

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model menurut Sagala diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dirancang untuk mewakili realita yang sesungguhnya walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Oleh karena itu, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Menurut Arends, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan.¹

Makna model dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diungkapkan bahwa setidaknya ada empat, yaitu:

- 1) Model merupakan pola yang menjadi contoh, acuan, dan ragam.
- 2) Model adalah orang yang dipakai sebagai contoh untuk dilukis.
- 3) Model adalah orang yang pekerjaannya memperagakan contoh pakaian yang akan dipasarkan.
- 4) Model merupakan barang tiruan yang kecil dengan bentuk (rupa) persis seperti yang ditiru, misalnya model pesawat terbang.

Dari pengertian model di atas, pengertian model yang relevan dalam konteks pembelajaran adalah model sebagai pola yang menjadi contoh dan acuan.²

¹ Muhammad Fathurrahman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 29-30.

² Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 35.

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.³ Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.⁴

Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang 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.⁵ Jadi, model pembelajaran adalah kerangka atau rencana aktivitas belajar mengajar yang disertai dengan tujuan dan sintaks dari kerangka proses pembelajaran tersebut.

Penerapan metode pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran banyak dijelaskan melalui ayat-ayat al-Qur'an. Ayat al-Qur'an yang membahas tentang penerapan metode pembelajaran di antaranya pada Q.S. al-Maidah [5]: 35.

يَتَّيِّبُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا

فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٥٥﴾

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 133.

⁴ Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), 4.

⁵ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Jogyakarta: Insan Madani, 2012), 5-6.

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dan carilah jalan jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.⁶

Ayat 35 ini menyentuh jiwa manusia dengan mengajaknya mendekat kepada Allah. Ajakan tersebut ditujukan kepada orang-orang yang walau baru memiliki secercah iman. Sebagaimana dipahami dari panggilan (يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا) *yaa ayyuha alladzina aamanuu/hai orang-orang yang beriman*, walau hanya sekelumit iman bertakwalah kepada Allah hindarilah siksa-Nya baik duniawi maupun ukhrawi dan bersungguh-sungguhlah mencari jalan dan cara yang dibenarkan-Nya yang mendekatkan diri kamu kepada ridha-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, yakni kerahkanlah semua kemampuan kamu lahir dan batin untuk menegakkan nilai-nilai ajaran-Nya, termasuk berjihad melawan hawa nafsu kamu supaya kamu mendapat keberuntungan dunia maupun ukhrawi.⁷

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan terjemahan dari kalimat *cooperative learning*. Istilah tersebut terdiri dari dua kata, yaitu *cooperative* dan *learning*. Menurut Solihatin *cooperative* mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Basyiruddin Usman yang mendefinisikan *cooperative* sebagai belajar kelompok atau bekerja sama. Sementara itu, menurut Burton *cooperative* atau kerja sama adalah cara individu mengadakan relasi dan bekerja sama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif peserta didik secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota

⁶ Al-Qur'an, al-Maidah ayat 35, *Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Indonesia* (Jakarta: Departemen Agama RI, Menara Kudus, 2010), 113.

⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume 6, (Jakarta: Lentera Hari, 2002), 87.

kelompoknya. Jadi pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Sedangkan istilah *learning* sering dimaknai dengan *the process through which experience causes permanent change in knowledge and behavior*, yakni suatu proses melalui pengalaman yang menyebabkan perubahan permanen dalam pengetahuan dan perilaku. Dalam definisi lain, istilah *learning* sebagaimana dikatakan oleh Sagala, adalah *modification of behavior through experience and training*, yakni pembentukan perilaku melalui pengalaman dan latihan. Dalam hal ini *learning* sebagai kegiatan memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar.

Berdasarkan definisi etimologis di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah usaha (pembelajaran) yang mengubah perilaku atau mendapatkan pengetahuan dan keterampilan secara gotong royong, berkelompok atau kerja sama. Sementara dalam pengertian terminologis terdapat beberapa pengertian pembelajaran kooperatif yang diungkapkan oleh beberapa ahli.

- 1) Gojwan mendefinisikan *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan aktivitas bersama (kolaboratif) para siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama dengan menggunakan berbagai macam aktivitas belajar guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif.
- 2) Isjoni mengatakan *cooperative learning* adanya keharusan mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis. Karena itu, *cooperative learning* didasarkan pada teori-teori perkembangan kognitif, perlakuan dan persandaran sosial.
- 3) Sanjaya mendefinisikan *cooperative learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang

dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

- 4) David dan Roger Johnson mendefinisikan *cooperative learning* adalah “*a teaching strategy in which small teams, each with students of different levels of ability, use a variety of learning activities to improve their understanding of a subject.*” Artinya suatu rangkaian kegiatan pembelajaran dalam bentuk kelompok-kelompok kecil, dimana setiap siswa memiliki tingkat kemampuan berbeda, dengan menggunakan berbagai macam aktivitas belajar untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Dari beberapa definisi di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.⁸ Jadi, model pembelajaran kooperatif adalah suatu rangkaian rencana pembelajaran yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari materi yang disertai dengan tujuan dan sintaks yang di dalamnya, pembelajaran di bentuk dalam beberapa kelompok kecil.

c. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz*

Model pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* adalah model pembelajaran dengan memainkan topik-topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok. Dalam model pembelajaran *Team Quiz* semua anggota tim bersana-sama mempelajari materi, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar tim, para siswa akan

⁸ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 232-233.

senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan (kuis). Model pembelajaran *Team Quiz* akan meningkatkan kerjasama tim dan juga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam suasana yang menyenangkan.⁹

d. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* merupakan model pembelajaran yang dalam penerapannya menggunakan kelompok-kelompok. Model pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, karena model pembelajaran *Team Quiz* akan meningkatkan kerjasama tim dan juga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran yang menggunakan konsep kelompok-kelompok kuis dalam proses pembelajarannya.

Model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat tepat digunakan karena siswa diajak untuk berpikir, mengetahui masalah dan menyelesaikan suatu permasalahan dengan suasana yang tidak terlalu serius. Agar model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* dapat berjalan dengan lancar, maka dapat dilakukan sesuai langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Team Quiz* sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
- 2) Siswa dibagi menjadi tiga tim (kelompok) A, B dan C.
- 3) Jelaskan format pelajaran yang akan disampaikan. Batasi presentasi maksimal 10 menit.
- 4) Tim A diminta menyiapkan pertanyaan ringkas yang berkaitan dengan materi yang baru

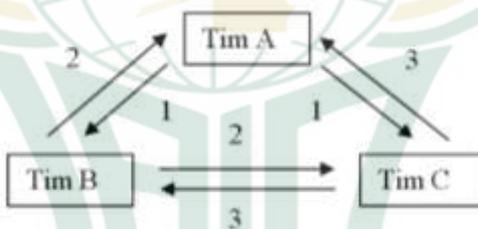
⁹ Muhammad Fathurrahman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, 201.

disampaikan. Tim B dan C menggunakan waktu untuk mereview catatan mereka.

- 5) Tim A memberi pertanyaan kepada tim B, jika tim B tidak dapat menjawab, pertanyaan pindah ke tim C.
- 6) Tim A melanjutkan pertanyaan berikutnya ke tim C.
- 7) Ketika quiz berakhir, lanjutkan penyampaian materi kedua, dan minta tim B sebagai pemandu quiz (kelompok penanya).
- 8) Setelah tim B selesai dengan quiznya, lanjutkan penyajian ketiga dan minta tim C sebagai pemandu quiz.¹⁰

Berdasarkan paparan langkah-langkah di atas, maka peneliti dapat menjelaskannya dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Gambar. 2.1 Sintaks Model *Team Quiz*



Berdasarkan langkah-langkah diatas, maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* dimulai dengan menyajikan materi pembelajaran yang dapat dibagi menjadi 3 bagian, kemudian siswa dibentuk kelompok menjadi 3 tim yaitu tim A, tim B dan tim C, kemudian guru menyampaikan materi bagian 1, setelah itu tim A sebagai pemandu kuis akan membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi yang disampaikan, sementara tim B akan menjadi sasaran kuis dari tim A, jika tim B tidak bisa menjawabnya,

¹⁰ Ngalimun, Muhammad Fauzani, dan Ahmad Salabi, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Jogjakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 223-224.

maka pertanyaan kuis akan dilemparkan kepada tim C. Ketika pertanyaan kuis dari A sudah selesai, akan dilanjutkan penyampaian materi kedua, dan tim B sebagai pemandu kuis untuk memberikan pertanyaan kepada tim C. Setelah tim B selesai dengan kuisnya, lanjutkan penyajian ketiga dan minta tim C sebagai pemandu kuis. Setelah kuis selesai, guru akan menyimpulkan keseluruhan materi dari kuis.

Adapun kelemahan dan kelebihan model pembelajaran *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Team Quiz*
 - a) Berpusat pada peserta didik
 - b) Penekanan pada menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan.
 - c) Sangat menyenangkan.
 - d) Memberdayakan semua potensi dan indra peserta didik.
 - e) Dapat disesuaikan pengetahuan yang ada.
- 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Team Quiz*
 - a) Peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya ketika tidak didampingi oleh pendidik.
 - b) Pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi apabila penerapan model pembelajaran tersebut dilakukan dengan maksimal.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Sahre* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Sahre*

Model pembelajaran *Think Pair Sahre* dikembangkan oleh Frank Lyman dan teman-temannya dari Universitas Maryland yang mampu mengubah asumsi bahwa metode diskusi dan resitasi perlu diselenggarakan dalam setting kelompok kelas secara

keseluruhan.¹¹ Model pembelajaran *Think Pair Sahre* merupakan model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi.

Think Pair Sahre memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa banyak waktu untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Siswa dapat mengungkapkan apa yang ada di dalam pikiran mereka kepada anggota kelompoknya dan berinteraksi dengan siswa lainnya yang berbeda kelompok untuk mengutarakan pendapat mereka secara bergantian antara satu kelompok dengan kelompok lainnya.¹²

b. Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Sahre* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Model pembelajaran kooperatif *Think Pair Sahre* merupakan model pembelajaran yang lebih fokus pada berpikir secara berpasangan yang dapat menjadikan siswa mudah untuk berinteraksi dengan orang lain, menghargai setiap perbedaan yang ada dan siswa dapat bertanggung jawab dalam belajar. Model pembelajaran *Think Pair Share* memberi kesempatan kepada siswa bekerja sendiri (*thinking*) sehingga memupuk sifat lebih mandiri dalam mengerjakan soal yang diberikan dan juga menimbulkan sifat bekerja sama dengan orang lain dalam bentuk kelompok kecil (*pairing*) sehingga menimbulkan rasa percaya diri siswa. Dalam hal ini optimalisasi partisipasi siswa dapat terlihat sehingga muncul jawaban-jawaban secara spontan yang bisa memberikan kontribusi pada kelompok yang sedang dihadapinya. Sehingga disini guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator. Siswa yang kesulitan akan tertolong dan materi yang sulit akan lebih mudah untuk dipahami siswa sehingga ketuntasan dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

¹¹ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 243.

¹² Muhammad Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 86.

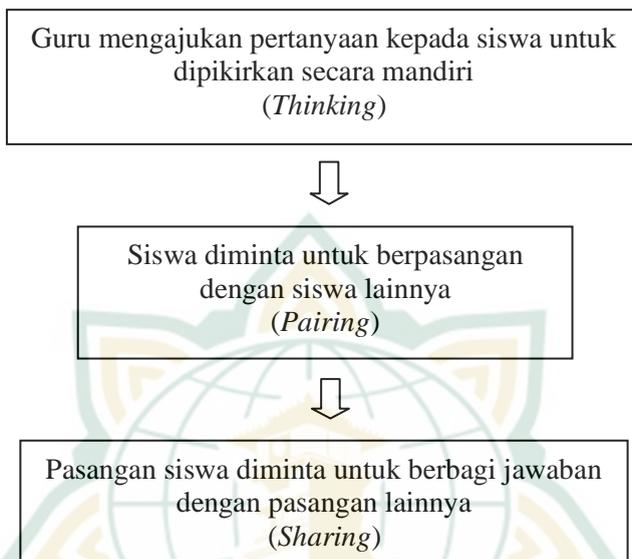
Model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan siswa untuk berpikir mandiri dan bertanggung jawab atas materi yang ia terima. Agar model pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka pelaksanaannya dapat mengikuti langkah-langkah penerapan model pembelajaran ini sebagai berikut:

- 1) *Thinking* (berpikir), yaitu guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan materi pelajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat.
- 2) *Pairing*, guru meminta siswa untuk berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap *Thinking*. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat saling berbagi jawaban jika telah diajukan suatu pertanyaan atau ide, jika suatu persoalan khusus telah teridentifikasi sehingga menghasilkan suatu jawaban. Biasanya guru memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan.
- 3) *Sharing*, guru meminta kepada pasangan siswa untuk berbagi jawaban dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan dengan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan dari seluruh jumlah pasangan telah mendapat kesempatan untuk mempresentasikan atau melaporkan hasil diskusi atau temuannya.¹³

Berdasarkan paparan langkah-langkah di atas, maka peneliti dapat menjelaskannya dalam bentuk bagan sebagai berikut:

¹³ Muhammad Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, 87.

Gambar. 2.2 Sintaks *Think Pair Sahre*



Model pembelajaran *Think Pair Sahre* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain :

- 1) Meningkatkan daya pikir siswa.
- 2) Memberikan lebih banyak waktu pada siswa untuk berfikir.
- 3) Mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep sulit karena siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah.
- 4) Pengawasan guru terhadap anggota kelompok lebih mudah karena hanya terdiri dari 2 orang.

Selain beberapa kelebihan di atas, metode *Think Pair Sahre* juga memiliki kelemahan antara lain :

- 1) Jika jumlah kelas sangat besar, maka guru akan mengalami kesulitan dalam membimbing siswa yang membutuhkan perhatian lebih.
- 2) Pemahaman tentang konsep dalam setiap pasangan akan berbeda sehingga akan dibutuhkan waktu tambahan untuk pelurusan konsep oleh guru dengan menunjukkan jawaban yang benar.

- 3) Lebih banyak waktu yang diperlukan untuk mempresentasikan hasil diskusi karena jumlah pasangan yang sangat banyak.¹⁴

3. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa.¹⁵ Menurut Syamsudin, hasil belajar adalah kecakapan nyata atau aktual yang menunjukkan kepada aspek kecakapan yang segera dapat didemonstrasikan dan diuji karena merupakan hasil usaha yang bersangkutan dengan bahan dan dalam hal-hal tertentu yang dialaminya.¹⁶ Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan keterampilan siswa yang diperolehnya dari pemahaman guru dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang disebut dengan proses belajar. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan psikomotorik.

¹⁴ Kasimuddin, Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Sahre* (TPS) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 9 Makassar, *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*.

¹⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, (37.

¹⁶ Heri Gunawan, *Kurikulum dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 153.

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam hal ini, hasil belajar merupakan hal yang penting untuk dijadikan tolak ukur keberhasilan sistem pembelajaran yang diberikan guru, berhasil atau tidak. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai. Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam cakupan pengukuran hasil belajar berdasarkan Kurikulum 2013 dirumuskan dalam 4 bagian Kompetensi Inti (KI) yaitu: KI-1 (mencakup kompetensi inti sikap spiritual), KI-2 (mencakup kompetensi inti sikap sosial), KI-3 (mencakup kompetensi inti pengetahuan) dan KI-4 (mencakup kompetensi inti keterampilan).

Berdasarkan penjelasan diatas, pengukuran hasil belajar dalam Kurikulum 2013 terbagi menjadi 3 ranah. Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan, pemahaman, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat yang lebih tinggi, yaitu evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri atas enam tingkatan yang secara hierarki berurut dari yang paling rendah sampai ke paling tinggi.¹⁷

¹⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 23.

a) Pengetahuan atau ingatan (C1)

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Namun maknanya tidak sepenuhnya tepat karena terdapat istilah pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

b) Pemahaman (C2)

Pemahaman merupakan lanjutan dari pengetahuan dan dalam taksonomi Bloom kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori yaitu: pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, dan pemahaman ekstrapolasi.

- 1) Pemahaman terjemahan, mulain dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, dan mengartikan Merah Putih.
- 2) 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.

- 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.¹⁸

c) Aplikatif (C3)

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Kecuali itu, ada satu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni sesuatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

d) Analisis (C4)

Analisis merupakan usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 24-26.

dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya untuk hal lain lagi memahami sistematikanya. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.

e) Sintesis (C5)

Sintesis merupakan penyathuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikatif, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah daripada berpikir divergen. Dalam berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.¹⁹

f) Evaluatif (C6)

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dan lain-lain. Mengembangkan kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 27-28.

mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga negara.²⁰

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Aspek afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Aspek afektif sangat berhubungan dengan mental, perasaan dan kesadaran siswa.

Hasil belajar dari aspek ini diperoleh melalui proses internalisasi, yaitu proses kearah pertumbuhan batiniah dan rohaniah siswa. Pertumbuhan ini terjadi ketika siswa menyadari sesuatu nilai yang terkandung dalam pengajaran agama dan kemudiannilai-nilai itu dijadikan suatu sistem nilai diri, sehingga menuntun segenap pernyataan sikap, tingkah laku dan perbuatan moralnya dalam menjalani kehidupan ini.

Menurut Uno, ada lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang lebih kompleks, yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian.

a) Kemauan menerima (A1)

Kemauan menerima merupakan keinginan untuk memperhatikan suatu gejala atau rancangan tertentu, seperti keinginan membaca, mendengar musik atau bergaul dengan orang yang mempunyai ras berbeda.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 29.

- b) Kemauan menanggapi (A2)
Kemauan menanggapi merupakan kegiatan yang merujuk pada partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti menyelesaikan tugas terstruktur, menaati peraturan, mengikuti diskusi kelas, menyelesaikan tugas laboratorium atau menolong orang lain.
- c) Berkeyakinan (A3)
Berkeyakinan berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu, seperti menunjukkan kepercayaan terhadap sesuatu, apresiasi (penghargaan) terhadap sesuatu, sikap ilmiah atau kesungguhan (komitmen) untuk melakukan suatu kehidupan sosial.
- d) Penerapan Karya (A4)
Penerapan karya berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada suatu sistem nilai yang lebih tinggi, seperti menyadari pentingnya keselarasan hak dan tanggung jawab, bertanggung jawab terhadap hal yang telah dilakukan, memahami dan menerima kelebihan dan kekurangan diri sendiri, atau menyadari peranan perencanaan dalam memecahkan suatu permasalahan.
- e) Ketekunan dan Ketelitian (A5)
Ketekunan dan ketelitian, yaitu individu yang sudah memiliki sistem nilai selalu menelaraskan perilakunya sesuai dengan sistem nilai yang dipegangnya, seperti sikap objektif dalam segala hal.²¹
Menurut Depdiknas, aspek afektif yang bisa dinilai disekolah yaitu sikap, minat, nilai dan

²¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, 37-39.

konsep diri, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a) Sikap

Sikap adalah perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek. Objek ini bisa berupa kegiatan atau mata pelajaran. Sikap siswa terhadap mata pelajaran, misalnya sains, harus lebih positif setelah siswa mengikuti pelajaran sains. Jadi sikap siswa setelah mengikuti mata pelajaran lebih positif dibanding sebelum mengikuti pelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

b) Minat

Minat bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Sekolah yang memenuhi keinginan siswa akan mampu meningkatkan minat siswa terhadap suatu objek atau kegiatan.

c) Nilai

Nilai adalah keyakinan seseorang tentang keadaan suatu objek atau kegiatan, misalnya keyakinan akan kemampuan siswa. Kemungkinan ada yang berkeyakinan bahwa prestasi siswa sulit untuk ditingkatkan. Nilai menjadi pengatur penting dari minat, sikap, dan kepuasan.

d) Konsep Diri

Konsep diri digunakan untuk menentukan jenjang karier siswa, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, maka bisa dipilih alternatif karier yang tepat bagi diri sendiri.²²

²²Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 39-40.

3) Ranah Psikomotorik

Domain psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual atau motorik. Adapun domain psikomotorik adalah persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

a) Persepsi (P1)

Persepsi berkenaan dengan penggunaan indra dalam melakukan kegiatan seperti meniru gerakan.

b) Kesiapan (P2)

Kesiapan berkenaan dengan melakukan suatu kegiatan, termasuk di dalamnya kesiapan mental, kesiapan fisik, atau kesiapan emosi perasaan untuk melakukan suatu tindakan.

c) Mekanisme (P3)

Mekanisme berkenaan dengan penampilan respon yang sudah dipelajari dan menjadi kebiasaan sehingga gerakan yang ditampilkan menunjukkan kepada suatu kemahiran, seperti menulis halus, menari, atau menjahit.

d) Respon Terbimbing (P4)

Respon terbimbing seperti meniru (imitasi) atau mengikuti, mengulangi perbuatan yang diperintahkan atau ditunjukkan oleh orang lain, dan melakukan kegiatan coba-coba (*trial and error*).

e) Kemahiran (P5)

Kemahiran adalah penampilan gerakan motorik dengan keterampilan penuh. Kemahiran yang dipertunjukkan biasanya cepat dengan hasil yang baik, tetapi menggunakan sedikit tenaga seperti keterampilan menyetir kendaraan bermotor.

f) Adaptasi (P6)

Adaptasi berkenaan dengan keterampilan yang sudah berkembang pada diri individu sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi (membuat perubahan) pada pola gerakan sesuai situasi dan kondisi tertentu, seperti pada orang yang bermain tenis, pola-pola gerakan disesuaikan dengan kebutuhan mematahkan permainan lawan.

g) Organisasi (P7)

Organisasi menunjukkan kepada penciptaan pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu. Biasanya hal ini dapat dilakukan oleh orang yang sudah mempunyai keterampilan tinggi seperti menciptakan mode pakaian, komposisi musik, atau menciptakan tarian.²³

c. Ciri-ciri Hasil Belajar

Perubahan perilaku yang terjadi pada individu tidak semua dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Menurut Ahmadi dan Supriyono, suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar individu itu disadari. Artinya, individu yang mengalami perubahan itu menyadari akan perubahan yang terjadi pada dirinya. Dengan demikian, seseorang yang tiba-tiba memiliki suatu kemampuan karena dia dihipnotis itu tidak dapat dikatakan sebagai hasil belajar.

2) Bersifat fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar juga bersifat fungsional. Artinya perubahan tersebut memberikan manfaat yang luas. Setidaknya bermanfaat ketika siswa akan menempuh ujian atau

²³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, 41-45.

bahkan bermanfaat bagi siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sehari-hari, terutama dalam menjaga kelangsungan hidupnya.

- 3) Bersifat aktif dan positif
Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar bersifat aktif dan positif. Aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi memerlukan usaha dan aktivitas dari individu sendiri untuk mencapai perubahan tersebut. Adapun positif artinya baik, bermanfaat dan sesuai dengan harapan. Positif juga berarti mengandung nilai tambah bagi individu.
- 4) Bukan bersifat sementara.
Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar bukan bersifat sementara, akan tetapi bersifat relatif permanen. Dengan demikian, seseorang yang suatu ketika dapat melompati bara api karena ingin menyelamatkan diri dari bahaya kebakaran, namun ketika selesai peristiwa kebakaran tersebut ia tidak mampu melakukannya lagi, maka itu tidak dapat disebut perubahan dari hasil belajar.
- 5) Bertujuan dan terarah
Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar juga pasti bertujuan dan terarah. Artinya, perubahan tersebut tidak terjadi tanpa unsur kesengajaan dari individu yang bersangkutan untuk mengubah perilakunya. Karenanya, tidaklah mungkin orang yang tidak belajar sama sekali akan mencapai hasil belajar yang maksimal.
- 6) Mencakup seluruh aspek tingkah laku
Perubahan yang timbul karena proses belajar itu pada umumnya mencakup seluruh aspek perilaku (kognitif, afektif dan psikomotorik). Ketiga aspek tersebut saling bersangkutan satu sama lain, karena itu perubahan pada satu aspek biasanya juga akan mempengaruhi perubahan pada aspek lainnya.²⁴

²⁴ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), 51-52.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal, berikut merupakan penjelasannya:

1) Faktor internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi:

1) Faktor Biologis

Faktor biologis terdiri dari keadaan tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar individu. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajarnya. Sedangkan keadaan fungsi jasmani/fisiologis merupakan panca indra individu. Panca indra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar individu tersebut. Dalam proses belajar, panca indra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis terdiri atas kecerdasan/intelegensi siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat siswa. Kecerdasan pada umumnya diartikan sebagai kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa karena kecerdasan menentukan kualitas belajar siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa, karena motivasi adalah proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku siswa setiap saat. Minat

merupakan kecenderungan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sikap merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merepon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang terhadap performan guru, pelajaran atau lingkungan sekitarnya. Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki individu untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.²⁵

- 2) Faktor eksternal terdiri atas lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga dan lingkungan sosial sekolah. Sedangkan lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu kuat/silau, dan sebagainya. Serta lingkungan non sosial yang kedua adalah faktor instrumental yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam, hardware (seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar dan sebagainya) dan software (seperti kurikulum sekolah, peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan sebagainya).²⁶

e. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Hasil belajar adalah kemampuan dan keterampilan siswa yang diperolehnya dari pemahaman guru dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha

²⁵ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), 26-28.

²⁶ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, 30-31.

sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang disebut dengan proses belajar. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan psikomotorik.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendidikan Agama Islam adalah sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, sampai mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat sehingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²⁷

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara khusus sebagaimana tercantum dalam taksonomi Bloom bahwa “diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan tentang pengenalan dan pemahaman tentang mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadits dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan secara garis besar tentang fakta yang ada di dalam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serta keteraturannya. Disamping hal itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan

²⁷ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 201.

juga untuk dapat memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi.

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dapat diperoleh dengan cara melakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran tidak diukur dengan penguasaan ilmu pengetahuan saja, tetapi juga melalui sikap dan keterampilan. Hasil belajar ranah kognitif pada siswa dapat diperoleh dengan cara melakukan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif dapat diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif siswa perlu diterapkan dalam pembelajaran karena untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Dengan ini, guru dapat mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi yang sudah diajarkan dan seberapa besar penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika siswa mampu mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru mengenai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah disampaikan.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam secara terminologis sering diartikan dengan pendidikan yang berdasarkan ajaran Islam. Menurut Zuhairini, dkk. Pendidikan agama Islam adalah usaha-usaha sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam. Sedangkan Abdurrahman Shaleh menyatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik supaya kelak setelah pendidikan dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran agama

serta menjadikannya sebagai “*the way of life*” (jalan kehidupan).²⁸

Pengertian lain juga dikemukakan oleh Zakiyah Daradjat, sebagaimana dikutip oleh Heri Gunawan menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²⁹

Definisi pendidikan agama Islam secara lebih rinci dan jelas, tertera dalam kurikulum pendidikan agama Islam adalah sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, sampai mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur’an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat sehingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³⁰

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran pendidikan agama Islam adalah berbagai pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang ditransformasikan oleh guru kepada peserta didik dengan bimbingan dan asuhan yang dilakukan secara sistematis dan pragmatis terhadap mental dan jasmani peserta didik berdasarkan hukum

²⁸ Rina Irawati, Implementasi Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMU Negeri 1 Bae Kudus, Skripsi, Stain Kudus, Kudus, 2008, 24

²⁹ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 201.

³⁰ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 201.

Islam, sehingga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikannya sebagai pedoman hidup.

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam di sekolah berfungsi:

- 1) Sebagai pengembangan, yaitu untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya usaha menanamkan keimanan dan ketakwaan menjadi tanggung jawab setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuh kembangkan kemampuan yang ada pada diri anak melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut supaya dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan.
- 2) Sebagai penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat memanfaatkan untuk dirinya dan bagi orang lain.
- 3) Sebagai perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan-kelemahan pesera didik dalam keyakinan dan pemahaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Sebagai pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya, dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 5) Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.

- 6) Sebagai sumber nilai, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.³¹

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam di SMP bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia yang terus berkembang dalam hal keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan pendidikan agama Islam ini mendukung dan menjadi bagian dari tujuan pendidikan nasional.³²

Tujuan umum pendidikan agama Islam ini terelaborasi untuk masing-masing satuan pendidikan dan jenjangnya kemudian dijabarkan menjadi kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, berbicara Pendidikan Agama Islam baik bermakna, maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka untuk menuai keberhasilan hidup (hasanah) di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan (hasanah) di akhirat kelak.³³

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Telaah atau penelitian terkait tentang model pembelajaran *Team Quiz* dan *Think Pair Share* pada mata pelajaran

³¹ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 37.

³² Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, 32.

³³ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, 36.

Pendidikan Agama Islam (PAI), secara umum memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Namun, secara khusus topik dan fokus masalah ada perbedaan. Beberapa penelitian dimaksud akan diuraikan berikut ini:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Arief Budiman dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Ma’arif Jakarta Selatan”, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model *Team Quiz* yang diterapkan di kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran fiqih. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control yaitu $83,05 > 73,88$ serta diperoleh t hitung lebih besar dari t table yaitu $4,95 > 2,00$. Dengan itu penerapan model *Team Quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar siswa, namun bedanya dalam penelitian ini mata pelajaran yang digunakan terfokus pada mata pelajaran Fiqih saja.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Danang Saputro dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa: 1) Prestasi belajar kelas eksperimen yang diajar dengan model *Team Quiz* memiliki rata-rata 77,88 dan terdapat 88,5% siswa yang mencapai KKM sehingga termasuk dalam kategori baik sedangkan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode ceramah memiliki rata-rata 62,88 dan terdapat 11,5% siswa yang mencapai nilai KKM sehingga termasuk kategori kurang, 2) terdapat pengaruh penerapan model *Team Quiz* terhadap prestasi belajar siswa kelas X TKR di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan temuan bahwa prestasi belajar siswa yang diajar dengan model *Team Quiz* lebih tinggi daripada siswa diajar dengan metode ceramah

yang dibuktikan dengan t hitung $>$ t table yaitu sebesar $6,503 > 2,056$. Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar siswa, namun bedanya dalam penelitian ini mata pelajaran yang digunakan terfokus pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wasyilah dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gerak Lurus di Kelas X SMA Negeri 1 Peukan Banda Aceh Besar”, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa: 1) terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan hasil uji statistic setelah digunakan model pembelajaran *Think Pair Share* didapat t hitung $>$ t table yaitu $6,17 > 1,68$. 2) Hasil pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran diperoleh sebesar 83,5%, 3) hasil pengamatan siswa dilihat berdasarkan model pembelajaran *Think Pair Share* diperoleh sebesar 78,2% dikategorikan baik dan 4) hasil persentase siswa respon siswa menunjukkan pada indikator 1 dengan rata-rata yang menjawab setuju (ya) sebanyak 120% dan menjawab tidak setuju (tidak) sebanyak 1%. Dan pada indikator 2 dengan rata-rata yang menjawab setuju (ya) sebanyak 90% dan yang menjawab tidak setuju (tidak) sebanyak 2%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada materi gerak lurus. Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa, namun bedanya dalam penelitian ini mata pelajaran yang digunakan terfokus pada materi gerak lurus.

C. Kerangka Berpikir

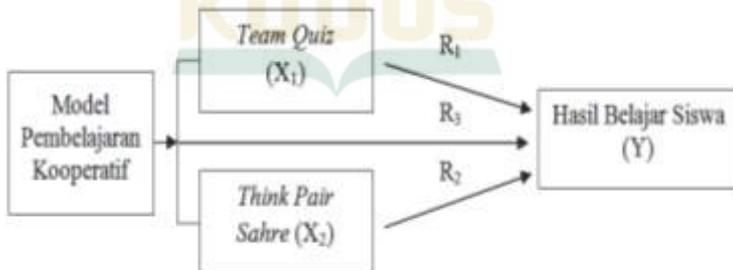
Proses pembelajaran terjadi apabila adanya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa satu dengan siswa yang lain. Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, guru menerapkan strategi, metode, dan atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan dari pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran mendapatkan hasil yang

maksimal. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yakni *Team Quiz* dan *Think Pair Sahre*.

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kerja sama tim dan juga meningkatkan sikap tanggung jawab siswa untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan yaitu dalam bentuk kuis. Sehingga materi yang disampaikan guru akan mudah diterima baik oleh siswa. Hampir sama dengan model pembelajaran *Team Quiz*, model pembelajaran *Think Pair Sahre* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa lebih berpikir aktif secara berkelompok, bedanya hanya saja pada model pembelajaran ini kelompoknya kecil. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat meningkatkan daya pikir siswa sehingga, hasil belajar yang diperoleh menjadi maksimal. Hasil belajar merupakan kemampuan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* dan *Think Pair Sahre* bermaksud agar siswa terlibat aktif sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar. 2.3 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengambil hipotesis penelitian sebagai berikut:

- a. Ha: Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* dan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Jekulo Kudus tahun pelajaran 2019/2020.
- b. Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* dan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 3 Jekulo Kudus tahun pelajaran 2019/2020.

