

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI KELAS IV SD N LEBO 02 WARUNGASEM BATANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

WAHYUDIN
NIM. 202 121 4477

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2019**



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI KELAS IV SD N LEBO 02 WARUNGASEM BATANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**WAHYUDIN
NIM. 2021214477**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2019**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WAHYUDIN

NIM : 2021214477

Jurusan : PAI / FTIK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI KELAS IV SD N LEBO 02 WARUNGASEM BATANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019” adalah benar – benar karya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari diketahui skripsi tersebut adalah plagiat, penulis siap untuk dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar – benarnya.

Pekalongan, 26 Februari 2019

Penulis



WAHYUDIN
NIM. 202 121 4477

Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd
Pisma Garden Residence Blok B
No. 5 Kelurahan Tirto Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Pekalongan, 5 Maret 2019

Lamp : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdr. Wahyudin

Kepada
Yth : Dekan FTIK IAIN Pekalongan
c/q : Ketua Jurusan PAI
di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah saudara:

Nama : WAHYUDIN
NIM : 2021 214 477
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : "Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Kartu Permainan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang Tahun Pelajaran 2018/2019".

Dengan permohonan agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera diujikan pada sidang munaqasah/skripsi.

Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing

Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd

NIP. 19890224 201503 2 006

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan No.52, Rowolaku, Kajen, Pekalongan Telp. (0285) 412575 Fax. (0285) 423428
Website: ftik.iainpekalongan.ac.id//Email: tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan
mengesahkan skripsi Saudara :


Nama : **Wahyudin**
NIM : **2021214477**
Judul : **Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Kartu Permainan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang Tahun Pelajaran 2018/2019**

Telah diujikan pada hari Rabu tanggal 20 Maret 2019 dan dinyatakan **ULUS** serta diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Muhamad Jaeni, M. Pd., M. Ag
NIP. 19750411 200912 1 002


Jauhar Ahm, M. Pd. I
NIP. 19790415 201608 DI 095

Pekalongan, 26 Maret 2019

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001





PERSEMBAHAN

Kedua orang tuaku yang tercinta Almarhum Bpk. Suhakah dan Ibu Sukaeri yang telah mengasuh dengan kasih sayang dan selalu mendo'akan anak- anaknya agar bahagia dunia akhirat.

Istriku Murniasih dan anakku tersayang Aisyah Ramadhani Syarifah, dan teman – temanku, serta orang-orang yang berjasa dalam pembuatan skripsi ini. Saya ucapkan terima kasih banyak atas semua bimbingan, bantuan dan dorongan kalian semua sehingga saya dapat menyelesaikan study S1 ini, sebagai ungkapan rasa terima kasih saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.



MOTO

عن عثمان رضي الله عنه عن النبي صلى الله عليه وسلم قال : خَيْرُكُمْ مَنْ
تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ. (رواه البخارى)

Artinya:

Dari Usman bin Affan r.a. ia berkata, Rasulullah SAW bersabda: “Orang terbaik dari kamu ialah orang yang mempelajari Alquran dan mengajarkannya”. (HR. Al Bukhari).¹

عَنْ أَبِي أُمَامَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
يَقُولُ: اِقْرءُوا الْقُرْآنَ فَإِنَّهُ يَأْتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ شَفِيعًا لِأَصْحَابِهِ. (رواه مسلم)

Artinya:

Dari Abi Umamah r.a. berkata, aku mendengar Rasulullah SAW bersabda: “Bacalah Alquran, karena sesungguhnya Alquran itu pada hari kiamat akan memberikan syafa’at kepada pembacanya”. (HR. Muslim).²

¹ Darunnajah, *Hadits tentang Keutamaan Orang Mempelajari Al-Qur’an*, <https://darunnajah.com/hadits-keutamaan-mempelajari-al-qur'an>, 2019, hlm. 2. Diakses pada tanggal 20 februari 2019.

² *Ibid*, hlm. 2

ABSTRAK

Wahyudin. 2019. Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Kartu Permainan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Pembimbing Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT, Media Kartu Permainan, Prestasi Belajar.

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran dengan menggunakan permainan, diantaranya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yakni salah satu model pembelajaran kooperatif dengan mengadakan tiga tahapan yakni *teams*, *games*, dan *tournament*.

Penelitian ini mencakup rumusan masalah: *pertama*, Bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019?. *Kedua*, Bagaimana prestasi belajar PAI kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019. *Ketiga*, Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu permainan dapat efektif meningkatkan prestasi belajar PAI kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019. Tujuan penelitian ini: *pertama*, Untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu permainan pada mata pelajaran PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019. *Kedua*, Untuk mengetahui prestasi hasil belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019. *Ketiga*, Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu permainan dalam meningkatkan prestasi belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan wawancara yang kemudian dianalisis dengan teknik analisis uji t.

Hasil penelitian ini menjelaskan adanya efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu permainan dalam meningkatkan prestasi belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan $t = 3,97 > t_{tabel} = 2,009$ dengan $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan juga adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 69,8 menjadi 76,5.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan, taufik dan hidayahNya kepada kita semua, shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Sayyidina Muhammad SAW yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia yang berupa akhlak mulia.

Dalam penulisan ini, penulis mengambil judul: “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI KELAS IV SD N LEBU 02 WARUNGASEM BATANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019”. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan inspirasi dan tambahan wawasan bagi para pembaca terutama para praktisi pendidikan Agama Islam dalam era globalisasi ini.

Pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai, yaitu:

1. Bapak Dr. Ade Dedi Rohayana, M. Ag selaku Rektor IAIN Pekalongan, yang selalu menjadi panutan bagi penulis.
2. Bapak M. Yasin Abidin, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Pekalongan yang senantiasa berusaha meningkatkan mutu alumni IAIN terutama jurusan Pendidikan Agama Islam.

3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepala SD N Lebo 02 Warungasem Batang dan guru PAI serta guru kelas IV yang telah memberikan waktu dan tempat, serta kesempatan untuk penelitian.
5. Kedua orang tua serta segenap keluarga dan sahabat yang turut memberikan dorongan baik moril maupun spiritual.

Semoga amal kebaikan beliau – beliau yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini diterima Allah SWT dan mendapat balasan yang setimpal. Jazakumullah Ahsanal Jaza’.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat sederhana dan masih banyak kekurangan baik substansi materi, gaya bahasa, cara penulisannya dan sebagainya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kemajuan bersama.

Akhirnya do’a yang dapat penulis panjatkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Pekalongan, Maret 2019

Penulis



WAHYUDIN

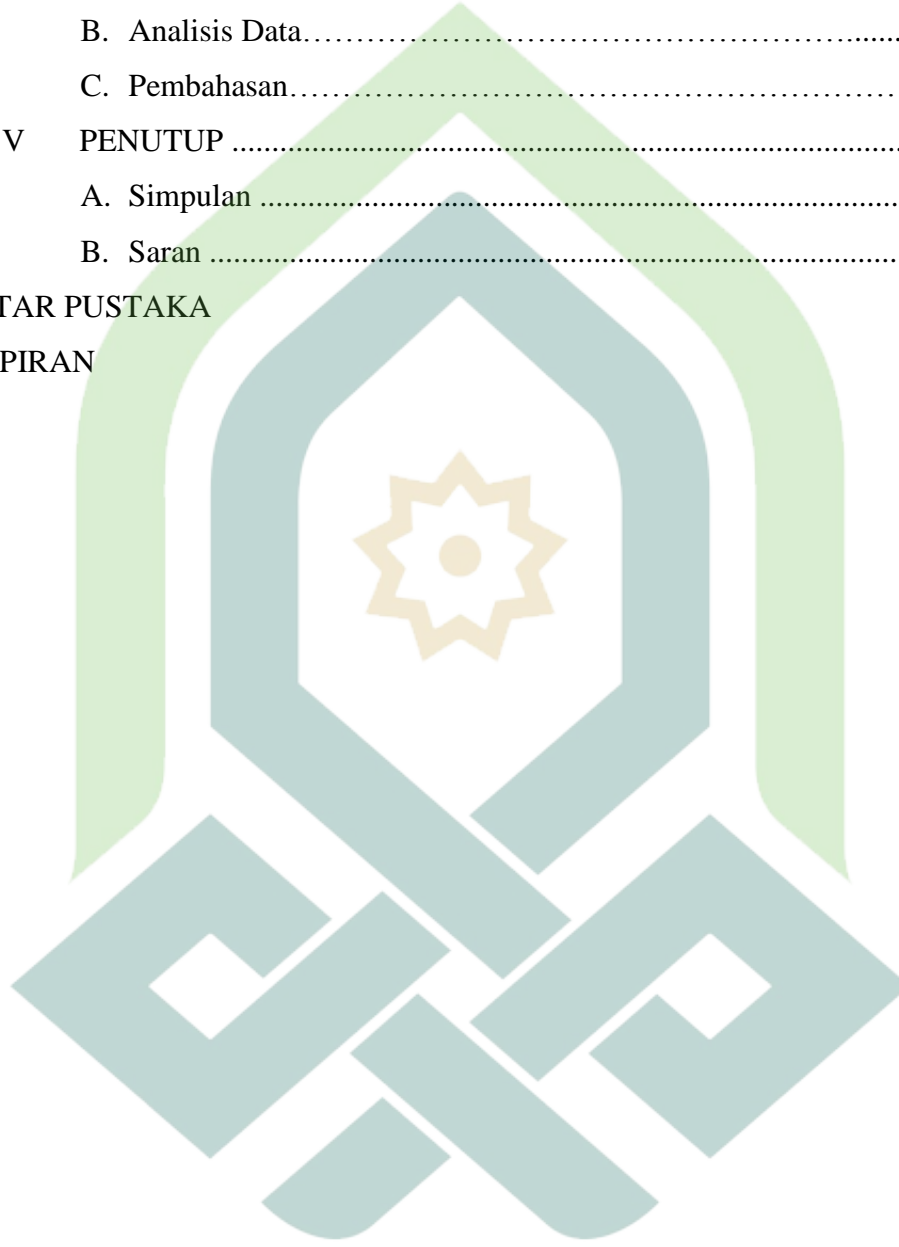
NIM. 2021214477



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan Skripsi	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori	9
B. Kajian Pustaka	27
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Pendekatan	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Variabel Penelitian	36
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	38
E. Teknik Pengambilan Data dan Instrumen	39
F. Teknik Analisis Data	42

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
	A. Deskripsi Data.....	46
	B. Analisis Data.....	50
	C. Pembahasan.....	60
BAB V	PENUTUP	63
	A. Simpulan	63
	B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pendidikan merupakan suatu usaha megubah tingkah laku yang meliputi tiga aspek, yaitu: *pertama*, aspek kognitif meliputi perubahan dalam segi penguasaan ilmu pengetahuan tersebut. *Kedua*, aspek afektif meliputi perubahan dalam segi mental perasaan dan kesadaran. *Ketiga*, aspek psikomotorik yaitu meliputi perubahan dalam segi tindak bentuk psikomotorik. Semua komponen dalam pendidikan mempunyai pengaruh untuk meningkatkan mutu pendidikan yang sangat berperan adalah guru.²

Salah satu masalah dalam pembelajaran PAI yang sering dikeluhkan oleh para guru adalah rendahnya hasil belajar siswa. Secara teoritis, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Faktor dari dalam (internal) adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya

¹ Musfirotn Yusuf, *Manajemen Pendidikan Sebuah Pengantar* (Pekalongan: STAIN Pekaongan Press, 2012), hlm.7

² Zakiyah Drajat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm.197

kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan faktor dari luar (eksternal) adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran. Banyak guru yang menguasai materi suatu subjek dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal itu terjadi karena kegiatan belajar mengajar tidak didasarkan pada suatu model pembelajaran tertentu, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.³

Sebagai guru sebaiknya sudah tahu apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ketujuan. Di sini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua anak didik. Suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya mendatangkan kegiatan belajar yang kurang harmonis. Anak didik gelisah duduk berlama-lama di kursi mereka masing-masing.⁴

Permainan adalah salah satu kegiatan yang tidak bisa terlepas dari kehidupan anak-anak. Karena itu, segala aktivitas yang ditujukan untuk anak selalu diikuti permainan, baik dilingkungan sekolah maupun ketika di dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk anak bukanlah tujuan, akan tetapi merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan pendidikan, yaitu pemerolehan kompetensi dalam pembelajaran PAI seoptimal mungkin. Permainan mempunyai banyak manfaat dalam proses

³ Choirul Fuad Yusuf, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP* (Jakarta: PT. Pena Citasatria, 2007) hlm. 1-2

⁴ Zaenal Mustakim, *Strategi dan Metode Pembelajaran* (Pekalongan: STAIN Pekaongan Press, 2015), hlm.47



pembelajaran, seperti: menghilangkan kebosanan, memberikan tantangan, untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira, menimbulkan semangat kerjasama, membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi, serta mendorong guru untuk selalu kreatif.⁵

Proses belajar mengajar agama Islam untuk anak yang menggunakan teknik permainan akan menciptakan situasi alamiah dalam pemerolehan kompetensi agama islam. Belajar dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyak. Dengan demikian, anak tidak merasa terpaksa atau dipaksa. Bermain merupakan cara bagi anak untuk mengungkapkan pemikiran, perasaan, dan cara mereka menjelajahi lingkungannya, disamping juga menjalin hubungan social antar anak.⁶

Di SD N Lebo 02 Warungasem Batang, dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, sudah menggunakan menggunakan beberapa model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*). Model pembelajaran yang digunakan di antaranya model pembelajaran diskusi dan tutor sebaya. Hal ini dikarenakan, SD N Lebo 02 Warungasem Batang yang kelas IV sudah menggunakan pembelajaran Tematik, sehingga guru dituntut untuk bisa menerapkan pembelajaran *student centre*. Akan tetapi kenyataannya guru sering menggunakan metode pembelajaran

⁵ Choirul Fuad Yusuf, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP* (Jakarta: PT. Pena Citasatria,2007) hlm. 195-196

⁶ *Ibid*,hlm. 196

yang berpusat pada guru saja (*teacher centre*), seperti: metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sehingga banyak siswa yang merasa jenuh, tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang bermain sendiri pada saat pembelajaran, banyak siswa yang bergurau, dan sebagainya. Dari kejadian tersebut berdampak pada prestasi siswa pada mata pelajaran PAI yang tidak mencapai standar nilai kelulusan. Untuk itu guru harus menerapkan model pembelajaran yang bisa memotivasi siswa untuk lebih giat dalam mengikuti pembelajaran, yaitu model pembelajaran yang menyenangkan, sehingga diharapkan prestasi siswa bisa meningkat daripada sebelumnya.⁷

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran dengan menggunakan permainan, diantaranya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yakni salah satu model pembelajaran kooperatif dengan mengadakan tiga tahapan yakni *teams* adalah pengelompokkan siswa ke dalam beberapa kecil yang berisi 4-5 siswa, *games* adalah permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas, *tournament* adalah struktur di mana *game* berlangsung. Salah satu alasan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai pembelajaran pada siswa karena melalui pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk bisa berpikir sendiri dengan teman sebayanya sehingga memperoleh

⁷ Wawancara dengan guru PAI SD N Lebo 02 Warungasem Batang, Selasa 3 April 2018

informasi atau materi pembelajaran. Selain itu, siswa lebih bisa memahami konsep, menambah pengetahuan serta dapat menemukan solusi dari permasalahan.⁸

Selain model pembelajaran, media juga mempunyai peran dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.⁹ Media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu media kartu permainan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang berjudul: **“Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Kartu Permainan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

⁸ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*, penerjemah Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm. 166

⁹ Denta Oki Sari Artha Galuh Atrissi, “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013” (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2014), *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 3, hlm. 23-24

1. Bagaimana prestasi belajar PAI kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019?
3. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu permainan dapat efektif meningkatkan prestasi belajar PAI kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prestasi hasil belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu permainan pada mata pelajaran PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu permainan dalam meningkatkan prestasi belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap akan mampu menghasilkan temuan yang bermanfaat terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan pendidikan. Baik bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis
 - a. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bacaan dan menjadi salah satu karya tulis ilmiah yang dapat menambah khazanah keilmuan dalam pendidikan.
 - b. Sebagai wawasan pengetahuan dan bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
2. Secara praktis
 - a. Sebagai bahan acuan guru dalam memberikan pengajaran yang bervariasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
 - b. Berguna bagi guru untuk bisa memahami dan mempraktikkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu permainan, sehingga masalah-masalah dalam pendidikan bisa terselesaikan.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab, dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I, **Pendahuluan** yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, **Landasan Teori**, bab ini terdiri dari tiga sub bab: Pertama, deskripsi teori; Kedua, kajian pustaka; Ketiga, kerangka berpikir.

Bab III, **Metodologi Penelitian**, bab ini terdiri dari enam sub bab: Pertama, jenis dan pendekatan; Kedua, tempat dan waktu penelitian; Ketiga, variabel penelitian; Keempat, populasi, sampel, dan Teknik pengambilan sampel; Kelima, Teknik pengambilan data dan instrumen; Keenam, teknik analisis data.

Bab IV, **Hasil Penelitian**, bab ini terdiri dari tiga sub bab: Pertama, deskripsi data; Kedua, analisis data; Ketiga, pembahasan.

Bab V, **Kesimpulan dan Saran**, berisi beberapa simpulan dan beberapa saran

Selain itu ada **Daftar Pustaka** dan **Lampiran-Lampiran**.





BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu permainan dalam meningkatkan prestasi belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019 sudah sesuai dengan sintak TGT, hal ini ditunjukkan dengan guru yang melaksanakan pembelajaran dengan sistematis dan sesuai dengan pedoman yang ada. Selain itu, siswa juga mengikuti pembelajaran dengan baik dan tenang.
2. Prestasi belajar siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat, hal ini bisa dilihat dari rata-rata nilai siswa dari 69,8 menjadi 76,5.
3. Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu permainan dalam meningkatkan prestasi belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019 sangat efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan $t = 3,97 > t_{\text{tabel}} = 2,009$ dengan $\alpha: 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi, kesimpulannya adalah ada efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu permainan dalam meningkatkan prestasi belajar PAI Kelas IV SD N Lebo 02 Warungasem Batang tahun pelajaran 2018/2019.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya selalu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, agar siswa tidak jenuh dalam belajar yaitu dengan berbagai model pembelajaran *cooperatif learning*.
2. Guru hendaknya selalu belajar lebih mendalam tentang berbagai macam model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga prestasi belajar dapat meningkat dan dapat mengasah ketrampilan berpikir secara mandiri pada siswa.
3. Guru dan siswa hendaknya selalu bekerjasama agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan lancar, khususnya pada model pembelajaran *cooperative learning* seperti pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).



Daftar Pustaka

- Agus, Arwan Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Darunnajah, 2019. *Hadits tentang Keutamaan Orang Mempelajari Al-Qur'an*, <https://darunnajah.com>, hadits- keutamaan mempelajari al-qur'an
- Dimiyati, Jhoni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Drajat, Zakiyah, dkk. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- E. Slavin, Robert. 2010. *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*, penerjemah Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Fuad Yusuf, Choirul. 2007. *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Pena Citasatria.
- Hasan, M. Iqbal. 2003. *Pokok-pokok Materi Statistik I (Statistik Deskriptif)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Khairiah, Anisatul. 2011. *Evektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa pada Materi Ekonomi*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ma'mur Asmani, Jamal. 2011. *Tuntunan llengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Manizar HM, Ely. 2017. *Optimalisasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Jurnal PAI, tadrib, Vol.3, No.2. Palembang: UIN Raden Fatah.
- Muflikhah. 2015. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Al-Qur'an melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V MI Nurul Hidayah Majalangu Watukumpul Pemalang*. Skripsi. Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan.



- Mustakim, Zaenal. 2015. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan: STAIN Pekaongan Press.
- Mustaqimah. 2015. *Efektivitas Penggunaan Metode Membaca KWL (Know, Want, Learned) terhadap Hasil Belajar Materi Cita-Citaku Menjadi Anak yang Salih Siswa Kelas V SD Negeri 01 Silirejo Tirto Kabupaten Pekalongan*. Skripsi. Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan.
- M. Shadly, Hasan. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve.t.th.
- Nur Khasanah, Yeni. 2015. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SD N 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan*. Skripsi. Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan.
- Nopiyanita, Tri. 2013 “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia dan Kreativitas Siswa pada Materi Reaksi Redoks Kelas X Semester Genap SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*”. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 2, No. 4. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Rouf, Abdul. 2015. *Potret Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Jurnal PAI, Vol.3, No.1. Surabaya: SMP N 41 Surabaya.
- Pourwodarminto. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Depdikbud
- Sari Artha Galuh Atrissi, Oki. 2014. *Evektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Siagian Sugiarto, Dergubson. 2006. *Metode Statistika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2003. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susetyo, Budi. 2010. *Statistika untuk Analisis Data Penelitaian*. Bandung: PT Refika Aditama.



Yusuf, Musfirotun. 2012. *Manajemen Pendidikan Sebuah Pengantar*. Pekalongan: STAIN Pekaongan Press.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Wahyudin

TempatLahir : Batang

TanggalLahir : 19 April 1987

RiwayatPendidikan:

1. SD N Kasepuhan 04 Batang : Lulus tahun 2000
2. SMP N 3 Batang : Lulus tahun 2003
3. SMA N 1 Batang : Lulus tahun 2006

B. DATA ORANG TUA

1. Ayah Kandung

Namalengkap : Suhakah

Agama : Islam

Alamat : TerataiKasepuhanBatang

2. IbuKandung

Namalengkap : Sukaeri

Agama : Islam

Alamat : TerataiKasepuhanBatang

Demikiandaftarriwayathidupinisayabuatdengansebenar-benarnya.

Batang, 16 Ferbruari 2019

Yang Membuat

Penulis



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Kusuma bangsa No.9 Pekalongan. Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website :perpustakaan iain-pekalongan.ac.id |Email : perpustakaan@iain
pekalongan. ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **WAHYUDIN**
NIM : **2021 214 477**
Jurusan/Prodi : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

**“EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI KELAS IV SD N LEBU 02
WARUNGASEM BATANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019”**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksektif ini
Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan,
mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan
menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk
kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama
saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan
IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta
dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.



April 2019

WAHYUDIN
NIM. 2021 214 477

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.

