

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.<sup>1</sup> Sedangkan secara umum, istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.<sup>2</sup> Jadi model adalah suatu pola atau pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Ciri utama sebuah model pembelajaran adalah adanya tahapan atau sintaksis pembelajaran.<sup>3</sup>

Model pembelajaran menurut Soekamto dalam Hamruni (2009) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis, dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian di atas penulis berkesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang berupa pola prosedur sistematis yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar.

---

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm.662.

<sup>2</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2013, hlm. 13.

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm. 89.

<sup>4</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2013, hlm.15.

## b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis yang disarikan dari buku *Model of Teaching* karya Joyce dan Weil (2003), diantaranya yaitu: model pembelajaran investigasi kelompok, model pembelajaran bermain peran, model pembelajaran induktif, model pembelajaran inkuiri ilmiah, model pembelajaran simulasi, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis langsung (*Direct Instruksion*), model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), dan lain sebagainya.<sup>5</sup> Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Model pembelajaran kooperatif adalah belajar kelompok. Kelompok di sini merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu adanya peserta didik dalam kelompok, aturan kelompok, upaya belajar setiapa anggota kelompok, dan tujuan yang harus dicapai.<sup>6</sup>

Jenis-jenis model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu: Model Investigasi kelompok (*Group Investigation*), Model *Make a Match* (membuat pasangan), Model Jigsaw, Model Struktural, model *Team Games Tournament* (TGT) dan model *Student Teams Achievement Division* (STAD).<sup>7</sup> Adapun jenis model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Team Games Tournament* (TGT) dan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD).

---

<sup>5</sup> Ridwan Abdul Sani, *Op. Cit.*, hlm. 105-138.

<sup>6</sup> Suyadi, *Op. Cit.*, hlm. 61.

<sup>7</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm, 213-226.

## 2. Model *Team Games Tournament* (TGT)

### a. Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995), untuk membantu siswa mereview dan menguasai mata pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswi lain yang berbeda.<sup>8</sup>

Model ini dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.<sup>9</sup>

Model *Team Games Tournament* (TGT) membentuk siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain untuk mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.<sup>10</sup>

Berkompetisi juga dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 148 sebagai berikut:

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ اَيْنَ مَا تَكُونُوا يَاتِ بِكُمْ  
 اللَّهُ جَمِيعًا ۗ اِنَّ اللَّهَ عَلٰى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيْرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya : “dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.” (QS. Al-Baqarah : 148)

<sup>8</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 197.

<sup>9</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Op. Cit.*, hlm. 134.

<sup>10</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 203.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin untuk dapat membantu dalam memahami mata pelajaran, dengan dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa setiap kelompoknya secara heterogen yang memiliki kemampuan, ras, dan jenis kelamin yang berbeda agar dapat bekerja sama dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game* akademik dengan melawan kelompok lain.

#### **b. Komponen Pembelajaran Model *Team Games Tournament* (TGT)**

Ada lima komponen utama dalam model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain, yaitu:<sup>11</sup>

##### 1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game*. Karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

##### 2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

##### 3) *Game*

*Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan

---

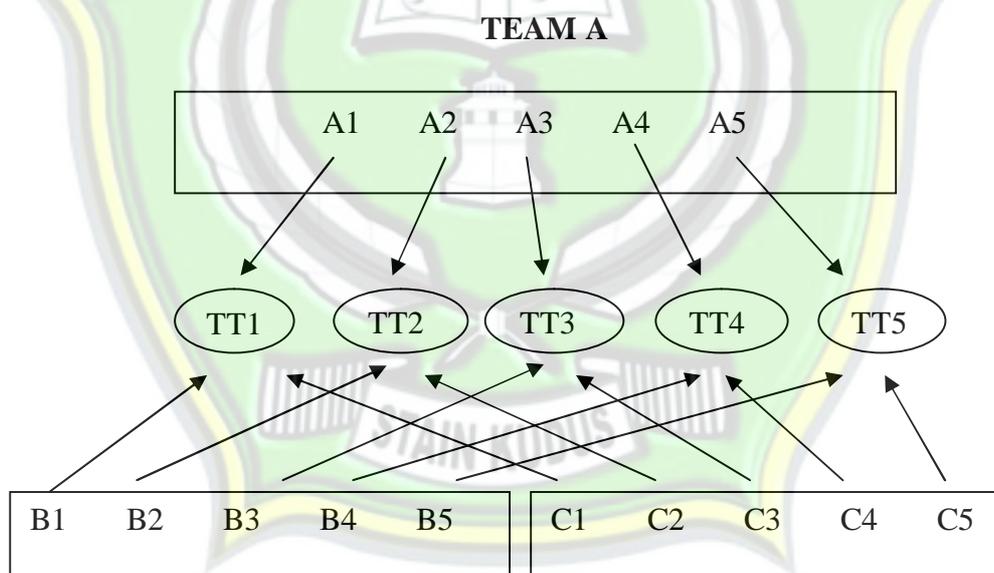
<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm. 204-205.

belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Tournament*

Biasanya *tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada saat setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.

**Gambar 1.1 Penempatan siswa dalam tim meja turnamen**



**TEAM B**

**TEAM C**

Keterangan :

A1,B1,C1 : Siswa berkemampuan tinggi

A (2,3,4) B (2,3,4) C (2,3,4) : Siswa berkemampuan sedang.

A5, B5, C5 : Siswa berkemampuan rendah.

TT1, TT2, TT3, TT4, TT5 :Meja turnamen (1,2,3,4,5)<sup>12</sup>

5) *Team Regocnize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan sebagai berikut:<sup>13</sup>

**Tabel 2.1 Kriteria merekognisi Tim Berprestasi**

| Rata-rata Poin Kelompok | Penghargaan Kelompok |
|-------------------------|----------------------|
| 40                      | Tim Baik             |
| 45                      | Tim Sangat Baik      |
| 50                      | Tim Super            |

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa komponen pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dibagi menjadi 5, antara lain yaitu: penyajian kelas, kelompok (*teams*), *Game*, *Tournament*, dan penghargaan kelompok (*Team Regocnize*). Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang akan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dari *game* yang diturnamenkan pada akhir minggu atau setelah guru mempresentasikan dan siswa mengerjakan lembar kerja tersebut. Bagi kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan skor pada kelompoknya, dan yang menang akan mendapatkan penghargaan dari guru.

**c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Team Games Tournament* (TGT)**

Langkah-langkah Pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain yaitu:<sup>14</sup>

- 1) Umumkanlah penempatan meja *Tournament* dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen.

<sup>12</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan praktek*, Nusa Media, Bandung, 2005, hlm. 168.

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm. 175.

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 172-173.

- 2) Acaklah nomor-nomornya supaya para siswa tidak tahu mana meja “atas” dan yang “bawah”.
- 3) Mintalah salah satu siswa yang anda pilih untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja.
- 4) Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.
- 5) Bacalah pertanyaannya dengan keras.
- 6) Cobalah untuk menjawab, diantaranya adalah:
  - a) Penantang I (menantang jika memang dia mau dan memberikan jawaban berbeda atau boleh melewatinya).
  - b) Penantang II (boleh menantang jika penantang 1 melewatinya dan jika dia memang mau memberikan jawabannya). Apabila semua penantang sudah melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya kedalam kotak, jika ada.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain yaitu: 1) guru mengumumkan pembagian siswa dalam meja turnamen, 2) guru membagi nomor siswa yang dipilih secara acak, 3) guru memilih siswa untuk membagikan satu lembar permainan, lembar jawaban, kotak kartu bernomor, dan lembar skor permainan, 4) siswa mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan kartu bernomor, 5) siswa membaca pertanyaan dengan keras agar penantang 1 dan 2 bisa menjawabnya, 6) penantang 1 boleh menjawabnya dan boleh melewatinya, sedangkan penantang 2 boleh menjawabnya setelah penantang 1 melewatinya, bagi yang jawabannya

benar berhak menyimpan kartunya, tetapi jika kedua penantang salah, maka harus mengembalikan kartu yang dimenangkan kedalam kotak.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)**

Kelebihan dan kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT) antara lain yaitu :<sup>15</sup>

- 1) Kelebihan Model *Team Games Tournament* (TGT):
  - a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
  - b) Akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
  - c) Membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
  - d) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
- 2) Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)
  - a) Membutuhkan waktu yang lama.
  - b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk metode ini.
  - c) Guru harus mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan.

---

<sup>15</sup> Aris Soimin, *Op. Cit.*, hlm. 207-208.

Adapun kelebihanannya yaitu: dapat membuat seluruh siswa menjadi aktif dalam pembelajaran baik siswa yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah, menumbuhkan kerjasama dan saling menghargai sesama anggotanya, membuat peserta didik senang dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena akan ada penghargaan dari guru bagi kelompok yang memenangkan *game tournament*. Sedangkan kekurangannya dalam model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu: membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran, dalam penerapan model harus sesuai dengan materi yang disampaikan, guru harus mempersiapkan bahan-bahan dan hal-hal yang harus digunakan terlebih dahulu misalnya membuat soal dan membagi kelompok siswa sesuai dengan urutan akademis dari yang tertinggi hingga terendah.

### **3. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

#### **a. Pengertian Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok.<sup>16</sup>

Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Guru yang menggunakan STAD, juga mengacu kepada belajar kelompok, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Trianto *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Prenada Media Group, Jakarta, 2011, hlm. 68.

<sup>17</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2014, hlm. 115.

Model yang dikembangkan oleh Slavin ini melibatkan “kompetisi” antarkelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras dan etnis. Pertama-tama, siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis.<sup>18</sup>

Pembelajaran kooperatif tipe STAD memadukan penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Model ini dapat diterapkan untuk mata pelajaran matematika, sains, bahasa, dan ilmu pengetahuan sosial. Model ini dikembangkan oleh Slavin, dimana sekitar empat atau lima peserta didik yang heterogen berada dalam satu kelompok.<sup>19</sup>

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat digunakan untuk mengerjakan materi yang kompleks dan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antara manusia. Misalnya membuat siswa menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, model ini juga dapat memotivasi seluruh siswa untuk belajar dan membantu saling belajar, berdiskusi, berdebat, dan menggikuti ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan-keterampilan, memanfaatkan energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab, dan belajar menghargai satu sama lain.<sup>20</sup>

Kerja sama kelompok juga dijelaskan dalam Al-Qur’an surat Al-Maidah ayat 2, sebagai berikut:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu

<sup>18</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 116.

<sup>19</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Op. Cit.*, hlm. 133.

<sup>20</sup> Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hlm. 107.

*kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya.” (QS. Al-Maidah : 2)*

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa pengertian model *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran kooperatif yang dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang dipilih secara heterogen. Setiap kelompok diberikan tugas oleh guru untuk dikerjakan dan didiskusikan secara bersama-sama dalam kelompoknya, setelah itu setiap siswa akan diberikan kuis oleh guru secara individual dan tidak boleh saling membantu untuk menjawabnya. Jadi setiap siswa bertanggung jawab secara individual dalam memahami materi pelajaran.

#### **b. Langkah-langkah pelaksanaan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Langkah-langkah pelaksanaan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) antara lain yaitu:<sup>21</sup>

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku dan lain-lain).
- 2) Guru menyajikan pelajaran.
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang tahu, menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- 4) Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis, tidak boleh saling membantu.
- 5) Memberi evaluasi.
- 6) Kesimpulan.

---

<sup>21</sup>Zainal Aqib, *Model-model, Media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*, Yrama Widya, Bandung, 2013, hlm.20.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa ada 6 langkah pelaksanaan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) diantaranya yaitu: 1) guru membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak 4 orang secara heterogen, 2) guru menyajikan pelajaran, 3) guru memberi tugas kepada kelompok siswa untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompoknya, 4) guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa secara individual dan tidak boleh saling membantu, 5) guru memberikan evaluasi dari hasil belajar, 6) guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan serta guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang menang. Langkah-langkah tersebut dapat dilaksanakan sesuai urutannya oleh guru, agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan optimal serta tujuan dapat tercapai.

### c. **Komponen Pembelajaran Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Komponen pembelajaran model *Student Teams Achievement Division* (STAD) diantaranya yaitu:<sup>22</sup>

#### 1) Presentasi Kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi didalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis menentukan skor tim mereka, atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru.

---

<sup>22</sup> Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 143-146.

## 2) Tim

Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.<sup>23</sup>

## 3) Kuis

Setelah sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi, dan sekitar satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individu. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga, Setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.<sup>24</sup>

## 4) Skor kemajuan Individual

Skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam sistem skor ini, tetapi tak ada siswa yang dapat melakukannya tanpa memberikan usaha mereka yang terbaik. tiap siswa diberikan skor “awal”, yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 144.

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 144.

kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka. Dibawah ini merupakan kriteria skor kemajuan individual sebagai berikut.<sup>25</sup>

**Tabel 2.2 Kriteria Skor Kemajuan Individual**

| Skor Kuis   | Poin Kemajuan |
|---|---------------|
| Lebih dari 10 poin dibawah skor awal              | 5             |
| 10-1 poin dibawah skor awal                       | 10            |
| Skor awal sampai 10 poin diatas skor awal         | 20            |
| Lebih dari 10 poin diatas skor awal               | 30            |
| Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal) | 30            |

#### 5) 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.<sup>26</sup>

**Tabel 2.3 Kriteria penghargaan kelompok STAD**

| Rata-Rata Poin Kelompok | Penghargaan Kelompok |
|-------------------------|----------------------|
| 15                      | Tim Baik             |
| 16                      | Tim Sangat Baik      |
| 17                      | Tim Super            |

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa komponen pembelajaran model *Student Teams Achievement Division* (STAD) ada 5 diantaranya yaitu: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Dalam komponen model pembelajaran STAD memiliki kesamaan dengan model TGT diantaranya yaitu penyajian kelas, tim, dan rekognisi tim. Adapun

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm. 159.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm.160.

perbedaannya yaitu model STAD terdapat kuis dan skor kemajuan individual sedangkan TGT terdapat *games, dan tournament*.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Kelebihan dan kekurangan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) antara lain yaitu:<sup>27</sup>

- 1) Kelebihan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)
  - a) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan menjunjung tinggi norma-norma kelompok. Karena dalam pembelajaran ada aturan diantaranya menghargai pendapat antarteman, tidak boleh saling menyalahkan, dan saling bekerja kelompok.
  - b) Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama. Karena setiap kelompok bertanggung jawab untuk membantu temannya memahami materi pelajaran, sehingga siswa yang kurang paham akan dijelaskan pada teman kelompoknya sampai semua anggota kelompok dapat berhasil memahaminya.
  - c) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. Karena dalam pembelajaran ada salah satu dari anggota kelompok menjadi wakil untuk menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya.
  - d) Interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat. Karena dalam pembelajaran siswa akan saling bertukar pikiran untuk menyampaikan pendapat, sehingga antarsiswa saling berinteraksi.
  - e) Meningkatkan kecakapan individu. Karena setiap siswa akan bertanggung jawab secara individual untuk memahami materi pelajaran agar dapat menjawab kuis.
  - f) Meningkatkan kecakapan kelompok. Karena setiap kelompok akan berdiskusi dan saling bertukar pikiran untuk mengerjakan

---

<sup>27</sup> Jumanta Hamdayama, *Op. Cit.*, hlm. 118.

tugas dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, dan untuk mempersiapkan agar dapat menjawab kuis, bagi anggota kelompok yang bisa menjawab kuis akan menambah skor dalam kelompoknya, skor yang tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Sehingga dapat meningkatkan kecakapan kelompok.

2) Kekurangan model *student Teams Achievement Division*

- a) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum. Karena siswa akan saling berdiskusi dalam pembelajaran dan bekerja kelompok untuk membantu anggota kelompoknya memahami pelajaran.
- b) Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan. Hal ini dalam pembelajaran siswa yang berprestasi tinggi menjadi wakil setiap kelompok untuk menjelaskan materi pelajaran kepada anggota kelompoknya.
- c) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- d) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama. Karena dalam pembelajaran setiap siswa memiliki sifat yang bervariasi, siswa yang pandai cenderung enggan apabila disatukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa model *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihanya yaitu: siswa dapat saling tolong menolong dan bekerja sama dalam kelompok, siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam pembelajaran, saling berinteraksi antarsesama

siswa, dapat meningkatkan kecakapan individu dan kelompok. Sedangkan kekurangannya yaitu: membutuhkan waktu yang lama, kontribusi dari siswa yang berkemampuan rendah kurang, sedangkan siswa yang berkemampuan tinggi paling dominan dalam pembelajaran, dan menuntut siswa untuk memiliki sifat bekerjasama.

#### 4. Pemahaman

##### a. Pengertian Pemahaman

Taksonomi belajar dalam domain kognitif yang paling umum dikenal adalah taksonomi Bloom. Benjamin S. Bloom membagi taksonomi hasil belajar dalam enam kategori, yakni: 1) pengetahuan (*knowledge*), 2) pemahaman (*comprehension*), 3) penerapan (*application*), 4) analisis, 5) sintesis, 6) evaluasi.<sup>28</sup> Adapun pada penelitian ini menggunakan taksonomi hasil belajar yang kedua yaitu pemahaman.

Kompetensi memahami dapat juga disebut dengan istilah “mengerti”. Kompetensi ini ditandai oleh kemampuan peserta didik untuk mengerti akan suatu konsep, rumus, ataupun fakta-fakta untuk kemudian menafsirkan dan menyatakannya kembali dengan kata-kata sendiri. Aktivitas yang tergolong kedalam kompetensi ini, misalnya, merangkum materi pelajaran, menjelaskan isi dongeng dikaitkan dengan pengalaman sendiri, membuat contoh peristiwa yang sama dengan yang telah dijelaskan guru.<sup>29</sup>

Menurut Sudijono, pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sisi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat

---

<sup>28</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Op. Cit.*, hlm. 53.

<sup>29</sup> E. kosasih, *Strategi Belajar dan Pembelajaran*, Yrama Widya, Bandung, 2014, hlm. 22.

memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.<sup>30</sup>

Untuk memahami sesuatu maka harus memerhatikannya. Hal ini dijelaskan dalam QS. Shaad ayat 24 sebagai berikut:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

Artinya : “Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran.” (QS. Shaad : 29)

Pemahaman atau *comprehension* merupakan salah satu unsur psikologis dalam belajar. Pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasinya, serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maksudnya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar proporsinya. Tanpa itu, skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.<sup>31</sup>

Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.<sup>32</sup>

Dimensi kognitif dalam Taksonomi B.S. Bloom pada pemahaman diantaranya adalah:<sup>33</sup>

<sup>30</sup> Supardi, *Kinerja Guru*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 139.

<sup>31</sup> Sudirman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, CV. Rajawali, Jakarta, 2010, hlm. 42.

<sup>32</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2012, hlm. 24.

<sup>33</sup> Eko Supriyanto, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Cerdas Istimewa*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2012, hlm. 208.

- 1) Menerjemahkan, yaitu menyalin atau memindahkan dari suatu bahasa ke bahasa lain.<sup>34</sup>
- 2) Mencontohkan, yaitu memberikan sesuatu sebagai contoh.<sup>35</sup>
- 3) Mengklarifikasikan, yaitu menggolongkan menurut jenisnya.<sup>36</sup>
- 4) Menyimpulkan, yaitu mengikhtisarkan (menetapkan, menyarikan pendapat, dan sebagainya).<sup>37</sup>
- 5) Melakukan hipotesis, yaitu sesuatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaraan pendapat, meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan.<sup>38</sup>
- 6) Membuat perbandingan, yaitu menyamakan dua benda (hal dan sebagainya) untuk mengetahui persamaan atau selisihnya.<sup>39</sup>
- 7) Memberikan penjelasan, yaitu menerangkan atau menguraikan secara terang.<sup>40</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa pemahaman adalah kemampuan memaknai materi pelajaran yang telah diketahui, bukan hanya mengingat, mengerti tetapi dapat memahaminya dengan menjelaskan dan menguraikan menggunakan kata-kata sendiri. Adapun dimensi kognitif dalam Taksonomi B.S. Bloom pada pemahaman yaitu: 1) menerjemahkan 2) mencontohkan, 3) mengklarifikasikan, 4) menyimpulkan, 5) melakukan hipotesis, 6) membuat perbandingan, 7) memberikan penjelasan.

#### **b. Tingkatan dalam pemahaman**

Pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga tingkatan, diantaranya adalah:<sup>41</sup>

---

<sup>34</sup> Poerwadarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 1047.

<sup>35</sup> *Ibid.*, hlm. 195.

<sup>36</sup> *Ibid.*, hlm. 507.

<sup>37</sup> *Ibid.*, hlm. 891.

<sup>38</sup> *Ibid.*, hlm. 354.

<sup>39</sup> *Ibid.*, hlm. 87.

<sup>40</sup> *Ibid.*, hlm. 407.

<sup>41</sup> Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 24.

- 1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih.
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjugasi kata kerja, subjek, dan *possesive pronoun* sehingga tahu menyusun kalimat “ *My Friend is studying,*” bukan *My Friend studying,*” merupakan contoh pemahaman penafsiran.
- 3) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa ada 3 tingkatan dalam pemahaman, diantaranya yaitu: 1) tingkat terendah (pemahaman terjemahan), 2) tingkat kedua (pemahaman penafsiran), 3) tingkat ketiga (pemahaman ekstrapolasi). Ketiga tingkatan pemahaman ini bukan hanya menjadikan siswa mampu menerjemahkan saja tetapi siswa juga dapat menafsirkan dengan menghubungkan pengetahuan yang lain serta dapat memprediksi atau meramalkan sesuatu.

### c. Menyusun item tes pemahaman

Karakteristik soal-soal pemahaman sangat mudah dikenal. Misalnya mengungkapkan tema, topik, atau masalah yang sama dengan yang pernah dipelajari atau diajarkan, tetapi materinya berbeda. Mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri dengan simbol tertentu termasuk ke dalam pemahaman penerjemahan. Dapat menghubungkan hubungan antar unsur dari keseluruhan pesan suatu

karangan termasuk ke dalam pemahaman penafsiran. Item ekstrapolasi mengungkapkan kemampuan dibalik pesan yang tertulis dalam suatu keterangan atau tulisan. Sebagai pemahaman dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram, atau grafik. Dalam tes objektif, tipe pilihan ganda dan tipe benar-salah banyak mengungkapkan aspek pemahaman.<sup>42</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa penyusunan item tes pemahaman dibuat dari materi yang telah diajarkan dan dipelajari sebelumnya. Bentuk soal untuk menguji pemahaman dapat berupa gambar, denah, grafik, diagram, ataupun tes objektif dalam bentuk essay atau pilihan ganda.

## **5. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits**

### **a. Pengertian mata pelajaran Al-Qur'an Hadits**

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan unsur mata pelajaran agama Islam pada madrasah yang memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran agama Islam.<sup>43</sup>

Secara umum pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Sedangkan Al-Qur'an Hadits yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah nama sebuah mata pelajaran yang diajarkan baik ditingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) maupun Madrasah Aliyah (MA). Terlepas dari isi materi yang akan diajarkan, penyebutan Al-Qur'an Hadits sebagai mata pelajaran dalam lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI), sama halnya dengan mata pelajaran Fiqh, Akidah Akhlak, dan lain-lain.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah lingkungan pembelajaran dalam rangka penguasaan materi Al-Qur'an dan Hadits.

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, hlm. 25.

<sup>43</sup> Direktorat Pendidikan pada Madrasah, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta, 2008, hlm. 13.

Pembelajaran Al-Qur'an hadits sebagai bagian dari pendidikan keagamaan adalah pendidikan yang menyiapkan peserta didiknya menguasai pengetahuan khusus tentang ajaran keagamaan yang bersangkutan. Pendidikan keagamaan ini berada dibawah naungan Departement Agama, seperti Madsah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah serta Perguruan Tinggi Agama.<sup>44</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa mata pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah mata pelajaran yang diajarkan untuk menyiapkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan tentang Al-Qur'an dan Hadits.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits**

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada Madrasah Tsanawiyah bertujuan agar peserta didik bergairah untuk membaca Al-Qur'an dan Hadits dengan baik dan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya dan mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupannya.

Kedudukan Al-Qur'an sebagai pokok pendidikan yang diterangkan dalam surat An-Nahl (16) ayat 64:

وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى  
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: "dan Kami tidak menurunkan kepadamu Al-Kitab (Al Quran) ini, melainkan agar kamu dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu dan menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman."

Mata pelajaran Qur'an Hadits bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Qur'an dan Hadits.

<sup>44</sup> Adri Efferi, *Materi dan Pembelajaran Qur'an Hadist MTs-MA*, STAIN Kudus, Kudus, 2009, hlm.1-2.

- 2) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.
- 3) Meningkatkan pemahaman dan pengalaman isi kandungan Al-Qur'an dan Hadits yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang Al-Qur'an dan Hadits.<sup>45</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa mata pelajaran Al-Qur'an Hadits bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa untuk mencintai Al-Qur'an dan hadits, membekali siswa dalam menghadapi kehidupan agar berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadits, serta dapat mengamalkan isi dari kandungan Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari.

#### **c. Ruang Lingkup Mata Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.**

Adapun ruang lingkup materi/ bahan kajian pembelajaran Al-Qur'an hadits meliputi:<sup>46</sup>

##### **1) Pengertian Al-Qur'an Menurut Para Ahli.**

Menurut Muhammad Salim Muhsin, dalam bukunya *Tarikh Al-Qur'an al-karim* menyatakan, bahwa Al-Qur'an adalah firman Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang tertulis dalam mushaf-mushaf dan dinukil/ diriwayatkan kepada kita dengan jalan yang mutawwatir dan membacanya dipandang ibadah serta sebagai penentang (bagi yang tidak percaya) walaupun surat terpendek.<sup>47</sup>

##### **2) Pengertian Hadist, Sunnah, Khabar, Atsar.**

###### **a) Hadits**

Menurut ulama' fikih bahwa yang dimaksud dengan as-Sunnah/ al-Hadits adalah segala sesuatu yang datang dari Nabi

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, hlm. 2-3.

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm. 4.

<sup>47</sup> Muhaimin, dkk, *Kawasan dan Wawasan Studi Islam*, Prenada Media, Jakarta, 2005, hlm. 82.

SAW, selain Al-Qur'an baik berupa perkataan, perbuatan maupun *taqrir*-nya, yang ada sangkut pautnya dengan hukum.<sup>48</sup>

b) Sunnah

As-Sunnah menurut pengertian bahasa (etimologi) berarti tradisi yang bisa dilakukan, atau jalan yang dilalui (*al-thariqah al maslukah*) baik yang terpuji maupun yang tercela. As-Sunnah juga berarti lawan dari *bid'ah*. Barang siapa mengerjakan amalan agama tanpa didasari oleh tradisi atau tata cara agama, maka ia mengada-ngada (membuat *bid'ah*). Dan juga bisa berarti jalan hidup (*sirah*). Oleh karena itu Sunnah Nabi berarti jalan hidupnya, dan *Sunnah Allah* adalah jalan/ hukum Allah yang telah ditetapkan-Nya. Sedangkan Al-Hadits berarti *al-jadid* (yang baru), lawan dari *al-qadim* (yang dahulu). Atau berarti *al-qarib* (yang dekat) dan *al khabar* (berita).<sup>49</sup>

c) Al-Khabar

Al- khabar berarti *al-naba'* (pemberitaan), yaitu berita yang disampaikan dari seseorang kepada orang lain. Dengan demikian al-khabar lebih luas dari as-Sunnah, karena tidak hanya bersumber dari Nabi SAW, tetapi juga dari sahabat dan tabiin. Al- Thiby menyamakan arti al-khabar dengan al-hadits, karena itu ada istilah Hadits *marfu'*, *mauquf*, dan *hadits maqthu'*.<sup>50</sup>

b) Al-Atsar

Al-atsar berarti bekas atau sisa sesuatu. Para fuqoha memakai istilah *atsar* khusus diperuntukkan bagi perkataan sahabat tabiin dan ulama salaf. Tetapi jumhur ulama menyamakan *atsar* dengan al-Hadits/ as-Sunnah Al-Nawawi menyatakan bahwa ulama fikih menyebut perkataan sahabat (Hadits *mauquf*) dengan *atsar* juga, namun sebagian ulama lain

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, hlm. 126.

<sup>49</sup> *Ibid.*, hlm. 121.

<sup>50</sup> *Ibid.*, hlm. 125.

memakai *atsar* untuk Hadits *mauquf*, dan dia membolehkan penggunaan *atsar* untuk hadits *marfu*; al-Thahawi menggunakan *atsar* untuk segala yang datang dari Nabi dan sahabat. Dan al-Thabari mengkhususkan *atsar* untuk yang datang dari Nabi.<sup>51</sup>

### 3) Bukti Keotentikan Al-Qur'an Ditinjau Dari Segi Keunikan Redaksinya, Kemukjizatannya dan Sejarahnya.

a) Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi keunikan redaksinya.

Al-Qur'an dipandang sebagai mukjizat Nabi SAW, yang berfungsi untuk melegitimasi kerasulannya. Kemukjizatannya itu tidak hanya terbatas pada makna-makna objektif yang terkandung didalamnya, tetapi juga lafal dan redaksinya merupakan kutipan langsung dari firman Allah. Karena itu tidak mungkin ditemukannya adanya keganjilan-keganjilan redaksinya, dan kalau terjadi demikian, misalnya karena ada ulah dari manusia yang berusaha mengganti dan mengubahnya, maka akan segera diketahui bahwa itu bukanlah redaksi Al-Qur'an.

Sistematika redaksi Al-Qur'an telah ditata sedemikian rupa oleh Allah SWT, sehingga ditemukan adanya munasabah (keserasian) antara satu kalimat dengan kalimat lain dalam satu ayat, antara satu ayat dengan ayat lain dalam banyak ayat, antara *fashilah* dengan kandungan surat, antara satu surat dengan surat lainnya, antara mukadimah satu surat dengan surat akhir surat, antara akhir satu surat dengan awal surat berikutnya, dan atau antara nama surat dengan kandungan surat.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> *Ibid.*, hlm. 125.

<sup>52</sup> *Ibid.*, hlm. 87-88.

b) Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi kemukjizatan Al-Qur'an

Kemukjizatan (*I'jaz*) adalah menetapkan kelemahan. Kelemahan menurut pengertian umum adalah ketidakmampuan mengerjakan sesuatu, sebagai lawan dari kemampuan, sehingga bila kemukjizatan telah terbukti, maka nampaklah kemampuan *mu'jiz* (sesuatu yang melemahkan). Dan mukjizatnya adalah sesuatu hal yang luar biasa yang muncul dari para Nabi atau Rasul yang disertai dengan tantangan dan selamat dari perlawanan.<sup>53</sup>

c) Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi sejarahnya

Menurut M. Qurais Shihab, bahwa ada beberapa faktor yang mendukung pembuktian autentisitas Al-Qur'an dilihat dari aspek kesejarahannya, yaitu bahwa: (1) Masyarakat Arab yang hidup pada masa turunnya Al-Qur'an adalah masyarakat yang tidak mengenal baca tulis, sehingga satu-satunya andalan mereka adalah hafalan. (2) Masyarakat Arab (khususnya pada masa turunnya Al-Qur'an) dikenal sebagai masyarakat sederhana dan bersahaja, sehingga mereka memiliki waktu luang yang cukup guna menambah ketajaman pikiran dan hafalan. (3) Masyarakat Arab sangat cenderung lagi membanggakan kesusastraan, mereka melakukan perlombaan dalam bidang tertentu. Sedangkan mencapai tingkat tinggi dari segi keindahan bahasanya (sastra) dan sangat mengagumkan bukan saja bagi orang mukmin, tetapi juga bagi orang kafir. Bahkan dalam suatu riwayat dinyatakan, bahwa para tokoh kaum musyrik sering kali secara sembunyi-sembunyi berupa mendengarkan ayat-ayat Al-Qur'an yang dibaca kaum muslimin. (4) Al-Qur'an (demikian pula Rasulullah SAW) menganjurkan dan mempelajarinya, dan anjuran tersebut

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, hlm. 89.

mendapat sambutan yang hangat. (5) Ayat-ayat Al-Qur'an turun berdialog dengan mereka, mengomentari keadaan peristiwa-peristiwa yang mereka alami, bahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan mereka. Di samping itu, ayat-ayat Al-Qur'an turun temurun sedikit demi sedikit, sehingga lebih mempermudah bagi mereka untuk mencerna maknanya dan menghafalnya. (6) Dalam Al-Qur'an dan juga Hadits-hadits Nabi ditemukan petunjuk-petunjuk yang mendorong para sahabatnya untuk selalu bersikap teliti dan hati-hati dalam menyampaikan berita, terutama kalau berita merupakan firman Allah atau sabda Rasulullah.<sup>54</sup>

#### 4) Fungsi Al-Qur'an Dalam Kehidupan

Al-Qur'an mempunyai fungsi-fungsi sebagai *al-huda* (petunjuk), *al-furqan* (pemisah), *al-syifa'* (penyembuh), dan *al-mauizhah* (nasehat), bagi orang-orang yang beriman sebagai *al-huda*, Al-Qur'an memberi petunjuk kepada semua manusia. Sebagai *al-furqan*, Al-Qur'an membedakan dan memisahkan antara yang hak dan yang batil, atau antara yang benar dan yang salah. Sebagai *al-syifa'*, Al-Qur'an memberikan penyembuhan terhadap penyakit-penyakit yang ada di dada manusia. Dan sebagai *al-mau'izhah*, Al-Qur'an memberi nasehat bagi orang-orang yang bertaqwa. Masih banyak nama-nama Al-qur'an yang sekaligus menunjukkan fungsi-fungsinya bagi manusia.<sup>55</sup>

Berdasarkan uraian di atas bahwa fungsi Al-Qur'an dalam kehidupan memiliki banyak fungsi bagi manusia yang terdapat dari nama-nama Al-Qur'an sendiri, misalnya yaitu *al-huda*, (Al-Qur'an memberi petunjuk kepada semua manusia), *al-furqan* (membedakan dan memisahkan antara yang hak dan yang batil), *al-syifa'* (al-Qur'an memberi penyembuhan terhadap penyakit-

<sup>54</sup> *Ibid.*, hlm. 95-96.

<sup>55</sup> Moh. Nurhakim, *Metodologi Studi Islam*, UMM Press, Malang, 2005, hlm.67-68.

penyakit di dada manusia), *al-mau'izhah* (Al-Qur'an memberi nasehat bagi orang-orang yang bertaqwa) dan lain sebagainya.

#### 5) Fungsi Hadist Terhadap Al-Qur'an

Adapun fungsi hadits terhadap Al-Qur'an sebagai berikut:<sup>56</sup>

- a) Menetapkan dan memperkuat hukum-hukum yang telah ditentukan oleh Al-Qur'an. Maka dalam hal ini kedua-duanya sama-sama menjadi sumber hukum, misalnya dalam Al-Qur'an disebutkan mengharamkan bersaksi palsu.
- b) Memberikan perincian dan penafsiran ayat-ayat Al-Qur'an yang masih mujmal / global (bayan al-mujmal), memberikan batasan terhadap hal-hal yang masih belum terbatas di dalam Al-Qur'an (taqyiq al-mutlaq) memberikan kekhususan (takhsish) ayat-ayat Al-Qur'an yang bersifat umum (takhsish al-'amm), dan memberikan penjelasan terhadap hal-hal yang masih rumit di dalam Al-Qur'an (tawadhih al-musykil)
- c) Menetapkan hukum atau aturan-aturan yang tidak didapati dalam Al-Qur'an.
- d) Ketetapan Hadits itu bisa mengubah hukum dalam Al-Qur'an.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu membahas masalah tentang Al-Qur'an dan hadits diantaranya yaitu: 1) Pengertian Al-Qur'an menurut para ahli. 2) Pengertian hadits, sunnah, khabar, atsar. 3) Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi keunikan redaksinya, kemukjizatannya, dan sejarahnya. 4) Fungsi Al-Qur'an dalam kehidupan. 5) Fungsi hadits terhadap Al-Qur'an.

---

<sup>56</sup> Muhaimin, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 134-135.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meditama Situmorang, Mahasiswa Universitas Lampung, Fakultas Pendidikan Matematika, dalam jurnal yang berjudul, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 24 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.*”

Hasil penelitiannya yaitu: rata-rata pemahaman konsep matematis siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

2. Ratna Ayu Ningrum, Mahasiswa Universitas Sebelas Maret, Fakultas Pendidikan Matematika, dalam jurnal yang berjudul, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Pagelaran Tahun Pelajaran 2013/2014.*”

Hasil penelitiannya yaitu: rata-rata pencapaian indikator pemahaman konsep siswa kelas dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD sebesar 69,06% dan rata-rata presentase pencapaian indikator pemahaman konsep matematis siswa kelas konvensional sebesar 67,92%. Berdasarkan analisis data uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap pemahaman konsep matematika.

3. Desi Surafni, Mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo, Fakultas Ilmu Pengetahuan Alam, dalam jurnal yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kombinasi Tipe STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrosfer Kelas X Di SMA Negeri 1 Tapa Tahun Pelajaran 2012/2013*”

Hasil penelitiannya yaitu: Hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan kombinasi Tipe *Student Teams Achievement Division* dan *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang diberikan perlakuan *Student Teams Achievement Division*. Hal ini di buktikan dengan nilai rata-rata setelah perlakuan di kelas eksperimen yaitu 27,42% dan kelas kontrol yang hanya menggunakan perlakuan *Student Teams Achievement Division* 18,0. Dengan demikian pembelajaran kombinasi Tipe STAD dan TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrosfer.

Sedangkan dalam penelitian ini yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di MTs Nurul Huda Dempet*” memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu diantaranya yaitu: Model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* dilakukan pada kelas VIII di MTs Nurul Huda Dempet, penerapan model dilaksanakan pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits, variabel Y (Pemahaman) diterapkan pada kedua Model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division*.

### C. Kerangka Berpikir

Di dalam pembahasan penelitian ini, peneliti menyampaikan kerangka berfikir sebagai berikut:

Pemahaman Siswa di MTs Nurul Huda Dempet dalam mata pelajaran Al-Qur’an hadits bervariasi karena adanya perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa ada yang cepat paham dengan materi yang diajarkan guru dan ada yang masih lambat dalam pemahaman, karena pengaruh penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru yaitu menggunakan model konvensional yang berpusat pada guru, yaitu ceramah, tanya jawab, penugasan dan demonstrasi. Padahal mata pelajaran Al-Qur’an hadits merupakan mata pelajaran yang lebih menekankan pemahaman siswa agar

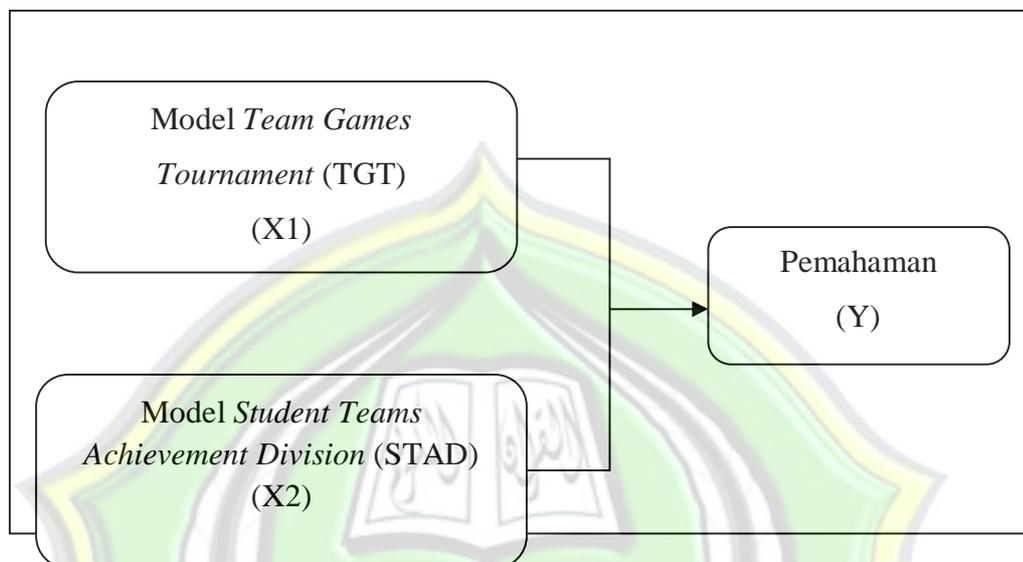
dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan hadits. Maka dari itu peneliti bertujuan untuk menawarkan kepada pendidik menggunakan model pembelajaran kelompok yang variatif, menarik, menyenangkan dan dapat menjadikan siswa aktif serta saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran yang saling berkaitan yaitu sama-sama pembelajaran kelompok, setiap kelompok dibagi menjadi 4-5 siswa secara heterogen, model pembelajarannya siswa saling bekerja sama untuk memahami dan mengerjakan tugas yang diberikan guru kepada siswa, namun kedua model pembelajaran TGT dan STAD memiliki perbedaan yaitu model TGT menggunakan *Games Tournament* sedangkan STAD menggunakan kuis.

Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, karena dalam model pembelajaran TGT siswa bersama-sama belajar kelompok untuk memahami materi pelajaran, serta mempersiapkan untuk *games tournament* yang diberikan guru. setiap kelompok berlomba-lomba menjawab pertanyaan dari *game* akademik yang diberikan guru, dan bagi kelompok yang dapat menjawab akan menambah skor dikelompoknya serta kelompok yang mendapat skor tertinggi akan mendapatkan hadiah atau penghargaan dari guru. Sedangkan model Pembelajaran STAD, siswa juga bersama-sama belajar kelompok dan bekerja sama untuk saling memahami materi pelajaran antaranggota, setiap kelompok ada 1 perwakilan dari siswa yang pandai untuk menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya, dan setiap individu bertanggung jawab atas pemahaman materi pelajaran yang telah disampaikan, karena setiap siswa akan diberikan kuis individual yang diberikan guru dan tidak boleh saling membantu dalam menjawabnya. sehingga skor individu dari siswa akan menambah poin untuk kelompoknya.

bagi kelompok yang mendapat skor terbanyak akan mendapatkan hadiah atau penghargaan dari guru.

**Gambar 1.2**  
**Kerangka Berpikir**



#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>57</sup>

Dengan melihat fenomena yang ada dilokasi (obyek) penelitian, maka peneliti menggunakan hipotesis sebagai berikut: “

1. Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Pemahaman Siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di MTs Nurul Huda Dempet Demak Tahun Pelajaran 2015 / 2016.

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, Alfabeta, 2007, hlm. 96.

2. Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Student Teams Achievement Division (STAD)* Terhadap Pemahaman Siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di MTs Nurul Huda Dempet Demak Tahun Pelajaran 2015 / 2016.

