

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai.²³

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas bisa diartikan sebagai hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan.²⁴

Menurut E. Mulyasa, efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.²⁵ Sedangkan keefektifan dalam pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu segala

²³ Hari Sucahyowati, *Manajemen Sebuah Pengantar*, (Malang : Wilis, 2017), hlm. 11.

²⁴ Putri Dian Purnama, *Efektivitas Pelaksanaan Program Terpadu Peningkatan Peran Perempuan Menuju Keluarga Sehat Sejahtera (P3KSS) Kampung Onoharjo Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2015*, Skripsi, (Lampung : Universitas Lampung, 2016), hlm. 12.

²⁵ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.82.

daya upaya guru untuk membentuk para siswa agar bisa belajar dengan baik.²⁶

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan daya guna suatu tahapan proses belajar mengajar yang berhasil dicapai dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Efektivitas selalu berkaitan dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang dicapai.

Dalam menentukan hasil yang diharapkan pada proses pembelajaran ada 4 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran siswa yaitu :

a. Mutu Pengajaran

Yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan pembelajaran. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran.

b. Tingkat Pengajaran yang Tepat

Yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap mempelajari suatu pelajaran yang baru. Tingkat pengajaran yang tepat dapat dilihat dari kesiapan belajar siswa.

c. Insentif

Yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari

²⁶ Asrori Huda, *Efektifitas Pemanfaatan Media Presentasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di MAN 04 Model Pondok Pinang Jakarta Selatan)*, Skripsi, (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2010), hlm. 9.

bahan yang disajikan insentiv dilia dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada siswa.

d. Waktu

Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari materi yang diajarkan, pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.²⁷

2. Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti jalan atau cara. Dalam pemakaian kata umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode diartikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.²⁸

Pembelajaran dalam bahasa Yunani disebut dengan “*instructus*” yang artinya penyampaian pikiran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, dan lingkungan yang ada di sekitarnya, yang dalam proses tersebut terdapat upaya untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pembelajaran merupakan perpaduan antara mengajar

²⁷ Triwibowo, *Deskripsi Efektivitas Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika di SMP Muhammadiyah 5 Purbalingga dan SMP Negeri 2 Rembang*, Skripsi, (Purwokerto : Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2015), hlm 5.

²⁸ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2011), Cet.5, hlm. 55.

dalam konteks guru dan belajar dalam konteks peserta didik. Mengajar sendiri berarti memberi pelajaran.²⁹

Pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya menjadi suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu siswa itu sendiri.³⁰

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa metode pembelajaran merupakan suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik.³¹

Metode pembelajaran juga diartikan sebagai suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya pun bervariasi sesuai dengan tujuan yang dicapai.

²⁹ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2017), hlm. 88.

³⁰ Ngaliman, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Parama Ilmu, 2017), hlm.44.

³¹ Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta : Gava Media, 2015), hlm. 166-167.

Kedudukan metode sebagai alat motivasi sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan.³²

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang di pergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memahami siswanya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

a. *Pengertian Metode Teams Games Tournament (TGT)*

Metode pembelajaran *teams games tournament (TGT)* atau pertandingan permainan tim merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan secara ahli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada metode ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dari ilmu-ilmu eksak, ilmu social, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.³³

Metode TGT termasuk dalam pembelajaran kooperatif yakni pembelajaran yang dilakukan secara kelompok, salah satu esensi dari pembelajaran kooperatif yaitu saling membantu diantara para siswa dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan

³² Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), hlm, 80.

³³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta : Kencana, 2010), hlm. 83.

penguasaan materi pembelajaran. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT di dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 2 yang menganjurkan untuk bekerjasama dalam hal kebaikan :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya : “Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran (QS. Al-Maidah : 2).³⁴

TGT sangat cocok untuk tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka misalnya esai atau kinerja.³⁵

Metode *Teams Games Tournament (TGT)* 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 mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar soal kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan

³⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang :Toha Putra), Cet. Edisi Baru Revisi Terjemahan 1989, hlm. 157.

³⁵ Trianto, *Op.Cit.*,

anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya 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. Untuk memastikan seluruh anggota kelompok sudah memahami materi, siswa diberikan permainan (*game*) turnamen akademik³⁶

TGT merupakan pembelajaran berbasis permainan yang menempatkan para siswa dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).³⁷

b. Tujuan Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada dasarnya memiliki sejumlah tujuan sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kerja sama yang baik diantara peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang ada dengan

³⁶. Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 210.

³⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 224.

memberikan kebebasan kepada peserta didik tersebut mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

- 2) Membantu para peserta didik untuk meningkatkan sikap positif dalam pembelajaran.
- 3) Membuat peserta didik untuk dapat menerima setiap pendapat lain dari peserta didik lain sehingga mengurangi rasa rendah diri pada peserta didik yang kurang pengetahuannya.
- 4) Menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan dan memperoleh prestasi yang lebih karena mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik.³⁸

c. Komponen-Komponen Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima komponen utama, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut : Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang disesuaikan menurut tingkat prestasi, adanya games tournament, dan adanya Penghargaan

³⁸ Donni Juni Priansa, *Op.Cit.*, hlm. 309-310.

kelompok bagi siswa yang memperoleh skor terbanyak pada saat turnamen.³⁹

Adapun deskripsi pada masing-masing komponen *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran TGT tidak jauh beda dengan pengajaran biasa oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas.

2) Kelompok (*Teams*)

Pembentukan kelompok masing-masing tim terdiri dari 4 atau 5 orang siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik. Anggota tim di kelompokkan secara campuran menurut tingkat prestasi yang dimiliki.

3) Permainan (*Game*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.⁴⁰

4) Pertandingan (*Turnamen*)

Turnamen merupakan sebuah struktur dimana game berlangsung. Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi

³⁹ *Ibid.*, hlm. 225.

⁴⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2015), Cet. 15, hlm. 166.

dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5) Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

Penghargaan kelompok yaitu tim yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan hadiah yang sudah dipersiapkan guru. Selain itu skor tim siswa terbanyak dapat juga digunakan untuk menentukan peringkat dari masing-masing idividu siswanya.⁴¹

d. Langkah-langkah Metode Pembelajaran TGT

Secara runtut penerapan metode TGT terdiri dari beberapa tahapan atau langkah-langkah dalam penerapannya yaitu sebagai berikut.

1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut degan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan materi dengan media *flashcard*. Dalam penelitian ini penyajian kelas menggunakan media *flashcard* sebagai sarana penyampaian materinya, hal ini memudahkan siswa untuk memahami dan mengigat materi yang sudah dijelaskan. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan apa yang

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 167.

disampaikan guru, agar mereka bisa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan menjawab pertanyaan kuis pada saat turnamen nanti.⁴²

2) Belajar dalam kelompok (*Team*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil biasanya terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas kelompok bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*game*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba

⁴² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 205.

oleh peserta didik yang mewakili tim kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk lomba tournament.⁴³

4) Pertandingan atau lomba (*tournament*)

Turnamen atau atau lomba adalah struktur belajar dimana game atau permainan ini terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Pada turnamen guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen. Peserta didik tertinggi prestasinya akan dikelompokkan pada meja I, peserta didik yang sedang prestasinya akan dikelompokkan pada meja II, dan peserta didik yang rendah prestasinya akan dikelompokkan pada meja III.

Penerapan metode TGT dalam pelaksanaannya setiap anggota kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok

⁴³ *Ibid.*, hlm. 206.

mereka masing-masing.⁴⁴ Adapun skema dari penempatan meja turnamen pada penelitian ini dapat dilihat dalam lampiran 24.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

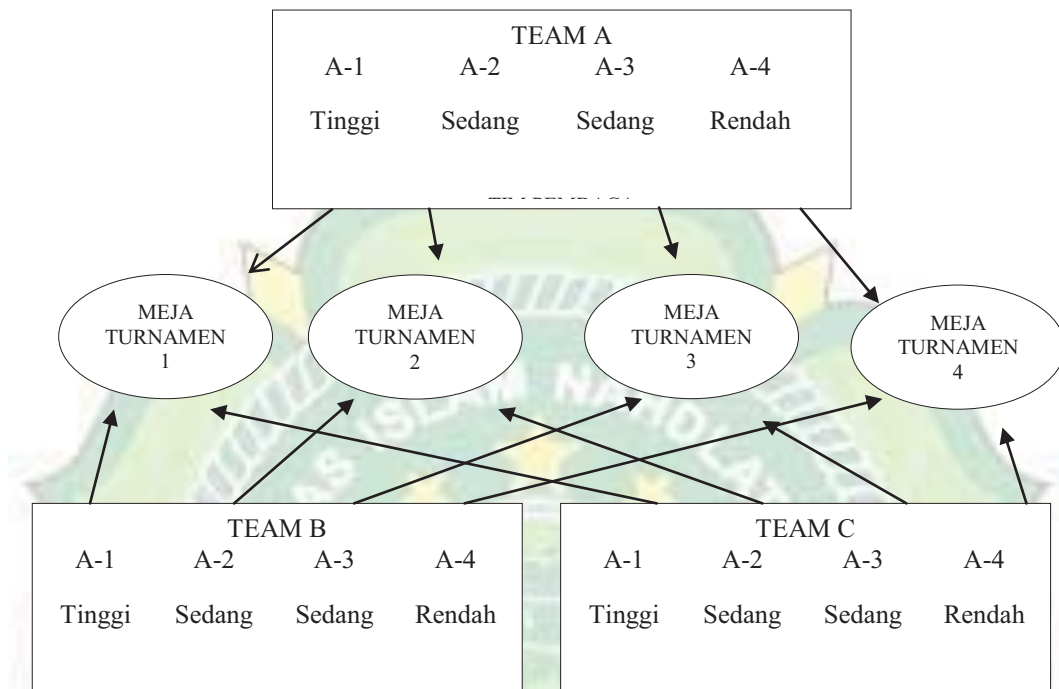
Setelah turnamen atau lomba berakhir guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dengan skor tertinggi, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “great team” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.⁴⁵

Aturan (scenario) permainan TGT dalam satu permainan terdiri dari : kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas : 1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan 2) baca pertanyaan keras-keras dan 3) beri jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Adapun kelompok penantang ke II bertugas : 1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan 2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini

⁴⁴ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 197.

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 207.

dilakukan secara bergiliran (games ruler).⁴⁶ Secara lengkap mekanisme gambaran dari meja turnamen dapat dilihat pada gambar berikut.⁴⁷



Gambar 2.1 Penempatan Meja Turnamen
Sumber : Yatim Riyanto (2010, hlm. 270)

e. Kelebihan Metode Teams Games Tournament (TGT)

Metode Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu dari beberapa metode di dalam mengajar tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihan metode Teams Games Tournament (TGT) antara lain :

- 1) Memperluas wawasan peserta didik.
- 2) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain.

⁴⁶ Trianto Ibnu Badar Al- Tabary, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2015), hlm. 132-133.

⁴⁷ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2010), hlm, 270.

- 3) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar.
- 4) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar.
- 5) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri.
- 6) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti kerja sama, toleransi, serta bias menerima pendapat orang lain.
- 7) Hadiah penghargaan yang diberikan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi.
- 8) Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.⁴⁸

Berdasarkan pemaparan kelebihan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode TGT ini yaitu dapat menambah wawasan pengetahuan siswa dalam memahami materi dan menumbuhkan sikap kerjasama tim yang baik serta menambah motivasi peserta dalam belajar agar hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

⁴⁸ Donni Juni Priansa, *Op.Cit.*, hlm. 316.

f. Kelemahan Metode Teams Games Tournament (TGT)

Disamping kelebihan-kelebihan diatas metode *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai beberapa kekurangan yang meliputi :

- 1) Membutuhkan Waktu yang relative lebih lama
- 2) Pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk diterapkan pada metode TGT.
- 3) Membutuhkan persiapan yang matang dalam penerapan metode TGT ini, misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen dan pendidik harus tau urutan akademis peserta didiknya dari yang terendah sampai yang tertinggi.⁴⁹

Dari beberapa kekurangan atau kelemahan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari metode TGT ini adalah membutuhkan waktu yang lama dan persiapan yang matang baik itu sarana maupun prasarananya sebelum menerapkan metode ini.

4. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.⁵⁰ Menurut Martin dan Briggs (1986), media pembelajaran adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media bisa

⁴⁹ Aris Shoimin, *Op.Cit.*, hlm. 208.

⁵⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 204.

berupa perangkat keras seperti computer, televise, radio dan proyektor sedangkan perangkat lunak yang digunakan bisa berupa buku, cerita yang terkandung dalam film, materi yang berbentuk bagan, grafik, diagram dan sejenis bahan-bahan cetakan lainnya.⁵¹

Media dalam pembelajaran bias diartikan sebagai segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada peserta didik baik melalui media grafis maupun media visual.⁵² Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Isra' ayat 36 yang menjelaskan tentang cara menuntut ilmu dengan memaksimalkan indera penglihatan dan pendengarannya, sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ
أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

Artinya : “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya, sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati semuanya itu akan diminta pertanggung jawabannya” (QS. Al-Isra' ayat 36).⁵³

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa pesan dari pengirim ke penerima

⁵¹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hlm. 9.

⁵² Hamzah B. Uno, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 122.

⁵³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang : Toha Putra), Cet. Edisi Baru Revisi Terjemahan 1989, hlm. 429.

yang membantu proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran bisa diklasifikasikan kedalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (pengajar, instruktur, tutor, bermain peran, kegiatan kelompok *field trip*); (2) media berbasis cetak (buku, buku latihan, dan modul); (3) media berbasis visual (buku, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*); (4) media berbasis audio visual (video, film, program *slide tape*, dan televisi); (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).⁵⁴

5. *Flashcard*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard adalah media visual sederhana dalam bentuk kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang disediakan dalam berbagai ukuran. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.⁵⁵ Sedangkan menurut Dina Indriana *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan postcard atau sekitar 25 x 30 cm.⁵⁶

⁵⁴ *Ibid.*, hlm. 10.

⁵⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Rajawali Press, 2011), hlm. 119-120.

⁵⁶ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta : Diva Press, 2011), hlm. 68.

Media *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan maupun penyampaian materi pelajaran. Media *flashcard* dapat menampilkan gagasan yang menarik dan lebih mudah diamati serta dapat menampilkan detail proses sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit.⁵⁷

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan, *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang disediakan dalam berbagai ukuran yang bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Dalam penelitian ini *flashcard* disajikan dengan ukuran setengah kertas karton (30 x 45 cm) agar bisa dilihat dengan jelas oleh siswa dalam satu kelas.

b. Fungsi Media Flshcard

Flashcard termasuk dalam media pembelajaran grafis atau visual yang memiliki empat fungsi diantaranya sebagai berikut :

- 1) Fungsi atensi, yaitu fungsi yang dimiliki media visual dalam menarik perhatian siswa dan mengarahkan konsentrasi siswa pada materi pelajaran yang disajikan sehingga tidak membosankan.
- 2) Fungsi afektif, yaitu mampu meningkatkan kosentrasi siswa pada saat mengikuti pelajaran.

⁵⁷ Istianah, sudarmin, dkk, *Pengembangan Media Flashcard Berpendekatan Pramek Tema Energi Pada Makhluk Hidup untuk Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan IPA UNNES, Volume. 04 No. 1 2015, hlm. 748.

- 3) Fungsi kognitif, yaitu penggunaan media pembelajaran flashcard memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu kemampuan media flashcard untuk mengkondisikan siswa yang sulit menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.⁵⁸

c. Karakteristik Media *Flashcard*

Permainan dengan menggunakan media *flashcard* merupakan alat belajar yang efektif. Dengan berbagai macam pola permainan, permainan *flashcard* dapat digunakan dalam berbagai topic bidang studi atau tematik studi. Aktivitas permainan *flashcard* siswa pada proses kegiatan pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan media *flashcard* baik digunakan pada pelajaran yang sulit, seperti matematika, bahasa inggris, atau pada pelajaran hafalan seperti sejarah dan geografi.⁵⁹

d. Prosedur Penerapan *Flashcard*

Penggunaan media mengajar *flashcard* bergambar hanya berisi satu gambar pada setiap satu *flashcard*. *Flashcard* sebaiknya

⁵⁸ Aulia Ratna Sari, *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta*, Skripsi, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm. 25.

⁵⁹ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2015), hlm. 211.

disusun dan dikelompokkan berdasarkan subyek yang sama. Gambar pada *flashcard* berukuran cukup besar dan jelas. Berikut contoh prosedur penerapan media *flashcard*.

- 1) Guru membuat kartu *flashcard* dari bahan bekas.
- 2) *Flashcard* dibuat dari bahan kardus agar lebih kuat, namun dapat juga dibuat dari bahan karton agar tampilan *flashcard* bagus.
- 3) Gambar *flashcard* harus dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang dipilih, gambar *flashcard* dibuat semenarik mungkin agar siswa merasa tertarik memperhatikan media *flashcard* yang dibuat.
- 4) Sebaiknya gambar dan pertanyaan *flashcard* di ketik kemudian di tempel pada *flashcard*. Dan agar tampilan *flash card* awet dan tahan lama penggunaannya sebaiknya *flashcard* dilakban.
- 5) Media *flashcard* bisa digunakan sebagai pengganti modul atau LKS sebagai bahan penyampaian materi. *Flashcard* juga bisa dibuat sebagai Teknis permainan, siswa diminta mencari pasangan kartu sesuai gambar dan pertanyaan *flashcard*.⁶⁰

e. Kelebihan dan kelemahan Media *flashcard*

Media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran, terdapat beberapa kelebihan dari media *flashcard* yaitu antara lain :

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 212.

- 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard dan dapat digunakan dimana saja baik didalam kelas maupun diluar kelas.
- 2) Praktis yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya media flashcard tidak membutuhkan keahlian khusus, media ini juga tidak memerlukan listrik.
- 3) Mudah diingat karena kartu ini berisi kombinasi antara gambar dan teks yang menarik perhatian sehingga merangsang otak untuk memudahkan siswa dalam mengenali dan mengingat akan suatu konsep pembelajaran yang ada dalam flashcard tersebut.
- 4) Media ini sangat menyenangkan, media flashcard dalam penggunaannya tidak membosankan dapat dikombinasikan dengan metode lain atau dalam bentuk permainan.⁶¹

Selain itu media *flashcard* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya yaitu ukuran *flashcard* terkadang terlalu kecil untuk ditunjukkan pada kelas yang besar dan peserta didik terkadang tidak selalu mengetahui arti dari gambar flashcard yang disajikan.

6. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dimaknai sebagai perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke

⁶¹ Dina Indriana, *Op. Cit.*, hlm. 17.

masa dalam usaha bersyariah (beribadah dan bermuamalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupannya yang dilandasi oleh akidah. Lebih dari itu, sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw, sampai dengan masa Khulafaur Rasyidin.⁶²

b. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

- 1) Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- 2) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa Fathu Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- 4) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurasyidin.

⁶² Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific untuk Pendidikan Agama di Sekolah / Madrasah*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 380.

5) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.⁶³

c. Tujuan dan Manfaat Sejarah Kebudayaan Islam

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa. Dilihat dari manfaat sejarah itu sendiri maka materi SKI memiliki sejumlah manfaat sebagai berikut : *pertama*, dapat menumbuhkan kesadaran komunitas, *kedua*, dapat membangkitkan inspirasi, *ketiga*, membiasakan berpikir kontekstual, *keempat*, mendorong berpikir kritis, dan *kelima*, meningkatkan penghargaan atas jasa masyarakat sebelumnya.⁶⁴

Sementara itu, secara eksplisit disebutkan bahwa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut.

1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma

⁶³ *Ibid.*, hlm. 381.

⁶⁴ *Ibid.*, hlm. 387.

Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁶⁵

d. Materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW

Setelah menjadi rasul, Nabi Muhammad SAW semakin giat berdakwah, namun semakin banyak pula tantangan dan ancaman yang dialami Nabi. Kala itu Nabi Muhammad SAW mendapat ujian yang sangat berat, yakni dua orang terdekat beliau yang selalu membela beliau telah wafat, yaitu paman Abu Thalib bin Abdul Munthalib dan istri beliau Khadijah ra. Dalam keadaan

⁶⁵ Peraturan Menteri Agama RI Nomor 000912 Tahun 2013, *Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, (Jakarta : Kementerian Agama, 2013), hlm. 39.

seperti itu Allah mengutus Malaikat Jibril untuk menjemput Nabi Muhammad SAW agar melakukan perjalanan jauh yaitu isra' mi'raj pada malam tanggal 27 Rajab tahun 621 M, pada saat itu Nabi sedang duduk merenung diserambi masjid.⁶⁶

Isra' mi'raj adalah kekuasaan Allah SWT memperjalankan hambanya (Nabi Muhammad SAW) dari masjidil haram di kota Makkah sampai ke masjidil aqsa di kota Yerussalem kemudian dilanjut sampai kelangit ketujuh (sidratul muntaha) dengan mengendarai buraq dan ditemani oleh malaikat jibril. Kemudian pada saat itu turunlah firman Allah SWT pada surat Al-Isra' ayat 1 sebagai berikut.

سُبْحَانَ الَّذِي أَسْرَى بِعَبْدِهِ لَيْلًا مِّنَ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ
إِلَى الْمَسْجِدِ الْأَقْصَا الَّذِي بَارَكْنَا حَوْلَهُ لِنُرِيَهُ مِنْ آيَاتِنَا إِنَّهُ
هُوَ السَّمِيعُ الْبَصِيرُ

Artinya :

“Mahasuci Allah, yang telah memperjalankan hamba-Nya (Muhammad) pada malam hari dari masjidil haram ke masjidil aqsa yang telah kami berkahi sekelilingnya agar kami perlihatkan kepada-Nya sebagian tanda-tanda (kebesaran) kami.

⁶⁶ Kementerian Agama, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta : Kementerian Agama RI, 2014), hlm. 63.

*Sesungguhnya Dia Maha Mendengar, Maha Melihat” (QS. Al-Isra’: 1).*⁶⁷

Dalam perjalanan melaksanakan isra’ mi’raj Nabi Mendapatkan perintah langsung dari Allah SWT untuk melaksanakan sholat.pada awalnya perintah sholat dalam sehari semalam dikerjakan sebanyak 50 kali, kemudian Nabi meminta dan memohon keringanan kepada Allah, akhirnya perintah sholat menjadi 5 kali dalam sehari semalam. Ilmu berharga yang diterima Nabi Muhammad SAW dalam peristiwa isra’ mi’raj Adalah tentang islam, hijrah, jihad, sedekah, puasa ramdhan, amar ma;ruf nahi mungkar, dan ibadah sholat.⁶⁸

Adapun hikmah yang dapat dijadikan pelajaran dari peristiwa Isra’ mi’raj Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan sehari-hari adalah sebagai berikut.⁶⁹

- a. Allah SWT Maha berkehendak atas segala sesuatu.
- b. Kita wajib taat kepada Allah dan Rasul-Nya dan dibuktikan degan ibadah, serta ibadah yang utama dalam islam adalah menegakkan sholat.
- c. Kita harus mencintai dan bangga kepada Nabi Muhammad SAW, karena bukan hanya Nabinya umat islam tetapi beliau juga pemimpin umat seluruh dunia.

⁶⁷ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Semarang :Toha Putra), Cet. Edisi Baru Revisi Terjemahan 1989, hlm. 424.

⁶⁸ Indah Sri Wahyuni, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 38hlm. 70.

⁶⁹ .Kementerian Agama, *Op.Cit.*, hlm.71-72.

- d. Isra'nya Nabi yang dimulai dari kota Makkah menuju Yerusalem membuktikan bahwa Nabi dicintai oleh bangsa yang bukan orang Arab saja, tetapi juga sampai di luar Arab.
- e. Yerusalem pada waktu itu merupakan kekuasaan Yahudi dan jajahan Romawi Nasrani, tetapi tetap menerima dan menghormati Nabi Muhammad SAW.
- f. Besarnya islam bukan karena kekuasaan, akan tetapi karena dakwah yang disampaikan secara tegas, tetapi penuh dengan kelembutan, kasih sayang dan suri tauladan.

e. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran SKI kelas IV yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian pembelajaran adalah sebagai berikut :⁷⁰

Tabel 2.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama Islam.	1.1 Terbiasa menumbuhkan kesadaran akan pentingnya perintah sholat lima waktu. 1.2 Melaksanakan sholat lima waktu secara tertib sebagai bentuk pengalaman peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.

⁷⁰ Kementerian Agama, *Buku Guru Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta : Kementerian Agama RI, 2014), hlm. 62.

<p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p>	<p>2.1 Menunjukkan hikmah dari peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.</p>
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang diri-nya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>3.1 Mengenal latar belakang Nabi Muhammad SAW di Isra' Mi'rajan Allah SWT. 3.2 Memahami pengertian Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.1 Menceritakan kembali peristiwa penting di dalam Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.</p>

7. Efektivitas Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran yang efektif tidaklah mudah, guru harus memiliki sejumlah strategi yang digunakan

untuk mencapai tujuan belajar dan pembelajaran seperti yang telah ditentukan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika peserta didik dilibatkan secara aktif dalam memperoleh berbagai pengalaman baru dan menunjukkan perubahan perilaku menuju titik kompetensi yang diharapkan. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif guru harus memperhatikan beberapa hal yang mendasar yaitu pengolahan tempat belajar, pengolahan peserta didik, pengolahan kegiatan pembelajaran, pengolahan materi pembelajaran, pengolahan model pembelajaran dan pengolahan media pembelajaran.⁷¹

Dalam menunjang adanya keefektifan suatu pembelajaran maka diperlukan adanya inovasi baru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran inovatif biasanya bersifat pembelajaran diskusi (kooperatif) yang melibatkan siswa secara aktif untuk menemukan alternatif pemecahan suatu permasalahan.⁷²

Model pembelajaran yang dilakukan secara berdiskusi kelompok akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yang memudahkan siswa memperoleh kesempatan untuk berpikir, siswa mendapat pelatihan untuk mengeluarkan pendapat secara bebas, belajar bersikap toleran terhadap teman-teman dan saling bekerja sama, menumbuhkan sikap demokratis dan dapat menghargai orang lain. Dengan adanya diskusi akan memunculkan ide-ide kreatif siswa

⁷¹ Donni Juni Priansa, *Op.Cit.*, hlm. 96-97.

⁷² Aris Shoimin, *Op.Cit.*, hlm. 18.

sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan membiasakan diri untuk aktif dalam pembelajaran. Salah satu tipe dari model pembelajaran diskusi atau *cooperative* yang efektif yaitu metode *Teams Games Tournament* (TGT).⁷³

Teams Games Tournament (TGT) melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Hal yang menarik dan membedakan TGT dengan tipe pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerjasama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.⁷⁴ Guru diberi kesempatan untuk menggunakan turnamen dalam suasana yang positif atau konstruktif.⁷⁵

Pembelajaran dengan metode TGT mendorong siswanya untuk bermain sambil berpikir bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain. Dalam TGT ada permainan yang terdiri dari sejumlah pertanyaan yang dirancang guru dalam kartu bernomor untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran. Tournament merupakan struktur terkait pelaksanaan permainan,

⁷³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2017), hlm. 208.

⁷⁴ Wisnu D. Yudianto, dkk, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*, Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Pendidikan Indonesia, Volume.1 No.2, Desember 2014. hlm. 324.

⁷⁵ Ayu Amalia, dkk, *Pengaruh Model TGT Media Kartu Bergambar Terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Materi*, Artikel, (Bandar Lampung : Universitas Lampung, 2015), hlm. 2.

biasanya turnamen dilaksanakan setelah pembelajaran pada sub bab berakhir. Pada saat proses diskusi anggota dalam satu kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari atau mengerjakan lembar kegiatan diskusi siswa, serta siswa dalam satu kelompok akan saling menjelaskan berbagai masalah yang didiskusikan, tetapi ketika peserta didik sedang bermain turnamen teman dalam satu kelompoknya tidak boleh membantu.⁷⁶

Penerapan metode TGT ini dalam penelitian ini proses penyajian materinya dilakukan melalui media *flashcard* yaitu media visual dalam bentuk gambar yang ukurannya tergantung pada besar kecilnya kelas yang dihadapi biasanya *flashcard* berukuran 8 cm x 12 cm namun dalam penelitian ini *flashcard* berukuran 30 cm x 45 cm dibuat sebagai bahan ajar penyajian materi pembelajaran.⁷⁷ *Flashcard* dibuat sebagai bahan ajar pengganti buku modul atau LKS yang disesuaikan dengan materi sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang dibahas yaitu mengenai isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW. *Flashcard* dibuat semenarik mungkin agar proses pembelajaran dengan metode TGT dan media *flashcard* berjalan dengan efektif.

Pada pembelajaran dengan menggunakan metode TGT melalui media *flashcard* pada mata pelajaran SKI terdapat lima tahapan yang dilakukan yaitu penyajian kelas dimana pengajaran difokuskan pada materi yang sedang dibahas ketika penyajian kelas siswa sudah berada

⁷⁶ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm. 197-198.

⁷⁷ Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 120.

dalam kelompoknya, pembentukan kelompok (*Teams*) dimana siswa dapat bekerjasama bersama dengan kelompoknya dan saling membantu dalam menyelesaikan game atau tugas kelompok, permainan (*Game*) dimana permainan itu terdiri dari pertanyaan bernomor yang disusun dalam amplop setiap siswa mengambil kartu bernomor dan menjawab pertanyaan di dalam kartu tersebut, turnamen akademik dimana siswa bermain pertandingan untuk menentukan skor yang nantinya akan didapat game bisa berupa kuis yang dilempar turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan setelah guru memberikan penyajian kelas, dan penghargaan kelompok dimana kelompok siswa yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan hadiah atau penghargaan.⁷⁸

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ditingkat MI yang merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap masih sulit karena berisikan sejarah dan kisah-kisah masa lampau terlebih bagi siswa kelas IV yang masih rendah dalam hasil belajarnya dan kurang memiliki minat untuk mempelajarinya sehingga aktivitas pembelajaran tidak efektif maka diperlukan suatu alternatif metode yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu cara yang cukup efektif dalam penyajian materi SKI yaitu melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan *media flashcard*.

⁷⁸ Tukiran Taniredja, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hlm. 67.

Metode TGT yang dipadukan dengan media *flashcard* berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian positif antar peserta didik, harga diri dan sikap penerimaan pada peserta didik-peserta didik lain yang berbeda. Guru sebagai fasilitator dapat membentuk dan mengembangkan pengetahuan itu sendiri melalui pembelajaran yang dilakukan, dengan menggunakan media *flashcard* diharapkan dalam proses pembelajaran menjadi tidak monoton, selain itu penggunaan media ini dalam metode TGT memberikan dampak yang positif dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.⁷⁹

Hal senada juga dikemukakan oleh Angreany dan Saud bahwa penggunaan media Flashcard dalam pembelajaran merupakan suatu proses atau cara menggunakan kartu belajar yang efektif untuk membantu meningkatkan siswa dalam memahami arti atau makna yang terkandung dalam gambar dan kosakata yang disajikan akan membantu peserta didik dalam mengingat materi pelajaran.⁸⁰

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Erwinta Noviana metode pembelajaran TGT memungkinkan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu bekerjasama dalam kelompok, metode TGT telah terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dan

⁷⁹ Susanto, *Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menggolongkan Hewan (Studi Eksperimen di Kelas IV SDN No. 19 Nanga Kerapuk Kecamatan Kayan Hulu Tahun Pelajaran 2014/2015)*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Universitas Persada Khatulistiwa, 2015, hlm. 4.

⁸⁰ Femmy Angreany dan Syukur Saud, *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Ketrampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar*, Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, Volume 1 No. 2 Agustus 2017, hlm. 145.

prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan.⁸¹ Dengan ini peneliti menggunakan metode TGT yang dipadukan dengan media *flashcard* tersebut pada proses pembelajaran SKI materi isra' mi'raj, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas pembelajaran pada siswa sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Untuk menghindari unsur plagiarisem, maka peneliti mempunyai acuan sebagai bahan pembandingan dalam penulisan proposal penelitian ini, yaitu :

1. Buku yang berjudul *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran* oleh Donni Juni Priansa membahas mengenai strategi belajar dan pembelajaran model-model pembelajaran yang inovatif diantaranya model pembelajaran berbasis proyek, pemecahan masalah, sosiodrama, penemuan, kontekstual, kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe TGT, STAD, NHT, JIGSAW dan TAI yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ditujukan bagi peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.⁸²
2. Buku yang berjudul *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* karya Robert. E. Slavin menjelaskan mengenai berbagai macam

⁸¹ Erwinta Noviana, *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UIN Yogyakarta, Volume.3 No.1 April 2016, hlm. 17.

⁸² Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2017).

model-model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari STAD, TGT, TAI, CIRC, Jigsaw, Group Investigation, Co-op Co-op dan complex Instruktion. Selain itu termuat didalamnya penjelasan tentang hubungan pembelajaran kooperatif berdasarkan teori dan praktik pembelajaran dengan pencapaian prestasi belajar siswa, hubungan antar kelompok, penerimaan siswa yang lemah dalam akademik dan penyelesaian masalah dalam pembelajaran kooperatif.⁸³

3. Sikripsi Budi Santoso dari Universitas Islam Nahdlatul Ulama' (UNISNU) yang berjudul "*Implementasi Metode Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Mts Badrul Ulum Sidi Gede Welahan Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013*". Penelitian ini merupakan jenis peneitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan *field and research*. Dalam penelitian ini diperoleh hasil yang mengarah pada peningkatan keaktifan belajar siswa materi fiqih dengan mengimplementasikan metode TGT pada proses pembelajarannya. Skripsi ini berbeda dengan penelitian peneliti yang menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode TGT berbantuan media *flashcard* dan mengacu di materi SKI sebagai titik beda dari penelitian ini.⁸⁴

⁸³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2015).

⁸⁴ Budi Santoso, *Implementasi Metode Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Mts Badrul Ulum Sidi Gede Welahan Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013*, Skripsi, (Jepara : Universitas Islam Nahdlatul Ulama', 2014), hlm. 37.

4. Skripsi Arip Abdul Rohman yang berjudul “*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Al-Fatah Maos Kabupaten Cilacap*”. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif, Penelitian ini mengacu pada model pembelajaran kooperatif secara keseluruhan dan penerapannya dilakukan secara bervariasi tergantung materi dan tujuan yang akan dicapai. Penelitian ini menerapkan semua model kooperatif yang terdiri dari jigsaw, STAD, dan TGT. Hasil penelitian yang di dapat yaitu penerapan pembelajaran kooperatif sudah dilaksanakan dengan baik, hal ini menunjukkan keberhasilan hasil belajar yang dicapai sudah optimal, dalam hal ini terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti langsung merujuk pada metode pembelajaran TGT dengan menggunakan media bantu *flashcard*.⁸⁵
5. Artikel Putri Wahyu Kinanti, Joko Waluyo, dan Slamet Hariyadi yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013)*” dalam jurnal ilmu pendidikan IPA Universitas Jember, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran biologi dengan metode TGT yang dipadu dengan unsur permainan TTS dapat berhasil karena sesuai dengan kebutuhan siswa agar aktif mengikuti pelajaran dan bersifat *student centered*,

⁸⁵ Arip Abdul Rohman, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Al-Fatah Maos Kabupaten Cilacap*, Skripsi, (Purwokerto : IAIN, 2016), hlm. 83.

pada penelitian ini dilakukan dengan desain PTK yang menunjukkan motivasi siswa meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua diperoleh rata-rata hasil siswa ranah afektif 23,7% sedangkan ranah kognitif sebesar 15,8%. Hal ini berbeda dengan penelitian ini yang dikombinasikan dengan media *flashcard* sebagai unsur media ajarnya.⁸⁶

6. Artikel Susanto yang berjudul “*Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menggolongkan Hewan (Studi Eksperimen di Kelas IV SD N No.19 Nanga Kerapuk Kecamatan Kayan Hulu Tahun Pelajaran 2014/2015)*” dalam jurnal ilmu pendidikan Universitas Persada Katulistiwa, hasil penelitiannya disimpulkan berhasil karena media *flashcard* yang digunakan dapat memotivasi siswa dalam memahami materi secara lebih konkrit. Berdasarkan penelitian yang menggunakan metode eksperimen ini, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa (pre-test) dan (post-test) kelas eksperimen nilai *sig (2-tailed)* $0.003 < \alpha (0,05)$, penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa nilai *sig (2-tailed)* $0,025 < \alpha (0,05)$ dan respon siswa sebesar 79,37 % terhadap media *flashcard*. Dalam jurnal ini memiliki

⁸⁶ Putri Wahyu Kinanti, dkk, “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013)*”, Jurnal Ilmu Pendidikan IPA Universitas Jember, Volume. 03 No. 1 Februari 2014, hlm. 34.

titik beda pada penggunaan metode utamanya yaitu TGT dengan fokus masalah pada materi SKI⁸⁷

7. Artikel Khoirun Naimah dan Maryamah yang berjudul “*Penerapan Metode Genius Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MIN I Teladan Palembang*” dalam jurnal ilmiah PGMI UIN Raden Fattah Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen terhadap penerapan metode *genius learning* yang menawarkan pembelajaran inovatif, menyenangkan dan bermakna pada materi SKI untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu $2,04 < 4,813 > 2,76$ dalam hal ini hasil belajar siswa meningkat dan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *genius learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MIN I Teladan Palembang. Dalam jurnal ini memiliki titik beda yang terletak pada penggunaan metode dan media pembelajarannya sebagai alternatif solusi proses pembelajaran SKI⁸⁸

Dari beberapa judul skripsi dan jurnal yang sudah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini lebih memfokuskan pada

⁸⁷ Susanto, *Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menggolongkan Hewan (Studi Eksperimen di Kelas IV SD N No.19 Nanga Kerapuk Kecamatan Kayan Hulu Tahun Pelajaran 2014/2015)*, Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Persada Khatulistiwa, 2015, hlm, 6-7.

⁸⁸ Khoirun Naimah dan Maryamah, *Penerapan Metode Genius Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MIN I Teladan Palembang*, jurnal ilmiah PGMI UIN Raden Fattah Palembang, Volume. 3 No. 1 2017, hlm. 63.

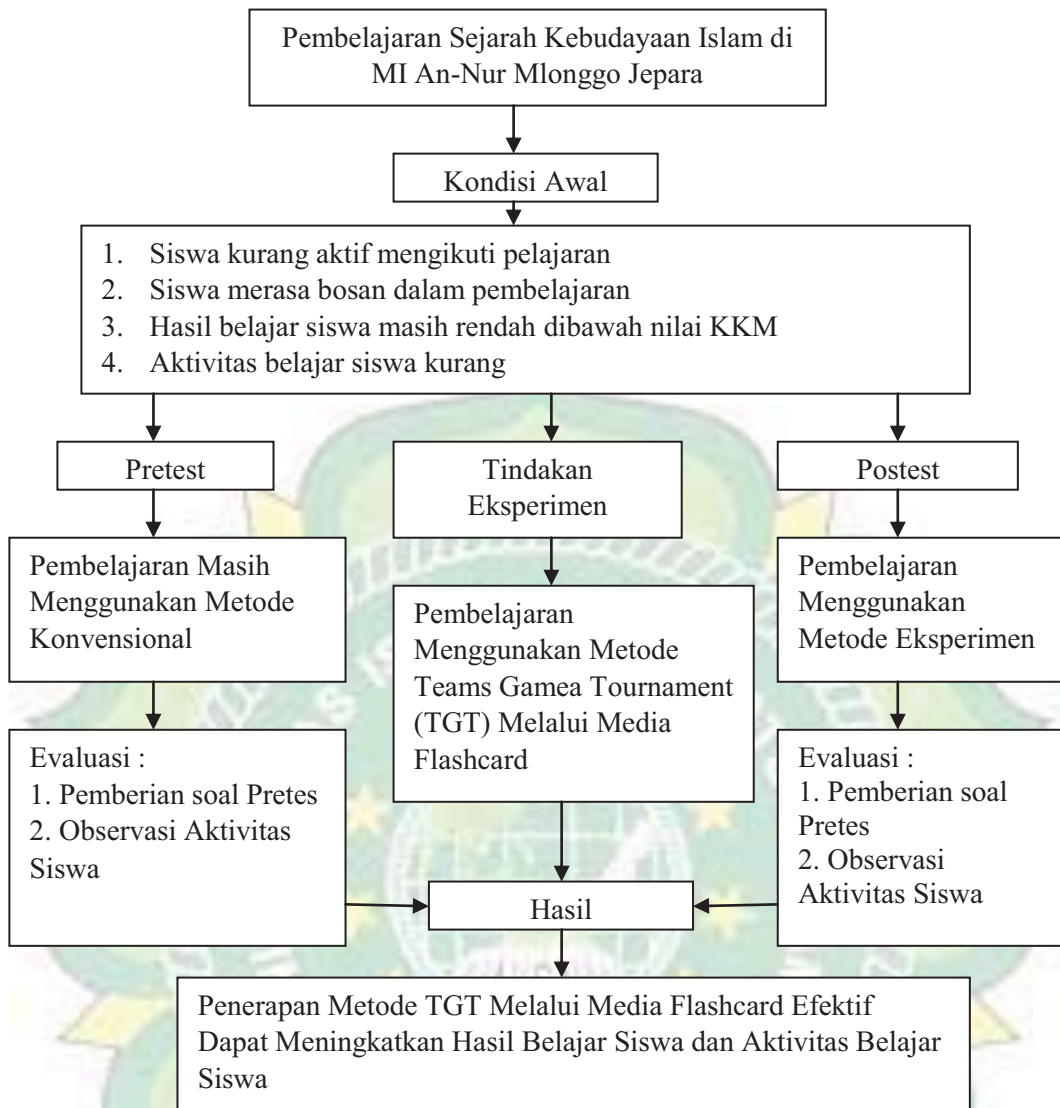
penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran SKI kelas IV MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Dalam hal ini variabel bebas yang digunakan sangat berkaitan dengan variabel terikat.⁸⁹

Kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu tentang penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *flashcard*., terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Peningkatan hasil belajar siswa dan hasil aktivitas siswa pada pelajaran SKI materi *isra' mi'raj* Nabi Muhammad SAW merupakan variabel terikatnya. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *flashcard* dipilih menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Adapun kerangka berpikir disajikan dalam gambar sebagai berikut.

⁸⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 91.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat hipotesis mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu

permasalahan penelitian. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai prediksi kemungkinan hasil dari suatu penelitian.⁹⁰

Berdasarkan kerangka pikir diatas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut : “Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* melalui media *flashcard* efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi isra’ mi’raj Nabi Muhammad SAW”

Ho : jika posttest \geq pretest maka hipotesis diterima (efektif)

Ha : jika posttest $<$ pretest maka hipotesis ditolak (tidak efektif)



⁹⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, cet. 3, 2014), hlm. 197.