, Cipayung – Ciputat. Persada.
- Kai Hakkairanen. Jigsaw (online) (<http://www.articel.net/jigsaw/hakkairanen.html>), diakses 5 April 2015
- Miragustina. *Pengertian dan Tujuan Pendidikan Agama Islam* (online) (<http://miragustina90.blogspot.com/2014/03/.html>), diakses 23 Maret 2015
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative learning: teori, riset dan praktik*, Bandung; Translated by Yusron, Narulita. 2011. PT Penerbit Nusa Media.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung; Sinar Baru Algensindo.
- _____ (2009). *Metode Statistika*, Bandung. Tarsito.
- _____ (2000). *Penelitian dan Penilaian Pendidika*, Jakarta. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung. Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Surya, Mohamad. (2009). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Bandung. Bani Quraisy.
- Syah, Muhibin. (2004). *Psikologi Belajar*, Jakarta. Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2007). *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta. Prestasi Pustaka.