

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan studi dari Arends dalam bukunya Agus Suprijono dengan judul *Cooperative Learning*, teori dan aplikasi PAIKEM, model pembelajaran merujuk dengan pendekatan yang bisa dimanfaatkan, misalnya berbagai hal yang dituju dalam proses belajar dan mengajar, tahapan-tahapan pada aktivitas belajar, lingkup dari proses belajar dan mengajar serta cara mengelola kelas dengan baik.¹

Sedangkan berdasarkan studi dari Joyce & Showers dalam bukunya Agus Suprijono yang berjudul model-model pembelajaran emansipatoris, pengertian dari model pembelajaran merupakan sebuah rencana ataupun pola yang bisa dimanfaatkan penggunaannya dalam merancang pemberian ajaran secara bertatap muka pada ruangan kelas ataupun prosedur, penyusunan serangkaian bagian dari proses belajar dan mengajar seperti buku, RPP, silabus serta kurikulum. Tiap-tiap model pembelajaran mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Model pembelajaran adalah penunjuk nyata untuk tenaga pendidik melakukan perencanaan proses belajar dan mengajar di ruangan kelas, baik persiapan, serangkaian proses belajar dan mengajar, pemilihan sarana prasarana, hingga penentuan bahan evaluasi sebagai alat untuk

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 65

mengukur tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.²

Berdasarkan studi dari Eigen & Kauchak dalam bukunya Hosnan yang berjudul pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21, model pembelajaran merupakan panduan yang petunjuk dalam belajar yang dilakukan perancangan agar tercapainya berbagai hal yang dituju dalam proses belajar dan mengajar. Panduan tersebut berisikan pertanggungjawaban seorang tenaga pendidik pada perencanaan, pelaksanaan, dan pengevaluasian aktivitas proses belajar dan mengajar.³

Hasil paparan mengenai definisi dari model pembelajaran sebelumnya bisa peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara yang dipilih dan digunakan guru dalam perencanaan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas, supaya proses pembelajaran lebih menyenangkan, peserta didik aktif dalam pembelajaran, serta memberikan pemahaman mengenai materi pelajaran yang sedang diajarkan kepada peserta didik dan mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Dalam bukunya Agus Suprijono yang berjudul model-model pembelajaran emansipatoris Joyce, Weil, & Shower mengemukakan ada lima unsur model pembelajaran yaitu:

- a. Sintaks yakni tahapan atau fase yang wajib dilaksanakan oleh tenaga pendidik apabila memanfaatkan penggunaan suatu model belajar.

² Agus Suprijono, *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016) 54-55

³ Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 234

- b. Prinsip reaksi kaitannya terhadap aktivitas sebagai penggambaran cara semestinya seorang tenaga pendidik memandang maupun bersikap terhadap peserta didik khususnya cara semestinya tenaga pendidik memberi tanggapan kepada para peserta didik. Prinsip tersebut memberikan arahan cara semestinya tenaga pendidik memanfaatkan penggunaan tata cara bermain yang diberlakukan dalam tiap-tiap model pembelajara.
- c. System sosial merupakan hubungan seorang tenaga pendidik terhadap peserta didik ketika proses belajar dan mengajar yakni kondisi maupun situasi beserta norma-norma yang diberlakukan ketika menggunakan suatu model belajar.
- d. System pendukung merupakan seluruh fasilitas, material, serta peralatan yang dibutuhkan sebagai penunjang pelaksanaan tahapan belajar dan mengajar agar berlangsung seoptimal mungkin.
- e. Dampak intruksional merupakan pembelajaran yang dihasilkan setelah tercapai ataupun memiliki kaitan secara langsung pada bahan ajar dalam proses belajar dan mengajar, sedangkan dampak pengiring merupakan pembelajaran yang dihasilkan secara beriringan atau sampingan yang tercapai menjadi sebab oleh pemanfaatan menggunakan suatu model belajar.⁴

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk berkomunikasi yang memiliki esensial untuk tenaga pendidik. Orang-orang yang mencetuskan model pembelajaran terutama Joyce,

⁴ Agus, *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, 55-56

dkk sudah melakukan klasifikasi beragam pendekatan pembelajaran didasarkan oleh tujuan intruksionalnya, sintaksnya serta, karakteristik dari lingkungan pembelajaran. Tujuan intruksional merujuk pada hasil dari peserta didik yang dirancang untuk tercapai pada sebuah model pembelajaran. Dalam menggunakan model dapat memberi bantuan terhadap tenaga pendidik agar tercapainya hal-hal yang dituju dalam suatu pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Aktivitas pembelajaran dengan cara menyuruh ditunjukkan pada sintaks proses belajar dan mengajar. Lingkungan pembelajaran merupakan kontekstual jika seluruh aktivitas yang diambil dalam pembelajaran wajib dilakukan, khususnya bagaimana memotivasi serta mengelola para peserta didik secara bersamaan.⁵

2. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning adalah rangkaian aktivitas belajar yang dilaksanakan para peserta didik secara berkelompok agar tercapainya hal-hal yang dituju dalam proses belajar dan mengajar yang sudah sudah ditetapkan.⁶

Menurut Slavin dalam bukunya Muhammad Fathurohman yang berjudul model-model pembelajaran inovatif, model *Cooperative Learning* merupakan sebuah model belajar dan mengajar yang mana suatu usaha yang berorientasi dengan hal-hal yang dituju oleh setiap perorangan yang mampu membantu dalam capaian tujuan seseorang selain berguna agar tercapainya berbagai hal yang dituju secara bersama-sama. Maka dari itu, *cooperative learning* merupakan pola belajar dan mengajar

⁵ Agus, *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, 59

⁶ Agus, *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, 196

yang dimanfaatkan penggunaannya sebagai pendekatan dengan berkelompok yang memiliki anggota tidak terlalu banyak berisikan peserta didik agar melakukan kerjasama dengan baik pada situasi pembelajaran untuk tercapainya hal-hal yang dituju dari proses belajar dan mengajar yang dilangsungkan. Pada *cooperative learning*, peserta didik bukan sekadar memiliki kemampuan agar mendapatkan bahan ajar, namun turut memiliki kemampuan memberi pengaruh afektif misalnya bergotong-royong, peduli terhadap orang lain serta berlapang dada. Hal itu bisa memberikan pelatihan bagi peserta didik dalam mendengar pandangan dari individu lainnya. Tugas-tugas secara berkelompok bisa memicu peserta didik agar melakukan pekerjaan dengan cara bersamaan serta memberi bantuan satu sama lain disertai integrasi wawasan yang dimiliki oleh setiap individu dalam kelompok.⁷

Sedangkan menurut Solihtin dalam bukunya Hosnan yang berjudul pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21, *Cooperatif Learning* adalah model pembelajaran yang mana peserta didik melakukan pembelajaran serta pekerjaan secara berkelompok yang anggotanya tidak terlalu banyak dan dikolaborasikan di mana anggota meliputi 4 sampai dengan 6 peserta didik, disertai struktur kelompok yang memiliki sifat heterogen atau pun bermacam-macam jenis kelamin, kemampuan, keterampilan, suku, dan level pengetahuan.⁸

⁷ Muhammad Fathurohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 45

⁸ Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, 235

Pendapat dari beberapa para ahli dapat peneliti simpulkan bahwa *Cooperative Learning* adalah belajar bersama-sama dengan pembagian secara berkelompok yang meliputi 4 sampai dengan 6 peserta didik dan bersifat beragam, memberikan bantuan satu sama lain antar individu dalam kelompok, serta dipastikan jika tiap-tiap individu pada suatu kelompok dapat memiliki capaian hal-hal yang dituju atau penugasan yang sudah menjadi ketentuan sebelumnya. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* mampu membantu para peserta didik memiliki tingkah laku baik pada saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Peserta didik dengan cara individual mampu memiliki rasa percaya diri pada dirinya dengan kemampuan dalam penyelesaian permasalahan-permasalahan terhadap materi pelajaran serta para peserta didik mampu dalam pemahaman tentang bahan ajar pembelajaran yang sedang diajarkan oleh tenaga pendidik.

Cooperative learning sering dimaknai sebagai keterlibatan para peserta didik untuk merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses belajar dan mengajar yang dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh. Oleh karena itu, *cooperative learning* dapat diamati dari kondisi peserta didik yang terlibat secara emosional dan mental. Kesediaannya agar berkontribusi pada capaian hal-hal yang dituju sehingga pada aktivitas pembelajaran adanya perihal yang membawa keuntungan bagi para peserta didik.

b. Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif serupa pada bekerja secara berkelompok. Akan tetapi tidak seluruh bekerja secara berkelompok

bisa disebut sebagai pembelajaran kooperatif. Ada unsur-unsur dalam *cooperative learning* yang membedakannya dengan kerja kelompok lain yang dalam membagi secara berkelompok tidak dilaksanakan dengan acak-acakan. Dalam melaksanakan prosedur model *cooperative learning* secara benar menjadi kemungkinan bagi para tenaga pendidik agar melakukan pengelolaan kelas dengan penuh efektivitas. *Cooperative learning* dapat menjadi upaya penumbuhan proses belajar dan mengajar yang memiliki efektivitas yakni proses belajar dan mengajar yang memiliki ciri antara lain sebagai berikut:

- 1.) Memberikan kemudahan bagi peserta didik melakukan pembelajaran sebagai suatu hal yang sangat memiliki manfaat misalnya, kenyataan terampil, penilaian, konseptual, serta cara menjalani kehidupan dengan keserasian terhadap manusia yang lainnya.
- 2.) Wawasan, nilai, serta terampil diberi pengakuan dari orang-orang yang benar-benar kompetent untuk memberikan penilaian.⁹

Karakteristik model *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif) ditandai oleh:¹⁰

- 1.) Para peserta didik melakukan pekerjaan secara berkelompok agar tercapainya hal-hal yang dituju dalam proses belajar dan mengajar.
- 2.) Berkelompok yang memiliki sifat beragam ataupun heterogen.

⁹ Agus, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, 77

¹⁰ Agus, *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, 197

3.) System *reward* memiliki orientasi bagi perorangan ataupun secara berkelompok.

Penggunaan *cooperative learning* dalam proses pembelajaran harus memperhatikan karakteristik atau unsur-unsur dari *cooperative learning* supaya *cooperative learning* dapat digunakan sebaik-baiknya agar para peserta didik dapat mempunyai pemahaman tentang bahan ajar yang sedang diajarkan dan peserta didik akan mendapatkan hasil pembelajaran semaksimal mungkin. Untuk memiliki kemampuan memahami dengan maksimal serta pencapaian hasil belajar yang baik, ada lima komponen pada model pembelajaran kooperatif yang wajib dilakukan penerapan oleh guru. Kelima komponen ini antara lain yaitu:¹¹

1.) *Positive Interdependence*. Dalam perihal tersebut terlihat bahwa terdapat ketergantungan satu sama lain dari tiap-tiap anggota dalam kelompok. Jika suatu anggota kelompok mengalami kegagalan, dengan demikian anggota yang lainnya dapat turut merasakan gagal. Maka dari itu, tiap-tiap anggota kelompok wajib berupaya semaksimal untuk mencapai kesuksesan secara perorangan, dikarenakan tiap orang yang mengalami kegagalan maupun keberhasilan dapat memberikan pengaruh satu sama lain dalam suatu kelompok. Oleh karena itu dalam komponen berikut memperlihatkan jika pada *cooperative learning* terdapat dua hal yang menjadi tanggung jawab secara berkelompok yakni pembelajaran terhadap materi yang diberikan tugas untuk kelompok, lalu

¹¹ Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, 241-242

jaminan seluruh anggota kelompok pada individual melakukan pembelajaran materi yang diberi penugasan oleh tenaga pendidik.

2.) *Individual accountability* (tanggungjawab perseorangan). Dalam komponen yang tiap-tiap orang harus memiliki perasaan bertanggung jawab dalam penyelesaian kerja kelompok supaya pembelajaran yang dihasilkan mencapai keberhasilan sebaik-baiknya.

Beberapa cara menumbuhkan tanggungjawab perseorangan adalah:¹²

- (a) Pembelajaran secara berkelompok tidak memiliki anggota yang terlalu banyak.
- (b) Memberikan penugasan pada tiap-tiap peserta didik.
- (c) Pemberian penugasan untuk peserta didik yang dipilih dengan cara acak dalam mempresentasi hasil secara kelompok terhadap tenaga pendidik ataupun di depan semua di depan para siswa dalam ruangan kelas.
- (d) Pengamatan terhadap tiap-tiap kelompok serta pencatatan frekuensi perorangan yang memberikan bantuan terhadap kelompoknya.
- (e) Memberikan tugas bagi tiap-tiap individu agar memiliki peran menjadi seorang.
- (f) Memberikan tugas bagi tiap-tiap siswa agar mengajari teman sekelompoknya.

¹² Agus, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, 79

3.) *Face to face promotive interactions* (interaksi promotif). Dalam hal ini bahwa tiap-tiap anggota dalam kelompok wajib melakukan pembelajaran satu sama lain antara anggota kelompok serta memberikan dorongan supaya hal-hal yang dituju serta penugasan yang diberi dari tenaga pendidik bisa dipahami oleh seluruh anggota bagian dalam kelompok.

Dalam interaksi promotif (*face to face promotive interaction*) memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut:¹³

- (a) Memberikan bantuan satu sama lain dengan penuh keefektifan serta efisien.
- (b) Memberikan informasi serta fasilitas satu sama lain yang diperlukan dalam kelompok.
- (c) Melakukan proses terhadap keterangan ataupun informasi bersamaan dengan penuh keefektifan serta keefisienan.
- (d) Memberikan peringatan satu sama lain.
- (e) Memberikan bantuan satu sama lain pada perumusan serta pengembangan argumen dan peningkatan keterampilan pengetahuan ketika berhadapan dengan permasalahan-permasalahan yang terjadi.
- (f) Mempercayai satu sama lain.

¹³ Agus, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, 79

- (g) Memberikan motivasi satu sama lain agar mendapatkan kesuksesan bersama-sama dalam kelompok.
- 4.) *Appropriates use of collaborative skill.* Artinya pada kelompok tersebut tiap-tiap orang melakukan pelatihan agar bisa dipercayai, memiliki jiwa pemimpin, bisa melakukan pengambilan keputusan, mempunyai kemampuan untuk komunikasi ataupun berinteraksi, serta terampil dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi.
- 5.) Proses kelompok. Tiap-tiap peserta didik harus mampu merancang kesuksesan dalam kelompok, dengan cara teratur melakukan pengevaluasian terhadap kelompok, dan pengidentifikasian hal-hal yang berubah dapat dilaksanakan supaya pengerjaan terhadap kelompok semakin memiliki efektivitas yang baik.

c. Langkah-langkah Model Cooperative Learning

Langkah-langkah atau sintaks penggunaan model *cooperative learning* secara umum menurut Arends dalam bukunya Warsono dan Hariyanto, yang berjudul pembelajaran aktif teori dan asesmen, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Table 2.1
Sintaks Model Cooperative Learning menurut Arends.¹⁴

Fase	Perilaku Guru
Fase 1	Tenaga pendidik

¹⁴ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017), 183

Penyajian tujuan belajar dan mengajar serta seperangkat belajar dan mengajar	melakukan penyampaian hal-hal yang dituju dalam pembelajaran serta mempersiapkan seperangkat pembelajaran, memberikan semangat dengan memotivasi peserta didik.
Fase 2 Meyajikan informasi	Tenaga pendidik melakukan penyajian informasi untuk peserta didik seperti bagaimana cara mendemonstrasikan ataupun menyajikan suatu bacaan.
Fase 3 Pengorganisasian peserta didik pada kelompok pembelajaran	Tenaga pendidik memberikan penjelasan terhadap peserta didik cara pembentukan kelompok pembelajaran serta memberikan bantuan bagi semua kelompok supaya menerima perubahan kondisi kelas secara penuh yang telah berkelompok dapat dilangsungkan dengan keefisienan dan tanpa adanya kegaduhan.
Fase 4 Memberikan bantuan pada kelompok	Tenaga pendidik memberikan bantuan terhadap kelompok

maupun pengkajian secara kelompok	pembelajaran ketika anggota kelompok mengerjakan tugas yang telah diberikan.
Fase 5 Pelaksanaan ujian didasarkan bahan ajar pengkajian	Tenaga pendidik melakukan uji pada pekerjaan kelompok yang dihasilkan.
Fase 6 Pemberian hadiah bagi kinerja kelompok yang baik	Tenaga pendidik memberi hadiah mulai dari perorangan ataupun secara berkelompok agar diketahui beragam usaha serta capaian kinerja tersebut benar-benar dihargai.

Model *cooperative learning* dilakukan pengembangan sebagai capaian setidaknya-tidaknya tiga tujuan dalam pembelajaran yang memiliki kepentingan yaitu antara lain ialah:¹⁵

- 1.) Hasil belajar akademik.
- 2.) Penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3.) Pengembangan keterampilan sosial.

Belajar *cooperative learning* tidak hanya mencakup beragam tujuan sosial, namun juga mampu memberikan pemahaman peserta didik, perbaikan terhadap para peserta didik dalam berprestasi serta penugasan akademik yang memiliki kepentingan yang lain. Sejumlah ahli mengatakan pendapat jika model tersebut mempunyai keunggulan untuk memberi bantuan

¹⁵ Muhammad, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, 48

bagi para peserta didik dalam pemahaman konseptual yang memiliki tingkat kesulitan. Pihak yang mengembangkan model tersebut sudah menampilkan jika model pembelajaran cooperative bisa menjadi upaya peningkatan nilai para peserta didik dalam pembelajaran secara akademis serta perubahan norma yang berkaitan pada pemahaman dan pembelajaran yang dihasilkan. Selain perubahan terhadap norma yang berkaitan pada pemahaman dan pembelajaran yang dihasilkan, *cooperative learning* bisa memberikan untung bagi para peserta didik kelompok rendah ataupun kelompok tinggi yang melakukan kerjasama dalam penyelesaian penugasan penugasan secara akademis.

3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*

a. Pengertian *Teams Games Tournaments (TGT)*

Team games tournaments merupakan jenis belajar dan mengajar dengan kooperatif dengan peserta didik secara berkelompok dengan anggota 4 hingga 6 peserta didik disertai keterampilan, jenis kelamin maupun suku yang bermacam-macam. Maka dari itu peserta didik bisa memberikan bantuan satu sama lain ketika penyelesaian masalah yang dirasakan sewaktu proses belajar dan mengajar terjadi. Dalam model belajar ini merupakan jenis ataupun model yang memiliki kemudahan dalam penerapannya, melibatkan seluruh peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, peserta didik menjadi tutor sebaya, serta selama proses pembelajaran terjadinya permainan dan *reinforcement* yang bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Kelebihan dari *teams*

games tournaments yakni terdapat turnamen secara akademis ketika tahapan belajar dan mengajar berlangsung, yang mana tiap-tiap anggota yang menjadi wakil dari kelompok dapat melaksanakan turnamen tersebut. *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh Slavin.¹⁶ Sejumlah ahli berpendapat jika model tersebut mempunyai keunggulan untuk memberi bantuan bagi para peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pihak yang mengembangkan model tersebut mengatakan jika model pembelajaran *cooperative* bisa menjadi upaya pemahaman dan peningkatan nilai para peserta didik dalam pembelajaran secara akademis.

Menurut Saco dalam bukunya Rusman yang berjudul model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru, dalam TGT para peserta didik bermain suatu permainan bersama teman teman satu kelompok yang lainnya agar mendapatkan skor untuk tiap-tiap kelompok. Aturan bermain dilakukan penyusunan oleh tenaga pendidik berbentuk kuis dengan pemberian sejumlah pertanyaan yang terkait mengenai bahan ajar dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.¹⁷ Bermain dengan *teams games tournaments* bisa berbentuk hal-hal yang ditanyakan berupa tulisan yang berada di sejumlah kartu dengan diberikan angka-angka. Setiap peserta didik nantinya mengambilkan suatu kartu yang sebelumnya sudah diberikan angka kemudian

¹⁶ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran isu-isu Metodologis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 197

¹⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafinod Persada, 2013), 224

berupaya agar memberikan jawaban dari pertanyaan yang disesuaikan pada angka yang tertera. Tournament memberikan kemungkinan bagi seluruh peserta didik dengan berbagai level kemampuan agar berkontribusi memberikan poin untuk kelompok masing-masing. Secara prinsip, pertanyaan yang memiliki tingkat kesulitan tinggi diberikan terhadap anak-anak yang dikategorikan pintar, dan pertanyaan yang cenderung memiliki tingkat kemudahan diberikan kepada anak-anak yang tidak terlalu pintar. Hal tersebut supaya seluruh anak memiliki kesempatan agar berkontribusi memberikan skor untuk kelompok masing-masing.

Menurut Slavin dalam bukunya Rusman yang berjudul model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru, model *cooperative learning* memiliki ciri sebagai berikut:¹⁸

- 1.) Peserta didik bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil.
- 2.) *Games tournament*.
- 3.) Hadiah bagi kelompok.

b. Kelebihan dan kekurangan *Teams Games Tournaments* (TGT)

Menurut Slavin dalam bukunya Muhammad Fathurohman yang berjudul model-model pembelajaran inovatif keunggulan dan kelemahan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:¹⁹

- 1.) Para peserta didik pada ruangan kelas yang memanfaatkan penggunaan tim *games*

¹⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 225

¹⁹ Muhammad, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, 60-61

tournament mendapatkan teman yang lebih banyak dibandingkan peserta didik yang terdapat pada kelompok tradisional.

- 2.) Meningkatkan perasaan ataupun pendapat pada peserta didik jika sesuatu yang dihasilkan dan diperoleh bergantung pada kinerja bukan didasari oleh faktor beruntung.
- 3.) *Teams games tournament* meningkatkan harga diri secara sosial pada peserta didik namun tidak pada perasaan harga diri secara akademis yang dimiliki oleh para peserta didik tersebut.
- 4.) *Teams games tournament* memberikan peningkatan kooperatifan bagi pihak yang lainnya yakni bekerja sama secara langsung ataupun tidak langsung, berkompetisi dengan jumlah yang lebih sedikit.
- 5.) Melibatkan peserta didik pada pembelajaran secara bersamaan, namun turut memanfaatkan penggunaan waktu dengan lebih banyak.

Sementara itu, kelemahan dari model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:²⁰

- 1.) Bagi Guru

Para tenaga pendidik mengalami kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik yang memiliki keterampilan bermacam-macam pada aspek akademik. Kelemahan tersebut bisa dilakukan pencegahan apabila tenaga pendidik yang mengambil tindakan menjadi pengendali dengan ketelitian pada saat penentuan membagikan kelompok, waktu yang digunakan dalam pendiskusan dari peserta

²⁰ Muhammad, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, 60-61

didik terlalu banyak yang menyebabkan lewat dari waktu yang telah diterapkan sebelumnya. Bagian sulit tersebut dilakukan pencegahan apabila tenaga pendidik memiliki kemampuan penguasaan terhadap kelas dengan keseluruhan.

2.) Bagi peserta didik

Terdapat peserta didik memiliki kemampuan besar namun tidak biasa dan kesulitan menjelaskan dengan teman-teman kelompok yang lain. Sebagai pencegahan kesulitan tersebut, penugasan dari seorang tenaga pendidik yakni memberikan bimbingan sebaik-baiknya terhadap peserta didik yang memiliki kelebihan dari segi akademis supaya bisa serta sanggup membagikan pengetahuan dengan peserta didik yang lainnya.

Senada dengan keunggulan dan kelemahan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga terdapat kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan yang dimiliki model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:²¹

- 1.) TGT bukan sekadar menjadikan para peserta didik yang mempunyai kecerdasan ataupun kemampuan akademik yang besar menjadi lebih unggul pada tahapan belajar dan mengajar, namun para peserta didik yang memiliki kemampuan akademik di bawahnya turut memiliki keaktifan serta memiliki peran kepentingan pada kelompok belajar.

²¹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), 207-208

- 2.) Pada model TGT mampu menumbuhkan rasa kebersamaan serta dihargai satu sama lain oleh teman-teman sekelompok.
- 3.) Pada model TGT menjadikan para peserta didik memiliki semangat lebih ketika ikut serta dalam pembelajaran. Karena pada model ini, tenaga pendidik memberikan sebuah hadiah untuk para peserta didik ataupun kelompok yang paling baik dalam pembelajaran.
- 4.) Pada model TGT para peserta didik mendapatkan kesenangan ketika ikut serta dalam pembelajaran dikarenakan terdapat aktivitas bermain yakni sebuah turnamen pada tahapan belajar dan mengajar yang berlangsung.

Sedangkan kekurangan yang dimiliki model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.²²

- 1.) Memerlukan waktu yang lebih banyak.
- 2.) Tenaga pendidik dituntut agar memiliki kepandaian dalam pemilihan bahan ajar pada pembelajaran yang sesuai pada model yang digunakan.
- 3.) Tenaga pendidik wajib melakukan persiapan terhadap pembelajaran dengan sebaik-baiknya sebelum dilakukan penerapan. Seperti pembuatan pertanyaan-pertanyaan dalam tiap-tiap turnamen ataupun perlombaan, serta tenaga pendidik wajib mengetahui urutan secara akademis dari para peserta didik yang paling tinggi sampai yang paling rendah skornya.

²² Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 208

c. Langkah-langkah *Teams Games Tournaments* (TGT)

Ada lima langkah dalam penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut:²³

1.) Penyajian kelas

Awal kegiatan belajar dan mengajar, seorang tenaga pendidik menyajikan bahan ajar. Saat menyajikan materi, tenaga pendidik melakukan penyampaian hal-hal yang dituju dari proses belajar mengajar, inti dari bahan ajar, serta menjelaskan secara pendek mengenai LKS yang akan dibagi untuk seluruh peserta didik. Pada aktivitas, biasanya guru menggunakan teknik mengajar secara langsung ataupun ceramah.

Ketika menyampaikan materi dalam kelas, para peserta didik diwajibkan secara sungguh-sungguh memberikan perhatian terhadap penjelasan bahan ajar yang diberikan oleh tenaga pendidik. Supaya para peserta didik memiliki pemahaman bahan ajar yang diberikan oleh tenaga pendidik tersebut, hal ini dapat memberikan bantuan bagi para peserta didik melakukan pekerjaan sebaik-baiknya ketika bekerja sama dengan teman sekelompok serta ketika bermain permainan dikarenakan skor dalam permainan menjadi penentuan skor keseluruhan yang dimiliki dalam berkelompok.

²³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalsm Kurikulum 2013*, 205

2.) Belajar dalam kelompok

Setelah tenaga pendidik menyajikan bahan ajar, lalu tenaga pendidik membagikan kelas kepada sejumlah kelompok. Pada umumnya kelompok meliputi mulai dari 5 hingga 6 siswa. Pembagian secara berkelompok tersebut dapat membantu para peserta didik untuk mendalami bahan ajar yang sedang dipelajari bersama-sama kelompoknya dan sebagai persiapan bagi teman sekelompok supaya melakukan kerjasama dengan sebaik-baiknya. Pada pembelajaran berkelompok tersebut aktivitas para peserta didik yakni melakukan diskusi mengenai permasalahan-permasalahan, menentukan perbandingan jawaban, pemeriksaan, serta perbaikan sesuatu yang salah pada konsep dari teman kelompok apabila terdapat kesalahan pada teman sekelompok.

3.) Permainan

Permainan yang meliputi sejumlah hal-hal yang ditanyakan dan sesuai pada bahan ajar yang sedang dipelajari, dan dilakukan perancangan sebagai uji wawasan yang telah didapatkan oleh para peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Kemudian peserta didik yang mewakili kelompoknya memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor

ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4.) Pertandingan (*Tournament*)

Tournament ataupun perlombaan merupakan bagian dari struktur pembelajaran yang mana permainan tersebut dilangsungkan. Pada umumnya tournament ataupun perlombaan dilangsungkan ketika weekend ataupun di tiap-tiap unit sesudah tenaga pendidik melaksanakan penyajian bahan ajar dalam ruangan kelas serta tiap kelompok telah menyelesaikan pengerjaan LKPD. Pada perlombaan yang pertama, tenaga pendidik membagikan para peserta didik pada sejumlah meja perlombaan. Sebanyak 3 peserta didik paling tinggi presentasinya dilakukan pengelompokan dalam meja nomor 1, 3 peserta didik berikutnya berada di meja nomor 2, kemudian selanjutnya dilakukan dengan serupa.

5.) Hadiah bagi kelompok

Sesudah perlombaan selesai, kemudian tenaga pendidik melakukan pengumuman pada kelompok yang memenangkan perlombaan, tiap-tiap kelompok yang berhasil menang, intinya diberikan sertifikat ataupun penghargaan jika mempunyai skor rata-rata yang mencapai karakteristik yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kelompok akan diberikan istilah "*super tim*" apabila memiliki rata-rata skor sebesar 50 maupun lebih, "*great team*" jika rata-ratanya berada di rentang 50 sampai dengan 40 serta "*great team*" jika rata-rata berada di 40 kebawah. Hal tersebut bisa membawa kesenangan bagi siswa yang berprestasi sesudah

mengusahakan dengan sebaik-baiknya pada perlombaan atau turnamen.

Senada dengan langkah-langkah di atas, slavin dalam bukunya Muhammad Fathurohman yang berjudul model-model pembelajaran inovatif juga mengungkapkan bahwa mode *cooperatie learning* tipe *teams games tournamnets* (TGT) memiliki langkah-langkah sebagai berikut.²⁴

1.) Tahap penyajian kelas

Dalam menyajikan kelas pada *teams games tournament* memiliki perbedaan cara mengajar pada umumnya sebab ketika penyajian kelas ini diharuskan benar-benar terfokus dengan unit dalam *team games tournament*. Melalui cara seperti berikut, para peserta didik mendapatkan kesadaran jika wajib mempunyai kesungguhan dalam pemberian perhatian penyajian kelas yang dilakukan oleh guru. Dengan memperhatikan penyajian kelas secara baik, akan membantu peserta didik dalam melakukan turnamen/pertandingan dengan baik karena skor turnamen mereka menentukan skor timnya.

2.) Belajar dalam kelompok

Para peserta didik melakukan pembelajaran secara bersamaan dengan berkelompok yang beranggotakan tidak terlalu banyak dan saling memberikan bantuan. Penyusunan terhadap kelas secara berkelompok yang meliputi 4 sampai 6 peserta didik yang mempunyai keterampilan beragam atau pun berbeda-beda. Dimaksudkan pada kelompok yang

²⁴ Muhammad, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, 56-58

beragam yaitu meliputi perbedaan keterampilan peserta didik, ras, serta level pengetahuan yang dimiliki. Hal tersebut dapat memberikan manfaat sebagai pelatihan bagi peserta didik untuk menerima keberagaman bagaimana bekerja sama bersama rekan yang memiliki perbedaan. Fungsi utama tim adalah para peserta didik agar memberikan bantuan satu sama lain serta sebagai suatu strategi mengajar yang dapat dikatakan memiliki kesuksesan di mana kelompok dengan anggota tidak terlalu banyak yang terdiri dari beberapa peserta didik dan memiliki bermacam-macam level keterampilan, penggunaan beragam kegiatan pembelajaran sebagai upaya peningkatan dalam memahami mengenai sebuah objek maupun subjek. Tiap-tiap keanggotaan dari kelompok memiliki pertanggungjawaban bukan sekadar mempelajari hal-hal yang diberikan, namun turut memberi bantuan terhadap teman sekelompok, agar terciptanya kondisi yang mendukung berprestasi bersamaan dengan teman yang lainnya, sehingga peserta didik dapat mengalami kemajuan bersama-sama.

Setelah tenaga pendidik menyajikan bahan ajar, lalu tenaga pendidik membagikan kelas kepada sejumlah kelompok. Pada umumnya kelompok meliputi mulai dari 5 hingga 6 peserta didik. Pembagian secara berkelompok tersebut dapat membantu para peserta didik untuk mendalami bahan ajar yang sedang dipelajari bersama-sama kelompoknya dan sebagai persiapan bagi teman sekelompok supaya melakukan kerjasama dengan

sebaik-baiknya kertas optimal mungkin ketika sedang bermain. Pada pembelajaran berkelompok tersebut aktivitas para peserta didik yakni melakukan diskusi mengenai permasalahan-permasalahan, menentukan perbandingan jawaban, pemeriksaan, serta perbaikan sesuatu yang salah pada konsep dari teman kelompok apabila terdapat kesalahan pada teman sekelompok.

Bekerja secara tim ini adalah kekhasan yang paling penting dalam penggunaan *teams games tournament*. Dalam tiap pembelajaran dengan menggunakan model TGT, selalu memberikan suatu penekanan terhadap anggota dalam kelompok supaya mengerjakan dengan sebaik-baiknya bagi keberhasilan tim, serta dalam kelompok tersebut supaya mengerjakan yang paling baik juga agar memberikan bantuan bagi teman satu kelompok. Kelompok ini mendukung rekan sesama dalam kinerja akademis yang mempunyai dampak untuk proses belajar dan mengajar, kelompok yang menampilkan kepedulian satu sama lain serta menghormati. Hal tersebut yang mempunyai dampak arti dalam pembelajaran yang dihasilkan.

3.) Permainan lomba

Pada permainan lomba dilakukan agar diketahui jika seluruh bagian dari kelompok sudah memahami bahan ajar. Oleh karena itu berbagai hal yang ditanyakan dan diberi berkaitan pada bahan ajar yang sudah dilakukan diskusi ketika aktivitas secara berkelompok. Dengan bermain pada lomba ini, tiap tiap peserta didik yang melakukan persaingan mewakili kelompok masing-masing. Peserta didik sebagai wakil dari

kelompok, diberikan penempatan pada meja perlombaan. Pada tiap-tiap meja perlombaan diupayakan memiliki anggota yang sejenis ataupun dengan kemampuan yang setara levelnya.

Pada saat bermain tersebut dimulai dengan memberikan informasi tentang peraturan dalam perlombaan. Kemudian, perlombaan diawali dengan membagi kartu pertanyaan dalam permainan yakni berisikan pertanyaan serta jawaban yang di letak secara dibalik pada meja agar pertanyaan serta jawaban tidak bisa dibaca oleh peserta lomba. Perlombaan di setiap meja dilaksanakan sesuai peraturan yakni: penentuan terlebih dahulu pihak yang membacakan pertanyaan serta pemain pertama melalui pengundian. Kemudian, pemain yang berhasil memenangkan melakukan pengambilan kartu undian yang berisikan nomor pertanyaan serta diberi pada orang yang membacakan pertanyaan. Lalu orang tersebut membaca pertanyaan disesuaikan pada kartu undian yang sudah dipilih peserta. Setelah itu, dilakukan pengerjaan pada pertanyaan sendiri-sendiri tiap peserta dan penyangga disesuaikan pada waktu yang sudah menjadi ketentuan sebelumnya. Lalu sesudah waktu pengerjaan pertanyaan sudah habis, peserta akan membaca pengerjaan yang dihasilkan atau jawaban yang kemudian diberikan tanggapan dari penantang. Kemudian pihak yang membacakan soal melihat jawaban serta skor diberikan pada peserta yang berhasil memberikan jawaban secara benar ataupun penentang yang pertama kalinya menjawab dengan benar.

Aturan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai kartu undian yang berisi nomor soal telah habis dibacakan dan dilakukn serah jarum jam. Setelah semua kartu sudah terbacakan oleh pembaca dan semua sudah terjawab, setiap pemain menghitung jumlah kartu yang diperolehnya dan menentukan berapa poin yang sudah diperoleh berdasarkan tabel yang sudah disediakan.

4.) Hadiah bagi kelompok

Sebelum memberikan hadiah bagi kelompok langkah pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan penghitungan rata-rata skor pada tiap tim, yaitu menjumlah seluruh skor yang didapatkan dari tiap-tiap peserta tim dan dibagikan pada banyak peserta tim tersebut. Memberikan penghargaan berdasarkan pada rata-rata skor yang didapat dari tim.

4. Pemahaman Peserta Didik

a. Pengertian Pemahaman Pemahaman Peserta didik

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar atau pandai.²⁵ Pemahaman merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam memahami ataupun mengerti tentang suatu hal dan dikaitkan dengan pengetahuan yang dimilikinya. Seseorang peserta didik bisa disebut mampu dalam pemahaman sebuah materi jika peserta didik bisa menjelaskan ataupun memberikan penguraian yang terperinci mengenai perihal

²⁵ Eka Radiko, Yudi Kurniawan, Riski Muliyani, "Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa Pada Matri Zat dan Wujudnya", *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika* 3. No. 2 (2018), 52

yang sudah dilakukan dalam pembelajaran melalui penggunaan kata-kata pribadi.²⁶

Menurut Slaga dalam jurnal Fimmatur Rizka Ardina yang berjudul lembar kerja siswa berbantuan geogebra sebagai upaya membantu pemahaman siswa materi limit fungsi aljabar pemahaman merupakan sebuah kesanggupan agar mengerti suatu hal sesudah suatu hal tersebut diketahui serta memaknai arti dari suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari. Sementara menurut Michener dalam jurnal Fimmatur Rizka Ardina yang berjudul lembar kerja siswa berbantuan geogebra sebagai upaya membantu pemahaman siswa materi limit fungsi aljabar mengatakan jika pemahaman adalah sebuah aspek pada taksonomi bloom. Pemahaman diartikan sebagai memahami suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari. Maka dari itu permasalahan yang telah didapatkan dapat diselesaikan dengan memahami hubungan dari tiap-tiap ide, realita maupun langkah-langkah yang ada pada masalah yang dihadapi.²⁷

Selain itu dalam memahami juga bisa diberikan pengertian terhadap penguasaan suatu hal melalui pemikiran. Karena dalam proses pembelajaran mengharuskan peserta didik memahami dengan mentalitas pemaknaan serta filosofinya, hal yang dimaksudkan serta implikasinya maupun pengaplikasian, sehingga para peserta didik bisa memiliki pemahaman

²⁶ Agustina, Debi Melda Yanti, "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Akuntansi Mahasiswa Jurusan Akuntansi STIE Mikroskil Medan", *Jurnal Wira Ekonomi Mikroskil* 5. No. 01 (2015): 12

²⁷Fimmatur Rizka Ardina, "Lembar Kerja Siswa Berbantuan Geogebra Sebagai Upaya Membantu Pemahaman Siswa Materi Limit Fungsi Aljabar", *Jurnal Math Educator Nusantara* 02, no. 01 (2016): 1, <https://Scholar.google.com>

terhadap sebuah kondisi. Perihal ini memiliki kepentingan terhadap peserta didik yang dilakukan pembelajaran. Pemahaman artinya penangkapan suatu makna yang menjadi ujung pada hal-hal yang dituju melalui tiap-tiap pembelajaran yang dilakukan. Pemahaman mempunyai pengertian secara dasar yakni peletakan bagian pembelajaran disesuaikan dengan proporsi. Tanpa hal tersebut, keahlian, wawasan serta tingkah laku tidak dapat memiliki makna sama sekali.²⁸

Jenis pembelajaran yang dihasilkan yang lebih besar dibandingkan pengetahuan yang memahami. Seperti memberikan penjelasan digunakan penyusunan kalimat tersendiri dari suatu hal yang dibacakan ataupun didengar, memberikan contoh lainnya berdasarkan yang sudah diberi contoh ataupun kegunaan petunjuk dalam menerapkan kasus yang lainnya. Dalam pemahaman bisa dikategorikan ada tiga jenis yakni, tingkatan kesatu yaitu memahami terjemahan, dimulai pada terjemahan yang memiliki pengertian sebenar-benarnya, seperti berbahasa Inggris diterjemahkan ke bahasa Indonesia, memahami definisi dari bhinneka tunggal Ika, memahami definisi dari merah putih. Tingkatan kedua yakni memahami tafsiran, yaitu mengkaitkan sejumlah bagian sebelumnya terhadap pengetahuan yang selanjutnya. Tingkatan ketiga ataupun yang paling tinggi yakni memahami mengenai mengekstrapolasi.²⁹

²⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok:PT RajaGrafindo Persada, 2018), 42-43

²⁹ Amirono, Daryanto, *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Penerbit Gave Media, 2016), 31-32

Jadi, pemahaman bagi para peserta didik merupakan kesanggupan peserta didik tersebut untuk melakukan pemahaman sesuatu mata pelajaran serta memberikan definisi melalui perbedaan kalimatnya tersendiri serta mampu memberikan contoh lain yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajarinya.

b. Indikator Pemahaman

Kesanggupan dalam pemahaman secara umum mendapatkan tekanan pada tahapan pembelajaran. Peserta didik memiliki kekuatan pemahaman ataupun pengertian terhadap berbagai hal yang diberikan pengajaran, tahu mengenai berbagai hal-hal yang sedang melakukan komunikasi, serta bisa memanfaatkan isi dengan tidak harus menghubungkan terhadap perihal yang lainnya.³⁰

Rusefendi dalam jurnal Almira Amir yang berjudul *Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika* memaparkan pernyataan jika capaian dalam memahami pada peserta didik ketika melakukan pembelajaran tercermin domain kognitif taksonomi bloom di antaranya ialah:

- 1.) Translasi yakni kesanggupan dalam pengubahan simbol maupun kata-kata dengan tidak melakukan perubahan terhadap makna yang dimiliki, simbol berbentuk kalimat yang di lakukan pengubahan ke dalam grafik maupun gambar.

³⁰ Rusdiana, *Penilaian Autentik, Konsep, Prinsip, dan Aplikasinya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2018), 15

- 2.) Interpretasi yakni kesanggupan penafsiran, penjelasan, perbandingan, berbeda, serta pertentangan makna yang ada pada simbol, baik simbol secara langsung ataupun tidak langsung.
- 3.) Ekstrapolasi yakni kesanggupan dalam memandang kecondongan ataupun pengaruh sebagai lanjutan oleh sebuah penemuan atau penghitungan.³¹

Lebih spesifik lagi, Zainal Arifin dalam bukunya berpendapat bahwa indikator pemahaman peserta didik yaitu sebagai berikut:³²

- 1.) Mengubah
- 2.) Mempertahankan
- 3.) Membedakan
- 4.) Memprakirakan
- 5.) Menjelaskan
- 6.) Menyatakan secara luas
- 7.) Menyimpulkan
- 8.) Memberikan contoh
- 9.) Melukiskan kata-kata sendiri
- 10.)Meramalkan
- 11.)Menuliskan kembali
- 12.)Meningkatkan.

Melalui sejumlah pemaparan sebelumnya, indikator dalam pemahaman secara mendasar memiliki kesamaan, yakni dengan pemahaman artinya peserta didik bisa melakukan membandingkan, menerangkan, menyebutkan, analisis, serta pemberian contoh. Indikator ini memperlihatkan jika dalam

³¹ Almira Amir, "Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika", *jurnal Logaritma* III, no.01 (2015), 18

³² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017),21

pemahaman memiliki kandungan makna meluas ataupun mendalam melalui pengetahuan yang tersedia. Didukung oleh pengetahuan peserta didik tidak menjamin benar-benar mendapatkan pemahaman suatu hal yang dilakukan pembelajaran sebelumnya. Sementara melalui memahami peserta didik bukan sekadar fokus pada hafalan suatu hal yang diajari, bangun turut memiliki kesanggupan agar mendapatkan makna melalui pembelajaran dengan cara lebih dalam, serta kemampuan pemahaman konseptual melalui pembelajaran yang dilakukan.

5. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam pada MI adalah suatu materi dari pendidikan agama Islam yang membahas mengenai awal mula, pengembangan, peran budaya ataupun peradaban keislaman, serta berbagai tokoh yang memiliki prestasi pada sejarah keislaman di zaman dulu, dimulai pada sejarah penduduk Arab sebelum Islam, sejarah lahirnya Rasul dan perjalanan menjadi rasul, hingga pada masa kepemimpinan.

Sedangkan pada kurikulum 1994 materi Sejarah dan Kebudayaan Islam merupakan materi pengkajian tentang kejadian-kejadian yang mempunyai kepentingan serta objek pada peradaban keislaman yang membuka kemungkinan adanya tahapan mengenal, menghayati, serta transformasi berbagai nilai terhadap para peserta didik maupun pengajaran dan motivasi keislaman yang menjadi rahmat untuk seluruh umat di dunia ini. Berbagai nilai leluhur melalui motivasi pengajaran keislaman yang diambil dengan pembelajaran terhadap sejarah dan kebudayaan Islam tersebut yang

wajib ditumbuhkan agar dapat dijadikan pedoman kehidupan serta tingkah laku yang selalu memberikan faedah untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta beragama. Sedangkan pada kurikulum 2004 serta 2006 jika sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu kategori dalam PAI yang mengarah sebagai persiapan para peserta didik dalam pengenalan, pemahaman serta penghayatan terhadap sejarah kebudayaan Islam, lalu sebagai pondasi mendasar persepsi kehidupan yang dimiliki lewat aktivitas membimbing, mengajar, melatih, membiasakan sampai pada tahap berpengalaman dan mempelajari pengalaman tersebut.³³

Jadi, Sejarah Kebudayaan Islam adalah merupakan salah satu mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyyah yang termasuk dalam cakupan mata pelajaran PAI yang membahas mengenai sejarah atau peristiwa zaman dahulu mulai dari masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran, kerasulan dan wafatnya Nabi Muhammad SAW sampai pada masa kepemimpinan *Khulafaurrasidin*.

b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pada substansinya, Sejarah Kebudayaan Islam berkontribusi pada pemberian semangat terhadap para peserta didik dalam pengenalan pemahaman serta penghayatan Sejarah Kebudayaan Islam, dengan kandungan berbagai nilai yang Arif dan bisa dimanfaatkan

³³ Rofik, "Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah", *Jurnal Pendidikan Agama Islam* XII, no. 1, (2015), 18

penggunaannya sebagai pelatihan intelektual, pembentukan tingkah laku, perwatakan serta pribadi dari para siswa.

Sejarah kebudayaan Islam pada lingkungan MI memiliki tujuan supaya para peserta didik mempunyai keterampilan antara lain ialah:

- 1.) Untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam, Sejarah Kebudayaan Islam dapat memberikan rasa sadar terhadap para peserta didik bertanya penting dalam melakukan pembelajaran dasar-dasar pengajaran Islam, berbagai nilai serta norma yang sudah diajarkan Rasul.
- 2.) Dengan Sejarah kebudayaan Islam peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun kesadaran mengenai betapa penting waktu serta tempat sebagai suatu tahapan di zaman dulu, zaman sekarang, serta zaman yang akan datang.
- 3.) Dapat memberikan pelatihan kemampuan kritisi bagi para peserta didik dalam pemahaman fakta-fakta sejarah yang didasari oleh kebenaran dan melalui pendekatan keilmiah.
- 4.) Peserta didik mampu penumbuhan rasa untuk mengapresiasi serta menghargai berbagai peninggalan sejarah keislaman yang menjadi pembuktian bahwa adanya peradaban Islam pada zaman dulu.
- 5.) Para peserta didik mampu mendapatkan pelajaran melalui kejadian-kejadian penuh sejarah dalam keislaman, menjadikan berbagai tokoh yang mempunyai prestasi sebagai teladan, serta mampu mengkaitkan terhadap berbagai gejala sosial, kebudayaan politik, perekonomian, seni serta berbagai

hal lainnya dalam pengembangan budaya serta peradaban keislaman.³⁴

Selain memiliki tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga memiliki fungsi yaitu sebagai berikut:

- 1.) Mengenali kejadian-kejadian yang mempunyai kepentingan pada Islam yang bersejarah.
- 2.) Mengenali hasil dari perubahan Islam beserta para tokoh yang mempelopornya.
- 3.) Mengembangkan perasaan menghargai pada pahlawan, pelopor, bersemangat dalam ilmu serta kreatif dari banyak tokoh zaman dulu.
- 4.) Menanamkan nilai untuk menumbuhkembangkan sifat pahlawan, pelopor, bersemangat dalam ilmu serta berkreatif, mengabdikan dan meningkatkan perasaan mencintai negara serta bangsa ini.³⁵

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika”, penelitian yang dilakukan oleh Sri Damayanti dan Tohimin Apriyanto. Jurnal karya Sri Damayanti dan Tohimin Apriyanto memiliki tujuan agar diketahui dampak pembelajaran kooperatif yang memiliki jenis TGT pada pembelajaran yang dihasilkan melalui mata pelajaran matematika pada

³⁴ Siti Fauziah, Pendidikan SKI di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Primary*, Volume 04 No.01, (2012), 52-53

³⁵ Rofik, “Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam XII*, no. 1, (2015), 18

SDI al-falah 1 petang. Teknik dalam menganalisis data memanfaatkan penggunaan pengujian t yang sebelumnya dilaksanakan pengujian syarat analisis data yaitu normalitas dengan memanfaatkan penggunaan pengujian liliefors dimana didapat data yang terdistribusi secara normal serta uji homogenitas yang memanfaatkan penggunaan pengujian fisher yang mana didapat data homogen. Dari hasil penelitian berikut dapat disimpulkan bahwa rata-rata pembelajaran yang dihasilkan melalui matematika terhadap para siswa yang menggunakan mode pembelajaran kooperatif dengan jenis TGT lebih tinggi daripada rata-rata pembelajaran yang dihasilkan pada mata pelajaran matematika terhadap para siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan jenis NHT. Dengan demikian, *cooperative learning* dengan jenis TGT berpengaruh positif pada hasil matematika terhadap peserta didik kelas 5 di SDI Al-Falah 1 Petang.³⁶

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sri Damayanti dan Tohimin Ariyanto dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Persamaan yang lain yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu juga sama-sama meneliti di kelas V.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Sri Damayanti dan Tohimin Ariyanto dengan penelitian ini yaitu pada objeknya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Damayanti dan Tohimin Ariyanto yaitu peserta didik di SDI Al-Falah 1 Petang, sedangkan penelitian dilaksanakan terhadap peserta didik pada MI NU maslakul falah jekulo

³⁶ Sri Damayanti dan Tohimin Apriyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 02, no.02, (2017), 235

Kudus. Selain itu juga terdapat suatu variabel Y. Pada penelitian yang dilakukan Sri Damayanti dan Tohimin Aryanto variabel Y adalah hasil belajar matematika, sementara pada penelitian ini variabel Y adalah pemahaman peser Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Berdasarkan jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV Rawang Barat Kota Padang”, penelitian yang dilakukan oleh Monika, Tin Indrawati, dan Reinita. Penelitian yang dilakukan oleh Monika, Tin Indrawati, dan Reinita bertujuan agar diketahui dampak dalam menggunakan model *cooperative learning* dengan jenis TGT pada hasil belajar PKN terhadap peserta didik kelas 5 SD negeri 33 Rawang Barat Kota Padang. Jenis penelitian yang dimanfaatkan dan dilaksanakan Monika, Tin Indrawati, serta Reinita adalah *quasi experiment*. Instrument penelitian yang digunakan adalah tes tertulis. Berdasarkan penelitian yang dihasilkan didapatkan nilai rata-rata pada kelas percobaan yakni sebesar 64,408 serta nilai rata-rata pada kelas kontrol yakni sebesar 54,83. Sehingga bisa diambil kesimpulan jika adanya pengaruh dalam menggunakan model *cooperative learning* dengan jenis TGT pada hasil pembelajaran PKn para peserta didik kelas 5 SDN 33 Rawang Barat Kota Padang.³⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Persamaan lain yaitu terletak pada variable X yaitu sama-sama meneliti model

³⁷ Monika, Tin Indrawati, Reinita, “Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV Rawang Barat Kota Padang”, *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD 1* (2018), 1

pembeajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Monika, Tin Indrawati, dan Reinita dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel Y. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Monika, Tin Indrawati, dan Reinita variable Y yaitu berkaitan dengan hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian penulis variabel Y yaitu berkaitan dengan pemahaman peserta didik. Selain itu perbedaan lainnya yaitu terletak pada mata pelajaran yang difokuskan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Monika, Tin Indrawati, dan Reinita lebih memfokuskan pada mata pelajaran PKn, sedangkan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada mata pelajaran PAI yaitu Sejarah Kebudayaan Islam. Perbedaan lain yaitu terletak pada objek yang diteliti. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Monika, Tin Indrawati, dan Reinita objek yang diteliti yaitu kelas IV SDN 33 Rawang Barat Kota Padang, sedangkan pada penelitian ini objek yang diteliti yaitu kelas V di MI NU Maslakul Falah Klaling Jekulo.

3. Berdasarkan jurnal yang terdahulu “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap teknik dasar *Passing* bawah permainan bola voli”, penelitian yang dilakukan oleh Doddy Abdul Karim, Agi Ginanjar, dan Dedy Sugiyanto. Penelitian yang dilakukan oleh Doddy Abdul Karim, Agi Ginanjar, dan Dedy Sugiyanto memiliki tujuan agar diketahui dampak dari model *cooperative learning* dengan jenis TGT pada teknik dasar *passing* bawah bola voli terhadap peserta didik SDN Krangampel II. Metode yang dimanfaatkan penggunaannya pada penelitian ini yakni metode penelitian bereksperimen melalui *one group pretest-posttest design*, teknik untuk mengumpulkan data memanfaatkan penggunaan uji *passing* bawah bola

voli pada dinding yang diadaptasi dari uji pengoperan bola oleh Nurhasan. Dalam menguji hipotesis memanfaatkan penggunaan uji *t paired two sample for means*. Partisipan pada penelitian yakni siswa kelas 5 SDN Karangampel 2 yakni 30 peserta didik serta diambil sampel memanfaatkan penggunaan teknik sampling jenuh yakni 30 siswa. Penelitian yang dihasilkan menyebutkan jika adanya dampak dari model learning cooperative dengan jenis TGT pada teknik dasar passing bawah bermain bola voli pada peserta didik SDN Karangampel 2.³⁸

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Doddy Abdul Karim, Agi Ginanjar, dan Dedy Sugiyanto dengan penelitian ini terdapat pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Selain itu juga terdapat pada kelasnya sama-sama meneliti di kelas V.

Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Doddy Abdul Karim, Agi Ginanjar, dan Dedy Sugiyanto dengan penelitian ini adalah tertelak pada variabel Y yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Doddy Abdul Karim, Agi Ginanjar, dan Dedy Sugiyanto variabel Y berkaitan dengan teknik dasar passing atas bawah, sedangkan dalam penelitian ini berkaitan dengan pemahaman siswa. Selain itu Objek penelitian yang digunakan juga berbeda. Dalam penelitian ini di SD Negeri Karangampel II, sedangkan dalam penelitian penulis di MI NU Maslakul Falah Klaling jekulo Kudus, dengan alasan tempat MI tersebut yang berada di desa dan merupakan sekolah swasta sehingga peneliti tertarik untuk meneliti MI tersebut yang berkaitan dengan

³⁸ Doddy Abdul Karim, Agi Ginanjar, dan Dedy Sugiyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap teknik dasar *Passing* bawah permainan bola voli", *jurnal Sains Keolahragaan & Kesehatan* II, no. 1 (2017). 1

pemahaman peserta didik kelas V, karena sekolah yang berada di desa dengan sekolah yang berada di kota peserta didiknya memiliki tingkat pemahaman lebih tinggi yang berada di kota tentang suatu mata pelajaran.

4. Berdasarkan jurnal terdahulu karya Ujiati Cahyaningsih yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”. Penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih dilakukan agar diketahui dampak dari *cooperative learning* dengan jenis TGT pada hasil pembelajaran matematika peserta didik kelas 5 SDN danaraja baik pada segi kognitif, afeksi serta psikomotor. Penggunaan metode pada penelitian ini yakni melalui bereksperimen. Teknik mengambil sampel yang dikerjakan memanfaatkan *cluster random sampling*. Teknik mengambil data pada segi kognitif dilaksanakan melalui pengevaluasian soal, pada segi afeksi berbentuk angket, serta pada segi psikomotor dilaksanakan berbentuk lembar unjuk kerja. Bahan ajar pada pembelajaran yang dimanfaatkan pada penelitian yakni bahan ajar geometri. Penganalisisan dengan memanfaatkan penggunaan pengujian t. Hasil yang didapatkan yakni pada segi kognitif dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ dengan pemanfaatan perangkat lunak SPSS di dapat nilai signifikan yakni 0,044. Pada segi afeksi didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1,85 < 1,980$ dengan pemanfaatan perangkat lunak SPSS didapat signifikansi yakni 0,118. Sedangkan pada segi psikomotorik melalui hasil pengujian t didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,226 > 1,980$ dengan pemanfaatan perangkat lunak SPSS didapat signifikan yakni 0,000. Maka dari itu terdapat dampak model *cooperative learning* dengan jenis tim *games tournament* pada hasil

belajar matematika dari segi kognisi serta psikomotorik terhadap peserta didik serta tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* dengan jenis *team games tournament* pada hasil belajar matematika dari segi afeksi terhadap para peserta didik.³⁹

Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model kooperatif tipe *TGT Teams Games Tournament*.

Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih dengan penelitian ini yaitu dalam variabel Y. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih variabel Y yaitu hasil belajar sedangkan dalam penelitian ini variabel Y yaitu pemahaman siswa. Selain itu juga mata pelajaran yang diambil, dalam penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih menggunakan matapelajaran matematika sedangkan dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Objek yang digunakan juga berbeda, jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih kelas IV di SD IV SD Negeri Danaraja, sedangkan dalam penelitian ini objek yang digunakan yaitu kelas V MI NU Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus. penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih juga meneliti semua aspek yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif, sedangkan dalam penelitian ini hanya meneliti pada aspek kognitif peserta didik.

5. Berdasarkan jurnal terdahulu karya Herta R. Sihan dan Ida Wahyuni dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

³⁹ Ujiati Cahyaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Temas Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”, *Jurnal Cakrawala Pendas* 3,no.1 (2017), 1

Penelitian yang dilakukan oleh Herta R. Siahian dan Ida Wahyuni dengan tujuan agar diketahui pembelajaran yang dihasilkan pada mata pelajaran fisika terhadap peserta didik, aktivitas ketika ikut serta dalam proses belajar dan mengajar, serta pengaruh dari model *cooperative learning* dengan jenis TGT terhadap materi pokok gelombang elektronik pada SMA raksana Medan. Penggunaan jenis penelitian yang dimanfaatkan yakni kuasi eksperimen disertai rancangan penelitian *Contril Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian yang dilakukan oleh Herta R. Siahian dan Ida Wahyuni yakni keseluruhan peserta didik pada kelas 10 SMA raksana Medan yang memiliki jumlah sebanyak 4 kelas. Sampel ini dilakukan pengambilan sebanyak 2 kelas dengan penentuan melalui teknik *cluster random sampling* yakni pada kelas 10-1 sebagai kelas eksperimen serta kelas 10-2 sebagai kelas kontrol, tiap-tiap kelas dengan jumlah sebanyak 35 peserta didik. Instrumental yang dimanfaatkan penggunaannya yaitu uji hasil berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal serta lembar untuk mengobservasi pada tiap-tiap kegiatan. Rata-rata hasil pembelajaran para peserta didik sesudah dilakukan proses belajar mengajar yaitu sebesar 66,28 pada kelas eksperimen serta nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yakni sebesar 64,85. Meningkatnya kegiatan pembelajaran peserta didik ketika ikut serta dalam proses belajar dan mengajar melalui penggunaan model *cooperative learning* dengan jenis tim *games tournament* mulai pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 2 yaitu 71,83% yang dikategorikan pada level cukup aktif serta dalam kelas kontrol didapatkan rata-rata kegiatan peserta didik mulai pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 2 yaitu 50,98% yang dikategorikan kurang aktif. Didasarkan pada hasil menganalisis penghitungan

dalam pengujian Wilcoxon adanya hal-hal yang berbeda secara signifikan diakibatkan pengaruh dalam menerapkan model *cooperative learning* dengan jenis tim *games tournament* pada hasil belajar peserta didik.⁴⁰

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Herta R. Siahian dan Ida Wahyuni dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Herta R. Siahian dan Ida Wahyuni dengan penelitian ini yaitu penelitian ini mengambil mata pelajaran fisika untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sedangkan dalam penelitian penulis mengambil mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Selain itu objek yang digunakan berbeda. Dalam penelitian ini mengambil kelas X SMA Raksana Medan, sedangkan pada penelitian ini mengambil kelas V MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus.

C. Kerangka Berfikir

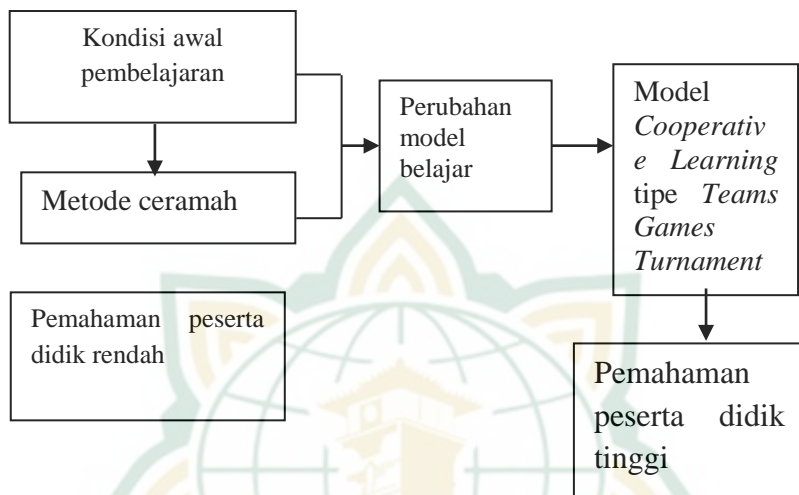
Banyak tenaga pendidik ketika melakukan penyampaian bahan ajar pada ruangan kelas yang masih saja memanfaatkan penggunaan teknik penceramahi. Dalam penggunaan teknik ini para peserta didik cenderung tidak memiliki keaktifan pada saat proses belajar dan mengajar, kurangnya memiliki motivasi pembelajaran yang baik, para peserta didik merasakan kejenuhan serta kebosanan, tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik, sehingga hal ini menyebabkan para peserta didik tidak cukup memahami tentang bahan ajar yang sedang diajarkan dari para guru. Khususnya pada sejarah kebudayaan Islam, karena

⁴⁰ Herta R. Siahian dan Ida Wahyuni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika* 6, no.1 (2018), 26

dalam pembelajaran ini yang membahas mengenai sejarah Islam para peserta didik harus memberikan perhatian dari segala hal yang dijelaskan oleh tenaga pendidik dengan baik supaya para peserta didik memiliki pemahaman yang baik mengenai sejarah kebudayaan Islam. Jadi, seorang guru dalam penyampaian Sejarah kebudayaan Islam tidak sekadar memanfaatkan penggunaan teknik penceramahi saja, namun juga harus berinovasi agar memanfaatkan teknik ataupun model belajar dan mengajar yang tepat dalam penerapannya.

Pemilihan model belajar dan mengajar yang baik harus memperhatikan kesesuaian model pembelajaran terhadap bahan ajar yang dipelajari dan sedang diberikan supaya para siswapeserta didik memiliki tingkat pemahaman sebaik-baiknya agar berbagai hal yang dituju melalui tahapan belajar dan mengajar bisa dicapai dengan baik pula. Model belajar dan mengajar yang digunakan guru juga harus bisa memberikan bantuan terhadap para siswa agar mampu memahami dengan baik. Salah satu model yang dapat memberikan bantuan terhadap para siswa supaya memiliki kemampuan memahami yang baik yakni model pembelajaran kooperatif dengan jenis tim *games tournament*. Dalam model ini menekankan peserta didik untuk saling bekerja sama secara berkelompok yang berisikan anggota 4 sampai dengan 6 siswa sebagai seorang siswa yang memiliki keaktifan, dan akhir pengelompokan diberi penghargaan. Hal ini merupakan suatu metode bagi para tenaga pendidik menjadi upaya pembangunan semangat terhadap peserta. Apabila peserta didik mendapatkan motivasi dalam pembelajaran, dengan demikian bisa menumbuhkembangkan perasaan bersemangat agar terus-menerus mempelajari, kemudian peserta didik memiliki pemahaman yang baik mengenai sejarah kebudayaan Islam. Hal ini bisa tergambar pada bagan di bawah ini:

Gambar 2.1



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁴¹ Jadi, hipotesis merupakan jawaban atau simpulan yang masih belum mencapai akhir berarti wajib dilakukan pembuktian ulang mengenai kebenaran ataupun dapat dikatakan hipotesis merupakan pendugaan yang dikatakan bisa saja memiliki kebenaran agar dijadikan jawaban yang sebenar-benarnya.

Adapun hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus.

⁴¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta,2016),

2. Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus.

