



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PAI SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT PADA MATERI IMAN
KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V SD
NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO
KEC. MUARASIPONGI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

OLEH

**NURLIDA YANTI
NIM : 10 310 0028**

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PADANGSIDIMPUAN**

2015



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PAI SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATERI IMAN
KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V SD
NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO
KEC. MUARASIPONGI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

OLEH

**NURLIDA YANTI
NIM : 10 310 0028**

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PADANGSIDIMPUAN**

2015



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PAI SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATERI IMAN
KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V SD
NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO
KEC. MUARASIPONGI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

OLEH:

**NURLIDA YANTI
NIM : 10 310 0028**

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM



PEMBIMBING I

**Drs. Samsuddin, M. Ag
NIP. 196402031994031001**

PEMBIMBING II

**Hj. Asfiati, S. Ag., M. Pd
NIP. 19720321 199703 2 002**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PADANGSIDIMPUAN
2015**

Hal : Skripsi
an. NURLIDA YANTI
Lampiran : 7 (Tujuh) Eksamplar

Padangsidimpuan, 07 September 2015
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. NURLIDA YANTI yang berjudul **PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PAI SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT PADA MATERI IMAN KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V SD NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO KEC. MUARASIPONGI**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

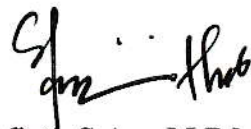
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Drs. Samsuddin, M.Ag
NIP. 19640203 199403 1 001

PEMBIMBING II



Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd
NIP.19720321 1997 2 002

Hal : Skripsi
an. NURLIDA YANTI
Lampiran : 7 (Tujuh) Eksamplar

Padangsidempuan, 07 September 2015
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. NURLIDA YANTI yang berjudul **PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PAI SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATERI IMAN KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V SD NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO KEC. MUARASIPONGI**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Drs. Samsuddin, M.Ag
NIP. 19640203 199403 1 001

PEMBIMBING II



Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd
NIP.19720321 1997 2 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **NURLIDA YANTI**
NIM : **10. 310. 0028**
Fakultas/Jur : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI-1**
Judul Skripsi : **PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PAI SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATERI IMAN KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V SD NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO KEC. MUARASIPONGI.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali berupa kutipan-kutipan dari buku-buku bahan bacaan dan arahan dari dosen pembimbing.

Seiringan dengan hal tersebut, bila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan atau sepenuhnya dituliskan pada pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 08 September 2015

Pembuat Pernyataan,



NURLIDA YANTI
NIM: 10. 310. 0028

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurlida Yanti
NIM : 10 310 0028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan **Hak Bebas Royalti Non eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Peningkatan Aktivitas Belajar PAI Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Pada Materi Iman Kepada Rasul Allah di Kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan
Pada tanggal : Nopember 2015



g menyatakan


NURLIDA YANTI
NIM. 10 310 0028

**DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQOSYAH SKRIPSI**

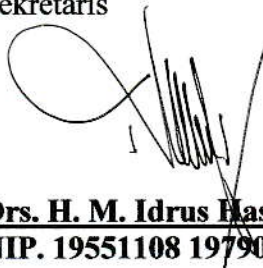
Nama : Nurlida Yanti
NIM : 10 310 0028
Judul Skripsi : **Peningkatan Aktivitas Belajar PAI Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* Pada Materi Iman Kepada Rasul Allah di Kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.**

Ketua



Drs. Sahadir Nasution, M.Pd
NIP. 19620728 199403 1 002

Sekretaris



Drs. H. M. Idrus Hasibuan, M.Pd
NIP. 19551108 197903 1 001

Anggota



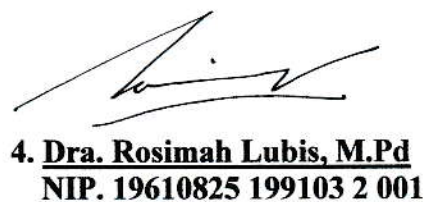
1. Drs. Sahadir Nasution, M.Pd
NIP. 19620728 199403 1 002



2. H. Ismail Baharuddin, M.A
NIP. 19680211 200112 1 002



3. Drs. H. M. Idrus Hasibuan, M.Pd
NIP. 19551108 197903 1 001



4. Dra. Rosimah Lubis, M.Pd
NIP. 19610825 199103 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di
Tanggal
Pukul
Hasil/Nilai
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)
Predikat

: Padangsidempuan
: 02 Nopember 2015
: 14.00 s.d.17.00 WIB.
: 72,37 (B)
: 3,17
: **Amat Baik**



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl.H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan
Tel.(0634) 22080 Fax.(0634) 24022 KodePos 22733

PENGESAHAN

**Judul Skripsi : PENINGKATAN AKTIFITAS BELAJAR PAI SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE
LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT* PADA
MATERI IMAN KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V
SD NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO KEC.
MUARASIPONGI**

**Ditulis Oleh : NURLIDA YANTI
NIM : 10 310 0028
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/ PAI-1**

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
Dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Padangsidimpuan, 13 Nopember 2015



**Hj. Zulhingga, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003**

ABSTRAK

Nama : NURLIDA YANTI
NIM : 10 310 0028
Fak/Jur : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI-1
Judul Skripsi : **Peningkatan Aktivitas Belajar PAI Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada Materi Iman Kepada Rasul Allah di Kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.**

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, bahwa kenyataan yang terjadi di lapangan masih jauh dari harapan-harapan yang ada. Masih banyak siswa yang belum mengetahui nama-nama Rasul Allah serta nama-nama ulul azmi, juga belum bisa membedakan antara Nabi dan Rasul Allah. Padahal jika dilihat dari pembahasan di atas materi iman kepada Rasul Allah ini sangat bagus untuk dipelajari karena menyangkut dengan keimanan setiap orang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi dan untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi dalam peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus diadakan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo kec. muarasipongi. Instrument penelitian ini adalah test dan observasi. Analisi data yang digunakan adalah analisis reduksi data dan ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian yang ditemukan adalah model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa saat mempelajari iman kepada Rasul Allah. Setiap pertemuan aktivitas siswa semakin meningkat. Selain peningkatan aktivitas belajar siswa peneliti juga memperhatikan peningkatan penguasaan materi siswa. Pada test kemampuan awal diperoleh nilai persentase ketuntasan siswa 35,29%. Pada siklus I pertemuan I nilai persentase ketuntasan 47,05%. Pada pertemuan II, nilai persentase ketuntasan 58,82%. Selanjutnya pada siklus II peningkatan terjadi dengan sangat baik, yaitu pada pertemuan I nilai dengan persentase ketuntasan 70,58% dan pertemuan II meningkat lagi dengan persentase ketuntasan 88,23%.

ABSTRACT

Name : NURLIDA YANTI
NIM : 10 310 0028
Fac/ Majors : Tarbiyah and Science Teachership / Pai- 1
Title of skripsi : Make-Up Of Activity Learn Education Of Islamic Religion (PAI) Student Through Strategy Of Kooperative Learning Type Of Team Game Tournament [at] Items Believe To Rasul Allah [in] Class Of V SD Country 244 Branch Of Mandepo District Of Muarasipongi.

Pursuant to result of perception of researcher, that fact that happened in field a long way off from existing expectations. Still many student which not yet known the name of Rasul Allah and also the name of azmi ulul, also not yet can differentiate between Prophet and of Rasul Allah. Though if seen from solution above items believe to this Rasul Allah very good to be studied because concerning with belief foundation, that is third belief foundation

Intention of this research is to know how make-up of activity learn Education of Islamic Religion student through strategy of cooperative type learning of team tournament game items believe to Rasul Allah in class of V SD Country Digress Mandepo District of Muarasipongi and to know any kind of constraint faced in make-up of activity learn Education of Islamic Religion student through strategy of cooperative type learning of team tournament game at items believe to Rasul Allah in class of V SD Country Digress Mandepo District of Muarasipongi.

Type Research is research of class action. This research consist of two cycle and each every cycle consist of two meeting. Each Every cycle performed by planning, action, and observation of refleksi. This research Subjek is class of V SDN 244 Country Digress Mandepo. This instrument research is observation and tes. Data analysis the used is analysis reduce data and is complete of klasikal.

Result of research the found is strategy of cooperative type learning of team game tournament (TGT) can improve activity learn moment student study belief to Rasul-Rasul Allah. Each Every meeting of student activity progressively mount. Besides make-up of activity learn researcher student also pay attention the make-up of domination of student items. At ability tes early obtained by complete percentage value of student 35,29%.At cycle of I meeting of I assess complete percentage 40,06%. At meeting of II, complete percentage value 58,82%. Hereinafter at cycle of II improvement happened fast considerably, that is meeting of I assess with complete percentage 70,58% and meeting of II mount again with complete percentage 88,82%.

Keyword : Activity Learn, Education of religion of islam, Strategy of Kooperative Learning Type of Team Game Tournament, Iman Kepada Rasul Allah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Salawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sebagai pembawa kebenaran dan rahmat bagi sekalian alam.

Penelitian ini penulis laksanakan untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam pada Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan dengan judul **“PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PAI SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMEN PADA MATERI IMAN KEPADA RASUL ALLAH DI KELAS V SD NEGERI 244 SIMPANG MANDEPO KEC. MUARASIPONGI”**.

Dalam penyelesaian penelitian ini penulis mengalami berbagai kesulitan disebabkan ilmu pengetahuan serta kekurangan bahan yang digunakan, namun berkat rahmat Allah SWT serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya dapat diselesaikan dengan penuh kesederhanaan.

Dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Samsuddin, M.Ag sebagai pembimbing I dan ibu Hj. Asfiati, S.Ag, M.Pd sebagai pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr.H. Ibrahim Siregar, MCL Rektor Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan (IAIN) beserta staf-stafnya yang telah memberikan kemudahan

dalam pelaksanaan administrasi. Demikian juga dalam pelaksanaan studi di IAIN Padangsidimpuan.

3. Ibu Zulhimma, S. Ag.M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dan Drs. Abdul Sattar Daulay, M.Ag, Ketua Jurusan PAI, dan kesemuannya telah memberikan dukungan moril demi penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan Ilmu Pengetahuan yang bermanfaat dan melatih untuk pandai mengajarkan ilmu pengetahuan, berbagi pengalaman untuk memotivasi dan juga kemudahan dalam pelaksanaan Studi di IAIN Padangsidimpuan.
5. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan IAIN Padangsidimpuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian ini.
6. Ibu Kepala Sekolah dan guru-guru yang mengajar di SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi yang telah membantu penulis untuk mengumpulkan data dan informasi untuk keperluan penulisan skripsi ini.
7. Teristimewa Ayahanda Fahrudin dan Ibunda tercinta Maspah yang telah mengasuh, mendidik, mendo'akan serta memberi bantuan moril dan materil yang tiada terhingga kepada penulis sehingga dapat melanjutkan pendidikan hingga ke Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri Padangsidimpuan dan melaksanakan penyusunan skripsi ini.
8. Abang-abang saya Suparman dan Fahmi begitu juga Adik-adik saya Zulfahri dan Misda Eliza juga segenap keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis agar tercapainya penyusunan skripsi ini.
9. Selanjutnya sahabat-sahabat baik saya yaitu, saudari Monalisa Cahaya Sitorus dan teman-teman seperjuangan khususnya mahasiswa IAIN Padangsidimpuan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan angkatan 2015-2016 yang tidak dapat penulis

sebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan bantuan moril dan meterial kepada penulis selama penulisan skripsi ini.

Dengan memohon rahmat dan ridho Allah SWT semoga pihak-pihak yang penulis sebutkan di atas selalu dalam lindungan dan petunjuk Allah SWT.

Padangsidimpuan, 08 September 2015



NURLIDA YANTI
NIM. 10 310 0028

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIK	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN	
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian	12
G. Kegunaan Penelitian	12
H. Indikator Penelitian	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. KajianTeori	15
1. Aktivitas Belajar Siswa	15
2. Pengertian Model Pembelajaran	24
3. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Games Tournament</i>	25
4. Materi Iman Kepada Rasul Allah.....	39
B. Kajian Terdahulu.....	46
C. Kerangka Berfikir.....	46
D. Hipotesis Tindakan.....	49

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	50
B. Jenis Penelitian	51
C. Latar dan Subjek Penelitian	55
D. Instrumen Pengumpulan Data	56
E. Langkah/langkah atau Prosedur Penelitian	58
F. Teknik Analisis Data.....	62

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum.....	65
B. Hasil Identifikasi Masalah.....	67
C. Tindakan	70
D. Data Hasil Tindakan.....	84
E. Pembahasan Hasil Penelitian	86
F. Keterbatasan Penelitian.....	89

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 :	Indikator Tindakan Dalam Penelitian Tindakan Kelas	14
Tabel 2 :	Contoh Pencatatan dan Perjumlahan Skor Untuk Satu <i>Team</i>	35
Tabel 3 :	Menghitung poin-poin <i>tournament</i> untuk permainan dengan empat Pemain	36
Tabel 4 :	Menghitung poin-poin <i>tournament</i> untuk permainan tiga pemain	39
Tabel 5 :	Menghitung poin-poin <i>tournament</i> untuk permainan dengan dua Pemain	37
Tabel 6 :	Jadwal Penelitian Lapangan	50
Tabel 7 :	Data Nama Guru di SD Negeri 244 Simpang Mandepo T.A 2014/2015..	66
Tabel 8 :	Jumlah Siswa SD Negeri 244 Simpang Mandepo T.A 2014/2015	67
Tabel 9 :	Hasil Observasi Awal Aktivitas Belajar Siswa	68
Tabel 10:	Hasil Tes Awal	69
Tabel 11:	Observasi Siswa pada Siklus I Pertemuan I	73
Tabel 12:	Observasi Siswa pada Siklus I Pertemuan II	74
Tabel 13:	Peningkatan Penguasaan Materi Berdasarkan Ketuntasan Pada Siklus I	75
Tabel 14:	Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas pada Siklus I	77
Table 15:	Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal dan Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar pada Siklus I	77
Tabel 16:	Observasi Siswa pada Siklus II Pertemuan I.....	80
Tabel 17:	Observasi Siswa pada Siklus II Pertemuan II	81
Tabel 18:	Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas pada Siklus II	82
Table 19:	Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal dan Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar pada Siklus II	82
Tabel 20:	Peningkatan Kemampuan Penguasaan Materi dari Siklus I sampai Siklus II	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Kerangka Pikir Penelitian	48
Gambar 2	: Model PTK Hopkins	62
Gambar 3	: Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa	86
Gambar 4	: Diagram Persentase Hasil Belajar Test Kemampuan Awal, Siklus I, Siklus II	87

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : RPP Siklus I Pertemuan I dan II
- Lampiran 2 : RPP Siklus II Pertemuan I dan II
- Lampiran 3 : Soal Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 4 : Soal Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 5 : Soal Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 6 : Soal Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 7 : Hasil Sebaran Tes
- Lampiran 8 : Lembar Observasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Strategi Kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament
- Lampiran 9 : Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 10 : Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 11 : Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 12 : Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 13 : Hasil Sebaran Tes Awal
- Lampiran 14 : Hasil Sebaran Tes Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 15 : Hasil Sebaran Tes Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 16 : Hasil Sebaran Tes Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 17 : Hasil Sebaran Tes Siklus II Pertemuan II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan belajarliah seseorang memperoleh pengetahuan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai. Belajar membawa perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya terkait dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga terbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri.

Dalam mempertahankan kehidupannya, manusia harus mempunyai kecakapan hidup (*skill of life*). Kecakapan hidup diperoleh melalui berbagai proses belajar, seperti belajar untuk mengetahui, belajar untuk menjadi diri sendiri, dan belajar untuk hidup bersama. Belajar dilakukan manusia jika ingin tetap bertahan antara lain melalui pendidikan formal, salah satu masalah pendidikan formal yang dihadapi saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Mereka dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Terdapat beberapa hal yang sangat penting untuk kita kritisi dari konsep pendidikan menurut undang-undang tersebut. *Pertama*, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses pendidikan yang dilaksanakan secara asal-asalan dan untung-untungan. Proses bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan.

Kedua, proses pendidikan yang terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak. Dengan demikian, dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang.

¹Undang-Undang Pemerintah RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 3 – 4.

Pendidikan yang hanya mementingkan salah satu di antaranya tidak akan dapat membentuk manusia yang berkembang secara utuh.

Ketiga, suasana belajar dan pembelajaran itu diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, ini berarti proses pendidikan itu harus berorientasi kepada siswa (*Student active learning*). *Keempat*, akhir dari proses pendidikan adalah kemampuan anak memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang harus diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini berarti proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan keterampilan anak sesuai dengan kebutuhan. Ketiga aspek inilah (sikap, kecerdasan, dan keterampilan) arah dan tujuan pendidikan yang harus diupayakan.

Pendidikan aktif dimaksudkan dalam proses pembelajaran adalah harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka pendidikan merupakan suatu proses belajar yang harus dilalui oleh seseorang agar terjadi perubahan tingkah laku.

Berdasarkan gejala di atas, masih banyak siswa yang tidak kreatif dan memiliki kemampuan rendah dalam proses pembelajaran. Padahal aktivitas

belajar ini sangat diperlukan untuk tercapainya hasil belajar yang optimal. Pada dasarnya banyak usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas belajar murid diantaranya melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan *game* atau pertandingan. *Cooperative learning* adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan siswa untuk bekerja sama di dalam kelompoknya.

Team adalah kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 6 orang.² *Game* adalah permainan yang dilakukan oleh kelompok.³ *Tournament* yaitu pertandingan yang diikuti beberapa regu atau kelompok.⁴ Jadi model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* yang dimaksud oleh peneliti adalah kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda (heterogen).

Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Artinya materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya

²Robert E. Slavin, *Cooperative learning* (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 144.

³*Ibid.*, hlm. 166.

⁴Tim Penyusun Kamus Besar Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 1228.

materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator pembelajaran.

Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah materi PAI yang dikhususkan pada materi iman kepada Rasul Allah. Adapun materi iman kepada Rasul Allah yang dibahas di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi mencakup pengertian iman kepada Rasul Allah, menyebutkan nama-nama Rasul Allah, menyebutkan nama-nama ulul azmi serta membedakan antara Nabi dan Rasul Allah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, bahwa kenyataan yang terjadi di lapangan siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, dan ada pula yang tidak mendengarkan guru pada saat proses belajar mengajar, serta sulitnya melibatkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan beberapa siswa belum mengetahui nama-nama Rasul Allah serta nama-nama ulul azmi, juga belum bisa membedakan antara Nabi dan Rasul Allah.

Dalam model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* siswa diharapkan mampu lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar pada materi iman kepada Allah. Untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* sebagai model pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi pada materi iman kepada Rasul Allah.

Oleh sebab itu, model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* mampu memberikan peluang bagi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi. Serta usaha yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi iman kepada Rasul Allah.

Sebagai peneliti saya tertarik untuk mengangkat judul: **“Peningkatan Aktivitas Belajar PAI Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada Materi Iman Kepada Rasul Allah di Kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa orang siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerima materi yang dijelaskan oleh guru.
2. Ketika proses pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya mencatat pelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam belum memuaskan khususnya pada materi iman kepada Rasul Allah.

Jadi permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini hanya mencakup pada peningkatan aktivitas belajar PAI siswa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah peningkatan aktivitas belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi diharapkan akan lebih meningkat ketika model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dilaksanakan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dilaksanakan oleh peneliti setiap kali pertemuan pada mata pelajaran PAI khususnya materi iman kepada Rasul Allah yang merupakan pokok permasalahan yang diteliti.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan terhadap istilah yang terdapat dalam judul, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata “aktivitas” artinya adalah keaktifan, kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan.⁵ Aktivitas belajar ini adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang atau direncanakan oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan, dan lain sebagainya.⁶

⁵ *Ibid.*, hlm. 23.

⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 174.

Jadi aktivitas yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah suatu perbuatan yang dirancang oleh guru dalam proses pembelajaran PAI yang dikhususkan pada materi iman kepada Rasul Allah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

2. Siswa, murid atau peserta didik adalah orang atau anak yang lagi berguru atau belajar di bangku sekolah.⁷ Menurut pasal 1 ayat 4 undang-undang republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.⁸

Dengan demikian dapat diartikan bahwa peserta didik atau siswa merupakan individu yang belum bisa dikatakan dewasa. Ia memerlukan usaha, bantuan, serta bimbingan dari seseorang untuk mencapai tingkat kedewasaannya.

Jadi yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kecamatan Muarasipongi yang berjumlah 17 orang siswa.

3. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang),

⁷Tim Penyusun Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: Kencana 2000), hlm. 262.

⁸Undang-Undang Pemerintah RI No 20 Tahun 2003, *Op. Cit.*, hlm. 9.

merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain.⁹ Di artikan juga dengan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam rangka merancang aktivitas belajar mengajar.

Jadi model pembelajaran yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah rencana atau rancangan kegiatan dengan menggunakan *model pembelajaran cooperative learning tipe team game tournament* yang disusun oleh peneliti sendiri sebagai pendukung aktivitas PAI siswa agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

4. *Cooperative learning tipe team game tournament.*

Cooperative learning berasal dari bahasa Inggris jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah belajar kooperatif. Kooperatif dalam kamus bahasa Indonesia diartikan dengan “bersifat kerja sama, bersedia membantu”.¹⁰ *Cooperative learning* adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan siswa untuk bekerja sama di dalam kelompoknya. Dalam pembelajaran ini guru bukan lagi berperan sebagai satu-satunya narasumber dalam proses belajar mengajar, tetapi guru berperan sebagai mediator, stabilisator, dan menejer pembelajaran.

⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2012), hlm. 133.

¹⁰Tim Penyusun Kms Pusat Bahasa, *Op. Cit.*, hlm. 593.

Sedangkan model pembelajaran *team game tournament* adalah model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Aktivitas belajar dengan model *team game tournament* memungkinkan siswa belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹¹

Jadi yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*. Pembelajaran ini bertujuan agar aktivitas belajar siswa meningkat dan siswa mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya

5. Materi Iman kepada Rasul Allah

Iman menurut pengertian bahasa Arab ialah *at-tashdiq bil qolbi*, membenarkan dengan (dalam) hati.¹² Tegasnya iman menurut batasan syara' ialah memadukan ucapan dengan pengakuan hati dan perilaku. Dengan kata lain mengikrarkan dengan lidah akan kebenaran Islam, membenarkan yang diikrarkan itu dengan hati dan tercermin dalam perilaku hidup sehari-hari dalam bentuk amal perbuatan.¹³ Sedangkan Rasul Allah adalah hamba-hamba Allah pilihan yang menerima wahyu dan risalah dari Allah Swt.¹⁴

¹¹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), hlm. 92.

¹²Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Al Islam I* (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 1998), hlm. 17.

¹³*Ibid.*, hlm. 18.

¹⁴Hanafî, *Kisah 25 Nabi Dan Rasul* (Jakarta: Bintang Indonesia Comp, 2010), hlm. 6.

Kemudian pengertian Nabi dan Rasul ialah percaya bahwa Allah telah memilih di antara manusia, beberapa orang yang bertindak sebagai utusan Allah. Dan kebanyakan ulama berpendapat bahwa Nabi/Rasul ialah seseorang yang menerima wahyu dari Allah untuk dilaksanakan terutama untuk dirinya sendiri. Kemudian jika ia diperintah oleh Allah untuk menyampaikan wahyu itu pada umat manusia, ia disebut Rasul dan jika ia tidak di beri tugas demikian, ia disebut Nabi.¹⁵

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa beriman kepada Rasul Allah itu adalah dengan mengamalkan wahyu yang diturunkan Allah kepadanya dan jika dia diperintahkan untuk menyampaikannya kepada seluruh manusia maka dia wajib menyampaikannya. Dan materi yang dimaksud penulis di sini adalah bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa yakni pelajaran PAI yang dihususkan pada materi iman kepada Rasul Allah.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan peneliti di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi

¹⁵ Masjfuk Zuhdi, *Studi Islam Jilid I Aqidah* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 63.

iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi ?

2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi?

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.
2. Untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi dalam peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sumbangan pemikiran bagi tenaga pendidik pada umumnya, dan pada para siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo khususnya, dalam meningkatkan aktivitas belajar.

2. Untuk menambah wawasan, khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti khususnya dalam ilmu mendidik.
3. Untuk menambah kesadaran, menumbuhkan semangat dan motivasi serta keikhlasan untuk menjalankan proses belajar mengajar bagi guru dan siswa.

H. Indikator Tindakan

Kegiatan penelitian tindakan kelas pada hakikatnya dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau belum, oleh karena itu indikator tindakan sangat penting untuk dijabarkan terlebih dahulu. Guna untuk mengetahui apa indikator dalam suatu penelitian tindakan kelas tersebut.

Indikator tindakan yang digunakan guru dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Indikator Tindakan Dalam Penelitian Tindakan Kelas

No	Tindakan	Sub Tindakan	Indikator tindakan
1	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Visual activities</i> - <i>Listening activities</i> 	Mendengarkan	Perhatian siswa untuk mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru mengenai materi pembelajaran
2	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Oral activities</i> 	Bertanya	Aktivitas keberanian siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru
3	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mental activities</i> - <i>Emosional activities</i> 	Respon/ Tanggapan	Aktivitas siswa untuk memberikan tanggapan mengenai masalah yang muncul atau memberikan tanggapan mengenai pertanyaan siswa yang lain
4	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Writing activities</i> - <i>Drawinng activities</i> 	Kerja Sama	Aktivitas siswa untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya saat diskusi berlangsung dan berperan aktif dalam kelompok masing-masing.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Aktivitas Belajar Siswa

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktivitas, artinya adalah keaktifan, kegiatan, kegiatan kerja, atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan.¹ Dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat atau beraktivitas untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa ketrampilan-ketrampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa ketrampilan terintegrasi. Karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.²

¹Tim Penyusun Kamus Besar Pusat Bahasa, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: Kencana 2000), hlm. 195.

²Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 96.

Aktivitas belajar juga diartikan dengan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan yang dilakukan siswa secara aktif dan tidak menimbulkan rasa bosan ketika terjadi manajemen pembelajaran. Dengan kata lain, aktivitas menuntun siswa agar aktif dan menjadi percaya diri. Karena tanpa aktivitas maka proses belajar mengajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Sedangkan belajar menurut bahasa adalah berusaha, berlatih untuk mendapat pengetahuan.³ Sedangkan menurut istilah pengertian belajar sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah pendapat Skinner, yang dikutip Barlow dalam bukunya *Education Psychology: The Teaching Process*, berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif”.⁴

Sejalan dengan hal ini belajar adalah sesuatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu itu di dalam interaksinya dan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵

³Muhammad Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Modern* (Jakarta: Pustaka Amani, tt), hlm.

⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 66.

⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 13.

Sedangkan Morgan sebagai mana dikutip Ngalim Purwanto, mengemukakan “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.”⁶

Selanjutnya belajar juga merupakan upaya yang dilakukan guru agar siswa tetap belajar. Dalam pengajaran, siswalah yang menjadi subjek, dialah pelaku kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas, namun hal ini bukan berarti siswa dibebani banyak tugas, aktivitas atau tugas-tugas yang dikerjakan siswa hendaknya menarik minat siswa, dibutuhkan dalam perkembangan serta bermamfaat bagi masa depan.⁷

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa secara sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan kemahiran pada siswa tersebut.

Jadi dari uraian diatas jelaslah bahwa aktivitas belajar ini sangat penting bagi setiap orang. Karena dengan aktivitas belajar inilah pengetahuan seseorang akan berkembang dan ia akan lebih percaya diri. Aktivitas belajar yang dulu monoton, datang, duduk, diam, dan

⁶M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992), hlm. 84.

⁷R. Ibrahim, dkk. *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm. 27.

mendengarkan seperti lazimnya sekolah tradisional sekarang berubah menjadi sekolah yang aktif dan kreatif dengan memberikan kepercayaan dan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis Aktivitas Dalam Belajar

Sekolah adalah salah satu kegiatan belajar. Dengan demikian sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas tidak cukup hanya datang, duduk, diam, mendengarkan dan mencatat seperti lazimnya sekolah-sekolah tradisional.⁸ Banyak aktivitas yang dapat dilakukan siswa antara lain sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya, menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa hubungan, mengambil keputusan.
- 7) *Emosional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.⁹

⁸ *Ibid.*, hlm. 101.

⁹Sardiman, *Op. Cit.*, hlm. 100.


Sekolah adalah merupakan salah satu pusat kegiatan belajar yang melibatkan guru dan siswa, dengan demikian sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas, banyak jenis aktivitas belajar yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Adapun beberapa aktivitas belajar dalam pembahasan ini adalah: Mendengarkan, Memandang, Menulis atau mencatat, membaca, mengingat, berfikir dan latihan atau praktek.¹⁰

Jadi dari uraikan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang berlangsung dalam pembelajaran cukup banyak dan bervariasi, jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilaksanakan secara bervariasi dalam proses belajar mengajar, maka tidak mustahil hal itu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan meningkatkan belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya, maka setiap orang membutuhkan belajar untuk mengubah hidupnya ke arah yang lebih baik. Perubahan keadaan seseorang atau sekelompok orang sangat tergantung pada usaha yang mereka lakukan.

Hal ini sesuai dengan isi kandungan Al- Qur'an surah ar-ra'ad ayat 11 yang berbunyi:

¹⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 74.


 إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.¹¹

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah:¹²

1. Kecerdasan Intelektual (IQ)

Perkembangan intelektual sering juga dikenal di dunia psikologi maupun pendidikan dengan istilah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif manusia merupakan proses psikologis yang didalamnya melibatkan proses memperoleh, menyusun, dan menggunakan pengetahuan, serta kegiatan mental berfikir, menimbang, mengamati, mengingat menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan persoalan yang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan.

Jadi seseorang yang mempunyai IQ yang tinggi akan mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Selanjutnya orang yang IQ

¹¹Tim Penyelenggara Penterjemah Al- Qur'an Depag RI, *Al- Qur'an dan Terjemahannya* (Semarang: Toha Putra, 1989), hlm. 60.

¹²<http://Udhiulfhi.blogspot.com/2013/03/faktor-vang-mempengaruhi-aktivitas.html/> Di akses/ Rabu 11 Februari 2015/ Jam 11.00.

(intelektualnya) rendah cenderung mengalami kesukaran dalam belajar.

2. Kecerdasan Emosional

Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, karena emosi dapat merupakan motivator perilaku dalam arti meningkatkan, tapi juga dapat mengganggu perilaku intensional manusia. Oleh sebab itu, faktor emosional sangat berpengaruh pada peningkatan aktivitas belajar siswa.

3. Bakat

Bakat dalam pengertian umum yang kita pahami adalah kelebihan atau keunggulan alamiah yang melekat pada diri manusia dan menjadi pembeda antara kita dengan orang lain. Bakat lebih dekat pengertiannya dengan kata kecakapan atau pembawaan yang mencakup pada kesanggupan (potensi-potensi) yang ada pada diri setiap manusia.

4. Kepribadian

Perkembangan pola kepribadian mulai terbentuk pada masa bayi dan masa kanak-kanak awal, sehingga orang tua dan sanak saudara merupakan faktor penting dalam pembentukan konsep diri yang merupakan inti pola kepribadian yang sedang berkembang, konsep diri

yang telah diletakkan agak sulit untuk dirubah sehingga perlu dipikirkan kondisi-kondisi yang membentuk konsep diri.

Aspek kepribadian meliputi watak, sifat, penyesuaian diri, minat, emosi, sikap, dan motivasi. Gagasan tersebut memberikan gambaran kesan tentang apa yang dipikirkan, dirasakan, dan diperbuat yang terungkap melalui perilaku. Orang yang memiliki kepribadian yang sesuai dengan pola yang dianut oleh masyarakat di lingkungannya, akan mengalami penerimaan yang baik, tetapi sebaliknya jika kepribadian seseorang tidak sesuai apalagi bertentangan dengan pola yang dianut lingkungannya, maka akan terjadi penolakan dari masyarakat.

5. Minat

Minat adalah suatu pemusatan perhatian secara tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauan, rasa ketertarikan, keinginan, dan kesenangan. Apabila seseorang menaruh perhatian terhadap sesuatu, maka minat akan menjadi motif yang kuat untuk berhubungan secara lebih aktif dengan sesuatu yang menarik minatnya tersebut. Jadi minat ini juga sangat berpengaruh dengan peningkatan aktivitas belajar siswa.

6. Motivasi

Motivasi adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk

mencapai tujuan. Sebab motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar, adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil secara maksimal.

7. Konsentrasi

Dalam proses belajar mengajar konsentrasi sangatlah di butuhkan. Sebab jika seseorang lagi dalam masalah ia tidak akan konsentrasi pada pekerjaan, pelajaran atau lainnya. Melainkan pikirannya akan melayang-layang pada masalah yang sedang dihadapinya.

Jadi untuk meningkatkan aktivitas belajar kita juga di perlukan berkonsentrasi. Jika ada permasalahan maka harap di tuntaskan terlebih dahulu sebelum masuk pada pembelajaran. Guna agar pembelajaran berjalan secara efektif dan sampai pada tujuan yang dimaksud.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar. Disini juga ada prinsip belajar yang menekankan pada aktivitas siswa, antara lain:

- 1) Belajar dapat terjadi dengan proses mengalami
- 2) Belajar merupakan transaksi aktif

- 3) Belajar secara aktif memerlukan kegiatan yang bersifat vital, sehingga dapat berupaya mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan pribadinya
- 4) Belajar terjadi melalui proses mengatasi hambatan (masalah) sehingga mencapai pemecahan atau tujuan.
- 5) Hanya melalui penyoderan masalah memungkinkan diaktifkannya motivasi dan upaya, sehingga siswa berpengalaman dengan kegiatan yang bertujuan.¹³

Kemudian yang menjadi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

untuk setiap mata pelajaran di SD lokasi penelitian adalah:

- 1) Pendidikan Agama Islam (PAI) =80
- 2) Kewarganegaraan = 76
- 3) Bahasa Indonesia = 75
- 4) Matematika = 75
- 5) Ilmu Pendidikan Alam (IPA) = 75
- 6) Ilmu Pendidikan Sejarah (IPS) = 75
- 7) Seni Budaya dan Keterampilan = 76
- 8) Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesenian= 76
- 9) Bahasa Inggris = 77
- 10) Baca Tulis Qur'an (BTQ)=77
- 11) Bahasa Daerah = 77.¹⁴

2. Pengertian Model Pembelajaran

Model diartikan sebagai pola, contoh, acuan, ragam dan sebagainya dari suatu yang akan dihasilkan. Sedangkan pembelajaran diartikan dengan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹⁵ Jadi model pembelajaran dapat di pahami sebagai susunan rencana yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan.

¹³Musiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2013), hlm. 43.

¹⁴ Kriteria Ketuntasan Minimal SD Negeri 244 Simpang Mandepo kecamatan Muarasipongi.

¹⁵Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa, Ed.3, cet.1 (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 144.

Berarti model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁶ Di artikan juga dengan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam rangka merancang aktivitas belajar mengajar.

Jadi model pembelajaran yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah rencana atau rancangan kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* yang disusun oleh peneliti sendiri sebagai pendukung aktivitas PAI siswa agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran secara kelompok, kelompok merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, kelompok harus mampu membuat setiap anggota kelompok belajar. Semua anggota kelompok harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Setiap kelompok bersifat

¹⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2012), hlm. 133.

heterogen, artinya terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.¹⁷

Menurut Slavin dan Isjoni pembelajaran *cooperative* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Dimana pembelajaran *cooperative* juga merupakan cara pendekatan atau serangkaian model pembelajaran yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁸

Berdasarkan pendapat di atas belajar dengan model *cooperative* dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat (*Sharing ideas*).¹⁹ Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative* adalah suatu pembelajaran kelompok yang mengharuskan masing-masing kelompoknya saling membantu dalam menyelesaikan materi, dan anggota kelompoknya bersifat heterogen.²⁰

¹⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 243.

¹⁸Slavin dan Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 15.

¹⁹*Ibid.*, hlm. 16.

²⁰Wina Sanjaya, *Op. Cit.*, hlm. 243.

Dengan demikian maka belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Uraian diatas dapat dipahami bahwa belajar juga dipandang sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Selain pengertian perlu juga di ungkapkan beberapa keunggulan model pembelajaran *cooperative* sebagai suatu model pembelajaran diantaranya:

- 1) Siswa tidak sepenuhnya tergantung kepada guru sehingga dapat menambah kepercayaan, kemampuan berpikir sendiri, dan mencari informasi dari berbagai sumber belajar.
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan.
- 3) Membantu anak untuk respek pada orang lain, dan menyadari segala keterbatasan dan segala perbedaan.
- 4) Memberdayakan rasa tanggung jawab.
- 5) Strategi yang ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.
- 6) Siswa dapat memecahkan masalah tanpa takut membuat masalah, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompok.
- 7) Meningkatkan motivasi atau memberikan rangsangan untuk berfikir.²¹

Di samping keunggulan, model pembelajaran *cooperative* juga memiliki kelemahan diantaranya:

- 1) Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan, sehingga dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- 2) Mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode yang cukup panjang.
- 3) Penilaian yang diberikan di dasarkan pada hasil kerja kelompok.²²

²¹ Wina Sanjaya, *Op. Cit.*, hlm. 248.

Jadi selain keunggulan dan kelemahan, model pembelajaran *cooperative* juga mempunyai ciri yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah.
- 2) Siswa dalam kelompok sehidup semati.
- 3) Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
- 4) Membagi tugas dan tanggung jawab sama.
- 5) Akan dievaluasi untuk semua.
- 6) Berbagi kepemimpinan dan ketrampilan untuk bekerja bersama.
- 7) Di minta bertanggung jawabkan individual materi yang ditangani.²³

b. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game*

Tournament

Teori yang melandasi pembelajaran *cooperative* adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Hal ini seiring dengan pendapat Slavin, yang dikutip oleh Rusman pembelajaran *cooperative* menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.²⁴

²²*Ibid.*, hlm. 249.

²³Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 270.

²⁴Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 201.

Model pembelajaran *team game tournament*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward.²⁵ Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Model pembelajaran *team game tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kegiatan siswa kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.²⁶

Permainan dalam *team game tournament* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang di tulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang di beri angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut.

²⁵Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2011), hlm. 238.

²⁶Rusman, *Op. Cit.*, hlm. 223.

Tournament harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin pada kelompoknya.²⁷

c. Kriteria Pembelajaran *Team Games Tournament*

Adapun kriteria pembelajaran *team games tournament* adalah sebagai berikut:²⁸

1) *Penyajian kelas*

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

2) *Team*

Team terdiri dari empat atau lima siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi utama dari team ini adalah mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* berlangsung.

²⁷*Ibid.*, hlm. 224.

²⁸Hamdani, *Op. Cit.*, hlm. 93.

3) *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk *tournament* mingguan.

4) *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen dan memulai permainan dengan cepat dan cermat.

5) *Rekognisi Team*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

d. Pembentukan *Team Game Tournament*

1) *Persiapan*

Materi kurikulum untuk *team game tournament* adalah sudah dirancang oleh guru. Guru menyiapkan kartu-kartu bernomor dengan

indeks nomor berwarna dari satu sampai tiga puluh untuk tiap tiga orang anak dalam kelas terbesar.

2) Menempatkan siswa ke dalam meja *tournament*

Pertama, buatlah copian lembar penempatan meja *tournament*. Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja *tournament* akan mempunyai tiga peserta. Tunjukkan tiga siswa pertama dari daftar hadir untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja *tournament* akan beranggotakan empat peserta. Penentuan nomor meja hanya diketahui oleh guru saja. Dan meja-meja tersebut diberi nama meja biru, merah, hijau dan lainnya.

3) Cara memulai permainan *team game tournamen*²⁹

- a) Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja *tournament* dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja *tournament*.
- b) Acaklah nomor-nomorinya supaya para siswa tidak mengetahui mana meja “atas” dan meja “bawah”.

²⁹Syaiful, 2014 *Kelebihan dan Kekurangan Model TGT*, (<http://Syaiful08.Wordpress.Com/> kelebihan dan kekurangan TGT/), di akses 20 Desember 2014, pukul 16.00 WIB.

- c) Mintalah salah satu siswa untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja.
- d) Mulailah permainan. Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama.

Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu tersebut, si pembaca boleh memberikan jawabannya dari soal tersebut tanpa dikenai sanksi. Kemudian siswa yang berada di sebelah kiri (penantang pertama) pembaca, punya opsi untuk menantang dari jawaban si pembaca dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua punya jawaban berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah di memenangkan sebelumnya kedalam kontak apabila jawaban yang mereka berikan salah. Kemudian penantang kedua memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan

kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban yang salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan ke dalam boks.

Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri, penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang ke dua. Permainan berlanjut, seperti sebelumnya. Sampai periode kelas berakhir. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk game 1, kemudian para siswa mengocok kartu lagi dan memainkan game kedua sampai akhir periode kelas, dan mencatat nomor kartu-kartu yang dimenangkan pada game 2 pada lembar skor. Selanjutnya mereka mengisi nama, team, dan skor mereka pada lembar skor permainan.

4) Menentukan skor *team*

Memeriksa poin-poin *tournament* yang ada pada lembar skor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin *tournament* dari tiap siswa tersebut kelembar rangkuman *team*nya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota *team*, dan bagilah dengan jumlah anggota *team* yang bersangkutan.

Tabel 2
Contoh Pencatatan dan Perjumlahan Skor Untuk Satu *Team*.³⁰

Pemain	Team	Game 1	Game 2	Total	Poin <i>Tournament</i>
Adel	Smart	5	7	12	20
Ummi	Geniuses	14	10	24	60
Rani	Beauty	11	12	23	40

³⁰ Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktek*, 2005

Tabel 3
Menghitung poin-poin *tournament* untuk permainan dengan empat pemain³¹

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri Nilai Rendah	Seri nilai Tertinggi 3- macam	Seri nilai terendah 3-macam	Seri 4-macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40 poin	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	20 poin	20	20	30	20	30	40	30

Tabel 4
Menghitung poin-poin *tournament* untuk permainan tiga pemain³²

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri -3 macam
Peraih skor tertinggi	60	50	60	40
Peraih skor tengah	40	50	30	40
Peraih skor rendah	20	20	30	40

³¹Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktek*, 2005

³²*Ibid.*

Tabel 5
Menghitung poin-poin *tournament* untuk permainan dengan dua pemain³³

Pemain	Tidak seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60 poin	40
Peraih skor terendah	20 poin	40

5) Merekognisi *team*

Ada tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata *team*.

- Kriteria rata-rata tim	- Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super. ³⁴

e. Membuat Lembar Kegiatan dan Kuis Untuk *Team Game Tournament*

1) Buatlah lembaran kegiatan dan jawaban untuk tiap pelajaran.

Sebuah lembar kegiatan adalah serangkaian soal, latihan atau materi lainnya yang bisa menjadi bahan latihan atau penilaian diri para siswa yang secara langsung dapat membantu mereka mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan *team game tournament*.

2) Buatlah lembar permainan atau kuis dan lembar jawaban permainan untuk tiap unit, jumlah soal dalam permainan/kuis harus tiga puluh, karena ini adalah nomor kartu yang digunakan dalam permainan *team game tournament*.

³³*Ibid.*

³⁴Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 175.

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*.

Adapun kelebihan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu permainan.
- 2) Semangat belajar lebih menonjol karena menggunakan *game* atau permainan.
- 3) Baik digunakan untuk menunjukkan prestasi yang dimiliki oleh siswa.
- 4) Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.
- 5) Dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses belajar mengajar.
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.³⁵

Selain keunggulan ada juga kelemahan, jadi Kelemahan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* ini adalah:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan atau mengeluarkan pendapatnya.
- 2) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- 3) Harus dilakukan secara berkesinambungan.

³⁵Istarani, *Op. Cit.*, hlm. 240.

- 4) Materi yang kurang dipahami siswa agar dijelaskan kembali untuk diingat dan dihafal.
- 5) Kemungkinan akan terjadi kegaduhan jika guru tidak bisa mengelola kelas dan pembelajaran.³⁶

4. Materi Iman Kepada Rasul Allah

Adapun materi PAI yang di bahas di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi pada Semester II ini mencakup pada bahasan Iman kepada Rasul Allah dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut:

- a. Standar Kompetensi yaitu: kemampuan mengenal Rasul Allah.
- b. Kompetensi Dasar yaitu:
 - 1) Siswa mampu menyebutkan pengertian Rasul Allah.
 - 2) Siswa mampu menyebutkan nama-nama Rasul Allah dan Rasul ulul azmi.
 - 3) Siswa mampu membedakan Nabi dan Rasul.³⁷

a. Pengertian Iman Kepada Rasul Allah

Setiap muslim harus beriman kepada Rasul Allah. Beriman kepada Rasul Allah berarti meyakini dalam hati bahwa Allah mengutus beberapa orang Rasul untuk menyampaikan wahyu kepada manusia. Beriman

³⁶Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli Dan Sri Harmianto, *Model- Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif* (Bandung: Alfa Beta, 2014), hlm. 73.

³⁷ M. Masrun Supardi, dkk, *Senang Belajar Agama Islam SD Kelas 5* (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 82.

kepada Rasul juga berarti bahwa kita harus menjalankan ajaran-ajaran yang dibawanya dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Sedangkan Iman menurut pengertian bahasa arab ialah *at-tashdiq bil qolbi*, membenarkan dengan (dalam) hati. Tegasnya iman menurut batasan syara' ialah memadukan ucapan dengan pengakuan hati dan perilaku. Dengan kata lain mengikrarkan dengan lidah akan kebenaran islam, membenarkan yang diikrarkan itu dengan hati dan tercermin dalam perilaku hidup sehari-hari dalam bentuk amal perbuatan.³⁹

Rasul Allah adalah hamba-hamba Allah pilihan yang menerima wahyu dan risalah dari Allah Swt.⁴⁰ Sesuai dengan firman Allah SWT dalam al- Qur'an surah Al- baqarah ayat 285 yaitu:

ءَامَنَ الرَّسُولُ بِمَا أُنزِلَ إِلَيْهِ مِنْ رَبِّهِ ۚ وَالْمُؤْمِنُونَ ۚ كُلٌّ ءَامَنَ بِاللَّهِ
وَمَلَائِكَتِهِ ۚ وَكُتُبِهِ ۚ وَرُسُلِهِ ۚ لَا نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِّن رُّسُلِهِ ۚ وَقَالُوا
سَمِعْنَا وَأَطَعْنَا ۚ غُفْرَانَكَ رَبَّنَا وَإِلَيْكَ الْمَصِيرُ ۝

Artinya: Rasul beriman atas apa yang diturunkan kepadanya (Al- Qur'an) dari tuhanNya, demikian pula orang-orang yang beriman. Semua beriman kepada Allah, malaikat-malaikatNya, kitab-kitabNya, dan Rasul- RasulNya. Mereka berkata “kami dengar dan kami taat. Ampunilah kami ya tuhan kami, dan kepada mu tempat kami kembali”.⁴¹

³⁸ *Ibid.*, hlm. 83.

³⁹Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Op. Cit.*, hlm. 17–18.

⁴⁰Hanafî, *Log. Cit.*, hlm. 6.

⁴¹ Tim Penyelenggara Penterjemah Al- Qur'an Depag RI, *Op. Cit.*, hlm. 336.

Kemudian beriman akan Rasul Allah ialah mempercayai bahwa Allah telah memilih di antara manusia beberapa orang utusannya, yang berlaku sebagai perantara antara Allah Swt dengan hamba-hambanya. Mereka bertugas menyampaikan kepada hamba Allah, segala yang diterima dari Allah dengan jalan wahyu dan menunjukkan manusia kepada jalan yang lurus, menuntun, memimpin, membimbing manusia dalam menempuh jalan kesejahteraan dan keselamatan dunia akhirat. Firman Allah dalam al-Qur'an surah Ibrahim ayat 4 yaitu:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَسُولٍ إِلَّا بِلِسَانِ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿٤﴾

Artinya: Kami tidak mengutus seorang rasulpun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki, dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. dan Dia-lah Tuhan yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana.⁴²

Lebih jelas lagi ialah percaya bahwa Allah telah mengutus beberapa orang pesuruhnya yang dipilihnya dari kalangan manusia guna memberi kabar suka dan duka, menerangkan pahala dan siksa. Mereka semua telah menunaikan kewajiban mereka masing-masing. Mereka menerangkan apa-apa yang wajib atas Zat Tuhan Yang Maha Suci, betapa besar kesultanan Allah, menerangkan segala hukum dan aturan, menyatakan budi pekerti

⁴²Al- Qur'an dan Terjemahan, hlm. 194.

yang baik dan yang buruk. Kita wajib mengakui, bahwa para rasul wajib bertabligh (menyampaikan).⁴³

Selain itu para Rasul Allah memiliki empat sifat keistimewaan yang merupakan kelebihan mereka dari manusia lainnya dikenal dengan istilah sifat-sifat wajib bagi Rasul Allah. Diantara sifat-sifat wajib tersebut adalah:

- 1) Sifat benar, karena seorang Rasul selalu benar dalam perkataan dan perbuatan. Mustahil dia berkata dusta. Sebab manusia diwajibkan mengikuti segala tutur katanya, membenarkan dan meniru sikap hidupnya.
- 2) Sifat kepercayaan atau amanah, seorang Rasul mustahil khianat, baik mengkhianati manusia lebih-lebih mengkhianati tuhan. Dia wajib menunaikan amanah yang dibebankan kepadanya, berlaku jujur, sekalipun harus ditebus dengan jiwa raganya.
- 3) Menyampaikan atau tabligh, seorang Rasul mustahil menyembunyikan sesuatu tentang apa yang telah diwahyukan tuhan kepadanya. Segala perintah atau larangan tuhan yang diterimanya sebagai wahyu harus disampaikan dengan haq kepada manusia, baik itu pahit atau dianggap membahayakan dirinya, yang benar wajib disampaikan.

⁴³ Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Op. Cit.*, hlm. 220.

- 4) Sifat kecerdasan atau fathonah, artinya seorang Rasul mustahil seorang yang bodoh atau lemah akal, akan tetapi ia wajib memiliki kekuatan berpikir dan kekuatan rasio yang tinggi.⁴⁴

Selain sifat wajib bagi Rasul, ada juga sifat yang mustahil bagi rasul yaitu:

- 1) Berbohong
- 2) Suka berkhianat
- 3) Menyimpan rahasia
- 4) Bodoh.⁴⁵

b. Nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi

Allah mengutus para Rasul jumlahnya sangat banyak. Namun yang wajib kita ketahui dan tercantum dalam Al- Qur'an berjumlah 25 orang diantaranya adalah:

- 1) Nabi Adam As
- 2) Nabi Idris As
- 3) Nabi Nuh As
- 4) Nabi Hud As
- 5) Nabi Saleh As
- 6) Nabi Ibrahim As
- 7) Nabi Luth As
- 8) Nabi Ismail As
- 9) Nabi Ishak As
- 10) Nabi Ya'kub As
- 11) Nabi Yusuf As
- 12) Nabi Ayub As

⁴⁴Nasruddin Rozah, *Dienul Islam: Penafsiran Kembali Islam Sebagai Suatu Aqidah Dan Way Of Life* (Bandung: Alma' Arif, 1989), hlm. 143.

⁴⁵Fatihuddin Abul Yasin, *Kisah Teladan 25 Nabi Dan Rasul* (Surabaya: Terbit Terang, tt), hlm. 13.

- 13) Nabi Zulkifli As
- 14) Nabi Syu'aib As
- 15) Nabi Musa As
- 16) Nabi Harun As
- 17) Nabi Daut As
- 18) Nabi Sulaiman As
- 19) Nabi Ilyas As
- 20) Nabi Ilyasa As
- 21) Nabi Yunus As
- 22) Nabi Zakaria As
- 23) Nabi Yahya As
- 24) Nabi Isa As
- 25) Nabi Muhammad SAW.

Kemudian diantara 25 Nabi dan Rasul Allah yang telah disebutkan nama-namanya, sebagian dari mereka ada yang mempunyai keistimewaan dalam melaksanakan tugasnya sebagai utusan Allah Swt. Mereka diberi julukan sebagai Rasul ulul azmi.

Kata Ulul Azmi berasal dari kata Ulu/uli dan al- Azmi. Ulu/uli berarti memiliki dan al- Azmi berarti keteguhan tekad yang kuat. Rasul ulul azmi maksudnya adalah Rasul yang memiliki keteguhan dan kesabaran yang sangat kuat dalam menghadapi berbagai rintangan yang dialami selama menyampaikan ajaran Allah SWT kepada umatnya. Rasul ulul azmi berjumlah 5 orang yaitu:

- 1) Nabi Nuh As
- 2) Nabi Ibrahim As
- 3) Nabi Musa As
- 4) Nabi Isa As

5) Nabi Muhammad SAW.⁴⁶

Firman Allah dalam al- Qur'an surah Al- baqarah ayat 136 yaitu:

قُولُوا ءَامَنَّا بِاللَّهِ وَمَا أُنزِلَ إِلَيْنَا وَمَا أُنزِلَ إِلَىٰ إِبْرَاهِيمَ وَإِسْمَاعِيلَ
وَإِسْحَاقَ وَيَعْقُوبَ وَالْأَسْبَاطِ وَمَا أُوتِيَ مُوسَىٰ وَعِيسَىٰ وَمَا أُوتِيَ
النَّبِيُّونَ مِن رَّبِّهِمْ لَا نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِّنْهُمْ وَنَحْنُ لَهُ مُسْلِمُونَ ﴿١٣٦﴾

Artinya: Katakanlah (hai orang-orang mukmin): "Kami beriman kepada Allah dan apa yang diturunkan kepada Kami, dan apa yang diturunkan kepada Ibrahim, Isma'il, Ishaq, Ya'qub dan anak cucunya, dan apa yang diberikan kepada Musa dan Isa serta apa yang diberikan kepada nabi-nabi dari Tuhannya. Kami tidak membeda-bedakan seorangpun diantara mereka dan Kami hanya tunduk patuh kepada-Nya".⁴⁷

c. Perbedaan Nabi Dan Rasul Allah

Setiap membahas mengenai utusan Allah SWT. Kita pasti menemukan dua istilah yang selalu disebut bersamaan, yaitu istilah Nabi dan Rasul. Padahal jika dilihat dari penjelasannya, kedua istilah ini memiliki arti yang berbeda-beda. Namun dua istilah ini selalu disebutkan bersamaan.

Nabi adalah seorang laki-laki yang diberi wahyu oleh Allah untuk diamalkan oleh dirinya sendiri, sedangkan Rasul adalah seorang laki-laki yang diberi wahyu oleh Allah untuk disampaikan kepada umatnya.

⁴⁶ M. Masrun Supardi, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 85.

⁴⁷ *Al- Qur'an dan Terjemahan*, hm. 16.

Seorang Nabi tidak memiliki umat untuk dipimpin, sedangkan Rasul memiliki umat untuk dipimpin dan dibimbing kepada ajaran Allah SWT. Semua Rasul sudah pasti merupakan Nabi, tetapi tidak semua Nabi adalah seorang Rasul.⁴⁸

B. Kajian Terdahulu

Adapun kajian terdahulu yang dimaksud adalah untuk memberikan informasi yang relevan dengan tema penelitian yang akan dilakukan peneliti. Yaitu penelitian saudara Darmawati, nim 310928171, tahun 2011 dengan judul: peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui strategi *kooperative learning* pada materi iman kepada Allah di kelas IV SD Negeri 243 Tanjung Alai.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model siklus. Yang mengkaji tentang aktivitas belajar siswa, pemanfaatan strategi *cooperative learning* dan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka pikir

Guru berperan sebagai *input* pelaksana proses pembelajaran harus mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan memungkinkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metode pembelajaran yang klasikal yang biasanya digunakan guru PAI pada siswa SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi harus di kembangkan dan diperkaya dengan memberikan penguasaan dalam pelaksanaannya.

⁴⁸*Ibid.*,

Karena mengingat kemampuan siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi yang berbeda-beda. Ada yang kurang cepat menangkap pelajaran dari guru dan ada siswa yang cepat menangkap pelajaran dari guru, bahkan ada juga siswa yang sifatnya acuh tak acuh terhadap pelajaran, hanya duduk, diam dan mendengarkan saja di dalam kelas.

Untuk memberikan ketertarikan dan suasana menyenangkan serta memacu siswa supaya aktif dalam pembelajaran maka salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*, karena model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* ini menuntun agar siswa bisa aktif dalam bertanya dan menanggapi materi yang telah dijelaskan guru.

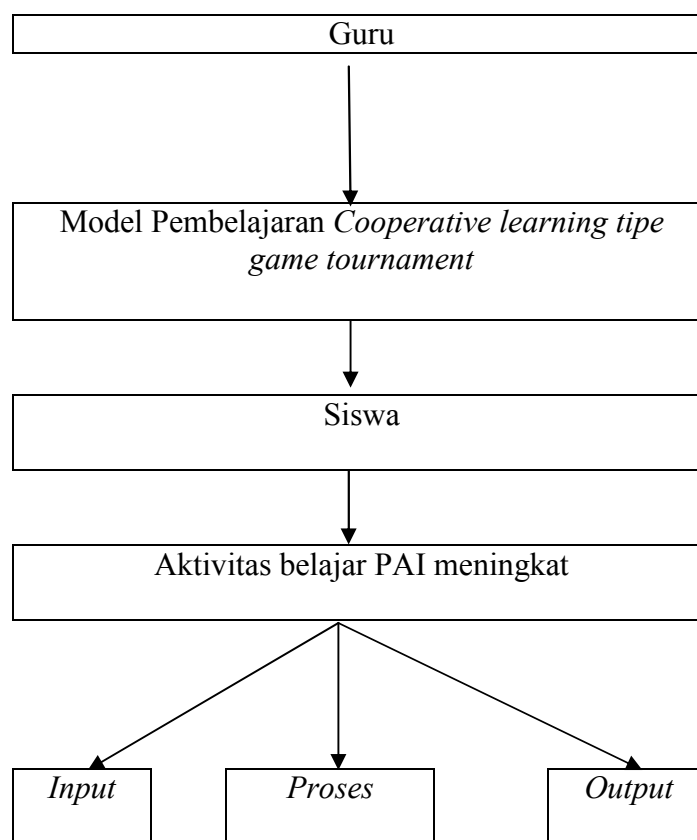
Keberadaan siswa sebagai subjek belajar sudah selayaknya diberikan keleluasaan dalam belajar sesuai dengan keinginan mereka, sepanjang keleluasaan tersebut tidak di salah artikan oleh siswa. Tugas guru hanya membimbing siswa jika dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih terdapat sikap yang tidak diinginkan. Maka, melalui model *cooperative learning tipe team game tournament* ini pembelajaran yang efektif diharapkan akan tercapai dan membawa pada perubahan sikap, aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dalam hal ini peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui strategi *kooperative learning tipe team game tournament* pada pokok bahasan iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec.

Muarasipongi diharapkan akan meningkat dan memiliki kemajuan dibanding dengan pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Gambar I
Kerangka pikir penelitian



Dari kerangka tersebut yang dimulai dari guru sebagai pusat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* sehingga aktivitas belajar PAI siswa diharapkan akan meningkat. Jadi dalam proses tersebut ada *input* berupa penerapan model dalam pembelajaran PAI

yang di proses dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* sehingga menimbulkan *output* yaitu meningkatnya aktivitas belajar PAI siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara dan masih dapat di ubah atau diganti dengan hasil yang sebenarnya.⁴⁹

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka pikir yang diuraikan di atas, maka adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah Peningkatan aktivitas belajar PAI siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada pokok bahasan iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.

⁴⁹Rosadi Ruslan, *Metode Penelitian Public Revations Dan Komunikasi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 171.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan April 2015 sampai dengan Juni 2015.

Tabel 6
Jadwal Penelitian Lapangan

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Studi pendahuluan	01 Desember 2014	SDN 244 Simpang Mandepo
2	Acc judul skripsi	05 Desember 2014	Seminar judul proposal
3	Mengumpulkan referensi proposal	06 Desember 2014 – Maret 2015	Dari berbagai sumber
4	Konsultasi dengan pembimbing I dan II	24 Desember s.d selesai	Sesuai prosedur
5	Membuat Instrumen, RPP, Tes dan lembar observasi	25 Februari 2015	Konsultasi dengan dosen matematika
6	Acc Proposal	27 Mei 2015	Dari Dosen Pembimbing
7	Seminar proposal	06 April 2015	Diketahui pembimbing
8	Mengurus surat Riset	08 April 2015	Izin dari IAIN Padangsidempuan
9	Menerima surat izin riset	23 April 2015	Dari IAIN Padangsidempuan
10	Meminta izin penelitian	24 April 2015	Kepala Sekolah SDN 244 Simpang Mandepo
11	Melaksanakan tindakan siklus I	25 April dan 09 Mei 2015	Kelas V SDN 244 Simpang Mandepo
12	Menganalisis hasil tindakan siklus I	10 -15 Mei 2015	Bersama dengan guru di lokasi penelitian
13	Melaksanakan tindakan siklus II	16 – 23 Mei 2015	Kelas V SDN 244 Simpang Mandepo

14	Menganalisis hasil siklus II dan membandingkan dengan Hasil tindakan siklus I	26 – 29 Mei 2015	Bersama dengan guru di lokasi penelitian
15	Pengumpulan dan Pengolahan Data	30 Mei s.d 06 Juni 2015	Berdasarkan data yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan.
16	Bimbingan hasil penelitian	16 Juni 2015 2015	Dengan dosen pembimbing

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), Kemmis dan Tanggart memberikan pengertian penelitian tindakan kelas yang dikutip oleh Mansur Muslich, PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan dengan sistematis, terencana dan sikap mengawasi diri.¹

Menurut Arikunto, dkk. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, dan sen gaja dimunculkan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. PTK pada hakikatnya merupakan rangkaian yang berulang-ulang yang dimulai siklus pertama sampai selanjutnya, yang dilakukan secara siklus dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan.²

Menurut Raka Joni Dkk yang dikutip oleh Ahmad Nijar Rangkuti, terdapat 5 (lima) tahapan dalam pelaksanaan PTK. Kelima tahapan tersebut adalah:

1. Pengembangan fokus masalah penelitian

¹Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 8.

²Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm.

2. Perencanaan tindakan perbaikan
3. Observasi dan interpretasi
4. Analisis dan refleksi
5. Perencanaan tindak lanjutan.³

Salah satu ahli yang menekuni tindakan ini adalah Kurt Lewin yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari 4 (empat) komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan adalah kegiatan yang dimulai dari menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Penyusunan pembelajaran disesuaikan dengan situasi atau kondisi saat ini sehingga bersifat fleksibel dan dapat diubah mengikuti perkembangan proses pembelajaran yang terjadi. Beberapa persiapan yang dilakukan pada tahap awal perencanaan ini sebagai berikut:

- a. Menganalisis masalah dan rencana solusi pemecahan masalah dengan melihat penyebab terjadinya kesenjangan antara kenyataan dan harapan.
- b. Menyiapkan perangkat pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran dimulai peneliti mengkaji terlebih dahulu silabus. Pengkajian ini dilakukan terhadap materi pembelajaran, alokasi waktu, indikator pencapaian serta rencana pembelajaran. Selanjutnya RPP disusun untuk

³Ahmad Nijar Rangkuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Pustaka Cipta, 2014), hlm. 132.

setiap pertemuan dengan format penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

- c. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menjanging informasi data pada saat pelaksanaan pembelajaran seperti: lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar kerja siswa dan soal test.

Untuk pelaksanaan tindakan, dilakukan perencanaan tindakan sebagai berikut:

- a. Merencanakan penjelasan materi pembelajaran secara ringkas sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- b. Merencanakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok diskusi.
- c. Merencanakan pelaksanaan diskusi kelompok yang diawasi oleh guru.
- d. Merencanakan pelaksanaan test setiap akhir pertemuan.

2. Tindakan (*Action*)

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan atau mengimplementasikan perencanaan tersebut kedalam bentuk tindakan nyata. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pada tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran, apersepsi dan memberikan pengarahannya tentang efektivitas model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* ketika proses pembelajaran.

- b. Guru memberikan penjelasan materi pelajaran.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham materi untuk bertanya dan meminta tanggapan kepada siswa lain atas permasalahan yang muncul.
- d. Guru membagi kelas kedalam 4 (empat) kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dalam setiap kelompok dan guru mengawasi jalannya diskusi kelompok dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe team geam tournament*.
- e. Setelah semua siswa kembali bubar dari kelompok masing-masing, selanjutnya guru membuat ujian tertulis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai observer selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara mengisi lembar observasi aktivitas belajar yang telah disediakan. Pengisian lembar observasi dengan cara membubuhkan tanda (X) pada indikator yang dilakukan siswa pada lembar observasi. Pengamatan juga dilakukan dengan mengisi lembar catatan lapangan yang telah disediakan pengamat. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran PAI pada materi iman kepada Rasul Allah dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe team geam tournament* terlaksana dan sampai pada akhir pembelajaran.

4. Perenungan (*Refleksi*).⁴

Refleksi sangat penting untuk memahami proses dan hasil perubahan terjadi akibat tindakan. Hakikat refleksi adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi, telah dihasilkan atau belum tuntas pada siklus yang sedang berjalan. Dari hasil refleksi dapat memberikan gambaran peningkatan aktivitas dan hasil belajar. Apakah siswa sudah memahami materi ajar dan inivasi apa yang belum diperbaiki.

Penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Jenis penelitian tindakan kelas pada penelitian ini adalah penelitian partisipan. Karena dalam penelitian ini peneliti terlibat secara penuh dan langsung pada proses penelitian mulai dari awal sampai akhir pertemuan.⁵

C. Latar dan Subjek Penelitian

1. Latar penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) penelitian ini di lakukan di SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi. Materi penelitian ini adalah PAI dengan pokok bahasan iman kepada Rasul Allah.

⁴Suharsimi Arikunto, *Posedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta:PT. Asdi Mahasatya, 2010), hlm. 131.

⁵Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, hlm. 3.

2. Subjek penelitian

Sedangkan subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi yang rata-rata memiliki kemampuan sedang, dan sudah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung kepada objek penelitian dengan cara mencatat data mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam satu skala bertingkat.⁶ Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *check list* yaitu pendataan data dilakukan dengan mempergunakan sebuah daftar yang memuat nama observer disertai jenis gejala yang diamati. Tugas observer memberi tanda *check* pada gejala yang muncul.

Observasi ini adalah untuk melihat kegiatan atau aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebab aktivitas belajar ini sangat banyak maka peneliti hanya menggunakan beberapa butir aktivitas saja

⁶Farid Nasutin dan Fachruddin, *Penelitian Praktis* (Medan: Pustaka Widya Sarana, tt), hlm. 5-6.

yang terkait dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*. Indikator aktivitas siswa yang akan diamati antara lain:⁷

- a. Aktivitas perhatian, yaitu aktivitas yang dilakukan oleh seorang siswa untuk memperhatikan penjelasan materi yang pada waktu diskusi berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.
- b. Aktivitas bertanya, yaitu aktivitas yang dilakukan seorang siswa untuk berani mengajukan pertanyaan ketika diskusi berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.
- c. Aktivitas menyampaikan pendapat, yaitu aktivitas yang dilakukan seorang siswa untuk berani menanggapi/merespon setiap pertanyaan atau masalah yang timbul dalam proses diskusi dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.
- d. Aktivitas memberi tanggapan, yaitu aktivitas siswa memberikan tanggapan atas pemecahan masalah yang muncul pada waktu diskusi berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan

⁷Masitoh dan Laksmini Dewi, *Op. Cit.*, hlm. 119.

mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan di amati atau diteliti tersebut.

2. Test

Test yang dilaksanakan adalah test berbentuk subyektif untuk pemahaman konsep siswa terhadap pokok bahasan iman kepada Allah yang di ajarkan melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team geam tournament*. Test subyektif tersebut berbentuk esai (uraian). Test bentuk esai adalah jenis test yang susunannya terdiri atas item-item pertanyaan yang masing-masing mengandung permasalahan dan menuntut jawaban siswa melalui uraian-uraian kata merefleksikan kemampuan berfikir siswa.⁸

Tujuannya adalah untuk mempermudah peneliti mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. Sedangkan instrumen test dari penelitian ini mencakup pembahasan penelitian yaitu tentang aktivitas belajar PAI siswa yang diterapkan melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team geam tournamen* pada pokok bahasan iman kepada Rasul Allah.

E. Langkah-langkah atau Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dengan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi dan melakukan refleksi serta melakukan rencana ulang dan seterusnya.

⁸Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 93.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan model siklus yang mempunyai ketentuan apabila indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam pembelajaran telah dicapai, maka penelitian ini tidak dilakukan pada siklus berikutnya. Adapun langkah-langkah atau siklus yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus I:

- a. Identifikasi masalah, yakni proses menganalisis pembelajaran yang berlangsung. Kemudian dari sini peneliti merasakan adanya masalah mendesak yang harus dicari jalan keluarnya. Identifikasi masalah tidak hanya dilakukan dengan berpikir saja, akan tetapi dilakukan dengan menganalisis kejadian yang didasarkan pada data secara empiris.
- b. Perencanaan
 - 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran
 - 2) Menyiapkan sumber, bahan dan alat yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
 - 3) Menentukan skenario pembelajaran
 - 4) Menyusun lembar kerja siswa
 - 5) Mengembangkan format evaluasi
 - 6) Mengembangkan format observasi
- c. Aksi, yaitu menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran

d. Observasi

- 1) Melakukan observasi sesuai dengan format observasi yang telah ditentukan.
- 2) Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format lembar kerja siswa

e. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan
- 2) Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan format lembar kerja siswa
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan ulang

- 1) Identifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah
- 2) Menentukan indikator pencapaian hasil belajar
- 3) Pengembangan program tindakan II

b. Aksi yaitu pelaksanaan program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan.

c. Observasi

- 1) Melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan

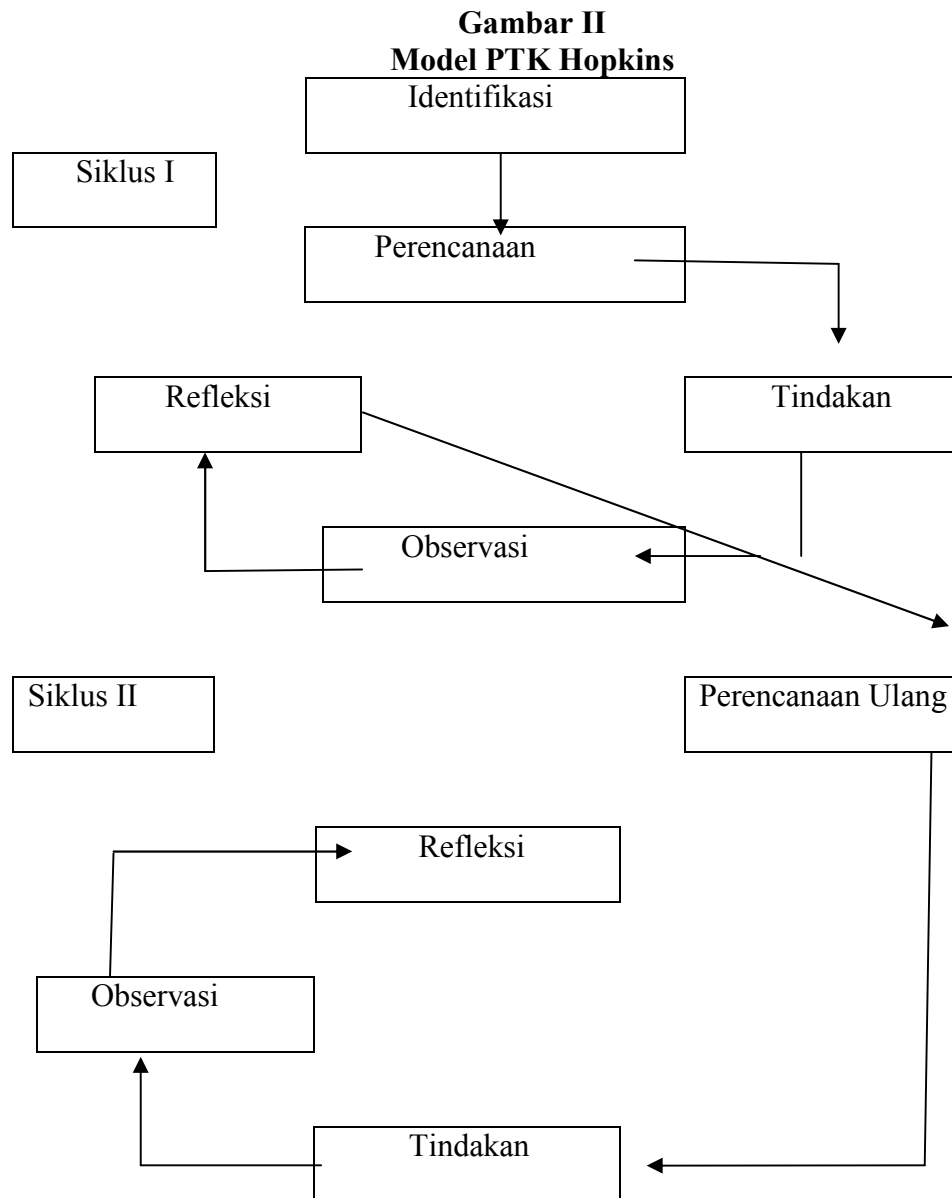
- 2) Mencatat semua hal-hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.
- 3) Menilai hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah ditentukan

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi pada tindakan siklus II berdasarkan data yang dikumpul
- 2) Membahas hasil evaluasi terhadap skenario pembelajaran pada siklus II
- 3) Membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran.⁹

Sebagai mana layaknya siklus Model Hopkins yang digambarkan seperti pada bagan berikut ini:

⁹*Ibid.*, hlm.213-214.



F. Analisis Data

Analisis data adalah logika berpikir ilmiah dengan menyesuaikan sifat data penelitian dengan teknik pengolahan datanya. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis reduksi yaitu data yang diperoleh dari lapangan di

tulis dalam bentuk uraian yang sangat lengkap dan banyak. Data tersebut dirangkum dan di pilih hal yang pokok yang berkaitan dengan masalah, sehingga memberi gambaran tentang hasil amatan.

Kemudian, Analisis data menurut Patton, yang dikutip Iqbal Hasan, menyatakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.¹⁰

Sedangkan analisis data yang dikumpulkan berupa angka atau data kuantitatif cukup dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan sajian visual. Sajian tersebut untuk menggambarkan bahwa dengan tindakan yang dilakukan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.

Untuk analisis tingkat keberhasilan siswa atau presentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal test tertulis pada setiap akhir pertemuan.

Nilai rata-rata (*mean*) test dapat dihitung dengan menggunakan rumus :¹¹

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan : \bar{X} = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

¹⁰Iqbal Hasan, *Analisis Data Dengan Statistik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 29.

¹¹ZainalAqib, *PenelitianTindakanKelasUntuk Guru SD, SLB, dan TK* (Bandung: CV. YramaWidya, 2009), hlm. 204.

Kemudian untuk ketuntasan klasikal siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$\% \text{ ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Peserta didik dikatakan tuntas belajar secara klasikal bila memperoleh persentase secara klasikal $\geq 80\%$.

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar setiap siklus digunakan analisis kuantitatif dengan rumus:¹²

$$p = \frac{\text{post rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase peningkatan

Post Rate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Bast Rate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, peneliti menganggap bahwa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa. Penelitian tindakan kelas ini dihentikan apabila rata-rata hasil belajar keseluruhan siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan belajar minimum.

¹²Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK* (Bandung; Yrama Widya, 2008), hlm. 53.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Keadaan SD Negeri 244 Simpang Mandepo

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 244 Simpang Mandepo yang berlokasi di Jalan Pakantan Desa Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi. Pertapakan SD Negeri 244 Simpang Mandepo kec. Muarasipongi sepenuhnya milik Negara. SD Negeri 244 Simpang Mandepo kec. Muarasipongi berdiri di atas tanah seluas 1000 m² yang dikelilingi oleh pagar sepanjang 40 m. Bangunan sekolah pada umumnya dalam kondisi baik. Jumlah ruang kelas untuk menunjang kegiatan belajar memadai.

2. Visi dan Misi SD Negeri 244 Simpang Mandepo

Perkembangan dan tantangan masa depan seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi globalisasi yang sangat cepat era reformasi dan berubahnya kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan memicu sekolah untuk merespon tentang sekaligus peluang itu. SD Negeri 244 Simpang Mandepo memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang yang diwujudkan dalam visi dan misi sekolah berikut:

a. Visi SD Negeri 244 Simpang Mandepo

Membina akhlak, meraih prestasi, berwawasan global yang dilandasi nilai budaya luhur sesuai dengan ajaran agama.

b. Misi SD Negeri 244 Simpang Mandepo

1. Menanamkan keyakinan atau aqidah melalui pengalaman ajaran agama
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
3. Mengembangkan pengetahuan di bidang iptek, bahasa dan olah raga dan seni budaya sesuai bakat minat dan potensi siswa
4. Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dengan lingkungan.

3. Keadaan Guru di SD Negeri 244 Simpang Mandepo

Guru adalah unsur terpenting dalam proses pembelajaran di kelas demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu dalam satu lembaga pendidikan diperlukan adanya guru yang berkompetensi dalam jumlah yang memadai.

Keadaan guru SD Negeri 244 Simpang Mandepo tahun ajaran 2014/2015 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7
Data Nama Guru di SD Negeri 244 Simpang Mandepo T.A 2014/2015

No	Nama	Status
1	NURHAYATI PULUNGAN	PNS
2	ISHAR, S.Pd	PNS
3	NASRUN	PNS
4	PATIMAH	PNS
5	NOVA DESTI	PNS
6	OVA ASMA RIANTI	PNS
7	SRI ULINA GINTING	SERTIFIKASI
8	LINA SARI	HONOR
9	RIZKI ALFIANSYAH	HONOR

10	NURHIDAYAH	HONOR
11	MURSIDA	HONOR
12	ABDUL RASYID	HONOR
13	JULI WARTI	HONOR

4. Keadaan Siswa di SD Negeri 244 Simpang Mandepo

Sekolah SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kecamatan Muarasipongi memiliki siswa keseluruhan yang duduk dibangku kelas I sampai dengan Kelas VI yang berjumlah 91 orang siswa. Data-data siswa tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 8
Jumlah Siswa SD Negeri 244 Simpang Mandepo T.A 2014/2015

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	5	10	15
2	II	11	9	20
3	III	4	6	10
4	IV	8	8	16
5	V	11	6	17
6	VI	6	7	13
JUMLAH		45	46	91

B. Hasil Identifikasi Masalah

Sebelum peneliti menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* untuk meningkatkan aktivitas siswa, terlebih dahulu peneliti mengadakan pengamatan awal untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournamen* yang akan diterapkan di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi yaitu dengan melakukan test yang bertujuan untuk

mengetahui pengetahuan awal siswa dan kesiapan dalam belajar pada materi iman kepada Rasul Allah.

Pada penelitian ini guru di lokasi penelitian bertindak sebagai observer dan peneliti sebagai pelaksana pembelajaran. Pada pelaksanaan test sebelum tindakan siswa terlihat kurang aktif terhadap pelajaran, hal itu diketahui dari kurangnya rasa ingin tau siswa terhadap materi yang akan diberikan. Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa siswa kurang aktif dalam belajar, ini terlihat dari hasil observasi tersebut dimana dari 17 orang siswa hanya 11 orang yang mencapai nilai 80 ke atas, dengan nilai rata-rata kelasnya yaitu 57,78 dan total nilai yang dicapai seluruh siswa yaitu 1560. Kemudian untuk hasil observasi siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru sebanyak 12 siswa yaitu 70,58%, berani mengajukan pertanyaan kepada guru sebanyak 2 siswa yaitu 11,76%, berani memberikan respon/ pendapat sebanyak 3 siswa yaitu sebesar 17,65% dan aktif bekerja sama dengan kelompok sebanyak 3 siswa yaitu sebesar 17,65%. Keadaan tersebut telah disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 9
Hasil Observasi Awal Aktivitas Belajar Siswa

No	Jenis Aktivitas yang Diamati	Jumlah Siswa yang Aktif	Persentase Siswa yang Aktif
1	Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru	12 siswa	70,58%
2	Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru	2 siswa	11,76%
3	Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat.	3 siswa	17,65%
4	Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok.	3 siswa	17,65%

Hasil observasi awal dapat dilihat pada lampiran 8. Dari hasil observasi awal dapat dilihat bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa hanya melihat guru yang menerangkan dan tidak memberikan pertanyaan maupun tanggapan terhadap penjelasan guru. Untuk mengetahui bahwa siswa paham dengan baik atau tidak pembelajaran yang disampaikan guru, peneliti memberikan test awal. Hasil test awal menunjukkan hanya 6 siswa yang tuntas belajar yaitu 35,29% dengan nilai rata-rata 65,29. Hasil dari test awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10
Hasil Tes Awal (Lampiran 13)

Kategori	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Siswa yang Tuntas	Nilai Rata-rata siswa
Tes Awal	6	35,29%	65,29

Dari test kemampuan awal (lampiran 13) telah memberikan gambaran bahwa siswa belum mendapat nilai yang baik pada materi awal iman kepada Rasul Allah. Berdasarkan observasi dan test kemampuan awal tersebut, maka guru akan menjelaskan pokok bahasan iman kepada Rasul Allah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*, diawal pembelajaran guru memberitahukan kepada siswa bahwa di akhir sub bab akan diadakan sebuah *game* dan pemenangnya akan mendapatkan hadiah.

Pengajaran yang akan dilaksanakan terdiri dari 2 siklus, setiap siklus akan berisi pelaksanaan tindakan. Setelah diberikan tindakan, peneliti akan melihat

hasil observasi aktivitas siswa dan nilai yang diperoleh siswa yang digunakan sebagai acuan untuk melihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa.

Setelah menjelaskan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*, maka siswa akan lebih mudah memahami model pembelajaran yang akan diterapkan dan semangat dalam belajar. Dengan demikian aktivitas belajar siswa pada materi iman kepada Rasul Allah akan semakin meningkat.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan setiap siklus melalui 4 tahapan untuk mendapatkan gambaran aktivitas dan hasil belajar siswa. Selama pelaksanaan siklus I dan siklus II peneliti dapat mengumpulkan data-data aktivitas siswa dan mengetahui apakah aktivitas siswa yang bagus akan memberikan nilai/hasil belajar yang bagus. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menguraikan hasil penelitian selama siklus I dan siklus II pada tindakan yang dilaksanakan.

C. Tindakan

Penelitian kelas ini melalui 2 siklus yang melewati 4 tahapan sebagai berikut :

Siklus I

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dalam hal ini guru akan mempersiapkan pokok bahasan iman kepada Rasul Allah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

- b. Menyiapkan lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa pada saat pembelajaran.
- c. Menyiapkan soal untuk diberikan kepada siswa setelah siklus I dilaksanakan. Yang mana test digunakan sebagai penunjang untuk mengukur ketuntasan belajar siswa.

2. Tindakan (*action*)

Guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 35 menit sehingga alokasi waktu untuk siklus pertama sebanyak 4 x 35 menit.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 25 April 2015 mulai pukul 08.30 s/d 09.40 WIB. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu memberikan motivasi kepada siswa bahwa apabila materi ini dikuasai siswa akan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pemberian materi dan penyelesaian beberapa soal dilakukan dengan tahapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Tiga kelompok berjumlah 4 orang tiap kelompok sedangkan kelompok keempat berjumlah 5 orang. Kelompok ditentukan dengan memperhatikan kemampuan, sikap dan jenis kelamin siswa. Siswa dikelompokkan secara heterogen, yaitu satu kelompok harus ada siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Laki-laki dan

perempuan dicampur dalam kelompok. Peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan bertanya. Diakhir pertemuan secara bersamaan siswa dan guru menyimpulkan pelajaran.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 09 Mei 2015 dimulai dari pukul 08.30 s/d 09.40 WIB. Pertemuan kedua ini guru mengingatkan kembali tentang materi pelajaran sebelumnya kemudian guru menjelaskan kembali lanjutan materi iman kepada Rasul Allah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*.

Diakhir waktu pertemuan kedua pada siklus pertama, yaitu 50 menit sebelum pelajaran selesai siswa melaksanakan *game tournament* dengan arahan guru. 20 menit digunakan untuk diskusi kelompok kemudian 20 menit lagi digunakan untuk melaksanakan *game*. Satu kali *game* dilangsungkan selama 5 menit. Setelah *game* selesai dilaksanakan guru mengumumkan kelompok terbaik pada *game tournament* tersebut dan memberikan hadiah berupa piagam bergilir.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti pada pokok iman kepada Rasul Allah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada awal kegiatan. Guru memantau siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat bahwa siswa antusias mendengarkan pelajaran dan sudah ada yang berani

bertanya dan mengajukan pertanyaan meskipun masih sedikit. Kelompok diskusi masih terlihat kaku karena masih pertama kali diskusi hanya sedikit siswa yang mau menyampaikan pendapatnya ketika berdiskusi dengan kelompoknya sendiri. Aktivitas siswa mulai meningkat meskipun belum mencapai yang diharapkan.

Pada kondisi ini siswa hanya serius mendengarkan guru. Hasil observasi siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru sebanyak 13 siswa yaitu 23,53%, berani mengajukan pertanyaan kepada guru sebanyak 4 siswa yaitu 23,53%, berani memberikan respon/ pendapat sebanyak 4 siswa yaitu sebesar 23,53% dan aktif bekerja sama dengan kelompok sebanyak 4 siswa yaitu sebesar 23,53%. Dari hasil observasi yang dilakukan guru mengenai aktivitas siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11
Observasi Siswa pada Siklus I Pertemuan I (Lampiran 9)

No	Jenis Aktivitas yang Diamati	Jumlah Siswa yang Aktif	Persentase Siswa yang Aktif
1	Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru	13 siswa	76,47%
2	Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru	4 siswa	23,53%
3	Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat.	4 siswa	23,53%
4	Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok.	4 siswa	23,53%

Kemudian untuk hasil observasi siswa pada pertemuan kedua yang memperhatikan uraian materi dari guru sebanyak 13 siswa yaitu 76,47%,

berani mengajukan pertanyaan kepada guru sebanyak 6 siswa yaitu 35,29%, berani memberikan respon/ pendapat sebanyak 5 siswa yaitu sebesar 29,41% dan aktif bekerja sama dengan kelompok sebanyak 7 siswa yaitu sebesar 41,18%. Untuk lebih jelas hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:s

Tabel 12
Observasi Siswa pada Siklus I Pertemuan II (Lampiran 10)

No	Jenis Aktivitas yang Diamati	Jumlah Siswa yang Aktif	Persentase Siswa yang Aktif
1	Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru	13 siswa	76,47%
2	Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru	6 siswa	35,29%
3	Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat.	5 siswa	29,41%
4	Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok.	7 siswa	41,18%

Dari tabel I dan II terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tetapi peningkatan itu belum terlihat jauh berbeda. Meskipun hanya sedikit peningkatan yang terjadi namun penelitian ini masih layak dilanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II. Pada siklus II nantinya peneliti harus lebih menarik perhatian siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Perenungan (*Refleksi*)

Setelah data hasil pengamatan aktivitas dan tes hasil belajar siswa tersebut dikumpulkan maka data tersebut dianalisis. Hasil observasi yang

diperoleh terlihat bahwa selalu ada peningkatan aktivitas siswa dari sebelum dilakukan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* sampai dilakukan model pembelajaran tersebut. Kemudian dijatuhkan test untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi iman kepada Rasul Allah. Test kemampuan menguasai materi iman kepada Rasul Allah siswa pada siklus I, diperoleh total nilai yang dicapai seluruh siswa dengan 5 butir soal dan tiap butir soal bernilai 20 yaitu 1300 dengan jumlah siswa 17 orang dan jumlah siswa yang telah tuntas pada siklus I adalah 10 orang. Keberhasilan siswa tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan materi. siswa yang tuntas sebanyak 10 orang sehingga persentase ketuntasan belajar 58,82%.

Pada test kemampuan awal siswa yang tuntas sebanyak 6 dengan nilai rata-rata 65,29 dan di siklus I sebanyak 10 siswa dengan nilai rata-rata 76,47. Sedangkan untuk peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 13
Peningkatan Penguasaan Materi Berdasarkan
Ketuntasan Pada Siklus I (Lampiran 14)

Kategori Tes	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase ketuntasan belajar siswa
Test Kemampuan Awal	6	65,29	35,29%
Test Siklus I	10	76,47	58,82%

Dari tabel tersebut dapat dilihat pada test kemampuan awal jumlah siswa yang tuntas hanya 8 orang dari 17 orang siswa dengan persentase ketuntasan penguasaan materi siswa adalah 40,06%. Pada akhir siklus I jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 10 orang dengan persentase ketuntasannya adalah 58,82%. Hal ini menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa sudah tuntas dalam penguasaan materi dan persentase peningkatan adalah 17,12%.

Dari tindakan yang dilakukan pada siklus I maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat 58,82% siswa yang tuntas belajar dan 47,17% siswa yang belum tuntas belajar. Adapun keberhasilan yang terdapat pada siklus I ini adalah :

1. Keberhasilan

Aktivitas siswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dilihat dari hasil observasi. Ada beberapa siswa yang mampu mengerjakan soal, terlihat dari penambahan jumlah siswa yang tuntas dalam test siklus I yaitu dari 8 orang siswa menjadi 10 orang siswa.

2. Ketidakberhasilan

Penguasaan materi siswa masih tergolong rendah. Ini dapat dilihat banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, yaitu sebanyak 7 orang siswa dari 17 orang siswa. Dan rendahnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari 17 siswa yaitu 76,47 dengan persentase ketuntasan belajar siswa adalah 58,82%.

Dari keberhasilan dan ketidakberhasilan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas belajar terutama dan keaktifan siswa masih kurang, namun telah terjadi peningkatan dari tes kemampuan awal dan observasi awal hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14
Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas pada Siklus I

Kategori	Rata-rata Kelas
Test kemampuan awal	65,29
Test hasil belajar siklus I pertemuan I	72,94
Test hasil belajar siklus I pertemuan II	76,47

Table 15
Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal dan Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar pada Siklus I (Lampiran 15)

Kategori Tes	Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	Persentase Siswa yang Tuntas
Test kemampuan awal	6	35,29%
Test hasil belajar siklus I pertemuan I	8	40,06
Test hasil belajar siklus I pertemuan II	10	58,82%

Dari table di atas diperoleh bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa, tetapi belum sesuai dengan yang diharapkan, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu diadakan perbaikan pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dan penelitian ini layak untuk dilanjutkan pada siklus II.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I ini maka perlu dilakukan rencana baru yaitu :

- a. Guru harus dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat belajar dan mampu mengemukakan pertanyaan serta tanggapan.
- b. Guru harus memastikan siswa dapat mengikuti model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament*.

Siklus II

1. Perencanaan (*planning*)

Beberapa perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai perbaikan siklus I dan sesuai dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament*.
- b. Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada siklus II.
- c. Menyiapkan soal yang akan diujikan pada siklus II.
- d. Memadukan refleksi siklus I agar siklus II lebih efektif.

2. Tindakan (*action*)

Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini, guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dari rencana tersebut guru melaksanakan tindakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu yang digunakan adalah 2x35 menit sehingga total alokasi waktu pada siklus II adalah 4 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan siklus II ini pada dasarnya sama dengan siklus I, yang

membedakannya adalah materi pelajaran dan kekurangan-kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II ini.

Tindakan pertama pada siklus II dilakukan pada tanggal 16 Mei 2015 dimulai dari pukul 08.30 s/d 09.50 WIB. Materi pelajaran diajarkan dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* sebagai model pembelajaran, sedangkan metode yang digunakan guru adalah tanya jawab dan diskusi. Penggunaan metode ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* sebagai model pembelajaran.

Sedangkan tindakan kedua pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2015 dimulai dari pukul 08.30 s/d 9.40 WIB. Materi pelajaran tetap dijelaskan dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*. Di akhir pelaksanaan siklus II 50 menit sebelum pembelajaran berakhir siswa mengadakan *game tournament*. 20 menit digunakan untuk diskusi kelompok kemudian 20 menit lagi digunakan untuk melaksanakan *game*. Satu kali *game* dilangsungkan selama 5 menit. Setelah *game* selesai dilaksanakan guru mengumumkan kelompok terbaik pada *game tournament* tersebut dan memberikan hadiah dan piagam bergilir.

3. Pengamatan (*observasi*)

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pada materi iman kepada Rasul Allah dengan penerapan pembelajaran *cooperative learning tipe*

team game tournament sebagai model pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang lebih besar dibandingkan siklus I. semangat tersebut dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam memperhatikan penjelasan guru. Memberikan pertanyaan, memberikan tanggapan atau respon dan keaktifan dalam diskusi kelompok.

Hal ini disebabkan karena telah diperbaikinya kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I. Setelah dilakukannya perbaikan pada siklus II ini ternyata mampu meningkatkan keaktifan siswa dilihat dari aktivitas dan antusias mereka dalam proses pembelajaran serta kemampuan menyelesaikan tes yang diberikan guru sudah mencapai ketuntasan. Hasil observasi siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru sebanyak 15 siswa yaitu 88,24%, berani mengajukan pertanyaan kepada guru sebanyak 12 siswa yaitu 70,59%, berani memberikan respon/ pendapat sebanyak 11 siswa yaitu sebesar 64,71% dan aktif bekerja sama dengan kelompok sebanyak 10 siswa yaitu sebesar 58,82%. Untuk lebih jelas hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16
Observasi Siswa pada Siklus II Pertemuan I (Lampiran 11)

No	Jenis Aktivitas yang Diamati	Jumlah Siswa yang Aktif	Persentase Siswa yang Aktif
1	Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru	15 siswa	88,24%
2	Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru	12 siswa	70,59%
3	Siswa yang berani	11 siswa	64,71%

	memberikan respon/ pendapat.		
4	Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok.	10 siswa	58,82%

Kemudian untuk hasil observasi siswa pada siklus II pertemuan II adalah siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru sebanyak 16 siswa yaitu 94,12%, berani mengajukan pertanyaan kepada guru sebanyak 14 siswa yaitu 82,35%, berani memberikan respon/ pendapat sebanyak 13 siswa yaitu sebesar 76,47% dan aktif bekerja sama dengan kelompok sebanyak 14 siswa yaitu sebesar 82,75%. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 17
Observasi Siswa pada Siklus II Pertemuan II (Lampiran 12)

No	Jenis Aktivitas yang Diamati	Jumlah Siswa yang Aktif	Persentase Siswa yang Aktif
1	Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru	16 siswa	94,12%
2	Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru	14 siswa	82,35%
3	Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat.	13 siswa	76,47%
4	Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok.	14 siswa	82,35%

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa serta memiliki rasa antusias yang tinggi. Hal ini dilihat dari hasil observasi dan nilai rata-rata siswa serta persentase ketuntasan yang menunjukkan peningkatan.

4. Perenungan (*refleksi*)

Dari test penguasaan materi iman kepada Rasul Allah siswa pada siklus II pertemuan pertama ini didapat penguasaan materi siswa yang akan dianalisis yaitu terdapat 15 orang siswa yang tuntas dari 17 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas 85,23 dan total nilai yang dicapai oleh siswa 1450. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 88,23%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 18
Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas pada Siklus II (Lampiran 16)

Kategori	Rata-rata Kelas
Test hasil belajar siklus I pertemuan II	76,47
Test hasil belajar siklus II pertemuan I	81,18
Test hasil belajar siklus II pertemuan II	85,88

Table 19
Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal dan Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar pada Siklus II (Lampiran 17)

Kategori Test	Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	Persentase Siswa yang Tuntas
Test hasil belajar siklus I pertemuan II	10	58,82%
Test hasil belajar siklus II pertemuan I	12	70,58%
Test hasil belajar siklus II pertemuan II	15	88,23%

Tabel 20
Peningkatan Kemampuan Penguasaan Materi
dari Siklus I sampai Siklus II

Jenis Test	Jumlah siswa yang tuntas	Nilai rata-rata	Persentase siswa yang tuntas
Test hasil siklus I	10	76,47	58,82%
Test hasil siklus II	15	85,88	88,23%

Dari tabel tersebut dapat dilihat pada test siklus I jumlah siswa yang tuntas hanya 10 orang dari 17 orang siswa dengan persentase ketuntasan belajarnya adalah 58,82%. Akan tetapi di siklus II jumlah siswa yang tuntas bertambah dari 10 orang menjadi 15 orang dengan persentase ketuntasan belajar siswa 88,23%. Nilai yang tuntas dicapai sesuai dengan nilai KKM ≥ 80 disesuaikan dengan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan sebaran test pada siklus II dapat disimpulkan:

1. Peneliti telah mampu meningkatkan keaktifan siswa pada pokok bahasan iman kepada Rasul Allah sehingga aktivitas belajar siswa semakin baik.
2. Peneliti telah mampu meningkatkan penguasaan materi iman kepada Rasul Allah terlihat dari nilai rata-rata pada siklus I (76,47) meningkat pada siklus II (85,88) dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 10 orang meningkat menjadi 15 orang pada siklus II.

Dengan demikian berdasarkan observasi dan hasil test pada siklus II maka penelitian ini telah dapat dihentikan karena penelitian ini telah mencapai $\geq 80\%$

siswa yang tuntas belajar. Setelah siklus II dilaksanakan peneliti merasa untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya karena telah memenuhi target ketuntasan 80%.

D. Data Hasil Tindakan

Model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa agar berinteraksi dengan guru dan sesama siswa. Dengan model pembelajaran yang menuntut adanya diskusi kelompok dan tanggung jawab individu dalam *game* membuat peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran ini untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adanya *game* dan penghargaan juga membuat siswa semakin aktif dan giat belajar. Siswa yang aktif dalam arti aktivitas belajarnya baik dapat menunjang untuk memperoleh hasil belajar dan penguasaan materi yang baik pula.

Pada saat diterapkan model pembelajaran yang peneliti duga peneliti merasakan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa hal ini ditandai dengan adanya siswa yang berani mengemukakan pendapat dan berani mengajukan pertanyaan seputar pembelajaran yang tidak diketahui siswa tersebut. Dengan adanya peningkatan aktivitas belajar dan penguasaan siswa terhadap materi membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lanjutan hingga pada siklus II. Dalam setiap siklus peneliti mengadakan dua pertemuan dan setiap akhir pertemuan peneliti dengan guru mengadakan kerja sama untuk melihat aktivitas siswa dan peneliti juga memberikan tes yang bertujuan untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi yang disajikan. Berdasarkan tindakan pada siklus I dan

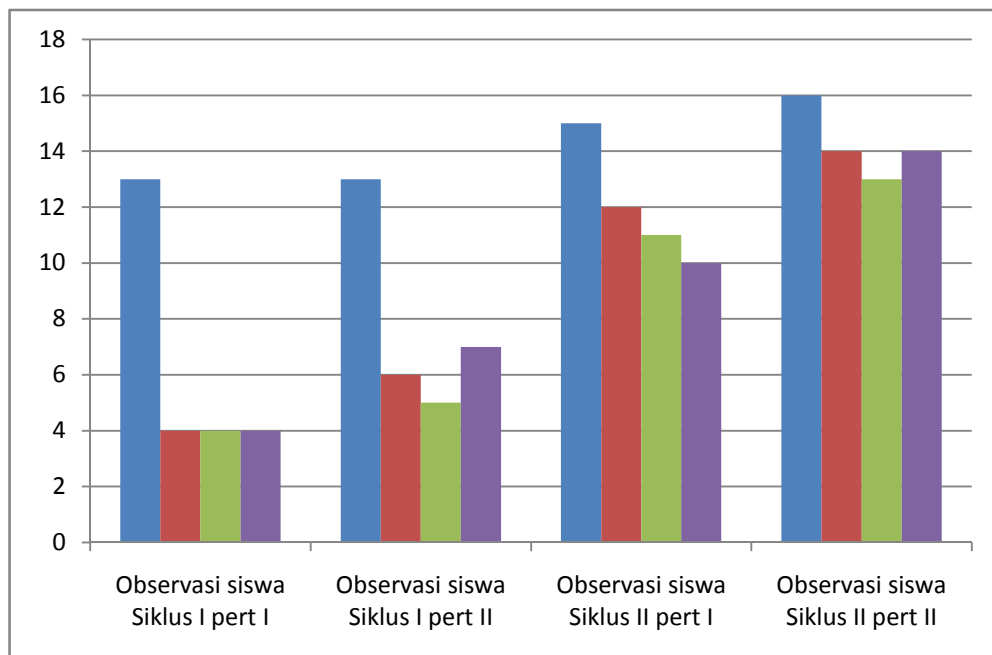
siklus II, penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi iman kepada Rasul Allah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka hipotesis peneliti pada bab III dapat diterima. Hal ini dapat disimpulkan setelah selesai melakukan proses pembelajaran mulai dari siklus I sampai siklus II dan peneliti mengumpulkan hasil test dan observasi pada setiap pertemuan.

Selanjutnya peneliti menganalisis data tersebut dengan mencari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa dari hasil test dan menganalisis hasil observasi kegiatan kegiatan siswa kemudian membuat kesimpulan berdasarkan hasil observasi siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo kec. Muarasipongi, seperti yang tertera pada lampiran. Berdasarkan proses tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada pokok bahasan iman kepada Rasul Allah di kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi.

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* sangat cocok digunakan bagi guru PAI di Sekolah Dasar yang ingin meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa khususnya pada materi iman kepada Rasul Allah.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* pada materi iman kepada Rasul Allah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi hal tersebut sesuai dengan yang diharapkan peneliti, yakni persentase ketuntasan siswa $\geq 80\%$ yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Observasi peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:

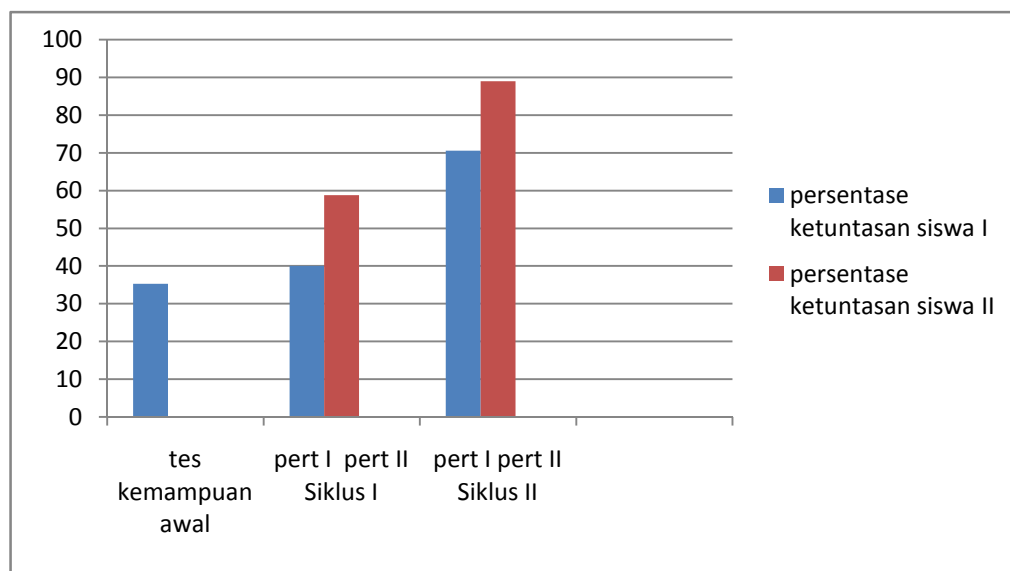


Gambar 3
Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Keterangan :

1. ■ : Siswa memperhatikan penjelasan guru.
2. ■ : Siswa berpartisipasi dalam memberikan pertanyaan.
3. ■ : Siswa berani menyampaikan pendapat kepada guru.
4. ■ : Siswa yang aktif dalam kerja kelompok.

Kemudian untuk melihat kesesuaian aktivitas belajar yang bagus akan menunjukkan hasil belajar yang bagus pula maka dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 1
Diagram Persentase Hasil Belajar
Test Kemampuan Awal, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan gambar diatas, peneliti mendapatkan hasil penguasaan materi pada siklus setiap pertemuan. Pada test kemampuan awal diperoleh nilai persentase ketuntasan siswa 35,29%. Pada siklus I pertemuan ke-1 nilai persentase ketuntasan 40,06%. Pada pertemuan ke-2, nilai persentase ketuntasan 58,82%.

Selanjutnya pada siklus II peningkatan terjadi dengan sangat pesat, yaitu pada pertemuan ke-1 nilai dengan persentase ketuntasan 70,58% dan pertemuan ke-2 meningkat lagi dengan persentase ketuntasan 88,82%.

Setelah data terkumpul melalui observasi dan hasil test siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan rincian sebagai berikut :

1. Siswa semakin memperhatikan uraian materi dari guru hal ini ditunjukkan dengan keseriusan siswa mendengarkan pelajaran yang disampaikan guru.
2. Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang bertanya kepada guru terkait dengan pelajaran yang kurang dimengerti siswa tersebut.
3. Siswa yang berani memberikan respon/pendapat, yaitu siswa bersedia memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan dan penjelasan kepada teman sekelompoknya.
4. Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok. Hal ini ditunjukkan dengan aktifnya siswa ketika belajar kelompok dan mengajari teman satu kelompoknya.
5. Kemampuan siswa dalam memberikan jawaban semakin meningkat.

Jadi, dari gambar di atas dapat dilihat bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dari siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa telah

menjawab soal dengan benar dan siswa semakin aktif dalam belajar, sehingga nilai siswa sudah mencapai nilai 80 ke atas. Dari 17 orang siswa 15 orang siswa telah tuntas dengan presentase ketuntasan 88,82% dan nilai rata-rata 85,88. Dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* siswa telah meningkat dan sesuai dengan harapan peneliti.

F. Keterbatasan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari banyaknya keterbatasan yang dihadapi peneliti yaitu di antara keterbatasan yang dihadapi peneliti selama melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah dari segi teknik pelaksanaan penelitian. Hal ini dapat terjadi karena peneliti tidak dapat mengontrol pengawasan yang lebih baik dan tidak dapat melihat apakah kondisi siswa benar-benar baik dalam memberikan jawaban atas butir-butir soal yang diujikan dan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dilihat dari pribadi masing-masing siswa dalam memahami dan menanggapi proses kegiatan belajar mengajar, banyak siswa menganggap proses pembelajaran ini tidak berpengaruh bagi nilai real siswa tersebut di sekolah, sehingga sebagian kecil mereka tidak peduli dengan jawaban yang mereka peroleh. Peneliti berharap agar keterbatasan yang dihadapi dapat disempurnakan oleh peneliti selanjutnya. Akhirnya dengan segala upaya, kerja keras dan bantuan semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada skripsi ini, maka hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* yang dapat disimpulkan peneliti adalah:

1. Model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa saat mempelajari iman kepada Rasul Allah. Setiap pertemuan aktivitas siswa semakin meningkat. Selain peningkatan aktivitas belajar siswa peneliti juga memperhatikan peningkatan penguasaan materi/hasil belajar siswa. Pada test kemampuan awal diperoleh nilai persentase ketuntasan siswa 35,29%. Pada siklus I pertemuan I nilai persentase ketuntasan 40,06%. Pada pertemuan II, nilai persentase ketuntasan 58,82%. Selanjutnya pada siklus II peningkatan terjadi dengan sangat pesat, yaitu pada pertemuan I nilai dengan persentase ketuntasan 70,58% dan pertemuan II meningkat lagi dengan persentase ketuntasan 88,82%.
2. Kendala yang dihadapi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* adalah:

- a. Pada siklus I siswa belum mengetahui secara keseluruhan bagaimana skenario dari pembelajaran yang diterapkan sehingga guru/ peneliti harus menjelaskan model pembelajaran yang digunakan sehingga memakan waktu beberapa menit.
- b. Guru fokus menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* tanpa memperhatikan pemahaman dan perhatian siswa saat proses pembelajaran dan tidak memadukan dengan variasi mengajar yang lain.
- c. Guru/ peneliti juga kurang dalam berintegrasi dengan siswa sehingga di siklus I ini masih terasa kaku.

Pada siklus II kendala-kendala yang terjadi pada siklus I dapat diatasi sehingga aktivitas belajar siswa meningkat semakin baik dan ketuntasan belajar dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan :

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah, agar dapat mengarahkan guru-guru untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*. Dengan model pembelajaran yang baik akan meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menjalin hubungan yang baik antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru

2. Bagi Guru PAI

Meskipun mata pelajaran PAI dipandang cukup diajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja namun dengan hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa penggunaan berbagai model, strategi dan metode pembelajaran dapat memberikan hasil dan aktivitas belajar siswa yang lebih baik lagi. Dengan demikian guru harus mempelajari dan menerapkan berbagai strategi belajar sehingga pembelajaran tidak membosankan dan siswa dapat mencapai hasil dan aktivitas belajar yang maksimal. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan.

3. Bagi Siswa

Dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* ini dapat menjalin interaksi yang baik antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dengan demikian meskipun tidak menggunakan model pembelajaran yang peneliti terapkan siswa harus menjalin hubungan yang baik antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan hasil belajar serta aktivitas belajar yang memuaskan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengadakan kajian yang relevan dengan judul peneliti agar dapat menggunakan penelitian ini

sebagai bahan masukan dan tambahan dalam melakukan penelitian selanjutnya, dan peneliti juga berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengatasi keterbatasan penelitian serta mengadakan kajian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Nijar Rangkuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Pustaka Cipta, 2014.
- Farid Nasutin dan Fachruddin, *Penelitian Praktis*, Medan: Pustaka Widya Sarana, tt.
- Fatihuddin Abul Yasin, *Kisah Teladan 25 Nabi Dan Rasul*, Surabaya: Terbit Terang, tt.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011.
- Hanafi, *Kisah 25 Nabi Dan Rasul*, Jakarta: Bintang Indonesia Comp, 2010
- <http://Udhiulfhi.blogspot.com/2013/03/faktor-yang-mempengaruhi-aktivitas.html>/ Di akses/ Rabu 11 Februari 2015/ Jam 11.00.
- Ibrahim, R. dkk. *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Iqbal Hasan, *Analisis Data Dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2011.
- Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Masjufuk Zuhdi, *Studi Islam Jilid I Aqidah*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993.
- MasrunSupardi, M.dkk, *Senang Belajar Agama Islam SD Kelas 5*, Jakarta: Erlangga, 2007.
- Muhammad Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Modern*, Jakarta: Pustaka Amani, tt.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Musiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2013.
- Nasruddin Rozah, *Dienul Islam: Penafsiran Kembali Islam Sebagai Suatu Aqidah Dan Way Of Life*, Bandung: Alma' Arif, 1989.

- Ngalim, Purwanto, M, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992.
- Robert E. Slavin, *Cooperative learning*, Bandung: Nusa Media, 2008.
- Rosadi Ruslan, *Metode Penelitian Public Revations Dan Komunikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Wali Pers, 2012.
- Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Slavin dan Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002.
- , *Posedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:PT. Asdi Mahasatya, 2010.
- Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- , *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Syaiful, 2014 *Kelebihan dan Kekurangan Model TGT*, ([http://Syiaiful08.Wordprees.Com/kelebihan dan kekurangan TGT/](http://Syiaiful08.Wordprees.Com/kelebihan-dan-kekurangan-TGT/)), di akses 20 Desember 2014, pukul 16.00 WIB.
- Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Al Islam I*, Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 1998.
- Tim Penyelenggara Penterjemah Al- Qur'an Depag RI, *Al- Qur'an dan Terjemahannya*, Semarang: Toha Putra, 1989.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa, *Ed.3, cet.1*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.

- Tim Penyusun Kamus Besar Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Tim Penyusun Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Kencana 2000.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli Dan Sri Harmianto, *Model- Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, Bandung: Alfa Beta, 2014.
- Undang-Undang Pemerintah RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2006.
- , *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*, Bandung; Yrama Widya, 2008.
- , *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*, Bandung: CV. YramaWidya, 2009.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Pribadi



Nama : NURLIDA YANTI
Nim : 10 310 0028
Tempat/ Tanggal Lahir: Simpang Mandepo 28 Desember 1991
Alamat : Simpang Mandepo
Kecamatan : Muarasipongi
Kabupaten : Mandailing Natal

Identitas Orang Tua

Nama Ayah : FAHRUDDIN
Nama Ibu : MASPAH
Pekerjaan Ayah : TANI
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Simpang Mandepo

Pendidikan

1. SD Negeri 244 Simpang Mandepo Tamat Tahun 2004
2. MTs Swasta Darul Azhar Tamat Tahun 2007
3. MAS Darul Azhar Tamat Tahun 2010
4. Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan sejak tahun 2010

Lampiran 1: RPP Siklus I Pertemuan I dan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi
Kelas/ Semester : V/Genap
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Alokasi Waktu : 2 pertemuan (4x35menit)

A. Standar Kompetensi

7. Mengetahui Rasul Allah (iman kepada Rasul Allah)

B. Kompetensi Dasar

- 7.1 Menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT

C. Indikator

1. Pengertian Nabi dan Rasul
2. Pengertian iman kepada Nabi dan rasul
3. Menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT.
4. Menjelaskan sifat yang wajib dan mustahil bagi rasul

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat:

1. Mengetahui pengertian Nabi dan Rasul
2. Mengetahui pengertian iman kepada nabi dan rasul.
3. Menyebutkan nama-nama Rasul Allah SWT
4. Mengetahui sifat yang wajib bagi nabi dan rasul.

E. Materi Pokok

Iman kepada Rasul Allah SWT

1. Pengertian nabi dan rasul serta iman kepada rasul Allah

Setiap muslim harus beriman kepada Rasul Allah. Beriman kepada Rasul Allah berarti meyakini dalam hati bahwa Allah mengutus beberapa orang Rasul untuk menyampaikan wahyu kepada manusia. Beriman kepada Rasul juga berarti bahwa kita harus menjalankan ajaran-ajaran yang dibawanya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Iman menurut pengertian bahasa arab ialah *at-tashdiq bil qolbi*, membenarkan dengan (dalam) hati. Tegasnya iman menurut batasan syara' ialah memadukan ucapan dengan pengakuan hati dan perilaku. Dengan kata lain mengikrarkan dengan lidah akan kebenaran islam, membenarkan yang diikrarkan itu dengan hati dan tercermin dalam perilaku hidup sehari-hari dalam bentuk amal perbuatan.

Rasul Allah adalah hamba-hamba Allah pilihan yang menerima wahyu dan risalah dari Allah Swt. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam al- Qur'an surah Al-baqarah ayat 285 yaitu:

ءَامَنَ الرَّسُولُ بِمَا أُنزِلَ إِلَيْهِ مِنْ رَبِّهِ ۚ وَالْمُؤْمِنُونَ كُلٌّ ءَامَنَ بِاللَّهِ
 وَمَلَائِكَتِهِ وَكُتُبِهِ وَرُسُلِهِ ۚ لَا نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِّن رُّسُلِهِ ۚ وَقَالُوا
 سَمِعْنَا وَأَطَعْنَا ۚ غُفْرَانَكَ رَبَّنَا وَإِلَيْكَ الْمَصِيرُ

Artinya: Rasul beriman atas apa yang diturunkan kepadanya (Al- Qur'an) dari tuhan, demikian pula orang-orang yang beriman. Semua beriman kepada Allah, malaikat-malaikatnya, kitab-kitabnya, dan Rasul-Rasulnya. Mereka berkata "kami dengar dan kami taat. Ampunilah kami ya tuhan kami, dan kepada mu tempat kami kembali".

Kemudian beriman akan Rasul Allah ialah mempercayai bahwa Allah telah memilih di antara manusia beberapa orang utusannya, yang berlaku sebagai perantara antara Allah Swt dengan hamba-hambanya. Mereka bertugas menyampaikan kepada hamba Allah, segala yang diterima dari Allah dengan jalan wahyu dan menunjukkan manusia kepada jalan yang lurus, menuntun, memimpin, membimbing manusia dalam menempuh jalan kesejahteraan dan keselamatan dunia akhirat.

Lebih jelas lagi ialah percaya bahwa Allah telah membangkit beberapa orang pesuruhnya yang dipilihnya dari kalangan manusia guna memberi kabar suka dan duka, menerangkan pahala dan siksa. Mereka semua telah menunaikan kewajiban mereka masing-masing. Mereka menerangkan apa-apa yang wajib atas Zat Tuhan Yang Maha Suci, betapa besar kesultanan Allah, menerangkan segala hukum dan aturan, menyatakan budi pekerti yang baik dan yang buruk. Kita wajib mengakui, bahwa para rasul wajib bertabligh (menyampaikan).

2. Menjelaskan sifat-sifat yang wajib bagi Rasul-rasul Allah

Selain itu para Rasul memiliki empat sifat keistimewaan yang merupakan kelebihan mereka dari manusia lainnya dikenal dengan istilah sifat-sifat wajib bagi Rasul Allah. Diantara sifat-sifat wajib tersebut adalah:

- 1) Sifat benar, karena seorang Rasul selalu benar dalam perkataan dan perbuatan. Mustahil dia berkata dusta. Sebab manusia diwajibkan mengikuti segala tutur katanya, membenarkan dan meniru sikap hidupnya.
- 2) Sifat kepercayaan atau amanah, seorang Rasul mustahil khianat, baik mengkhianati manusia lebih-lebih mengkhianati tuhan. Dia wajib menunaikan amanah yang dibebankan kepadanya, berlaku jujur, sekalipun harus ditebus dengan jiwa raganya.
- 3) Menyampaikan atau tabligh, seorang Rasul mustahil menyembunyikan sesuatu tentang apa yang telah diwahyukan tuhan kepadanya. Segala perintah atau larangan tuhan yang diterimanya sebagai wahyu harus disampaikan dengan haq kepada manusia, baik itu pahit atau dianggap membahayakan dirinya, yang benar wajib disampaikan.
- 4) Sifat kecerdasan atau fathonah, artinya seorang Rasul mustahil seorang yang bodoh atau lemah akal, akan tetapi ia wajib memiliki kekuatan berpikir dan kekuatan rasio yang tinggi

3. Menjelaskan sifat-sifat yang mustahil bagi Rasul-rasul Allah

Selain sifat wajib bagi Rasul, ada juga sifat yang mustahil bagi rasul yaitu:

- 1) Berbohong
 - 2) Suka berkhianat
 - 3) Menyimpan rahasia
 - 4) Bodoh
4. Menyampaikan 25 nama-nama Rasul Allah yang wajib diketahui.

Allah mengutus para Rasul jumlahnya sangat banyak. Namun yang wajib kita ketahui dan tercantum dalam Al- qur'an berjumlah 25 orang diantaranya adalah:

- 1) Nabi Adam As
- 2) Nabi Idris As
- 3) Nabi Nuh As
- 4) Nabi Hud As
- 5) Nabi Saleh As
- 6) Nabi Ibrahim As
- 7) Nabi Luth As
- 8) Nabi Ismail As
- 9) Nabi Ishak As
- 10) Nabi Ya'kub As
- 11) Nabi Yusuf As
- 12) Nabi Ayub As
- 13) Nabi Zulkifli As
- 14) Nabi Syu'aib As
- 15) Nabi Musa As
- 16) Nabi Harun As
- 17) Nabi Daut As
- 18) Nabi Sulaiman As
- 19) Nabi Ilyas As
- 20) Nabi Ilyasa As
- 21) Nabi Yunus As
- 22) Nabi Zakaria As
- 23) Nabi Yahya As
- 24) Nabi Isa As
- 25) Nabi Muhammad SAW.

F. Model Pembelajaran

Teams Games and Tournament

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru memotivasi siswa agar memperhatikan pelajaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menyampaikan materi pelajaran terkait iman kepada Rasul Allah, yaitu:

- ✓ Pengertian iman kepada rasul Allah
 - ✓ Menjelaskan sifat-sifat yang wajib bagi Rasul Allah, yaitu kecerdasan, kepercayaan atau amanah, tabligh atau menyampaikan dan kecerdasan atau fatonah.
 - ✓ Menjelaskan sifat-sifat yang mustahil bagi Rasul Allah, yaitu bohong, khianat, menyimpan rahasia dan bodoh.
 - ✓ Menyampaikan 25 nama-nama Rasul Allah yang wajib diketahui.
 - Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang secara heterogen.
 - Guru memberikan lembar kerja kepada tiap kelompok.
 - Guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan kerja kelompok.
 - Guru menyiapkan meja turnamen sebanyak empat meja.
 - Guru memberikan lembar soal, nomor soal dan kunci jawaban kepada setiap meja *tournament*.
 - guru memimpin agar siswa memasuki meja *turnament* dan setiap meja turnamen terdiri dari siswa yang homogeny yaitu berkemampuan sama.
 - Guru menjelaskan bagaimana alur permainan, tugas setiap peserta turnamen dan cara memperoleh poin pada saat turnamen kepada siswa. Sehingga siswa mengetahui tugasnya masing-masing.
 - Guru mengawasi kegiatan turnamen yang dilakukan siswa
 - *Turnament* berakhir guru melihat poin yang diperoleh oleh siswa dan menjumlahkan poin tersebut.
 - Guru mengumumkan kelompok terbaik.
 - Guru memberikan penghargaan kepada tiap kelompok sesuai poin yang mereka peroleh dan hadiah kepada yang memperoleh nilai kelompok tertinggi.
 - Memberikan soal-soal yang harus dikerjakan siswa secara mandiri.
- 3. Kegiatan Penutup (10 menit)**
- Menutup pembelajaran dengan do'a.

Simpang Mandepo, 25 April & 09 Mei 2015

NURHIDAYAH

Lampiran 2: RPP Siklus II Pertemuan I dan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 244 Simpang Mandepo Kec. Muarasipongi
Kelas/ Semester : V/Genap
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Alokasi Waktu : 2 pertemuan (4x35menit)

A. Standar Kompetensi

7. Mengetahui Rasul Allah (iman kepada Rasul Allah)

B. Kompetensi Dasar

7.2 Menyebutkan nama-nama Ulul Azmi dari para Rasul

7.3 Membedakan Nabi dan Rasul

C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi

2. Membedakan antara Nabi dan Rasul

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat:

1. Menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi

2. Membedakan antara Nabi dan Rasul

E. Materi Pokok

Iman kepada Rasul Allah SWT

1. Pengertian ulul Azmi

Kemudian diantara 25 Nabi dan Rasul Allah yang telah disebutkan nama-namanya, sebagian dari mereka ada yang mempunyai keistimewaan dalam melaksanakan tugasnya sebagai utusan Allah Swt. Mereka diberi julukan sebagai Rasul ulul azmi.

Kata Ulul Azmi berasal dari kata Ulu/uli dan al- Azmi. Ulu/uli berarti memiliki dan al- Azmi berarti keteguhan tekad yang kuat. Rasul ulul azmi maksudnya adalah Rasul yang memiliki keteguhan dan kesabaran yang sangat kuat dalam menghadapi berbagai rintangan yang dialami selama menyampaikan ajaran Allah SWT kepada umatnya.

2. Menyampaikan nama-nama Rasul ulul azmi.

Rasul ulul azmi berjumlah 5 orang yaitu:

1) Nabi Nuh As

2) Nabi Ibrahim As

3) Nabi Musa As

4) Nabi Isa As

Nabi Muhammad SAW.

3. Menjelaskan perbedaan nabi dan rasul

Setiap membahas mengenai utusan Allah SWT. Kita pasti menemukan dua istilah yang selalu disebut bersamaan, yaitu istilah Nabi dan Rasul. Padahal jika dilihat dari penjelasannya, kedua istilah ini memiliki arti yang berbeda-beda. Namun dua istilah ini selalu disebutkan bersamaan.

Nabi adalah seorang laki-laki yang diberi wahyu oleh Allah untuk diamalkan oleh dirinya sendiri, sedangkan Rasul adalah seorang laki-laki yang diberi wahyu oleh Allah untuk disampaikan kepada umatnya.

Seorang Nabi tidak memiliki umat untuk dipimpin, sedangkan Rasul memiliki umat untuk dipimpin dan dibimbing kepada ajaran Allah SWT. Semua Rasul sudah pasti merupakan Nabi, tetapi tidak semua Nabi adalah seorang Rasul

F. Model Pembelajaran

Teams Games and Tournament

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru memotivasi siswa agar memperhatikan pelajaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan diterapkan

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menyampaikan materi pelajaran terkait iman kepada Rasul Allah, yaitu:
 - ✓ Pengertian ulul Azmi
 - ✓ Menyampaikan nama-nama Rasul ulul azmi.
 - ✓ Menjelaskan perbedaan nabi dan rasul.
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang secara heterogen sesuai dengan kelompok pada siklus I.
- Guru memberikan lembar kerja kepada tiap kelompok.
- Guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan kerja kelompok.
- Guru menyiapkan meja turnamen sebanyak empat meja.
- Guru memberikan lembar soal, nomor soal dan kunci jawaban kepada setiap meja *tournament*.
- guru memimpin agar siswa memasuki meja *turnament* dan setiap meja turnamen terdiri dari siswa yang homogeny yaitu berkemampuan sama.
- Guru menjelaskan bagaimana alur permainan, tugas setiap peserta turnamen dan cara memperoleh poin pada saat turnamen kepada siswa. Sehingga siswa mengetahui tugasnya masing-masing.
- Guru mengawasi kegiatan turnamen yang dilakukan siswa
- Turnamen berakhir guru melihat poin yang diperoleh oleh siswa dan menjumlahkan poin tersebut.
- Guru mengumumkan kelompok terbaik.
- Guru memberikan penghargaan kepada tiap kelompok sesuai poin yang mereka peroleh dan hadiah kepada kelompok tertinggi.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Menutup pembelajaran dengan do'a.
- Dan mengingatkan siswa agar mencontoh rasul-rasul ulul azmi.

Simpang Mandepo, 16 & 23 Mei 2015

NURHIDAYAH

Lampiran 3: Tes Awal

Petunjuk

- a. Jawablah pertanyaan dibawah ini di buku tulis anda**
- b. Tuliskan nama pada lembar jawaban**

Soal

1. Apakah yang dimaksud dengan Nabi secara bahasa?
2. Siapakah nabi yang pertama kali turun...?
3. Siapakah nabi yang turun sebelum Nabi Muhammad SAW?
4. Siapakah Nabi terakhir yang diutus oleh Allah ke muka bumi...?
5. Iman kepada rasul adalah rukun iman yang ke?

Jawaban Tes Awal

1. Pengertian Nabi secara bahasa adalah pembawa berita.
2. Nabi yang pertama kali turun adalah Nabi Adam as.
3. Nabi yang turun sebelum Nabi Muhammad SAW adalah Nabi Isa as.
4. Nabi terakhir yang diutus oleh Allah ke muka bumi adalah Nabi Muhamman SAW.
5. Iman kepada rasul adalah rukun iman yang ke tiga

Lampiran 4: Soal Siklus I Pertemuan I

Petunjuk

c. Jawablah pertanyaan dibawah ini di buku tulis anda

d. Tuliskan nama pada lembar jawaban

Soal

1. Tuliskanlah arti Nabi Secara bahasa dan berapakah jumlah Rasul yang wajib diketahui....?
2. Tuliskanlah nama-nama Rasul yang wajib diketahui...?
3. Jelaskanlah pengertian iman kepada rasul..!
4. Apakah perbedaan Nabi dan Rasul...?
5. Percaya kepada rasul adalah merupakan rukun Islam yang ke...?

Jawaban

1. Arti Nabi Secara bahasa adalah pembawa berita dan Rasul yang wajib diketahui ada 25.
2. Nama-nama Rasul yang wajib diketahui adalah:

26) Nabi Adam As	34) Nabi Ishak As	42) Nabi Daut As
27) Nabi Idris As	35) Nabi Ya'kub As	43) Nabi Sulaiman As
28) Nabi Nuh As	36) Nabi Yusuf As	44) Nabi Ilyas As
29) Nabi Hud As	37) Nabi Ayub As	45) Nabi Ilyasa As
30) Nabi Saleh As	38) Nabi Zulkifli As	46) Nabi Yunus As
31) Nabi Ibrahim As	39) Nabi Syu'aib As	47) Nabi Zakaria As
32) Nabi Luth As	40) Nabi Musa As	48) Nabi Yahya As
33) Nabi Ismail As	41) Nabi Harun As	49) Nabi Isa As
		50) Nabi Muhammad SAW.
3. Iman kepada rasul artinya mempercayai bahwa Allah telah memilih di antara manusia beberapa orang utusannya, yang berlaku sebagai perantara antara Allah Swt dengan hmba-hambanya. Mereka bertugas menyampaikan kepada hamba Allah, segala yang diterima dari Allah dengan jalan wahyu dan menunjukkan manusia kepada jalan yang

lurus, menuntun, memimpin, membimbing manusia dalam menempuh jalan kesejahteraan dan keselamatan dunia akhirat.

4. Perbedaan Nabi dan Rasul adalah nabi membawa wayhu untuk disampaikan pada dirinya sendiri dan para keluarganya sedangkan rasul membawa wahyu untuk dirinya sendiri dan disampaikan kepada seluruh umat manusia.
5. Percaya kepada rasul adalah merupakan rukun Islam yang ke 3

Lampiran 5: Soal Siklus I Pertemuan II

Petunjuk

- a. Jawablah pertanyaan dibawah ini di buku tulis anda**
- b. Tuliskan nama pada lembar jawaban**

Soal

1. Sebutkanlah sifat-sifat yang wajib bagi rasul..!
2. Sebutkanlah sifat yang mustahil ada pada Rasul Allah..!
3. Nabi dan Rasul yang diutus Allah pertama kalinya adalah..?
4. Seorang Rasul pasti bersifat fathonah, apa yang dimaksud dengan fathonah...?
5. Rasul itu bersifat fathonah jadi mustahil bagi rasul bersifat..?

Jawaban

1. Sifat-sifat yang wajib bagi rasul adalah sidqiq, amanah, tabligh, fathonah.
2. sifat yang mustahil ada pada Rasul Allah adalah:
 - 5) Berbohong
 - 6) Suka berkhianat
 - 7) Menyimpan rahasia
 - 8) Bodoh.
3. Nabi dan Rasul yang diutus Allah pertama kalinya adalah Adam
4. Fathonah maksudnya adalah seorang Rasul mustahil seorang yang bodoh atau lemah akal, akan tetapi ia wajib memiliki kekuatan berpikir dan kekuatan rasio yang tinggi.
5. Mustahil bagi Rasul bersifat bodoh.

Lampiran 6: Soal Siklus II Pertemuan I

- a. Jawablah pertanyaan dibawah ini di buku tulis anda**
- b. Tuliskan nama pada lembar jawaban**

Soal

1. Apakah yang dimaksud dengan ulul azmi?
2. Siapa sajakah nabi yang mendapat gelar ulul azmi?
3. Siapakah nabi yang mendapat gelar kalimullah?
4. Apakah gelar yang diterima nabi Ibrahim dan apa artinya?
5. Kenapa nabi Nuh as. membuat perahu besar di atass gunung?

Jawaban

1. Yang dimaksud dengan ulul azmi adalah Rasul yang memiliki keteguhan dan kesabaran yang sangat kuat dalam menghadapi berbagai rintangan yang dialami selama menyampaikan ajaran Allah SWT kepada umatnya
2. Nabi yang mendapat gelar ulul azmi adalah:
 - a. Nabi Nuh As
 - b. Nabi Ibrahim As
 - c. Nabi Musa As
 - d. Nabi Isa As
 - e. Nabi Muhammad SAW.
3. Nabi yang mendapat gelar kalimullah adalah nabi Musa as.
4. Gelar yang diterima nabi Ibrahim adalah khalilullah yang artinya kekasih Allah.
5. Nabi Nuh as. membuat perahu besar di atass gunung karena perintah Allah SWT.

Lampiran 7: Soal Siklus II Pertemuan II

- a. Jawablah pertanyaan dibawah ini di buku tulis anda**
- b. Tuliskan nama pada lembar jawaban**

Soal

1. Sebutkan mukzizat nabi Nuh!
2. Apakah yang dimaksud dengan khatamul anbiya' wal mursalin dan siapakah nabi yangmendapat gelar tersebut?
3. Nabi yang tidak hangus dibakar kobaran api yang dibuat raja Namrud adalah?
4. Tongkat berubah menjadi ular serta tongkat tersebut dapat membelah lautan adalah mukziizat dari Nabi...?
5. Apa mukzizat dari nabi Sulaiman?

Jawaban

1. Mukzizat nabi Nuh adalah dapat membuat perahu besar untuk memuat umatnya yang beriman serta berpasang-pasang hewan. Selain itu Nabi Nuh juga dapat mendatangkan banjir yang sangat besar.
2. khatamul anbiya' wal mursalin artinya adalah penutup para nabi dan rasul dan nabi yang mendapat gelar tersebut adalah nabi Muhammad SAW.
3. Nabi yang tidak hangus dibakar kobaran api yang dibuat raja Namrud adalah nabi Ibrahim as.
4. Tongkat berubah menjadi ular serta tongkat tersebut dapat membelah lautan adalah mukziizat dari Nabi Musa as.
5. Mukzizat dari nabi Sulaiman adalah dapat berbicara dengan hewan sehingga menjadi raja bagi seluruh makhluk.

Lampiran 8: Lembar Observasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan model pembelajaran
Cooperative Learning Tipe Team Geam Tournament

Jenis Aktivitas yang diamati:

1. Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru
2. Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru
3. Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat
4. Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok

No	Nama Siswa	Aktivitas yang Diamati			
		1	2	3	4
1	Adelia Anggaraini	√	√	√	x
2	Aditia Ramadhan	√	x	x	√
3	Asnal	√	x	x	x
4	Bambang Suhandha	x	x	x	x
5	Febri Aldiansyah	√	x	x	√
6	Jul Fikri	x	x	x	x
7	Khoiro Saputra	√	√	√	x
8	Linda Sartika	√	x	x	x
9	M. Anggara	x	x	x	√
10	M. Rifki	√	x	x	x
11	Nikmah Sari	√	x	x	x
12	Nurhardiyanti	x	x	x	x
13	Raja Yolanda	√	x	x	x
14	Rismi	√	x	√	x
15	Salman	√	x	x	x
16	Saukani	√	x	x	x
17	Widia Fitri	x	x	x	x
Jumlah Siswa		12	2	3	3
Jumlah Persentase		70,58%	11,76%	17,65%	17,65%

Simpang Mandepo, 24 April 2015

NURHIDAYAH

Lampiran 9: Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Jenis Aktivitas yang diamati:

1. Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru
2. Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru
3. Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat
4. Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok

No	Nama Siswa	Aktivitas yang Diamati			
		1	2	3	4
1	Adelia Anggaraini	√	√	√	x
2	Aditia Ramadhan	√	x	X	x
3	Asnal	√	x	X	x
4	Bambang Suhandha	√	x	X	x
5	Febri Aldiansyah	√	√	X	x
6	Jul Fikri	x	x	X	x
7	Khoiro Saputra	√	x	√	√
8	Linda Sartika	√	x	X	x
9	M. Anggara	x	√	X	x
10	M. Rifki	√	x	√	x
11	Nikmah Sari	√	x	X	√
12	Nurhardiyanti	x	√	X	x
13	Raja Yolanda	√	x	√	x
14	Rismi	√	x	X	√
15	Salman	√	x	X	x
16	Saukani	√	x	X	√
17	Widia Fitri	x	x	X	x
Jumlah Siswa		13	4	4	4
Jumlah Persentase		76,47%	23,53%	23,53%	23,53%

Simpang Mandepo, 25 April 2015

NURHIDAYAH

Lampiran 10: Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Jenis Aktivitas yang diamati:

1. Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru
2. Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru
3. Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat
4. Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok

No	Nama Siswa	Aktivitas yang Diamati			
		1	2	3	4
1	Adelia Anggaraini	√	√	√	√
2	Aditia Ramadhan	√	√	X	√
3	Asnal	√	x	√	x
4	Bambang Suhandha	√	x	X	x
5	Febri Aldiansyah	x	√	X	x
6	Jul Fikri	√	x	X	x
7	Khoiro Saputra	√	x	X	√
8	Linda Sartika	√	x	X	x
9	M. Anggara	√	√	X	x
10	M. Rifki	√	x	√	x
11	Nikmah Sari	√	x	X	√
12	Nurhardiyanti	x	√	X	√
13	Raja Yolanda	√	x	√	x
14	Rismi	√	x	X	√
15	Salman	√	√	X	x
16	Saukani	√	x	√	√
17	Widia Fitri	x	x	X	x
Jumlah Siswa		13	6	5	7
Jumlah Persentase		76,47%	35,29%	29,41%	41,18%

Simpang Mandepo, 09 Mei 2015

NURHIDAYAH

Lampiran 11: Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

Jenis Aktivitas yang diamati:

1. Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru
2. Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru
3. Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat
4. Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok

No	Nama Siswa	Aktivitas yang Diamati			
		1	2	3	4
1	Adelia Anggaraini	√	√	√	√
2	Aditia Ramadhan	√	√	X	√
3	Asnal	√	√	√	x
4	Bambang Suhandha	√	√	X	√
5	Febri Aldiansyah	√	√	√	x
6	Jul Fikri	√	x	X	√
7	Khoiro Saputra	√	√	√	√
8	Linda Sartika	√	x	X	x
9	M. Anggara	√	√	√	x
10	M. Rifki	√	√	√	x
11	Nikmah Sari	√	x	X	√
12	Nurhardiyanti	x	√	X	√
13	Raja Yolanda	√	√	√	x
14	Rismi	√	x	√	√
15	Salman	√	√	√	x
16	Saukani	√	√	√	√
17	Widia Fitri	x	x	√	√
Jumlah Siswa		15	12	11	10
Jumlah Persentase		88,24%	70,59%	64,71%	58,82%

Simpang Mandepo, 16 Mei 2015

NURHIDAYAH

Lampiran 12: Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

Jenis Aktivitas yang diamati:

1. Siswa yang memperhatikan uraian materi dari guru
2. Siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru
3. Siswa yang berani memberikan respon/ pendapat
4. Siswa yang aktif bekerja sama dengan kelompok

No	Nama Siswa	Aktivitas yang Diamati			
		1	2	3	4
1	Adelia Anggaraini	√	√	X	√
2	Aditia Ramadhan	√	√	√	√
3	Asnal	√	√	√	√
4	Bambang Suhandha	√	√	√	√
5	Febri Aldiansyah	√	√	√	x
6	Jul Fikri	√	x	X	√
7	Khoiro Saputra	√	√	√	√
8	Linda Sartika	√	x	√	√
9	M. Anggara	√	√	√	√
10	M. Rifki	√	√	√	x
11	Nikmah Sari	√	√	X	x
12	Nurhardiyanti	√	√	√	√
13	Raja Yolanda	√	√	√	√
14	Rismi	√	x	√	√
15	Salman	x	√	√	√
16	Saukani	√	√	√	√
17	Widia Fitri	√	√	X	√
Jumlah Siswa		16	14	13	14
Jumlah Persentase		94,12%	82,35%	76,47%	82,35%

Simpang Mandepo, 23 Mei 2015

NURHIDAYAH

Lampiran 13: Hasil Sebaran Tes Awal

No	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Adelia Anggaraini	20	10	20	10	20	80	Tuntas
2	Aditia Ramadhan	20	10	20	20	20	90	Tuntas
3	Asnal	20	10	0	10	20	60	Tidak Tuntas
4	Bambang Suhanda	20	10	0	0	10	40	Tidak Tuntas
5	Febri Aldiansyah	20	10	10	10	0	50	Tidak Tuntas
6	Jul Fikri	20	10	20	10	0	60	Tidak Tuntas
7	Khoiro Saputra	20	10	20	10	20	80	Tuntas
8	Linda Sartika	20	10	20	0	10	60	Tidak Tuntas
9	M. Anggara	20	10	10	10	10	60	Tidak Tuntas
10	M. Rifki	20	10	10	10	0	50	Tidak Tuntas
11	Nikmah Sari	20	10	20	20	10	80	Tuntas
12	Nurhardiyanti	20	10	0	0	10	40	Tidak Tuntas
13	Raja Yolanda	20	10	20	10	10	70	Tidak Tuntas
14	Rismi	20	10	20	10	20	80	Tuntas
15	Salman	20	10	10	10	20	70	Tidak Tuntas
16	Saukani	20	10	20	20	10	80	Tuntas
17	Widia Fitri	20	10	20	0	10	60	Tidak Tuntas
Jumlah							1110	
Rata-rata							65,29	

Lampiran 14: Hasil Sebaran Tes Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Adelia Anggaraini	20	20	10	20	20	90	Tuntas
2	Aditia Ramadhan	20	20	20	20	20	100	Tuntas
3	Asnal	10	10	10	10	20	60	Tidak Tuntas
4	Bambang Suhanda	20	10	10	10	10	60	Tidak Tuntas
5	Febri Aldiansyah	20	10	10	10	10	60	Tidak Tuntas
6	Jul Fikri	20	10	20	20	10	80	Tuntas
7	Khoiro Saputra	20	20	20	10	20	90	Tuntas
8	Linda Sartika	10	10	20	10	10	60	Tidak Tuntas
9	M. Anggara	20	10	10	10	20	70	Tidak Tuntas
10	M. Rifki	20	10	10	10	10	60	Tidak Tuntas
11	Nikmah Sari	20	10	20	20	10	80	Tuntas
12	Nurhardiyanti	20	10	10	0	20	60	Tidak Tuntas
13	Raja Yolanda	10	20	20	10	20	80	Tuntas
14	Rismi	20	10	20	10	20	80	Tuntas
15	Salman	20	10	10	10	20	70	Tidak Tuntas
16	Saukani	10	20	20	20	10	80	Tuntas
17	Widia Fitri	20	10	20	0	10	60	Tidak Tuntas
Jumlah							1240	
Rata-rata							72,94	

Lampiran 15: Hasil Sebaran Tes Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Adelia Anggaraini	20	20	20	20	20	100	Tuntas
2	Aditia Ramadhan	10	20	20	20	20	90	Tuntas
3	Asnal	10	10	10	10	20	60	Tidak Tuntas
4	Bambang Suhanda	20	20	20	10	10	80	Tuntas
5	Febri Aldiansyah	20	10	10	10	10	60	Tidak Tuntas
6	Jul Fikri	20	10	20	20	10	80	Tuntas
7	Khoiro Saputra	20	20	20	10	20	90	Tuntas
8	Linda Sartika	10	10	20	20	10	70	Tidak Tuntas
9	M. Anggara	20	20	10	10	20	80	Tuntas
10	M. Rifki	10	20	10	10	10	60	Tidak Tuntas
11	Nikmah Sari	20	10	20	20	10	80	Tuntas
12	Nurhardiyanti	20	10	10	10	20	70	Tidak Tuntas
13	Raja Yolanda	10	20	20	10	20	80	Tuntas
14	Rismi	20	10	20	10	20	80	Tuntas
15	Salman	20	10	10	10	20	70	Tidak Tuntas
16	Saukani	10	20	20	20	10	80	Tuntas
17	Widia Fitri	20	10	20	10	10	70	Tidak Tuntas
Jumlah							1300	
Rata-rata							76,47	

Lampiran 16: Hasil Sebaran Tes Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Adelia Anggaraini	20	20	20	20	20	100	Tuntas
2	Aditia Ramadhan	20	20	20	20	20	100	Tuntas
3	Asnal	20	10	20	10	20	80	Tuntas
4	Bambang Suhanda	20	20	20	20	10	90	Tuntas
5	Febri Aldiansyah	20	20	10	10	10	70	Tidak Tuntas
6	Jul Fikri	20	10	20	20	10	80	Tuntas
7	Khoiro Saputra	20	20	20	10	20	90	Tuntas
8	Linda Sartika	20	10	20	20	10	80	Tuntas
9	M. Anggara	20	20	10	10	20	80	Tuntas
10	M. Rifki	10	20	10	20	10	70	Tidak Tuntas
11	Nikmah Sari	20	10	20	20	10	80	Tuntas
12	Nurhardiyanti	20	10	10	10	20	70	Tidak Tuntas
13	Raja Yolanda	10	20	20	10	20	80	Tuntas
14	Rismi	20	10	20	20	20	90	Tuntas
15	Salman	20	10	20	10	10	70	Tidak Tuntas
16	Saukani	20	10	20	20	10	80	Tuntas
17	Widia Fitri	20	10	20	10	10	70	Tidak Tuntas
Jumlah							1380	
Rata-rata							81,18	

Lampiran 17: Hasil Sebaran Tes

Hasil Sebaran Tes Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Adelia Anggaraini	20	20	20	20	20	100	Tuntas
2	Aditia Ramadhan	20	20	20	20	20	100	Tuntas
3	Asnal	20	20	10	20	10	80	Tuntas
4	Bambang Suhanda	20	20	20	10	10	80	Tuntas
5	Febri Aldiansyah	20	20	20	10	20	90	Tuntas
6	Jul Fikri	20	10	20	20	10	80	Tuntas
7	Khoiro Saputra	20	20	20	10	20	90	Tuntas
8	Linda Sartika	10	10	20	20	10	70	Tidak Tuntas
9	M. Anggara	20	20	10	10	20	80	Tuntas
10	M. Rifki	10	20	20	20	10	80	Tuntas
11	Nikmah Sari	20	20	20	20	20	100	Tuntas
12	Nurhardiyanti	20	20	10	10	20	80	Tuntas
13	Raja Yolanda	10	20	20	10	20	80	Tuntas
14	Rismi	20	10	20	10	10	70	Tidak Tuntas
15	Salman	20	20	10	10	20	80	Tuntas
16	Saukani	20	20	20	20	20	100	Tuntas
17	Widia Fitri	20	20	20	10	20	90	Tuntas
Jumlah							1450	
Rata-rata							85,29	