

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran dilaksanakan secara terencana agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki dirinya dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Yang artinya dalam pembelajaran, siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif yang bermakna serta menunjukkan adanya tingkat penguasaan terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan.¹

Sebagaimana firman Allah dalam surat An-nahl (16) ayat 125 menyebutkan bagaimana pentingnya pendidikan tersebut :

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Yang artinya : "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk".²

¹ Sagala dan Syaiful, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka cipta : 2005), 3

² Al-Qur'an, An-nahl (16): 125

Dari ayat tersebut Allah SWT, menyuruh Nabi Muhammad SAW, dan ummatnya untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik.

Peranan penting yang dimiliki pendidik dalam memajemen proses pembelajaran di dalam kelas dengan kemampuan menggunakan metode yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Barron dan Harrington, Pada proses pembelajaran dibutuhkan kreativitas atau kemampuan pendidik dalam penggunaan metode untuk memecahkan persoalan yang ada di dalam pembelajaran. Disinilah pembelajaran yang kreatif perlu dikembangkan.³

Guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran di kelas, serta fasilitator bagi siswa dalam mendukung tumbuh kembang anak, maka pendidik harus mampu berinovasi dalam pembelajaran, terutama dalam cara bagaimana agar proses pembelajaran dapat terjadi secara efektif dan memberikan hasil yang konsisten. Hasilnya siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik membutuhkan empat kompetensi dalam melaksanakan tanggung jawabnya. Salah satunya adalah kompetensi professional, yaitu pendidik memiliki kemampuan mengikuti perkembangan zaman.⁴

Dari hal ini kemampuan guru dalam mengajar, baik dalam Menyusun strategi atau menggunakan metode apa yang sesuai dengan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan aktif, kreatif, lancar

³ Talajan guntur, *menumbuhkan kreativitas dan prestasi guru* (Yogyakarta: pressindo, 2012), 15

⁴ Afifatu rohmawati “efektifitas pembelajaran” *jurnal pendidikan usia dini*, Vol. 9 (April, 2015), 22

dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satunya yakni hasil belajar sangat diharapkan.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, sehingga dibutuhkan kemampuan seorang guru dalam memahami, mempelajari beberapa metode pengajaran, dan mempraktekannya pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran dikelas.

Dapat dikatakan bahwa hanya proses pembelajaran yang berkualitas yang dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang berkualitas pula. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang pendidik harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di dalam kelas, sebaliknya penggunaan metode yang tidak tepat dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri.

Namun nyatanya pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas cenderung monoton dan membosankan, khususnya dalam pelajaran pendidikan agama islam. Perhatian siswa masih terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini disebabkan karena banyaknya pendidik yang menggunakan metode pembelajaran kurang tepat dan tidak bervariasi atau tidak berbeda-beda. Sehingga hal tersebut berpengaruh pada respon siswa seperti bosan, pemahaman yang buruk, kurang menarik perhatian siswa dan monoton sehingga mengurangi aktivitas belajar siswa.

Yang mana sebagian besar pendidik masih banyak yang menggunakan dan hanya berpatokan pada metode ceramah dalam proses

pembelajaran. Padahal metode ceramah sudah dianggap tidak efisien lagi digunakan dalam proses pembelajaran tanpa dipadukan dengan metode pembelajaran yang lain. Hal ini dikarenakan melihat begitu banyak kekurangan/kelemahan yang dimiliki oleh metode ceramah itu sendiri.

Penggunaan metode ceramah secara terus menerus pada pendidikan agama islam dapat berdampak negatif terhadap peserta didik dalam manajemen pembelajaran di dalam kelas.⁵

Dalam mengantisipasi hal tersebut hendaknya kualitas dan kemampuan pendidik melalui kecakapan guru dalam menggunakan macam-macam metode pembelajaran yang ada untuk menyelesaikan permasalahan di dalam kelas, terutama yang dihadapi oleh siswa. Dari hal ini terbukti bahwa kreativitas guru dalam menggunakan metode yang sesuai di dalam kebutuhan pembelajaran. Menurut Darwin Syah, Dengan pemilihan metode mengajar yang kreatif dan tepat akan mudah dalam menciptakan interaksi edukatif yang lebih baik pula.⁶

Dengan mengembangkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh SC Utami Munandar, yakni dengan kemampuan guru dalam menemukan metode pembelajaran yang sesuai pembelajaran, dan bervariasi untuk memecahkan masalah.⁷

Dengan adanya Permasalahan dalam pembelajaran tersebut perlu diselesaikan, sebab pembelajaran, khususnya PABP (pendidikan agama islam dan budi pekerti) di kelas bukan hanya usaha pendidik dalam

⁵ Ismun ali, "pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dalam pengajaran pendidikan gama islam" *jurnal muhtadiin*, vol.7 No 01 (januari-juni 2021) 248

⁶ Darwin syah, dkk, *Perencanaan Sistem Pengajaran*, (Jakarta: gaung persada press : 2007), 134

⁷ Ibid, 59

pemberian materi pelajaran saja, namun sebagai upaya pendidikan dalam menghasilkan manusia seutuhnya. Dengan cara meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan pendidik perlu memahami metode pembelajaran agar dapat beroperasi secara efektif.

Komponen penting dalam proses belajar mengajar harus dilaksanakan salah satunya metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas, karena setiap metode pembelajaran memiliki tujuan prinsip dan tekanan utama yang berbeda. Sebab jika metode pembelajaran digunakan dengan tepat akan mampu menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba menerapkannya dalam pembelajaran PABP. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efektif, guru pendidikan agama islam harus mengurangi metode ceramah dan mulai mengembangkan metode lain dengan melibatkan siswa secara aktif.

Menurut Jean Piaget, tahap perkembangan kognitif dan moral pada anak sekolah dasar, anak-anak belajar melalui permainan di lapangan bermain dengan berinteraksi bersama rekan sebayanya.⁸ Supaya perkembangan kognitif anak berjalan dengan baik, dari hal tersebut dibutuhkan salah satu bentuk pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran kooperatif. Yang mana pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Metode pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar dalam

⁸ Syaiful bahri djamarah, Aswan zain, *Strategi Belajar Mengajar* cetakan III, (Jakarta: PT. Rineka cipta, 2006), 103

bentuk kelompok kecil, kegiatan belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif, selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan kepada seorang siswa, mereka juga diharapkan mampu untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain, seperti halnya bagaimana siswa bersikap sebagai anggota kelompok dan menyampaikan ide dalam kelompok akan menuntut keterampilan khusus.

Ketergantungan manusia terhadap sesamanya atau berinteraksi rupanya juga menjadi salah satu tuntutan dalam ajaran islam dimana sebenarnya manusia diciptakan oleh Allah di muka bumi ini tiada lain untuk dapat saling mengenal dan tolong menolong, sebagaimana firman Allah SWT.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Yang Artinya: "Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti."⁹

⁹ Al-Qur'an, Al-hujurat (49): 13

Dalam hal kerjasama, sebenarnya islam juga memerintahkan umatnya untuk saling tolong menolong dan bekerjasama dalam hal kebaikan dan bermanfaat.

Keberhasilan dalam belajar dimungkinkan dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif pada siswa, dan juga melatih siswa untuk berketerampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*) seperti keterampilan mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas. Sehingga hal tersebut dapat merangsang siswa lebih semangat dalam belajar khususnya siswa SD yang masih senang dengan bermain dengan teman sebaya. Hal ini bisa menjadi solusi dalam meminimalisir keluhan guru terhadap siswa yang memiliki minat baca yang rendah terhadap penggunaan metode ceramah secara terus menerus.¹⁰

Model pembelajaran kooperatif tidak akan berlangsung tanpa proses kelompok. Proses kelompok yang terjadi sebagai bentuk untuk mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik. Mengenai hal ini Allah juga telah menjelaskan dalam QS: As-shaf (61): 4

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَامُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَأَنَّهُمْ بُنْيَانٌ مَّرصُومٌ

¹⁰ Widayanti, E.k & slameto. “Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA”, e journal SCHOOLARIA, Vol 6 no 3 (2016), 182-195

Yang Artinya: "Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, mereka seakan-akan seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh."¹¹

Dalam ayat tersebut mengibaratkan persaudaraan dan pertalian sesama muslim itu seperti satu bangunan, dimana struktur dan unsur bangunan itu saling membutuhkan dan melengkapi, sehingga menjadi sebuah bangunan yang kokoh, kuat dan bermanfaat lebih, dimana barisan mereka tersusun rapi dan tertib yang dengannya dicapai kesamaan antara para mujahid dan saling bantu-membantu.

Begitupula pada sabda nabi mengenai kerjasama antar sesama:

المُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ لَا يَظْلِمُهُ وَلَا يُسْلِمُهُ. وَمَنْ كَانَ فِي حَاجَةِ أَخِيهِ كَانَ اللَّهُ فِي حَاجَتِهِ. وَمَنْ فَرَّجَ عَنْ مُسْلِمٍ كُرْبَةً، فَرَّجَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبَاتٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ. وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا سَتَرَهُ اللَّهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ.

“seorang muslim itu saudara bagi muslim lainnya. Dia tidak menzaliminya dan tidak membiarkannya berbuat zhalim. Barangsiapa memenuhi kebutuhan saudaranya niscaya Allah akan emenuhi kebutuhannya. Barangsiapa melapangkan satu kesusahan suadaranya niscaya Allah akan melapangkan baginya satu kesulitan dari kesulitan-kesulitan pada hari kiamat. Dan barangsiapa yang menutup aib saudaranya, maka Allah akan tutupi aibnya pada hari kiamat” (HR. Bukhari Muslim)

Dari sabda Nabi ini dapat disimpulkan bahwa sesama saudara harus saling membantu satu sama lain dan saling tolong menolong.

¹¹ Al-qur'an, As-shaf (61): 4

Maka dari itu, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Dalam buku Ameliasari, pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).¹²

Alasan pengaplikasian model ini yaitu, supaya tidak hanya terjadi pembelajaran satu arah saja pada pembelajaran yang didominasi oleh guru. Namun pembelajaran harus terjadi secara dua arah antara pendidik dan peserta didik. Metode ini juga sangat menarik pada pembelajaran PABP dan cocok dengan pembelajaran siswa sekolah dasar. Sehingga dengan metode ini siswa akan merasa lebih senang dan semangat untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Peneliti memilih SDN PEGANTENAN 2 karena SD tersebut berada di daerah pedesaan, sehingga kondusif untuk penyelenggaraan proses pembelajaran, dan memilih kelas V sebagai subyek penelitian supaya siswa tidak menganggap pelajaran PABP sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami sehingga di kelas selanjutnya siswa tetap senang untuk belajar pendidikan agama Islam dan sudah memahami pelajaran tersebut.

B. Rumusan Masalah

¹² Sudamayanto DKK, “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Munde Kangi”, MIMBAR PGSD vol 2 no 1 (2014),1-10

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dijelaskan diatas, untuk memecahkan masalah dan mempermudah pembahasan penelitian, maka peneliti dapat memfokuskan penelitian yakni apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada kelas V Di SDN pegantenan 2?

C. Tujuan Penelitian

Setiap langkah yang diambil oleh seseorang pastinya memiliki tujuan, karena tujuan merupakan misi yang akan dicapai. Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada kelas V di SDN pegantenan 2.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan dari sekolah yang kami teliti tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN pegantenan 2.

2. Secara Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan dan memberi masukan bagi guru untuk menggunakan metode yang sesuai dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- 2) Memberikan masukan bagi guru upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa mengenai aktivitas belajarnya.

b) Bagi Siswa

- 1) Dengan penelitian ini dapat membantu siswa dalam upaya mengatasi aktivitas belajarnya, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- 2) Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, serta siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

- 1) Sebagai acuan untuk memperbanyak inovasi-inovasi pada kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2) Sebagai dasar dalam penilaian kinerja guru.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum diselesaikan pada fakta-

fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹³ dalam bukunya sumadi suryabrata, hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.¹⁴

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, diduga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas V di SDN pegantenan 2.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah peningkatan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.
2. Penelitian tindakan kelas ini dikenakan pada siswa kelas V.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN pegantenan 2.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan bagian penjabaran dari istilah-istilah yang berkaitan dengan inti pokok yang terdapat dalam judul penelitian, sehingga pembaca akan memahami dengan seksama serta sepemikiran dengan apa

¹³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (bandung: Alfabeta, mei 2015), 96.

¹⁴ Sumadi Suryabrata, *metodologi penelitian* (jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Mei 2012), 21

yang dikemukakan oleh penulis. Beberapa istilah dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Implementasi merupakan pelaksanaan atau penerapan, hal ini berkaitan dengan suatu perencanaan, kesepakatan, maupun penerapan kewajiban.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya berisi 4-6 orang.
3. Tipe *team games tournament* adalah salah tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim.
4. Hasil belajar yaitu suatu pencapaian yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu yang berupa perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, dan kemampuan.
5. PABP (pendidikan agama islam dan budi pekerti) adalah salah satu pembelajaran yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar mantap secara spiritual, berakhlak mulia, serta memiliki pemahaman tentang dasar-sadar agama islam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

jadi yang dimaksud dengan judul penelitian saya adalah pelaksanaan suatu model pembelajaran secara berkelompok dengan berbentuk kompetisi tim dalam meningkatkan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran PABP yang berimplikasi pada kehidupan sehari-hari pada siswa kelas V di SDN pegantenan 2.

H. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati Endah Permatasari, dengan judul “peningkatan hasil belajar ipa siswa kelas V SDN 03 bringin dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media gambar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan model TGT, rata-rata hasil belajar siswa meningkat pada siklus I, maupun siklus II. Selain itu, presentase ketuntasan siswa juga mendekati sempurna. Sehingga penggunaan model *team games tournament* berbantuan media gambar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SDN 03 bringin.¹⁵

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rosihin dengan judul “meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran PAI di SD Negeri Bulusari 2, Kabupaten Brebes”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), dapat meningkatkan prestasi belajar juga diikuti dengan hasil belajar siswa. Dengan rata-rata motivasi belajar pada siklus 1, motivasi belajar mencapai 72% dan siklus 2 meningkat Kembali menjadi 93,55%. Sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus 1 yaitu dengan ketuntasan belajar 55%, meningkat pada siklus 2 menjadi 92%, dengan

¹⁵ Nurhayati endah permatasari “*Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 03 Bringin Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Gambar*” IPSD vol 3, no 2, (setember 2017), 96

demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI.¹⁶

Dalam penelitian Septia eka cahya arum, dkk dengan judul “pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa presentasi ketuntasan hasil belajar matematika meningkat dari 63,6% siswa yang tuntas pada siklus I menjadi 83,3% siswa yang tuntas pada siklus II. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,7 %, sehingga terbukti bahwa model pembelajaran *team games tournament* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.¹⁷

Tabel 1.1
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Sebelumnya dengan
Penelitian Saat ini

No	Nama Peneliti, Bentuk, Judul, penerbit Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Norhayati Endah Permatasari, dengan judul “peningkatan hasil belajar ipa siswa kelas V SDN 03 bringin dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> berbantuan media gambar”.	Megggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i>	Pembelajaran IPA Sebagai Subjek Penelitian.

¹⁶ Rosihin, “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran PAI” PAEDAGOGIE vol.16, No. 1(Desember 2021), 29

¹⁷ Septia eka cahya arum, dkk dengan judul “*Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*” Pi: mathematics education journal Vol 1, No. 3(oktober: 2018)116-126

No	Nama Peneliti, Bentuk, Judul, penerbit Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Rosihin dengan judul “meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament pada mata pelajaran PAI”	Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i>	Objek penelitian Yang berada di brebes.
3	Septia eka cahya arum, dkk dengan judul “pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika”	Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i>	Pembelajaran matematika sebagai subjek penelitian.