

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DAN *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA
KELAS XII SMA NEGERI 2 PEMATANGSIANTAR

Oleh

SRI WAHYUNI
NIM. 92214033362

Program Studi Pendidikan Islam



PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
M E D A N
2017

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 92214033362
Pekerjaan : Mahasiswa Program Pascasarjana UIN- SU Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul: EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS XII SMA NEGERI 2 PEMATANGSIANTAR, benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, Agustus 2016
Yang Membuat Pernyataan

Sri Wahyuni
NIM. 92214033362

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul:

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DAN *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA
KELAS XII SMA NEGERI 2 PEMATANGSIANTAR**

Oleh:

SRI WAHYUNI
NIM. 92214033362

Program Studi Pendidikan Islam

Dapat Disetujui dan Disahkan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Medan, Agustus 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed
NIP. 19620411 198902 1 002

Dr. Wahyuddin Nur Nasution, M.Ag
NIP. 19700427 199503 01 002

PENGESAHAN

Tesis Berjudul “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS XII SMA NEGERI 2 PEMATANGSIANTAR” an. SRI WAHYUNI NIM. 92214033362. Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Pascasarjana UIN-SU Medan pada Tanggal 17 Oktober 2016.

Tesis ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam.

Medan, 17 Oktober 2016
Panitia Sidang Munaqasyah Tesis
Pascasarjana UIN-SU Medan

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Saiful Akhyar Lubis, M.A.
NIP. 19551105 198503 1 001

Dr. Siti Zubaidah, M.Ag.
NIP. 19530723 199203 2 001

Anggota

1. Prof. Dr. Saiful Akhyar Lubis, M.A.
NIP. 19551105 198503 1 001

2. Dr. Siti Zabaidah, M.A.
NIP. 19530723 199203 2 001

3. Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed.
M.Ag
NIP. 19620411 198902 1 002

4. Dr. Wahyuddin Nur Nasution,
NIP. 19700427 199503 01 002

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana UIN SU Medan

Prof. Dr. H. Ramli Abdul Wahid, M.A.

NIP. 19541212 198803 1 003

ABSTRAK



Efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* Dan *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Pematang Siantar

SRI WAHYUNI

NIM : 92214033362
Tempat/Tgl.Lahir : Marihat Bandar /23Desember 1984
Nama Ayah : Jose Rizal
Nama Ibu : Poniati
No. Alumni :
IPK :
Yudisium :
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed
2. Dr. Wahyuddin Nur Nasution, M.Ag

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa, mengetahui keefektifan pembelajaran *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa dan mengetahui perbandingan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan *mind mapping* di kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

Metode penelitian yang digunakan metode eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini juga melibatkan dua kelompok sampel masing-masing pembelajaran *Team Games Tournament* dan pembelajaran *Mind Mapping*. Populasi penelitian adalah siswa SMA Negeri 2 Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2016/2017 kelas XII sebanyak 7 kelas yang berjumlah 247 orang siswa. Setiap kelas memiliki karakteristik yang sama artinya setiap siswa menggunakan kurikulum yang sama. Penentuan sampel dengan teknik berdasarkan jumlah siswa yang sama di masing-masing kelas diperoleh kelas XII-₁ yang berjumlah 40 dibelajarkan dengan pembelajaran *Team Games Tournament*. Kelas XII-₃ berjumlah 40 dibelajarkan dengan pembelajaran *mind mapping*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penentuan

perbandingan perolehan nilai atau skor rata-rata pada masing-masing kelompok eksperimen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : Pertama, pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil pretes sebesar 35,75 mengalami peningkatan berdasarkan hasil postes menjadi sebesar 78,75. Kedua, pembelajaran *Mind Mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat perolehan nilai rata-rata prestes sebesar 36,00 mengalami peningkatan hasil postes menjadi sebesar 64,75. Ketiga, terdapat perbedaan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan *mind mapping*. Nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* sebesar 78,75 dan menggunakan *mind mapping* sebesar 64,75.

ABSTRACT



Effectiveness of Cooperative Learning *Team Games Tournament* And
Mind Mapping in Improving Learning Outcomes Educational Field
Studies Islamic Religion Clas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar

SRI WAHYUNI

NIM : 92214033362
Place, Date of Birth : Marihat Bandar, December 23th, 1984
Father's Name : Jose Rizal
Mother's Name : Poniati
No. Alumni :
IPK :
Yudisium :
Thesis title
Thesis Adviser : 1. Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed
2. Dr. Wahyuddin Nur Nasution, M.Ag

This study aims to determine the effectiveness of cooperative learning *Team Games Tournament* in improving learning outcomes field of study Islamic education students, assess the effectiveness of learning *Mind Mapping* in improving learning outcomes field of study Islamic education students and compare the results of studying the field of study of Islamic education students that learned using *Team Games Tournament* cooperative learning with *mind mapping* in class XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

The method used is an experimental method of research used to find a specific treatment effect against the other under controlled conditions. In this study also involved two groups of samples each *Team Games Tournament* teaching and learning of *Mind Mapping*. The study population is SMA Negeri 2 Pematangsiantar in the school year 2016/2017 class XII were 7 classes totaling 247 students. Each class has the same

characteristic means that every student uses the same curriculum. The sampling technique based on the same number of students in each class obtained by class XII-1 totaling 40 dibelajarkan with learning Team Games Tournament. Class XII-3 amounted to 40 with learning dibelajarkan mind mapping. Teknik analysis used in this study is a comparative determination technique of the acquisition value or the average score in each experimental group.

The results of this study show that: First, cooperative learning Team Games Tournament effective in improving learning outcomes of study field of Islamic education class XII students of SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Improved learning outcomes can be seen from the acquisition value of the average result of 35.75 pretest increased by postes result amounted to 78.75. Second, learning Mind Mapping effective in improving learning outcomes of study field of Islamic education class XII students of SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Improved learning outcomes can be seen in the average acquisition value amounted to 36.00 Prestes increased to Rp 64.75 posttest results. Third, there are differences in learning outcomes of study field of Islamic education students using cooperative learning Team Games Tournament with mind mapping. The average value of student learning outcomes using cooperative learning Team Games Tournament at 78.75 and 64.75 of using mind mapping.

الملخص



فعالية التعلم كوبيراتيف نتائج "الفريق مباريات البطولة" في تحسين مجال التعلم
لطلبة الدراسات الإسلامية الدراسة انية عشرة المدرسة الثانوية نيجيري
بيماتانج سيانتار

سرى وحيونى

:
: تاريخ الميلاد , دسمبير
:
: فونياتى
: نمرة الخارجين
:
: يديسيوم

:
: واحيوالدين ناسوتيون , .

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية التعلم كوبيراتيف "الفريق مباريات البطولة" تحسين مجال التعلم لطلبة الدراسات الإسلامية الدراسة، ومعرفة فعالية التعلم " في تحسين نتائج التعلم دراسة طلاب الدراسات الإسلامية ومعرفة نتائج مقارنة حقل الدراسة من طلبه الدراسات الإسلامية الذين هم دبييلاجاركان باستخدام كوبيراتيف التعلم "فريق مباريات SMA نيغيري بيما تانجسيان تار- " " ويستخد م أسلوب البحث أسلوب التجربة وهي بحوث التي تستخدم للبحث عن تأثير معاملة معينة ضد أخرى في ظروف خاضعة للرقابة. في هذه الدراسة أيضا يشمل مجموعتين من عينات كل "الفريق مباريات البطولة" " " " بيما تانجسيان تار عام / فئة لها كاراكتيري يتيك من نفس معنى كل طالب استخدام المنهج نفسه. تصميم العينات مع تقنيات استناداً دبييلاجاركان - دبييلاجاركان مع التعلم الخرائط "الفريق مباريات البطولة". - دبييلاجاركان مع التعلم الخرائط الذهنية. التقنيات التحليلية المستخدمة في هذا البحث هو التقنية لتحديد نقاط القيمة أو متوسط المكاسب النسبية . وتبين نتائج هذا البحث أن: أولاً، كوبيراتيف "بطولة ألعاب فريق" التعلم الفعال في تحسين نتائج الدراسة الميدانية لدراسة الدراسات الإسلامية طلاب الصف " SMA نيغيري بيما تانجسيان تار". الزيادة في نتائج الدراسة يتبين من قيمة اقتناء نتائج تجربة بري تيس . متوسط استناداً إلى نتيجة من البريد إلى . وثانياً، تعلم " " فعالاً في تحسين نتائج الدراسة الميدانية لدراسة الدراسات الإسلامية طلاب الصف " SMA نيغيري بيما تانجسيان تار". ويمكن رؤية الزيادة في نتائج الدراسة زيادة الحصول على متوسط قيمة بريستيس البريد. ثالثاً، هناك اختلاف في نتائج الدراسة الميدانية للدراسات الإسلامية دراسة الطلاب استخدام التعلم كوبيراتيف "فريق مباريات البطولة" . القيمة المتوسطة لنتائج تعلم استخدام التعلم كوبيراتيف "فريق مباريات البطولة" . واستخدام الخرائط الذهنية ل

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiada kata yang pantas penulis ucapkan selain puji dan syukur kehadiran Ilahi Rabbi, atas segala karunia dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar

Penelitian dan penulisan tesis ini merupakan salah satu syarat penyelesaian program Magister Pendidikan Agama Islam pada Program Pascasarjana UIN SU Medan. Penulis telah melakukan upaya maksimal dalam penelitian dan penulisan ini, namun masih ada berbagai kelemahan dan kendala. Berkat pertolongan Allah swt, dan dorongan dari berbagai pihak, kendala tersebut tidak menjadi penghambat yang berarti sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan tesis ini. Atas dasar ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat yang setinggi-tingginya dan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor UIN Sumatera Utara , yang selalu mendukung terlaksananya program perkuliahan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. H. Syukur Kholil, MA selaku Direktur Program Pascasarjana UIN Sumatera Utara Medan, yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa agar cepat selesai dalam perkuliahan.
3. Bapak Dr. H. Syamsu Nahar, M.Ag (Ketua Prodi Pendidikan Islam) pada Program Pascasarjana UIN Sumatera Utara yang telah mendukung mahasiswa PEDI untuk menyelesaikan tesis.
4. Bapak Prof. Dr. H. Lahmuddin Lubis, M.Ed (Pembimbing I) dan Bapak Dr. Wahyuddin Nur Nasution, M.Ag (Pembimbing II) yang banyak memberikan ilmu,

serta selalu meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga tesis ini dapat diselesaikan.

5. Segenap dosen, pegawai serta civitas akademika Program Pascasarjana UIN Sumatera Utara Medan yang telah banyak memberikan bantuan fasilitas dan pelayanan mulai dari proses menjalani perkuliahan hingga penyelesaian tesis.
6. Kepala SMA Negeri 2 Pematangsiantar yang telah mendukung dan memberikan izin kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan S2 dan melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Pematangsiantar.
7. Dewan guru dan seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar yang telah membantu penyelesaian penelitian.
8. Seluruh keluarga tercinta ayahanda Jose Rizal dan Ibunda Poniati yang turut memberikan bantuan moril dan materil, serta doa agar penulis dilancarkan dalam studi dan penyelesaian tesis ini.
9. Teman-teman seperjuangan pada Program Pascasarjana UIN-SU yang telah banyak memberikan kontribusi positif kepada penulis.
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan terhadap penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kelemahan terhadap metodologi dan isi tesis ini, dan kontribusi positif dari para pembaca berupa kritikan dan saran demi perbaikan sangat diharapkan. Akhirnya kepada Allah jualah Sang Pemberi Ilmu (*'Alimun*) penulis bersyukur, dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan seluruh pembaca dalam upaya meningkatkan mutu Pendidikan Agama Islam. Amin.

Medan, Agustus 2016

Penulis

Sri Wahyuni
NIM. 92214033362

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zay	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	ghain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	waw	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	,	apostrof
ي	ya	ya	ye

B. Huruf Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti halnya bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal (monoftong) dan vokal rangkap (diftong).

1. Vokal Tunggal (monoftong):

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda dan harakat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Ḍammah	u	u

C. Vokal Rangkap (diftong)

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya adalah berupa gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Tanda dan Huruf	Nama
ـَيَ	<i>Fathah dan ya</i>	ai	a dan i
ـَوَ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

D. Vokal Panjang (*Maddah*)

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
ـَا	<i>fathah dan alif atau ya</i>	ā	a dan garis di atas
ـِي	<i>kasrah dan ya</i>	ī	i dan garis di atas
ـُو	<i>Ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Dammah dan wau

E. Singkatan

as	= <i>'alaih as-salâm</i>
h.	= halaman
H.	= tahun Hijriyah
M.	= tahun Masehi
Q.S.	= Alquran surat
ra.	= <i>radiallah 'anhu</i>
saw.	= <i>salla Alláh 'alaih wa sallam</i>
swt.	= <i>subhanahu wu ta 'ala</i>
S.	= Surah
t.p.	= tanpa penerbit
t.t.	= tanpa tahun
t.t.p	= tanpa tempat penerbit
w.	= wafat

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAKSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II : KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Kerangka Teoretis	7
1. Hasil Belajar.....	7
a. Hakikat Hasil Belajar	7
b. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	11
c. Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.....	36
2. Strategi Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	48

a. Pengertian Strategi <i>Mind Mapping</i>	48
b. Langkah-langkah Pelaksanaan Strategi <i>Mind Mapping</i> .	56
c. Keunggulan dan Kelemahan Strategi <i>Mind Mapping</i>	58
3. Strategi pembelajaran Kooperatif	60
a. Pengertian pembelajaran Kooperatif	60
b. Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	62
c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT.....	64
d. Kelebihan dan Kelemahan pembelajaran TGT	67
B. Kerangka Berpikir.....	68
C. Hipotesis Penelitian	69
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....	70
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	70
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	70
C. Metode Penelitian	71
D. Variabel dan Rancangan Penelitian	72
E. Pengontrolan Perlakuan	72
F. Prosedur Perlakuan Eksperimen	74
G. Teknik Pengumpulan Data	76
H. Uji Coba Instrumen.....	77
I. Hasil Uji Coba Instrumen	80
J. Teknik Analisis Data	82
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	85
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	85
B. Pengujian Persyaratan Analisis	90
1. Uji Normalitas.....	90
2. Uji Homogenitas	91
C. Pengujian Hipotesis	92
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
E. Keterbatasan Penelitian	99
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Implikasi	100

C. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian	70
Tabel 3.2 Rancangan Penelitian	72
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar	77
Tabel 3.4 Ringkasan Uji Validitas Instrumen	81
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretes Kelas TGT	86
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Postes Kelas TGT	87
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretes Kelas <i>Mind Mapping</i>	88
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Postes Kelas <i>Mind Mapping</i>	89
Tabel 4.5 Rangkuman Analisis Uji Normalitas Data	90
Tabel 4.6 Ringkasan Uji Homogenitas Data	91
Tabel 4.7 Data Pretes dan Postes Kelas TGT	92
Tabel 4.8 Data Pretes dan Postes Kelas <i>Mind Mapping</i>	93
Tabel 4.9 Perbedaan Nilai Postes Kelas TGT dan <i>Mind Mapping</i>	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
4.1	Histogram Skor Pretes Kelas <i>Team Games Tournament</i>	86
4.2	Histogram Skor Postes Kelas <i>Team Games Tournament</i>	87
4.3	Histogram Skor Pretes Kelas <i>Mind Mapping</i>	88
4.4	Histogram Skor Postes Kelas <i>Mind Mapping</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) TGT	108
2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mind Mapping	114
3.	Instrumen Tes Hasil Belajar	120
4.	Validitas Tes	124
5.	Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Tes.....	125
6.	Perhitungan Tingkat Kesukaran dan Daya Beda.....	128
7.	Hasil Pretes dan Postes	130
8.	Deskripsi Data	132
9.	Uji Persyaratan Analisis	136
10.	Uji Hipotesis	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, tanpa pendidikan manusia akan terus berkembang dalam kegelapan dan tidak akan mampu meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan adalah usaha yang sengaja diadakan baik langsung maupun dengan cara tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya mencapai kedewasaan. Tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan yang maha esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, mempertebal semangat kebanggaan agar dapat menjadi manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri dan bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan tentu terkait dengan sekolah sebagai penyelenggaranya. Salah satu indikator keberhasilan dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah adalah keberhasilan siswa dalam belajarnya. Hasil belajar siswa merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan hasil merupakan hasil dari proses belajar. Memahami pengertian hasil belajar secara garis besar harus bertitik tolak kepada pengertian belajar itu sendiri. Hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotorik, sebaliknya dikatakan hasil kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut. Maka dari pada itu dengan belajar kita dapat memperoleh hasil yang sebaik-baiknya.

Dalam proses belajar mengajar ditemukan proses belajar yang dilakukan oleh siswa merupakan kunci keberhasilan belajar siswa. Prestasi belajar sebagai satu produk dari proses belajar mengajar bukanlah hasil dari satu proses tunggal, tetapi merupakan bagian

dari interaksi sejumlah faktor-faktor keberhasilan belajar yang dapat bersumber dari dalam diri siswa (faktor internal) ataupun dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Dalyono mengemukakan bahwa faktor mempengaruhi keberhasilan belajar itu adalah faktor internal (dalam diri siswa) yang meliputi: (1) kesehatan, (2) intelegensi dan bakat, (3) minat dan motivasi, (4) cara belajar. Faktor eksternal (dari luar diri siswa) yang meliputi: (1) keluarga yaitu ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah, (2) sekolah yaitu kualitas guru, metode pengajarannya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas di sekolah, tata tertib sekolah, (3) masyarakat, dan (4) lingkungan sekitar.¹

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali dalam rangka membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas tersebut metode mengajar yang digunakan guru termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

Seorang guru atau calon guru tidak saja harus dapat menguasai pelajaran, tetapi seorang guru dituntut untuk dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan berbagai model mengajar yang tepat agar siswa termotivasi untuk belajar, agar siswa dapat meraih keberhasilan belajar dengan sebaik-baiknya. Dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat tentu dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, demokratis, kolaboratif dan konstruktif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru yang kurang memperhatikan pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan strategi pembelajaran tentu akan berdampak pada aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan. Strategi pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Akibatnya adalah adanya kejenuhan yang dialami oleh siswa menyebabkan siswa malas dalam belajar, bermain-main di kelas ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas menyebabkan siswa tidak mampu dalam memahami materi pelajaran yang diberikan dan berdampak pada tendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

¹ M. Dalyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 55-60.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti terhadap siswa di SMA Negeri 2 Pematangsiantar dapat dikemukakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih kurang. Selama pelaksanaan pembelajaran siswa kurang menunjukkan minat belajar yang sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa pasif dalam aktivitas pembelajaran dikelas.

Siswa juga kurang menunjukkan keseriusan dalam mengikuti pembelajaran dan siswa menganggap pelajaran pendidikan Agama Islam kurang memberi dukungan terhadap keberhasilan belajar di sekolah. Kondisi ini menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat dibuktikan dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki minat yang rendah dalam belajar sehingga menyebabkan hasil belajar rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Untuk membantu siswa agar memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan, maka perlu dilakukan upaya perbaikan terutama pada perbaikan pelaksanaan pembelajaran di kelas guna terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Upaya yang dilakukan adalah dengan penguasaan materi oleh guru sebelum menyampaikan materi pelajaran serta pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat yang mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat berarti memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dalam hal ini pelajaran mata Pendidikan Agama Islam. Diantara strategi yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan pembelajaran *mind mapping*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan strategi pembelajaran *mind mapping* sangat penting khususnya dalam meningkatkan minat belajar bagi siswa dalam proses belajar mengajar karena dapat merangsang siswa untuk berfikir, siswa lebih termotivasi dan memiliki keberanian untuk mengungkapkan pendapat, dan dapat menumbuhkan sikap kritis, kolaborasi dalam

menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Menurut Isjoni strategi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Team Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal, dan dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil.²

Dalam strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan pembelajaran *mind mapping*, setiap siswa pada masing-masing kelompoknya mempunyai tanggung jawab pada materi yang diberikan pada siswa dalam bentuk teks. Tiap anggota dari dalam kelompok yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi antar ahli saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan. Kemudian para anggota kelompok itu kembali pada kelompoknya masing-masing untuk menjelaskan kepada anggota kelompoknya tentang materi pokok yang telah dipelajari.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat berbagai materi yang berkaitan dengan teori dan praktek, kiranya dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan pembelajaran *mind mapping* sangat cocok untuk di terapkan. Di sini penulis ingin meneliti dan melihat seberapa besar sumbangan penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan pembelajaran *mind mapping* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

B. Identifikasi Masalah

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

² Isjoni, *Cooperatif Learning* (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 54.

1. Pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar.
2. Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.
3. Strategi mengajar guru dengan ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton menyebabkan siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.
4. Kejenuhan siswa dalam belajar menyebabkan siswa malas dalam belajar, bermain-main di kelas ketika guru menyampaikan materi pelajaran
5. Kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang akan diteliti tentu perlu dilakukan pembatasan penelitian atau pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Efektivitas Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar ?
2. Apakah pembelajaran *Mind Mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar ?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan *mind mapping* ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.
2. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.
3. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan *mind mapping*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat secara teoritis yaitu menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *mind mapping* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas masalah yang berkenaan dengan penelitian ini.

2. Manfaat secara praktis

a) Bagi guru sebagai motivasi untuk menerapkan pendekatan keterampilan proses dalam pembelajaran untuk menghasilkan output yang berkualitas. Selain itu sebagai media alternatif dalam mengajarkan materi yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

b) Bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c) Bagi sekolah hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang banyak dalam rangka perbaikan pembelajaran di dalam kelas, peningkatan kualitas sekolah yang diteliti, dan bagi sekolah-sekolah lain.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kerangka Teoretis

1. Hasil Belajar

a. Hakikat Hasil Belajar

Gagne mendefinisikan belajar adalah sebagai perubahan dalam perilaku, keterampilan manusia yang dapat dipakai, dan bukan dianggap berasal dari proses pertumbuhan³. Dalam hal ini Gagne memandang belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku akibat pengalaman yang dialaminya.

Hasil belajar mengandung dua kata atau dua istilah yang memiliki pengertian tertentu satu sama lainnya. Untuk lebih memudahkan dalam memahami kedua kata atau istilah diatas, maka terlebih dahulu dikemukakan beberapa pengertian terhadap kata atau istilah dimaksud. Pertama adalah kata belajar, sebagaimana diungkapkan oleh Winkel bahwa belajar adalah suatu proses mental yang mengarah kepada penguasaan pengetahuan, kecakapan/skill. Kebiasaan atau sikap yang semuanya diperoleh, disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan tingkah laku progresif dan aktif.⁴

Pendapat yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah proses yang dialami seseorang, yang didasarkan pada pengalaman dan praktik hidup yang dijalaninya. Sehingga dengan adanya pengalaman hidup tersebut akan memberikan dampak sebagai suatu perubahan terhadap sikap dan prilakunya. Perubahan perilaku ini tentu yang diharapkan adalah perubahan perilaku kearah yang baik menuju terbentuknya kedewasaan dirinya.

³Robert M Gagne & Driscoll, Marcy P. *Essentials of Learning for Instruction*. (New Jersey: Prentice Hall, 1989), h. 118.

⁴WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar* (Jakarta: Gramedia, 2007), h. 10

Belajar tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pengalaman secara langsung maupun tidak langsung yang terjadi pada diri seseorang, sehingga dengan pengalaman yang dilaluinya itu akan memberikan dampak terhadap perilaku hidupnya terutama dalam aktivitas kehidupannya sehari-hari, hal ini juga sebagaimana ditegaskan oleh Hamalik bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.⁵

Belajar berarti mengakibatkan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang menyangkut tindakan secara psikis dan psikologis dirinya. Perubahan adalah sebagai wujud adanya kematangan yang terjadi dalam diri seseorang sebagai akibat dan tuntutan dari proses belajar yang dilakukannya, hal ini sejalan dengan definisi belajar yang dikemukakan oleh Syamsudin bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.⁶

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan belajar merupakan suatu tindakan atau usaha untuk dapat melakukan perubahan pada diri pribadi anak didik sehingga ia dapat mengembangkan potensi dirinya, karena kegiatan belajar merupakan suatu langkah untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak didik sehingga terjadi perkembangan pada dirinya. Belajar adalah suatu kegiatan siswa dalam menerima, menanggapi serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh guru yang berakhir pada kemampuan menguasai bahan pelajaran yang disajikan. Dengan kata lain belajar adalah suatu rangkaian proses kegiatan respons yang terjadi dalam suatu rangkaian belajar mengajar yang berakhir pada terjadinya perubahan tingkah laku.

Belajar menyangkut kehidupan kompleks dalam diri seseorang, belajar diharapkan terjadinya perubahan diberbagai aspek bidang diri seseorang anak, sehingga dengan demikian belajar menyangkut segala sesuatu dalam diri anak dan diharapkan dengannya akan terjadi perubahan yang mendasar dan potensial

⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 24

⁶ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 157

berkembang, perubahan ini tentunya adalah perubahan secara lahiriah maupun bathiniah anak didik dan terjadi secara baik dan membekas dalam diri anak didik.

Disamping belajar, maka terdapat istilah atau kata hasil, beberapa ahli telah banyak memberikan batasan atau defenisi terhadap pengertian hasil, hasil sesungguhnya adalah hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas belajar yang dilakukannya, hasil ini adalah sebagai wujud bukti perlakuan atau keterlibatan seseorang dalam melakukan usaha belajarnya.

Hasil belajar adalah sebagai penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Gagne mengatakan bahwa perolehan belajar atau hasil belajar merupakan kapasitas teratur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan cirri-ciri atau variable-variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu.⁷ Dalam pengertian ini, hasil belajar merupakan hasil kegiatan dari belajar yang diperoleh siswa dari proses belajar.

Hasil belajar sebagaimana dikemukakan oleh Sudjanayaitu tingkat keberhasilan murid atau siswa dalam mempelajari materi pelajaran sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor (nilai) yang diperoleh dari hasil test mengenai sejumlah pelajaran tertentu.⁸

Dari defenisi yang dikemukakan diatas, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar yang dilakukan oleh seorang anak didik memiliki standar ukur sebagai wujud untuk membuktikan adanya tingkat keberhasilan belajar itu sendiri, dimana hasil belajar itu dinyatakan sebagai suatu keberhasilan anak didik dalam menguasai atau mempelajari materi pelajaran tertentu yang dilakukannya disekolah dan dapat dilihat dari skor atau nilai yang tertera di dalam raportnya. Lebih jelas lagi nilai yang dimaksudkan tersebut adalah dalam bentuk angka atau huruf yang dapat dijadikan sebagai bukti keberhasilan seseorang dalam melaksanakan kegiatan belajarnya.

Dengan demikian hasil belajar merupakan suatu prestasi yang diperoleh seseorang berdasarkan hasil usahanya sendiri dalam belajar. Hasil belajar siswa

⁷ Robert M Gagne & Driscoll, Marcy P. *Essentials of Learning for Instruction*, h. 76

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 24

akan meningkat apabila siswa tersebut berupaya untuk melakukan perubahan kearah yang terbaik, dalam surat Ar-Ra'du ayat 11 yang berbunyi:

مَنْ لَّهُمْ مَالٌ مُّردَفَلَا سُوءَ بِقَوْمِ اللَّهِ أَرَادُوا إِذًا بِأَنْفُسِهِمْ مَا يُغَيِّرُوا حَتَّىٰ بِقَوْمٍ مَا يُغَيِّرُ لَا اللَّهُ إِنْ
﴿١١﴾ وَالْمِنْ دُونَهُ

Artinya:”...sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan sekali-kali tidak ada perlindungan bagi mereka selain dia”.⁹

Setiap siswa dalam aktivitas belajarnya selalu mengharapkan bahwa akan memberikan hasil yang memuaskan, akan tetapi harapan ini tidak selamanya terpenuhi menjadi kenyataan. Kadang upaya maksimal anak didik sudah dilakukan, namun perolehan hasil sebagaimana yang diharapkan tak kunjung datang. Ini berarti bahwa harapan tidak menjadi kenyataan.

Dalam Al-Qur'an Allah menjelaskan bahwa usaha belajar yang dilakukan oleh manusia, Allah SWT menjanjikan kedudukan yang lebih baik dari orang-orang yang tidak berilmu. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadallah ayat 11 yang berbunyi :

﴿١١﴾ خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ أَوْ تَوَاتُوا الَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ... يَرْفَعُ

Artinya :”...Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”²³

Pengertian ayat ini merupakan satu jawaban yang menggambarkan bahwa orang yang menuntut ilmu itu mendapat tempat yang terbaik dalam ajaran agama dan kewajiban menuntut ilmu atau belajar itu penting dilakukan setiap pribadi muslim, oleh karena itu untuk mengamalkan ajaran agama secara sempurna dan baik terlebih dahulu memahami ajaran agama Islam itu sendiri.

⁹ Deprtemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Surabaya: Mekar, 2004), h. 918

¹⁰ *Ibid.*, h, 911.

Dari beberapa hasil yang diperoleh dari belajar yang dikemukakan di atas, dapatlah dimengerti mengapa belajar itu dibutuhkan manusia. Oleh karena adanya hasil belajar yang diperoleh baik kecakapan intelektual maupun kecakapan fisik makanya manusia terdorong untuk terlibat dalam proses belajar mengajar.

Ditinjau dari Hadist menjelaskan bahwa Allah akan memudahkan jalan bagi orang yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu yaitu:

ومن سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله له طريقا الى الجنة ()

Artinya: *Barang siapa yang menempuh jalan untuk menuntutnya ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.*¹¹

Dari penjelasan hadist di atas dapat diketahui bahwa belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan itu sangat penting sekali. Dengan belajar kita dapat memperoleh ilmu pengetahuan, baik ilmu pengetahuan umum ataupun pengetahuan agama yang diperlukan manusia dalam kehidupannya.

b. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan, telah banyak melakukan penelitian-penelitian kearah beberapa faktor penting yang harus menjadi perhatian dalam belajar, terutama faktor yang memang terkait secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi terhadap perolehan hasil seorang anak didik. Adapun faktor-faktor yang mendukung atau turut mempengaruhi pencapaian proses belajar atau hasil belajar siswa yang juga harus menjadi perhatian bagi guru.

Secara rinci Hamalik mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu adalah sebagai berikut bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu : 1) Faktor internal yaitu : a. Kondisi psikologis yang meliputi kemampuan dasar, minat, bakat, motivasi, sikap, penguasaan keterampilan, aspirasi dan cita-cita. b.

¹¹ Muslich Shabir, *Terjemah Riyadlus Shalihin 11* (Semarang: Toha putra, 1985), hlm, 280.

Kondisi fisiologis yang meliputi : kondisi tubuh pada umumnya, kondisi panca indera dan cacat tubuh. 2) Faktor eksternal yaitu : a. lingkungan sekolah yang meliputi : keadaan fisik dari gedung sekolah, kurikulum, sarana dan fasilitas, guru, hubungan antar siswa dan disiplin. b. lingkungan keluarga yang meliputi : hubungan antar sesama anggota keluarga, ekonomi keluarga, pemahaman orangtua terhadap kegiatan belajar, aspirasi belajar terutama pendidikan. c. lingkungan masyarakat meliputi : pergaulan antara remaja atau teman sebaya, media massa, dunia kerja dan norma masyarakat.¹²

Untuk lebih memahami lebih spesifik terhadap beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau hasil belajar siswa tersebut, maka dapat dikemukakan pembahasan sebagai berikut :

a) Faktor-faktor yang terletak pada anak didik

- Faktor psikis

Faktor psikis yang dimaksudkan adalah sesuatu sifat yang terkandung dalam diri seseorang, dimana sifat tersebut akan dapat membuatnya akan lebih memiliki kemauan terhadap segala sesuatu yang berada dalam dirinya. Psikis merupakan salah satu faktor intern anak didik untuk menjadikannya melakukan aktivitas belajar dengan baik, faktor psikis sebagaimana salah satu contoh yang disebutkan oleh Suryabrata yaitu “terdapat sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lain yang lebih luas”.¹³

Lebih luas dalam faktor psikis ini, beberapa ahli pendidikan menjelaskan lebih luas, dimana yang termasuk dalam faktor psikis ini adalah adanya minat dalam diri anak didik, inteligensi dan motivasi yang dijadikan sebagai komponen penting dalam aktivitas belajar anak dan dalam mencapai hasil belajarnya. Sehingga kinerja dari beberapa aspek diatas dianggap memberikan pengaruh yang besar dalam diri anak didik untuk dapat melakukan aktivitas terutama aktivitas belajar sehingga dengan demikian akan dapat dengan mudah baginya dalam memperoleh hasil belajar sebagaimana yang diharapkan.

¹²Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 67

¹³Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 253

Minat sebagai salah satu bagian dalam faktor psikis ini, secara umum sudah banyak dibuktikan perannya dalam setiap diri seseorang, minat dianggap bagian yang memiliki kekuatan intern yang mampu menggerakkan unsur-unsur perilaku seseorang anak termasuk dalam melakukan belajarnya, sehingga minat terkadang menjadi tolak ukur pada diri seseorang untuk mampu dan melakukan sesuatu yang berguna dalam dirinya.

Inteligensi oleh para ahli pendidikan sering diartikan sebagai suatu kecakapan diri seseorang, suatu kemampuan atau daya kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang. Faktor inteligensi memberikan dampak pada kemampuan seorang anak didik dalam keberhasilannya melakukan terutama dalam menerima dan memahami sesuatu yang disampaikan kepadanya. Sehingga ada pendapat yang mengatakan bahwa semakin tinggi tingkat inteligensi seseorang, akan semakin memudahkan bagi dirinya dalam memahami sesuatu yang disampaikan kepadanya dan besar kemungkinan tingginya inteligensi dalam belajar dapat membantu seseorang dalam memperoleh hasil belajar yang baik.

Inteligensi yang tinggi memungkinkan seseorang akan lebih memiliki daya analisis atau daya nalar yang kuat terhadap sesuatu, sehingga ia akan lebih mampu melakukan kombinasi beberapa informasi yang disampaikan dan melakukan metode-metode yang efektif dalam aktivitas belajarnya. Sehingga dengan mudah baginya dalam menalar dan menerapkan kelogikannya berfikir terutama dalam merespon sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya.

Inteligensi seringkali dirangkaikan dalam permasalahan, dalam hal ini dengan inteligensi yang mapan atau tinggi akan lebih memberikan kekuatan pada diri seseorang dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya, sebaliknya anak dengan inteligensi yang lemah akan menjadi faktor penghambat baginya dalam menyelesaikan atau memecahkan permasalahan yang dihadapinya, bahkan mungkin ia akan berserah diri sebagai wujud ketidakmampuannya dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Inteligensi yang dipahami sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang, sebagai suatu kekuatannya yang menjadikannya memiliki kemampuan yang berbeda dengan yang lainnya, sehingga inteligensi dianggap sebagai suatu rahmat yang tidak

ternilai harganya, yang kemudian pula dapat menjadi pembeda antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya.

Disamping inteligensi, faktor lain yang juga sebagai faktor yang turut dalam mempengaruhi hasil belajar anak didik adalah faktor motivasi. Motivasi sering dikaitkan terhadap kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu atas kemauannya sendiri. Sehingga dengan motivasi akan mampu menggerakkan diri seseorang dalam melakukan sesuatu terutama yang berkaitan dengan kebutuhan dirinya sendiri.

Motivasi berkaitan dengan dorongan dari dalam diri khususnya hati seseorang untuk melakukan perbuatan atau tindakan yang bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya, terutama dorongan melakukan sesuatu ini masih berkaitan dengan keberhasilan untuk mendapatkan sesuatu yang memang diminatinya. Motivasi sebagaimana ditegaskan oleh Purwanto bahwa motivasi adalah pendorongan seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan.¹⁴

Motivasi masih terkait dengan tujuan, demi mencapai pada tujuan, maka akan selalu ditempuh dengan segala aktivitas terutama tujuan yang benar-benar memberikan manfaat bagi dirinya. Dimiyati dkk mengemukakan bahwa tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada perbedaan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan.¹⁵

Istilah motivasi (*motivation*) berasal dari bahasa latin, yakni “*movere*, yang berarti menggerakkan (*to move*). Ada beberapa rumusan untuk istilah motivasi, seperti: motivasi mewakili proses-proses psikologikal, yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan suka rela (*volunteer*) yang diarahkan ke tujuan tertentu”.¹⁶ Dalam pandangan Ngalim Purwanto yang memaparkan kembali penjelasan Sartain, bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di

¹⁴Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 71

¹⁵Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 80

¹⁶J. Winardi, *Motivasi dalam Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), h. 4.

dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku /perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang.¹⁷

Dalam pandangan sardiman bahwa motivasi yang berasal dari kata motif, diartikan sebagai daya penggerak atau daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai suatu tujuan.¹⁸ Sementara menurut J. Winardi dalam bukunya *Motivasi dan Pemoivasian dalam Manajemen*, beliau menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan potensial yang ada dalam diri seorang manusia, yang dapat dikembangkannya sendiri atau dikembangkan oleh sejumlah kekuatan luar yang pada intinya berkisar sekitar imbalan moneter dan imbalan non moneter yang dapat mempengaruhi hasil kinerjanya secara positif atau negatif, yang bergantung pada situasi dan kondisi yang dihadapi orang yang bersangkutan.¹⁹

Maka dari pemaparan diatas dapat dipahami bahwa jika seseorang tidak memiliki kekuatan yang ada dalam dirinya dan tidak dikembangkan akan mempengaruhi terhadap hasil kinerja orang tersebut dikarenakan seseorang tersebut tidak memiliki motivasi. Sehingga motivasi itu merupakan kemampuan tenaga yang mendorong seseorang untuk bertindak atau berbuat kepada suatu tujuan yang tertentu. Oleh karena itu, kekuatan yang ada dalam diri seseorang harus dikembangkan agar hasil dan tujuan yang ingin dicapai menjadi optimal. Motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu bisa berbeda-beda, tergantung dari stimulus (rangsangan) yang diberikan otak.

Pada dasarnya seseorang yang memiliki motivasi dikarenakan adanya kebutuhan dasar yang harus dipenuhi oleh orang tersebut. Menurut Abraham Maslow bahwa “pada setiap diri manusia terdapat lima kebutuhan, yaitu kebutuhan psikologis, rasa aman, kepemilikan sosial, penghargaan diri, dan aktualisasi diri”.²⁰

Teori Abraham Maslow tentang motivasi manusia dapat diterapkan pada hampir semua lapangan kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Manusia dimotivasi oleh sejumlah kebutuhan dasar yang sifatnya sama untuk semua *spesies*, tidak berubah, dan berasal dari sumber genetic atau naluriah. Ini merupakan konsep fundamental dari teori

¹⁷Ngalim Purwanto, *Administrasi Supervisi Pendidikan Remaja* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), h. 23.

¹⁸Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h. 73.

¹⁹J. Winardi, *Motivasi dalam Belajar*, h. 6

²⁰Frank G. Goble, *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow*, terj. A. Supriatnya, cet. ke-1 (Yogyakarta: Kanisius, 1987), h. 70.

Maslow. Kebutuhan-kebutuhan manusia itu bersifat psikologis, bukan semata-mata fisiologis yang merupakan inti kodrat manusia.²¹

1. Kebutuhan fisiologi merupakan kebutuhan paling dasar, paling kuat, dan paling jelas dari sekian banyak kebutuhan manusia, yaitu akan makan, minum, tempat berteduh, seks, tidur, dan oksigen. Bila seseorang mengalami kekurangan makanan, harga diri atau cinta, maka yang akan diperolehnya adalah makanan. Ia akan cenderung mengabaikan atau menekan kebutuhan lain sampai kebutuhan fisiologisnya terpuaskan.
2. Setelah kebutuhan-kebutuhan fisiologis terpuaskan, maka muncullah apa yang disebut Maslow dengan kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan rasa aman ini biasanya terpuaskan pada orang-orang dewasa yang normal dan sehat. Orang dewasa yang tidak aman atau *neurotik* bertingkah laku sama seperti anak-anak yang tidak aman. Orang seperti itu bertingkah laku seakan-akan selalu dalam keadaan terancam besar. Artinya ia selalu bertindak seolah-olah ia takut kena pukul.
3. Jika kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman telah terpenuhi, maka muncullah kebutuhan akan cinta, kasih sayang, dan rasa memiliki dan dimiliki. Kebutuhan seperti ini didambakan setiap orang agar memiliki hubungan penuh kasih sayang dengan orang lain, khususnya kebutuhan akan rasa memiliki tempat di tengah kelompoknya dan ia akan berusaha keras mencapai tujuan itu.
4. Setiap orang memiliki dua kategori kebutuhan penghargaan yakni harga diri dan penghargaan dari orang lain. Harga diri meliputi kebutuhan akan kepercayaan diri, kompetensi, penguasaan, kecukupan, prestasi, ketidaktergantungan, dan kebebasan. Sedangkan penghargaan dari orang lain meliputi prestise, pengakuan, penerimaan, perhatian, kedudukan, nama baik, serta penghargaan. Seseorang yang memiliki harga diri yang cukup akan lebih percaya diri, lebih mampu serta lebih produktif. Sebaliknya, apabila harga dirinya kurang, maka ia akan diliput rasa rendah diri serta rasa tidak berdaya yang selanjutnya dapat menimbulkan rasa putus asa serta tingkah laku *neurotik*.
5. Setiap orang harus berkembang sesuai kemampuannya. Kebutuhan untuk menumbuhkan, mengembangkan, menggunakan segala kemampuannya disebut dengan aktualisasi diri, yang merupakan salah satu aspek penting tentang motivasi dalam diri

²¹*Ibid.*, h. 70.

manusia. Maslow juga melukiskan kebutuhan ini sebagai hasrat untuk menjadi dirinya sepenuh kemampuannya. Kebutuhan akan aktualisasi diri ini biasanya muncul setelah kebutuhan akan cinta dan penghargaan diri terpuaskan secara memadai.²²

Penjabaran mengenai motivasi ini sesungguhnya sangatlah luas, namun peneliti mencoba memberikan gambaran sekilas dan hanya mengambil dari segelintir pendapat para ahli terhadap jenis-jenis motivasi sebagai gambaran sekilas.

Adapun jenis-jenis motivasi terbagi dua, menurut Dimiyati dan Mudjiono yaitu : 1). Motivasi primer, dan 2). Motivasi sekunder.²³ Dalam penjelasannya yang dimaksud dengan motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut berasal dari segi biologis atau jasmani manusia, dimana perilakunya dipengaruhi oleh insting dan kebutuhan jasmaniahnya. Sedangkan motivasi sekunder, adalah motivasi yang dipelajari. Karena menurut beberapa para ahli, manusia adalah makhluk sosial yang perilakunya dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial selain faktor biologis. Oleh karena itu, perilaku manusia dipengaruhi oleh tiga komponen penting seperti afektif, kognitif dan konatif.

Masih menurut Dimiyati dan Mudjiono, motivasi dapat bersumber dari : a). dalam diri sendiri, yang dikenal sebagai motivasi internal, dan b). dari luar seseorang yang dikenal sebagai motivasi eksternal.²⁴

a. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh, seorang siswa melakukan belajar karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain atau seseorang yang senang membaca tidak usah ada yang menyuruh atau menolongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Oleh karena itu, motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas

²²*Ibid.*, h. 77.

²³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 86

²⁴*Ibid.*, h. 90

belajarnya. Motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara essensial, bukan sekedar dan seremonial.

b. Motivasi Ekstrinsik.

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Contohnya seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ada ujian dengan harapan medapat nilai baik, sehingga akan mendapatkan hadiah dari guru atau orang tuanya. Maka motivasi ekstrinsik disebut sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar, namun bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting, sebab kemungkinan besar dorongan dari luar diri seorang siswa juga memberikan kontribusi bagi siswa tersebut tergantung seberapa besar dorongan dari luar tersebut mempengaruhinya. Karena keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Untuk mengetahui bagaimana menumbuhkan motivasi belajar tersebut, maka diperlukan kualitas interaksi guru dan siswa yang baik agar dapat memotivasi siswa dalam belajar. Interaksi antara guru dengan siswa memang harus diterapkan oleh seorang guru, baik pada saat proses belajar mengajar berlangsung maupun di luar jam pelajaran secara personal (pribadi) karena sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang diajarnya.

Sebenarnya seorang guru tidak dapat mengajarkan apapun, guru hanya dapat membantu peserta didik untuk menemukan dirinya dan mengaktualisasi dirinya. Karena, dalam diri setiap pribadi siswanya memiliki "*self-hidden potential excellence*" (mutiara talenta yang tersembunyi di dalam diri), tugas pendidik yang sejati adalah membantu peserta didiknya untuk menemukan dan mengembangkan seoptimal mungkin. Oleh sebab itu, tugas seorang pendidik hendaknya mampu membangun suasana belajar yang kondusif untuk belajar mandiri (*self-directed learning*) bagi siswa-siswanya. Ia juga hendaknya mampu menjadikan proses pembelajaran sebagai kegiatan eksplorasi diri.

Karena motivasi memiliki peran yang sangat penting terhadap hasil belajar siswa maka seorang guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didiknya dengan cara membangun suasana belajar yang kondusif dan interaktif agar siswa tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajarnya baik berasal dari dalam dirinya maupun dari luar

dirinya. Sehingga dapat dipahami bahwa kemampuan menumbuhkan motivasi adalah kemampuan untuk memberikan semangat kepada diri sendiri guna melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Jadi, motivasi belajar para peserta didik adalah kemampuan atau kekuatan semangat untuk melakukan proses belajar. Dengan motivasi belajar yang tinggi diharapkan para peserta didik akan meraih prestasi belajar yang lebih tinggi.

Menurut Sardiman, beberapa macam cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah dapat dilakukan, seperti : “memberi angka, hadiah, saingan dan berkompetisi, *ego-involvement*, saingan/kompetisi, mengetahui hasil, memberikan ulangan pujian, hukuman, minat serta tujuan.²⁵

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan peneliti bahwa motivasi yang tumbuh dan berkembang dalam diri setiap peserta didik berbeda-beda, ternyata memberi angka berdasarkan penilaian belajar siswa dari hasil ujian atau ulangan, memberi hadiah, adanya saingan atau berkompetisi antar siswa, pujian, hukuman serta menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa, minat dan hasrat untuk belajar juga terkait pada tujuan dari belajar yang dilaksanakan siswa merupakan hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar bagi siswa.

- Faktor Fisik

Faktor fisik tidak lain adalah keadaan kondisi jasmani yang secara umum dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Kelengkapan terhadap perangkat tubuh yaitu jasmani seseorang memberikan dampak kepada kemampuannya dalam melakukan pekerjaan terutama pekerjaan itu menuntut adanya kesehatan dan kelengkapan alat jasmani tersebut. Kelengkapan anggota jasmani belum tentu menjamin akan mampunya seseorang dalam melakukan aktivitas dalam belajarnya. Yang diharapkan adalah adanya kelengkapan jasmani sekaligus sehat dengan dapat berfungsi sebagaimana mestinya, tentu akan lebih mampu menjadi jaminan baginya untuk dapat melakukan aktivitas dalam belajarnya.

Secara khusus dalam aktivitas belajar yang dilakukan anak didik, maka yang dituntut terhadap anggota jasmaniahnya adalah kesehatannya serta kemampuan dalam

²⁵ Sardiman AM, *Interaksi ...*, h. 90.

menjalankan fungsi-fungsi alat tersebut, terutama yang perlu menjadi perhatian adalah kelengkapan alat indra yang memang sangat dibutuhkan dalam aktivitas belajar tersebut, hal ini sebagaimana yang ditegaskan oleh Suryabrata bahwa dalam sistem persekolahan dewasa ini diantara panca indra yang memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga.²⁶

b) Faktor- faktor yang Terletak pada Pendidik

Faktor pendidik, yang dipahami dalam hal ini adalah guru. Guru adalah pelaku langsung dalam proses belajar mengajar. Guru selalu menjadi pelaku utama dalam menyampaikan sesuatu berkenaan dengan materi pelajaran kepada anak didik di dalam kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar, dan keberhasilan dan perolehan hasil belajar anak didik, sering dijadikan guru sebagai penentu awalnya. Pemahaman sering terjadi bahwa kegagalan murid adalah bagian dari kegagalan guru dalam mengajar, dan bahkan guru lebih sering menjadi sorotan karena dianggap tidak profesional dalam mengemban tugas dan menjalankan tugas sebagaimana mestinya.

Guru dalam kegiatan proses belajar mengajar memiliki tugas yang cukup berat, satu sisi guru adalah orang yang diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik, sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah bahwa “guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik, akan tetapi guru juga sebagai pendidik yang mampu mendidik anak didiknya, masyarakat bahkan mendidik dirinya sendiri, hal ini dapat dipahami bahwa guru adalah sebagai pendidik untuk anak didiknya, masyarakat dan dirinya sendiri”.²⁷ Hal ini membuktikan bahwa tugas guru tidaklah main-main dan tidak semua orang akan dapat menjadi guru sebagaimana yang diharapkan orang yang mampu mengemban tugas disamping sebagai pemberi ilmu akan tetapi berperan dalam mendidik.

Guru berhadapan dengan siswa adalah pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Seorang guru harus memiliki kinerja yang baik terutama pada saat proses belajar berlangsung. Guru diharapkan memiliki ilmu yang cukup sesuai bidangnya,

²⁶Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, h. 251

²⁷Saipul Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), h. 31

pandai berkomunikasi mengasuh dan menjadi belajar yang baik bagi siswanya untuk tubuh dan berkembang menjadi dewasa. Menurut Sukadi, sebagai seorang profesional, guru memiliki lima tugas pokok; merencanakan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, menindaklanjuti hasil pembelajaran, serta melakukan bimbingan dan konseling.²⁸

Amstrong sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana, ia membagi tugas dan tanggung jawab guru menjadi lima kategori yaitu:

1. Tanggung jawab dalam pembelajaran
2. Tanggung jawab memberikan bimbingan
3. Tanggung jawab dalam pengembangan kurikulum
4. Tanggung jawab dalam pengembangan profesi
5. Tanggung jawab membina hubungan dengan masyarakat.²⁹

Tanggung jawab pengembangan kurikulum, berarti guru dituntut untuk selalu mencari gagasan baru, menyempurnakan praktek pendidikan, khususnya praktek pekerjaan. Guru tidak hanya dituntut untuk memberikan sesuatu yang baru, namun ia juga berusaha mempertahankan apa yang sudah ada serta mengadakan penyempurnaan praktek pengajaran, agar hasil yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar itu dapat ditingkatkan.

Tanggung jawab dalam pengembangan profesi pada hakekatnya adalah tuntutan untuk selalu mencintai, menghargai, menjaga dan meningkatkan tugas dan tanggung jawab profesinya. Guru harus menyadari bahwa tugas dan tanggung jawabnya tidak bisa dilakukan orang lain. Ia harus sungguh-sungguh di dalam tugasnya, dan tidak menjadikan profesinya itu sebagai pekerjaan sampingan. Karena bila hal itu terjadi, maka akan merugikan siswanya sendiri.

Abdullah Nasih Ulwan juga turut membicarakan tanggung jawab yang diemban seorang guru yang meliputi:

1. Tanggung jawab pendidikan iman
2. Tanggung jawab pendidikan akhlak
3. Tanggung jawab pendidikan fisik

²⁸Sukadi, *Guru Powerful Guru Masa Depan* (Bandung : Kolbu, 2001), h. 26.

²⁹Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2009), h. 12.

4. Tanggung jawab pendidikan intelektual
5. Tanggung jawab pendidikan psikis
6. Tanggung jawab pendidikan sosial
7. Tanggung jawab pendidikan seksual.³⁰

Peters menyebutkan tiga tugas dan tanggung jawab guru, yaitu:

1. Guru sebagai pengajar
2. Guru sebagai pembimbing
3. Guru sebagai administrator kelas.³¹

Guru sebagai pengajar menekankan aspek merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam aspek ini guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan. Adapun tugas sebagai pembimbing menekankan pada aspek pemberian bantuan pada siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Tugas ini merupakan aspek mendidik, karena menyangkut pengembangan kepribadian dan pembentukan nilai-nilai anak didik. Sedangkan tugas sebagai administrator kelas pada dasarnya merupakan jalinan antara ketatalaksanaan bidang pengajaran dan ketatalaksanaan bidang umum lainnya.³²

Menurut Darmodiharjo, dalam meningkatkan mutu pendidikan ada tiga tugas guru yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Tugas profesional, yaitu tugas sehubungan dengan profesinya. Tugas profesional ini meliputi tugas-tugas mendidik (untuk mengembangkan kepribadian siswa), mengajar (untuk mengembangkan kemampuan berpikir), dan melatih (untuk mengembangkan keterampilan siswa).
- b. Tugas manusiawi (*human responsibility*) yaitu tugas sebagai manusia. Dalam hal ini guru bertugas mewujudkan dirinya agar merealisasikan seluruh potensi yang dimilikinya, melakukan auto-identifikasi dan auto-pengertian untuk dapat menempatkan dirinya dalam keseluruhan kemanusiaan. Dalam hal ini guru berfungsi sebagai orang tua kedua dari siswa asuhannya.

³⁰Abdullah Nasih Ulwan, *Tarbiyah al-Aulad fi al-Islam*, (Kairo: Dar al-Salam li at Thiba'ah wa an-Nasyr wa at-Tauzi, 2001) cet. 4, h. 140.

³¹H. Peters, CW Burnet, GF Rarwell, *Introduction to Teaching* (New York: MacMillan Company, 2003), h. 74.

³²*Ibid.*

- c. Tugas kemasyarakatan (*civic mission*), yaitu sebagai tugasnya sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Dalam hal ini guru bertugas membimbing siswa menjadi warga negara yang baik, sesuai dengan Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, dan GBHN. Di sini guru berfungsi sebagai pencipta masa depan.³³

Ahmad Tafsir mengatakan bahwa tugas guru adalah semua tugas yang berhubungan dengan pencapaian tujuan pengajaran, yang meliputi:

1. Membuat persaingan mengajar.
2. Mengajar.
3. Mengevaluasi hasil belajar.³⁴

Lebih jauh Ahmad Tafsir menjelaskan bahwa setelah dapat melakukan tugas pengajaran dengan baik barulah guru dapat melakukan tugas mendidik seperti memberi dorongan, memberi contoh, memuji, dan lain-lain.

Dari beberapa penjelasan di atas tugas dan tanggung jawab guru adalah sebagai *informer, organisator, motifator, direktor, fasilitator, dan mediator*. Banyaknya tugas guru ini tentu menuntut seorang guru yang berkualitas.

Soedjiarto menyatakan bahwa, dalam proses belajar mengajar supaya guru semakin berarti, maka harus:

1. Menguasai materi pelajaran secara mendalam
2. Menguasai dan dapat merencanakan berbagai model pengajaran yang relevan dengan bahan pelajaran pelajar dan tujuan pendidikan
3. Menguasai dan dapat menggunakan/mengembangkan dan menafsirkan berbagai jenis dan bentuk relevansi kemampuan belajar
4. Dapat menggunakan dan memanfaatkan hasil evaluasi kemajuan belajar untuk kepentingan penilaian dan bimbingan belajar peserta didik
5. Mengenal karakteristik anak didiknya baik sebagai pelajar maupun sebagai manusia yang sedang menuju kedewasaan
6. Memahami kedudukan dan peranan pendidikan sekolah dalam keseluruhan proses pembangunan masyarakat seluruhnya dan manusia seutuhnya.³⁵

³³Darji Darmodiharjo, *Peranan Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan* (Buletin Analisis Pendidikan, No. III, Tahun 2000), h. 40.

³⁴Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), h. 92.

Guru bersama-sama dengan kepala sekolah seharusnya memang bersinergis untuk meningkatkan kinerjanya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Apalagi, implementasi KTSP sudah berjalan sekian tahun, dan untuk meningkatkan kualitas guru, kepala sekolah menempuh berbagai cara dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kinerja guru.

Untuk dapat mewujudkan harapan tersebut unsur terpenting adalah kepala madrasah sebagai juru kunci dalam pengembangan dan peningkatan kinerja madrasah. Oleh karena itu peran kepala madrasah dalam konteks sekarang ini tidak terbatas hanya sebagai pemimpin tapi lebih dari itu, ia juga sebagai seorang manajer, pendidik, administrator, supervisor, pimpinan, dan pencipta iklim kerja.

Keberhasilan seorang guru bisa dilihat apabila kriteria-kriteria yang ada telah tercapai secara keseluruhan. Jika kriteria telah tercapai berarti pekerjaan seseorang telah dianggap memiliki kualitas kerja yang baik. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam pengertian kinerja bahwa kinerja guru adalah hasil kerja yang terlihat dari serangkaian kemampuan yang dimiliki oleh seorang yang berprofesi guru. Kemampuan yang harus dimiliki guru telah disebutkan dalam peraturan pemerintah RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 3 yang berbunyi: Kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini meliputi:

- a. kompetensi paedagogik
- b. kompetensi kepribadian
- c. kompetensi profesional
- d. kompetensi sosial.³⁶

Adapun penjelasan dari ke empat dari kompetensi tersebut adalah:

- a. Kompetensi Paedagogik

Adalah mengenai bagaimana kemampuan guru dalam mengajar, dalam Peraturan Pemerintah RI No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan

³⁵Sudjiarto, *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu* (Jakarta : Balai Pustaka, 2003), h. 83.

³⁶Departemen Pendidikan RI, *Peraturan pemerintah RI No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan* (Jakarta: Eko Jaya, 2005), h.26.

kemampuan ini meliputi kemampuan mengelola pembelajaran yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.³⁷

Kompetensi paedagogik ini berkaitan pada saat guru mengadakan proses belajar mengajar di kelas, mulai dari membuat skenario pembelajaran, memilih metode, media, juga alat evaluasi bagi anak didiknya. Karena bagaimanapun dalam proses belajar mengajar sebagian besar hasil belajar peserta didik ditentukan oleh peranan guru. Guru yang cerdas dan kreatif akan mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien sehingga pembelajaran tidak berjalan sia-sia.

Suryabrata mengatakan bahwa yang dimaksud kinerja guru dalam proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran.³⁸

Jadi, kompetensi paedagogik ini berkaitan dengan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar yakni persiapan mengajar yang mencakup merancang dan melaksanakan skenario pembelajaran, memilih metode, media, serta alat evaluasi bagi anak didik agar tercapai tujuan pendidikan baik pada ranah kognitif, efektif, maupun psikomotorik siswa.

b. Kompetensi Kepribadian.

Berperan sebagai guru memerlukan kepribadian yang unik. Kepribadian guru ini meliputi kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Seorang guru harus mempunyai peran ganda. Peran tersebut diwujudkan sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi. Adakalanya guru harus berempati pada siswanya dan adakalanya guru harus bersikap kritis. Berempati maksudnya guru harus dengan sabar menghadapi keinginan siswanya juga harus melindungi dan melayani siswanya tetapi di sisi lain guru juga harus bersikap tegas jika ada siswanya berbuat salah.

³⁷*Ibid.*

³⁸Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, h. 19.

Menurut Usman kemampuan kepribadian guru meliputi hal-hal berikut:

- 1) Mengembangkan kepribadian
- 2) Berinteraksi dan berkomunikasi
- 3) Melaksanakan bimbingan dan penyuluhan
- 4) Melaksanakan administrasi sekolah
- 5) Menaksanakan penelitian sederhana untuk keperluan pengajaran.³⁹

Kepribadian guru penting karena guru merupakan cerminan perilaku bagi siswa-siswanya.

c. Kompetensi Professional.

Pekerjaan seorang guru merupakan suatu profesi yang tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Profesi adalah pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus dan biasanya dibuktikan dengan sertifikasi dalam bentuk ijazah. Profesi guru ini memiliki prinsip yang dijelaskan dalam Undang-Undang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005 sebagai berikut:

- 1) Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa, dan idealisme
- 2) Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia
- 3) Memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugas
- 4) Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas
- 5) Memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan
- 6) Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja
- 7) Memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan sepanjang hayat
- 8) Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan
- 9) Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan yang mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru.⁴⁰

³⁹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003) cet. 2, h. 16

⁴⁰ Undang-Undang RI No.14 Tahun 2005, *Tentang Guru dan Dosen* Bab I Pasal I, ayat 3, h. 19

d. Kompetensi Sosial

kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan diri dalam menghadapi orang lain. Dalam peraturan pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua peserta pendidikan, dan masyarakat sekitar. Kompetensi sosial seorang guru merupakan modal dasar guru yang bersangkutan dalam menjalankan tugas keguruan. Saiful Hadi berpendapat kompetensi ini berhubungan dengan kemampuan guru sebagai anggota masyarakat dan sebagai makhluk sosial yang meliputi:

- 1) Kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sejawat untuk meningkatkan kemampuan profesional
- 2) Kemampuan untuk mengenal dan memahami fungsi-fungsi setiap lembaga kemasyarakatan
- 3) Kemampuan untuk menjalin kerjasama baik secara individual maupun secara kelompok.⁴¹

Menurut Wibowo Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, dan masyarakat sekitar.⁴² Kemampuan sosial sangat penting karena manusia bukan makhluk individu. Segala kegiatannya pasti dipengaruhi juga oleh pengaruh orang lain.

Menurut Mangkunegara faktor yang mempengaruhi kinerja guru adalah faktor kemampuan (*ability*) dan faktor motivasi (*motivation*).⁴³

a. Faktor kemampuan

Secara psikologi, kemampuan guru terdiri dari kemampuan potensi (IQ) dan kemampuan realitas (*knowledge + skill*). Artinya seorang guru yang memiliki latar belakang pendidikan yang tinggi dan sesuai dengan bidangnya serta terampil dalam mengerjakan pekerjaan sehari-hari, maka ia akan lebih mudah mencapai kinerja yang diharapkan. Oleh karena itu, pegawai perlu ditetapkan pada pekerjaan yang sesuai

⁴¹Saiful Hadi, *Kompetensi yang harus Dimiliki Seorang Guru* (www. Saiful Hadi. Wordpress.com, 2007)

⁴²Mungin Edy Wibowo, *Sertifikasi Profesi Pendidik* (www. suara-merdeka.com, 2013)

⁴³Anwar Prabu Mangkunegara, *Evaluasi Kinerja SDM* (Bandung : Refika Aditama, 2006), ,h. 67

dengan keahliannya. Dengan penempatan guru yang sesuai dengan bidangnya akan dapat membantu dalam efektivitas suatu pembelajaran.

b. Faktor motivasi

Motivasi terbentuk dari sikap seorang guru dalam menghadapi situasi kerja. Motivasi merupakan kondisi yang menggerakkan seseorang yang terarah untuk mencapai tujuan pendidikan. C. McClelland mengatakan dalam bukunya *Anwar* berpendapat bahwa ada hubungan yang positif antara motif berprestasi dengan pencapaian kinerja.⁴⁴

Guru sebagai pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab yang berat. Guru harus menyadari bahwa ia harus mengerjakan tugasnya tersebut dengan sungguh-sungguh, bertanggung jawab, ikhlas dan tidak asal-asalan, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima apa saja yang disampaikan oleh gurunya. Jika ini tercapai maka guru akan memiliki tingkat kinerja yang tinggi. Selanjutnya McClelland mengemukakan 6 karakteristik dari guru yang memiliki motif berprestasi tinggi yaitu:

1. Memiliki tanggung jawab pribadi tinggi
2. Berani mengambil resiko
3. Memiliki tujuan yang realistis
4. Memanfaatkan rencana kerja yang menyeluruh dan berjuang untuk merealisasi tujuannya
5. Memanfaatkan umpan balik yang kongkret dalam seluruh kegiatan kerja yang dilakukannya
6. Mencari kesempatan untuk merealisasikan rencana yang telah diprogramkan.⁴⁵

Membicarakan kinerja mengajar guru tidak dapat dipisahkan faktor-faktor pendukung dan pemecah masalah yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran secara baik dan benar dalam rangka pencapaian tujuan yang diharapkan guru dalam mengajar. Adapun faktor yang mendukung kinerja guru dapat digolongkan ke dalam dua macam yaitu:

a. Faktor dari dalam sendiri (intern)

Di antara faktor dari dalam diri sendiri (intern) adalah:

1. Kecerdasan

⁴⁴*Ibid.*, h. 68.

⁴⁵*Ibid.*

Kecerdasan memegang peranan penting dalam keberhasilan pelaksanaan tugas-tugas. Semakin rumit dan makmur tugas-tugas yang diemban makin tinggi kecerdasan yang diperlukan. Seseorang yang cerdas jika diberikan tugas yang sederhana dan monoton mungkin akan terasa jenuh dan akan berakibat pada penurunan kinerjanya.

2. Keterampilan dan kecakapan

Keterampilan dan kecakapan orang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan dari berbagai pengalaman dan latihan.

3. Bakat

Penyesuaian antara bakat dan pilihan pekerjaan dapat menjadikan seseorang bekerja dengan pilihan dan keahliannya.

4. Kemampuan dan minat

Syarat untuk mendapatkan ketenangan kerja bagi seseorang adalah tugas dan jabatan yang sesuai dengan kemampuannya. Kemampuan yang disertai dengan minat yang tinggi dapat menunjang pekerjaan yang telah ditekuni.

5. Motif

Motif yang dimiliki dapat mendorong meningkatkannya kerja seseorang.

6. Kesehatan.

Kesehatan dapat membantu proses bekerja seseorang sampai selesai. Jika kesehatan terganggu maka pekerjaan terganggu pula.

7. Kepribadian

Seseorang yang mempunyai kepribadian kuat dan integral tinggi kemungkinan tidak akan banyak mengalami kesulitan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja dan interaksi dengan rekan kerja yang akan meningkatkan kerjanya.

8. Cita-cita dan tujuan dalam bekerja

Jika pekerjaan yang diemban seseorang sesuai dengan cita-cita maka tujuan yang hendak dicapai dapat terlaksanakan karena ia bekerja secara sungguh-sungguh, rajin, dan bekerja dengan sepenuh hati.

b. Faktor dari luar diri sendiri (ekstern)

Yang termasuk faktor dari luar diri sendiri (ekstern) diantaranya:

1) Lingkungan keluarga

Keadaan lingkungan keluarga dapat mempengaruhi kinerja seseorang. Ketegangan dalam kehidupan keluarga dapat menurunkan gairah kerja.

2) Lingkungan kerja

Situasi kerja yang menyenangkan dapat mendorong seseorang bekerja secara optimal. Tidak jarang kekecewaan dan kegagalan dialami seseorang di tempat ia bekerja. Lingkungan kerja yang dimaksud di sini adalah situasi kerja, rasa aman, gaji yang memadai, kesempatan untuk mengembangkan karir, dan rekan kerja yang kologial.

3) Komunikasi dengan kepala sekolah

Komunikasi yang baik di sekolah adalah komunikasi yang efektif. Tidak adanya komunikasi yang efektif dapat mengakibatkan timbulnya salah pengertian.

4) Sarana dan prasarana

Adanya sarana dan prasarana yang memadai membantu guru dalam meningkatkan kinerjanya terutama kinerja dalam proses mengajar mengajar.⁴⁶

5) Kegiatan guru di kelas

Peningkatan dan perbaikan pendidikan harus dilakukan secara bertahap. Dinamika guru dalam pengembangan program pembelajaran tidak akan bermakna bagi perbaikan proses dan hasil belajar siswa, jika manajemen sekolahnya tidak memberi peluang tumbuh dan berkembangnya kreatifitas guru. Demikian juga penambahan sumber belajar berupa perpustakaan dan laboratorium tidak akan bermakna jika manajemen sekolahnya tidak memberikan perhatian serius dalam mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar tersebut dalam proses belajar mengajar. Menurut Rosyada dalam bukunya *Paradigma Pendidikan Demokratis* bahwa kegiatan guru di dalam kelas meliputi:

- a) Guru harus menyusun perencanaan pembelajaran yang bijak
- b) Guru harus mampu berkomunikasi secara efektif dengan siswa-siswanya
- c) Guru harus mengembangkan strategi pembelajaran yang membelajarkan
- d) Guru harus menguasai kelas
- e) Guru harus melakukan evaluasi secara benar.⁴⁷

⁴⁶Kartono Kartini, *Menyiapkan dan Memadukan Karir*, (Jakarta: Rajawali, 2001), h. 22.

⁴⁷Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004), h. 122.

6) Kegiatan guru di sekolah.

Kegiatan guru di sekolah antara lain yaitu Berpartisipasi dalam bidang administrasi, di mana dalam bidang administrasi ini para guru memiliki kesempatan yang banyak untuk ikut serta dalam kegiatan-kegiatan sekolah antara lain:

- a) Mengembangkan filsafat pendidikan
- b) Memperbaiki dan menyesuaikan kurikulum
- c) Merencanakan program supervisi
- d) Merencanakan kebijakan-kebijakan kepegawaian.⁴⁸

Semua pekerjaan itu harus dikerjakan bersama-sama antara guru yang satu dengan yang lainnya yaitu dengan cara bermusyawarah. Untuk meningkatkan kinerja, para guru harus melihat pada keadaan pemimpinya (kepsek).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa baik dan buruknya guru dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah supervisor dalam melaksanakan pengawasan atau supervisi terhadap kemampuan (kinerja guru).

Ada beberapa indikator yang dapat dilihat peran guru dalam meningkatkan kemampuan dalam proses belajar-mengajar. Indikator kinerja tersebut adalah:

1. Kemampuan merencanakan belajar mengajar

Kemampuan ini meliputi:

- a. Menguasai garis-garis besar penyelenggaraan pendidikan
- b. Menyesuaikan analisa materi pelajaran
- c. Menyusun program semester
- d. Menyusun program atau pembelajaran

2. Kemampuan melaksanakan kegiatan belajar mengajar

kemampuan ini meliputi :

- a. Tahap pra intruksional
- b. Tahap intruksional
- c. Tahap evaluasi dan tidak lanjut

3. Kemampuan mengevaluasi

⁴⁸M. Ngalim Purwanto, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2003) cet. 2 , h. 144-150

Kemampuan ini meliputi:

- a. Evaluasi normatif
- b. Evaluasi formatif
- c. Laporan hasil evaluasi
- d. Pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan.⁴⁹

Jadi menurut penulis, kinerja guru yang terdapat di atas merupakan indikator positif dari kinerja guru. Sedangkan kinerja guru yang bersifat negatif meliputi, guru belum menguasai penyusunan program semester, guru belum melaksanakan pra intruksional, dan guru tidak memperhatikan evaluasi yang bersifat normatif.

Kinerja guru dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara garis besar faktor-faktro yang mempengaruhi kinerja guru terdiri dari faktor internal dan eksternal. Arikunto mengemukakan ada dua faktor yang mempengaruhi kinerja seseorang, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari: sikap, minat, intelegensi, motivasi, dan kepribadian. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal terdiri dari: sarana dan prasarana, insentif atau gaji guru, suasana kerja, dan lingkungan kerja.⁵⁰

Arikunto juga menjelaskan, bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan sangat tergantung pada kualitas guru. Usaha peningkatan kualitas guru dapat dilakukan dengan memperhatikan: pola rekrutmen, pelatihan, status sosial, dan kondisi kerja, pengetahuan dan keterampilan, karakteristik personal, pengembangan profesional guru, dan motivasi guru.⁵¹

Menurut Meyer dan Peter Pipe kinerja adalah kulminasi tiga elemen yang saling berkaitan yaitu; upaya, dan sifat-sifat keadaan eksternal. Misalnya bila seorang pegawai pekerja dengan baik penyebabnya mungkin masalah keterampilan, masalah upaya, dan atau masalah-masalah kondisi eksternal tempat bekerja.⁵²

Tingkat keterampilan adalah “bahan mentah” yang dibawa oleh seseorang pegawai ketempat kerja. Tingkat upaya adalah motivasi yang diperlihatkan pegawai untuk menyelesaikan pekerjaan. Scott mengatakan, “keterampilan” berkaitan denga apa yang

⁴⁹Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Professional*, h.10-19

⁵⁰Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 40

⁵¹*Ibid.* h. 41.

⁵²R.F Meyer dan Peter Pipe, *Analyzing Performance Problem* (Belmoth: Faeron Publisher, 2000), h.

dilakukan. Sedangkan ‘tingkat upaya’ berkaitan dengan apa yang akan dilakukan. Perbedaan keduanya penting untuk memahami diagnosis kerja.⁵³

Menurut Bateman, kemampuan kinerja yang baik dipengaruhi oleh keadaan internal dan eksternal. Keadaan internal terdiri dari kemampuan yang tinggi dan kerja keras. Sementara keadaan eksternal meliputi pekerjaan yang mudah, nasib baik, bantuan, bantuan rekan-rekan, dan pimpinan yang baik.⁵⁴

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kinerja seseorang ditentukan oleh aspek-aspek motivasi, minat, pengetahuan, keterampilan, suasana kerja, dan sikap pimpinan. Untuk menilai kinerja seorang pegawai baik atau buruk dapat diamati dari beberapa indikator di bawah ini, yaitu:

1. Perbaikan produktivitas
2. Pengurangan kesalahan
3. Kemangkiran dan keterlambatan
4. Kursus-kursus pelatihan yang diselesaikan
5. Pengurangan barang buangan
6. Pengurangan jumlah keluhan pelanggan
7. Peningkatan tingkat keterampilan
8. Kesiapan untuk menerima tugas-tugas yang tidak menyenangkan.⁵⁵

Standar evaluasi kinerja yang dikemukakan Robert di atas, kelihatannya berorientasi kepada kerja-kerja yang berkaitan dengan perdagangan. Oleh karena itu tidak semua standar tersebut bisa digunakan untuk mengukur kinerja yang baik bagi seorang guru.

Ukuran kinerja seorang guru harus dilihat dari apa yang menjadi tanggung jawab seorang guru dalam melaksanakan tugasnya. Cooper dan kawan-kawan sebagaimana dikutip oleh Bafadal menekankan bahwa fungsi utama guru adalah pembuatan keputusan pengajaran, baik dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai (evaluasi) pengajaran.⁵⁶

⁵³ Scoot A. Snell dan Kenneth N. Wxley, *Diagnosis Kerja* (Jakarta: Gramedia, 2007), h. 335.

⁵⁴ Thomas S. Bateman, Gerald R. Ferris, dan Stephen Stasser, *Mengapa di Balik Kerja Individual*, dalam Dale Timple (ed), *Keinerja*, terj. Sofyan Cimat, (Jakarta: Gramedia, 2007), h. 33.

⁵⁵ Robert W. Braid, *Evaluasi Yang Tepat Pedoman Bagi Penilaian Kinerja yang Sukses*, dalam Dale Timple, *Kinerja*, terj. Sofyan Cimat, (Jakarta: Gramedia, 2007) cet. 7, h. 319.

⁵⁶ Ibrahim Bafadal, *Supervisi Pengajaran: Teori Dan Aplikasinya dalam Membina Professional Guru* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002) cet. 2, h. 34.

Menurut Agus Sunyato dalam bukunya Anwar Prabu Mangkunegara mengemukakan bahwa sasaran-sasaran dan evaluasi kinerja karyawan sebagai berikut:

- a. Membuat analisa kinerja dari waktu yang lalu secara berkesinambungan dan periodik, baik kinerja karyawan maupun kinerja organisasi.
- b. Membuat evaluasi kebutuhan pelatihan dari para karyawan melalui audit keterampilan dan pengetahuan sehingga dapat mengembangkan kemampuan dirinya.
- c. Menentukan sasaran dari kinerja yang akan datang dan memberikan tanggung jawab perorangan sehingga untuk periode selanjutnya jelas apa yang harus diperbuat oleh karyawan, mutu dan baku yang harus dicapai.

Menemukan potensi karyawan yang berhak memperoleh promosi, dan mendasarkan hasil diskusi antara karyawan dengan pimpinannya itu untuk menyusun suatu proposal lainnya, seperti imbalan.

Jadi, evaluasi kinerja merupakan sarana untuk memperbaiki mereka yang tidak melakukan tugasnya dengan baik di dalam organisasi. Banyak organisasi berusaha mencapai sasaran suatu kedudukan yang terbaik dan terpercaya dalam bidangnya. Untuk itu sangat tergantung dari para pelaksananya, yaitu para karyawan agar mereka mencapai sasaran yang telah ditetapkan oleh organisasi.⁵⁷

Dalam rangka peningkatan kinerja, paling tidak telah dikemukakan enam langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Mengetahui adanya kekurangan dalam kinerja
- b. Mengenai kekurangan dan tingkat keseriusan
- c. Mengidentifikasi hal-hal yang mungkin menjadi penyebab kekurangan baik yang berhubungan dengan dengan pegawai itu sendiri
- d. Mengembangkan rencana tindakan tersebut
- e. Melakukan evaluasi apakah masalah tersebut sudah teratasi atau belum
- f. Mulai dari awal, apabila perlu

Dari peningkatan kinerja ini mempunyai hasil dalam peningkatan karena semuanya mempunyai kekurangan dan kelebihan, hal itu harus sangat berguna bagi para karyawan.⁵⁸

⁵⁷Anwar Prabu Mangkunegara, *Evaluasi kinerja SDM*, h. 11-12.

⁵⁸*Ibid.*, h. h. 22.

Dari berbagai uraian teori tentang kinerja guru, maka yang dimaksud dengan kinerja guru dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang untuk melaksanakan tugasnya yang menghasilkan hasil yang memuaskan guna tercapainya tujuan organisasi kelompok dalam suatu unit kerja.

Kinerja guru dalam penelitian ini dapat diukur berdasarkan 4 indikator, yaitu kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran, kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran, kinerja guru dalam evaluasi pembelajaran, serta kinerja guru dalam disiplin tugas.

Untuk dapat menjalankan tugas dengan baik, disamping profesionalitas yang sarat dengan ilmu dan keterampilannya, maka guru pada dasarnya harus tercermin pada dirinya kepribadian yang baik, yang akan dapat dapat menjadikannya sebagai seorang guru yang baik atas anak didiknya. Dengan kepribadian ini pula akan menjadi tolak ukur apakah guru akan menjadi pendidik yang mendidik atau sebagai pendidik yang bahkan akan mengakibatkan kerusakan pada pribadi diri anak didiknya. Pentingnya kepribadian yang baik ini, sebagaimana yang ditegaskan oleh Muhibbin bahwa kepribadian itulah yang akan menentukan apakah ia menjadi pendidik dan pembina yang baik bagi anak didiknya ataukah akan menjadi perusak atau penghancur bagi hari depan anak didik terutama bagi anak didik yang masih kecil (tingkat sekolah dasar) dan mereka yang sedang mengalami kegoncangan jiwa (tingkat menengah).⁵⁹

Sebagai wujud kepribadian yang baik dari guru, tentunya guru diharuskan untuk memiliki kemampuan-kemampuan yang dianggap potensial dalam menjalankan tugasnya. Segala kemampuannya akan selalu menjadi pedoman baginya dalam melakukan segala bentuk tindakan pengajaran yang akan memberikan perubahan terhadap peserta didiknya. Anak didik akan lebih berkembang dan bukan mengalami kemunduran secara ilmu dan keterampilannya.

Usaha yang tidak kalah penting yang harus dilakukan guru adalah terkait pada persoalan minat yang dimiliki anak didiknya. Minat sebagaimana yang dikemukakan diatas dapat menjadi faktor penting dalam kemauan anak didik dalam menjalankan aktivitas belajarnya. Oleh karena itu sudah sewajarnya guru juga harus selalu

⁵⁹Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2010), h. 255

memperhatikan minat anak didiknya agar menekuni terhadap proses belajar terutama tumbuhnya minat yang kuat dalam diri anak didik untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Usaha dalam membangkitkan minat, tentu akan memberikan dampak terhadap kemauan anak untuk secara intens dan serius melibatkan segala aspek dirinya dalam belajar, sehingga anak akan benar-benar menggiatkan dan memfungsikan seluruh komponen dirinya dalam aktivitas belajar tersebut, sebaliknya jika guru gagal dalam menumbuhkan minat dalam diri anak didik, maka proses belajar mengajar tidak akan memberikan hasil dan anak tidak akan bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar.

c) Faktor-Faktor yang Ada pada Lingkungan

Lingkungan memiliki cakupan yang amat luas. Keluasannya ini dapat dibuktikan dengan pemahaman bahwa segala sesuatu yang berada diluar diri seseorang, dan masih memiliki keterkaitan dengan dirinya adalah termasuk lingkungannya. Demikian dengan faktor lingkungan yang dimaksud sebagai faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar anak didik.

Lingkungan itu segala sesuatu yang berada di luar diri anak didik, baik berupa benda secara fisik maupun lingkungan yang psikologis. Keberadaan lingkungan sudah menjadi keharusan yang dihadapi anak bahkan sejak lahir anak sudah harus berinteraksi dengan keadaan lingkungan itu sendiri, dan bahkan menjadi keharusan yang pada diri anak itu sendiri untuk dapat tumbuh dan berkembang kepribadiannya.

Lingkungan tidak hanya dipahami sebagai kondisi yang berpengaruh terhadap hasil belajar anak, dimana dalam hal ini lingkungan disebut sebagai faktor ajar dalam proses pembelajaran anak, akan tetapi lebih kompleks bahwa lingkungan masih berkaitan dengan proses kehidupan terutama dalam hal pengaruhnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan diri anak didik.

Hasil belajar adalah hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional

yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

c. Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Istilah Pendidikan agama Islam pada umumnya mengacu pada term *at-tarbiyyah*, *at-ta'd b*, dan *at-ta'l m*. Dari ketiga istilah tersebut yang populer digunakan dalam praktek Pendidikan Islam adalah *at-tarbiyyah*. Sedangkan term *at-ta'd b* dan *at-ta'l m* jarang sekali digunakan. Padahal kedua istilah tersebut telah digunakan sejak awal pertumbuhan Pendidikan Islam.⁶⁰

Menurut Ramayulis, *at-tarbiyyah* secara semantik tidak khusus ditujukan untuk mendidik manusia, tetapi dapat dipakai ke spesis lain, seperti tanaman dan hewan, selain itu *at-tarbiyyah* berkonotasi material, ia mengandung arti mengasuh, menanggung, memberi makan, mengembangkan, memelihara, membuat, menjadikan bertambah kebutuhan, membesarkan, memproduksi hasil-hasil yang sudah matang dan menjinakkan.⁶¹

Adapun *at-ta'd b* berasal dari kata *addaba* yang berarti “mendidik”, *at-ta'd b* dalam khazanah bahasa Arab mengandung arti: ilmu, kearifan, keadilan, kebijaksanaan, pengajaran dan pengasuhan yang baik sehingga makna *at-tarbiyyah* dan *at-ta'l m* menjadi tercakup di dalamnya.⁶²

Sedangkan istilah *at-ta'l m* telah digunakan sejak periode awal Pendidikan Islam. Kelihatannya, Abdul Fatah Jalal seorang ahli Pendidikan dari Mesir, lebih cenderung menggunakan istilah *at-ta'l m* untuk menyatakan pengertian Pendidikan Islam daripada menggunakan istilah *at-tarbiyyah* dan *at-ta'd b*.⁶³

Dengan demikian Pendidikan agama Islam adalah usaha secara sadar yang dilakukan seorang pendidik dalam membina jasmani dan rohani menuju kesempurnaan akhl q untuk membantu manusia dalam mengembangkan dan mendewasakan kepribadiannya, baik jasmaniah maupun rohaniah untuk memikul tanggung jawab

⁶⁰Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 25.

⁶¹Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2000), h. 2.

⁶²Dja'far Sidik, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2006), h. 22.

⁶³*Ibid.*, h. 19.

memenuhi tuntunan zamannya dan masa depannya.⁶⁴ Kemudian Zakiah Dradjat mengatakan bahwa Pendidikan Islam itu adalah “Pembentukan kepribadian muslim”.⁶⁵

Muhammad Athiyah al-Abrasyi mendefinisikan Pendidikan Islam yaitu: “Mempersiapkan manusia supaya manusia hidup sempurna dan berbahagia, mencintai tanah air, tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya (akhl qnya), teratur pikirannya, halus perasaannya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya baik dengan lisan maupun tulisan”.⁶⁶

Dengan melihat beberapa pengertian Pendidikan Islam di atas nampaknya mempunyai perbedaan antara satu dengan yang lainnya, namun pada hakekatnya bahwa Pendidikan Islam itu berusaha untuk mengubah tingkah laku manusia dari yang tidak baik menjadi baik.

Para ahli berbeda pendapat dalam memberikan penjelasan tentang tujuan Pendidikan Islam, Abdurrahman Saleh Abdullah mengatakan dalam bukunya “*Educational Theory a Qur’anic Outlook*”. Bahwa Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk kepribadian sebagai khalifah Allah SWT, atau sekurang-kurangnya mempersiapkan ke jalan yang mengacu kepada tujuan akhir.⁶⁷

Selanjutnya tujuan Pendidikan Islam menurutnya dibangun atas tiga komponen sifat dasar manusia; 1) tubuh 2) ruh dan 3) akal yang masing-masing harus dijaga. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan Pendidikan Islam dapat diklasifikasikan kepada :

- a. Tujuan pendidikan jasmani (*ahd f al-jismiyyah*)
- b. Tujuan pendidikan rohani (*ahd f al-ruhaniyyah*)
- c. Tujuan pendidikan akal (*ahd f al-aqliyyah*).⁶⁸

Fathiyah Hasan Sulaiman menyimpulkan pendapat Imam al-Ghaz li, pada dasarnya tujuan pokok Pendidikan Islam itu ada dua; satu untuk mencapai kesempurnaan manusia dalam mendekati diri kepada Tuhan, dan dua sekaligus untuk mencapai kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat.⁶⁹

⁶⁴*Ibid.*, h. 23.

⁶⁵Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 28.

⁶⁶M. Athiyah al-Abrasyi, *Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam* (Jakarta : Bulan Bintang, 1997), h. 1.

⁶⁷Armei Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), h. 27.

⁶⁸*Ibid.*, h. 19-20.

⁶⁹Dja’far Siddik, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, h. 42.

Sedangkan Hasan Langgulung mengemukakan tujuan Pendidikan Islam adalah untuk beribadah kepada Allah.⁷⁰ Dipertegas oleh firman Allah surah az-z riy t ayat 56.

لِيَعْبُدُونِ إِلَّا وَالْإِنْسَ الْجِنَّ خَلَقْتُمْ مَا

Artinya: *Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku.* (QS. az-z riy t 51: 56).⁷¹

Menyembah/ibadah dalam pengertian luas adalah mengembangkan sifat-sifat diri pada manusia sesuai dengan petunjuk Allah SWT. Sifat-sifat Allah tersebut disebut juga dengan asma'ul husn . Menggambarkan bahwa tujuan hidup seseorang muslim sama artinya dengan do'a yang selalu dibaca, dalam sal t yaitu:

أَلْعَالَمِينَ رَبِّ لِلَّهِ وَمَمَاتِي وَمَحْيَايَ وَنُصْرَتِي صَلَاتِي إِنَّ قُلْ

Artinya: (Wahai Tuhanku) sesungguhnya salatku, ibadahku, hidupku dan matiku semuanya hanyalah untuk-Mu Tuhan semesta alam (QS. al-an' m 6: 162).⁷²

Dari gambaran tujuan Pendidikan Islam yang telah disebutkan di atas, tanpanya telah terakumulasi dengan tujuan Pendidikan Islam yang tercatat dalam hasil Kongres Sedunia ke-II tahun 1980 di Islamabad.

Tujuan Pendidikan agama Islam adalah untuk mencapai keseimbangan pertumbuhan kepribadian manusia (peserta didik) secara menyeluruh dan seimbang yang dilakukan melalui latihan jiwa, akal pikiran (intelektual), diri manusia yang rasional, perasaan dan indera. Karena itu, pendidikan hendaknya mencakup pengembangan seluruh aspek fitrah peserta didik, aspek spritual, intelektual, imajinasi, fisik, ilmiah dan bahasa, baik secara individual maupun secara kolektif, dan mendorong semua aspek tersebut berkembang ke arah kebaikan dan kesempurnaan. Tujuan akhir pendidikan muslim terletak pada perwujudan ketundukan yang sempurna.⁷³

⁷⁰Hasan Langgulung, *Asas-asas Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 2001), h. 27.

⁷¹Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Mahkota, 2004), h. 862.

⁷²*Ibid.*, h. 216.

⁷³Armei Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, h. 25.

Pendidikan agama Islam bertujuan menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁷⁴

Tujuan tersebut mengandung pengertian bahwa proses Pendidikan Agama Islam di sekolah yang dilalui dan dialami peserta didik mulai dari tahap kognitif, yaitu pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam, untuk selanjutnya menuju tahap afeksi, yakni terjadinya internalisasi ajaran dan nilai agama ke dalam diri peserta didik melalui meyakini dan menghayatinya. Setelah tahapan afeksi, peserta didik diharapkan ajaran dan nilai Islam dapat tumbuh dalam diri peserta didik dan dipraktikkan untuk mengamalkan dan menaati ajaran Islam (aspek psikomotor) yang telah diinternalisasikan dalam dirinya. Dengan demikian, akan terbentuk manusia muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.⁷⁵

Dalam upaya merealisasikan tujuan pendidikan agama Islam sebagai bagian dari ilmu pendidikan Islam, terdapat kompetensi dasar, yaitu sekumpulan kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh pendidikan. Kemampuan ini berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt.

Kemampuan yang tercantum dalam komponen kemampuan dasar ini merupakan penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai, yaitu:

- a) Beriman kepada Allah swt dan lima rukun iman yang lain dengan mengetahui fungsi serta terefleksi dalam sikap, perilaku, dan akhlak.
- b) Dapat membaca Alquran surat-surat pilihan sesuai dengan tajwidnya, menyalin dan mengartikannya.
- c) Mampu beribadah dengan baik dan benar sesuai dengan tuntunan syariat Islam, baik ibadah wajib maupun ibadah sunnah

⁷⁴Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Materi ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Rajawali Pers, 2012), h. 239.

⁷⁵Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung:Alfabeta, 2013), h. 206.

- d) Dapat meneladani sifat, sikap, dan kepribadian Rasulullah serta Khulafaur Rasyidin.
- e) Mampu mengamalkan sistem muamalat Islam dalam tata kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.⁷⁶

Selain memiliki kompetensi dasar, harus ada pula kompetensi standar pendidikan agama Islam yang terdiri atas sebagai berikut :

a) Kompetensi Rumpun

Peserta didik beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Allah swt), berakhlak mulia (berbudi pekerti luhur) yang tercermin dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agamanya, serta mampu menghormati agama lain dalam kerangka kerukunan antarumat beragama.

b) Kompetensi Spesifik Pendidikan Agama Islam

Dengan landasan Alquran dan Sunnah Nabi Muhammad saw, berakhlak mulia (berbudi pekerti luhur) yang tercermin dalam perilaku sehari-hari dalam hubungannya dengan Allah, sesama manusia, dan alam sekitar; mampu membaca dan memahami Al-quran, mampu beribadah dan bermuamalah dengan baik dan benar; serta mampu menjaga kerukunan intern antarumat beragama.

c) Kompetensi Umum Pendidikan Agama Islam

Kompetensi umum dalam Pendidikan Agama Islam meliputi :

- 1) Hafalan surat-surat pilihan, mampu membaca, menulis, mengartikan, dan memahami ayat-ayat Alquran, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Beriman dengan mengenal, memahami dan menghayati rukun iman serta berperilaku sebagai orang yang beriman.
- 3) Terbiasa berperilaku dengan sifat yang terpuji, menghindari sifat-sifat yang tercela, dan bertata karma dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengetahui, memahami, menghayati, mampu, dan mau mengamalkan ajaran Islam tentang ibadah dan muamalah.

⁷⁶*Ibid.*, h. 240

- 5) Memahami, menghayati, dan mampu mengambil manfaat tarikh Islam serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Kompetensi Persatuan Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar
- Kompetensi ini terdiri dari :
- 1) Mampu membaca Alquran dengan benar.
 - 2) Beriman kepada Allah swt, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari kiamat, qadha dan qadar.
 - 3) Terbiasa berperilaku dengan sifat-sifat terpuji, menghindari sifat-sifat tercela, dan bertata krama dalam kehidupan sehari-hari.
 - 4) Mengenal rukun Islam dan mampu melaksanakan ibadah shalat, puasa, zakat fitrah, dan zikir serta doa setelah shalat.⁷⁷

Terkait dengan fungsi Pendidikan Agama Islam, Mulyasa, menegaskan beberapa fungsi dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam tersebut sebagai berikut :

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah swt yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya, kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- b. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

⁷⁷*Ibid.* h. 241

- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkalkan hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-nyata), sistem dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.⁷⁸

Selanjutnya ditegaskan fungsi Pendidikan Agama Islam diantaranya :

- a. Menanamkan nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- b. Mengembangkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt, serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga
- c. Menyesuaikan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui pendidikan agama Islam
- d. Memperbaiki kesalahan, kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari
- e. Mencegah peserta didik dari hal-hal negatif budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari
- f. Mengajarkan ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan non nyata), sistem dan fungsionalnya
- g. Menyalurkan peserta didik untuk mendalami pendidikan agama ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi.

Adapun fungsi Pendidikan Agama Islam bagi sekolah/madrasah yang bersangkutan

:

- a. Sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam yang diinginkan atau istilah KBK disebut standar kompetensi PAI, meliputi fungsi dan tujuan pendidikan nasional, kompetensi lintas kurikulum, kompetensi tamatan/lulusan, kompetensi bahan

⁷⁸*Ibid.*, h. 138.

kajian PAI, kompetensi mata pelajaran PAI (TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA), kompetensi mata pelajaran kelas (Kelas I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII)

- b. Pedoman untuk mengatur kegiatan-kegiatan pendidikan agama Islam di sekolah/madrasah.

Fungsi Pendidikan Agama Islam bagi masyarakat diantaranya:

- 1) Masyarakat sebagai pengguna lulusan (*users*), sehingga sekolah/madrasah harus mengetahui hal-hal yang menjadi kebutuhan masyarakat dalam konteks pengembangan PAI
- 2) Adanya kerja sama yang harmonis dalam hal pembenahan dan pengembangan.⁷⁹

Terkait dengan ruang lingkup pendidikan Pendidikan Agama Islam, maka terbagi tiga materi pokok yaitu :

1. *Tarbiyah Aqliyah (IQ Learning)*

Tarbiyah aqliyah atau sering dikenal dengan istilah *intelligence question learning* merupakan pendidikan yang mengedepankan kecerdasan akal. Tujuan yang diinginkan dalam pendidikan itu adalah mendorong anak agar bisa berfikir secara logis terhadap apa yang dilihat oleh indera mereka, input, proses, dan output pendidikan anak diorientasikan pada orientasi akal yakni bagaimana anak membuat analisis, penalaran, dan bahkan sintesis atau memecahkan masalah.

2. *Tarbiyah Jismiyah (Physical Learning)*

Tarbiyah jismiyah yaitu segala perbuatan yang bersifat fisik untuk mengembangkan fisik tingkat daya tubuh anak sehingga mampu untuk melaksanakan tugas yang diberikan kepadanya baik individu ataupun sosial nantinya, dengan keyakinan bahwa dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat.

3. *Tarbiyah Khuluqiyah (SQ Learning)*

Tarbiyatul khuluqiyah diartikan sebagai keyakinan setiap individu memegang nilai kebaikan dalam situasi dan kondisi apapun. Keyakinan tersebut seperti berusaha selalu senantiasa jujur, ikhlas, mengalah, senang bekerja, bersih, berani dalam membela yang benar, percaya pada diri sendiri. Oleh sebab itu maka pendidikan akhlak tidak dapat dijalankan dengan hanya menghafalkan saja tentang hal-hal baik dan hal-hal buruk,

⁷⁹*Ibid.*, h. 141.

namun yang terpenting adalah bagaimana cara menjalankannya sesuai dengan nilai-nilainya.

4. *Tarbiyah adabiyah*

Yaitu segala praktek maupun teori yang wujudnya meningkatkan budi dan meningkatkan perangai. *Tarbiyah adabiyah* atau pendidikan budi pekerti/akhlak dalam ajaran Islam merupakan salah satu ajaran pokok yang harus diajarkan agar umatnya memiliki/melaksanakan akhlak yang mulia yang telah dicontohkan oleh Rasulullah Saw.⁸⁰

Selanjutnya Muhaimin mengkategorikan prinsip pembelajaran agama Islam menjadi 6 (enam) yaitu kesiapan, motivasi, perhatian, persepsi, retensi dan transfer.⁸¹ Selanjutnya masing-masing prinsip tersebut dikemukakan penjelasan sebagai berikut :

- a) Prinsip kesiapan, proses belajar sangat dipengaruhi oleh kesiapan individu sebagai subyek yang melakukan kegiatan belajar. Kesiapan belajar adalah kondisi fisik-psikis individu yang memungkinkan subyek dapat melakukan belajar.
- b) Prinsip motivasi, motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Dalam pengembangan pendidikan agama Islam perlu diupayakan bagaimana caranya agar dapat mempengaruhi dan menimbulkan motivasi intrinsik melalui strategi pembelajaran yang dapat mendorong tumbuhnya motivasi belajar dalam diri peserta didik. Sedangkan untuk menumbuhkan motivasi ekstrinsik dapat diciptakan suasana lingkungan yang religius sehingga tumbuh motivasi untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam sebagaimana yang ditetapkan.
- c) Prinsip perhatian, dalam proses pembelajaran, perhatian merupakan faktor yang besar pengaruhnya, kalau peserta didik mempunyai perhatian yang besar dengan apa yang disajikan atau dipelajari, peserta didik dapat menerima dan memilih stimuli yang relevan untuk diproses lebih lanjut diantara sekian banyak stimuli yang datang dari luar.

⁸⁰E. Mulyasa, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 134.

⁸¹Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalamulya, 2005), cet IV. h. 23

- d) Prinsip persepsi, persepsi adalah suatu proses yang bersifat kompleks yang menyebabkan orang dapat menerima dan meringkas informasi yang diperoleh dari lingkungannya.
- e) Prinsip retensi, retensi adalah apa yang tertinggal dapat diingat kembali setelah seseorang mempelajari sesuatu. Dengan retensi akan membuat apa yang dipelajari dapat bertahan atau tertinggal lebih lama dalam struktur kognitif dan dapat diingat kembali jika dibutuhkan.
- f) Prinsip transfer, transfer adalah pengaitan pengetahuan yang sudah dipelajari dengan pengetahuan yang baru dipelajari. Berarti transfer belajar adalah pemindahan pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, sikap atau respon-respon lain dari suatu situasi kedalam situasi lain.

Bahan ajar dalam Pendidikan Agama Islam memiliki kaitan erat dengan rumusan tujuan Pendidikan Agama Islam. Untuk mencapai tujuan tersebut maka ruang lingkup materi ajar pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok, yaitu Alquran-Hadits, keimanan, syariah, ibadah, muamalah, akhlak, dan tarikh (sejarah Islam) yang menekankan pada perkembangan politik. Al- Qur'an-Hadits merupakan sumber utama ajaran Islam, dalam arti sumber akidah (keimanan), syariah, ibadah, muamalah, dan akhlak sehingga kajiannya berada dalam setiap unsur tersebut. Akidah (keimanan) merupakan akar atau pokok agama. Ibadah, muamalah, dan akhlak bertitik tolak dari akidah, dalam arti sebagai manifestasi dan konsekuensi dari akidah (keimanan dan keyakinan hidup).

Syariah merupakan sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, dengan sesama manusia, dan dengan makhluk lainnya. Dalam hubungannya dengan Allah diatur dalam ibadah, misalnya thaharah, salat, zakat, puasa, dan haji. Dalam hubungannya dengan sesama manusia dan lainnya diatur dalam muamalah dalam arti luas.

Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian manusia, bagaimana sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, manusia dengan manusia dan lainnya itu menjadi sikap hidup dan kepribadian manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya yang dilandasi dengan akidah yang kokoh. Sedangkan tarikh adalah perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha

bersyariah (beribadah dan bermuamalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah.⁸²

Dalam penyusunan materi ajar Pendidikan Agama Islam, terdapat beberapa kualifikasi, diantaranya :

- 1) Materi yang tersusun tidak menyalahi fitrah manusia, serta bertujuan untuk menyucikan manusia, memelihara dari penyimpangan, dan menjaga keselamatan fitrah manusia.
- 2) Adanya relevansi dengan tujuan Pendidikan Agama Islam, yaitu upaya mendekatkan dan ibadah kepada Allah swt.
- 3) Disesuaikan dengan tingkatan pendidikan baik dalam hal karakteristik, tingkat pemahaman, jenis kelamin serta tugas-tugas kemasyarakatan yang telah dirancang dalam kurikulum.
- 4) Perlunya membawa peserta didik kepada objek empiris, praktik langsung, dan memiliki fungsi pragmatis, sehingga mereka mempunyai ketrampilan-ketrampilan yang rill
- 5) Penyusunan kurikulum bersifat integral, terorganisasi, dan terlepas dari segala kontradiksi antara materi satu dengan materi lainnya
- 6) Materi yang disusun mempunyai relevansinya dengan masalah-masalah yang mutakhir, yang sedang dibicarakan, dan relevan dengan tujuan pendidikan nasional.
- 7) Adanya metode yang mampu menghantarkan tercapainya materi ajar dengan memperhatikan masing-masing individu.
- 8) Materi ajar yang disusun mempunyai relevansi dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 9) Memperhatikan aspek-aspek sosial, misalnya dakwah Islamiyah.
- 10) Materi ajar yang disusun mempunyai pengaruh positif terhadap jiwa peserta didik, sehingga menjadi kesempurnaan jiwanya.
- 11) Memperhatikan kepuasan pembawaan fitrah, seperti pemberian waktu istirahat dan refreasing untuk menikmati kesenian.

⁸² Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarta, 2004), h. 80.

- 12) Tidak bertentangan dengan konsep-konsep Islam, mengacu pada kesatuan Islam, dan selaras dengan integrasi psikologis yang Allah ciptakan untuk manusia serta selaras dengan kesatuan pengalaman yang hendak diberikan kepada peserta didik, baik hubungannya dengan sunnah, kaidah, sistem, maupun realitas alam, sehingga terjalin hubungan yang harmonis antara berbagai bidang ilmu.
- 13) Harus realistis sehingga dapat diterapkan selaras dengan kesanggupan Negara yang hendak menerapkannya dan sesuai dengan tuntutan dan kondisi Negara.
- 14) Harus memilih metode yang realistis sehingga dapat diadaptasikan ke dalam berbagai kondisi, lingkungan, dan keadaan tempat tinggal.
- 15) Adanya ilmu alat untuk mempelajari materi ajar.⁸³

2. Strategi Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Pengertian Strategi *Mind Mapping*

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan guru dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan pembelajaran. Muhibbin mengemukakan “perlu adanya strategi belajar serta metode belajar termasuk faktor-faktor yang turut menentukan tingkat efisiensi dan keberhasilan belajar siswa”.⁸⁴ Sering terjadi seorang siswa yang memiliki kemampuan ranah cipta (kognitif) yang lebih tinggi daripada teman-temannya, ternyata hanya mampu mencapai hasil yang sama dengan yang dicapai teman-temannya. Bahkan bukan hal yang mustahil jika suatu saat siswa cerdas tersebut mengalami kemerosotan hasil sampai ke titik yang lebih rendah daripada hasil temannya yang berkapasitas rata-rata.

Sebaliknya, seorang siswa yang sebenarnya memiliki kemampuan ranah cipta rata-rata atau sedang, dapat mencapai puncak hasil belajar (sampai batas kemampuan optimal) yang memuaskan, karena menggunakan strategi yang efisien dan efektif. Konsekuensi positifnya ialah harga diri (*self esteem*) siswa tersebut melonjak hingga setara dengan

⁸³Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 80.

⁸⁴Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan*, h. 155

teman-temannya yang beberapa orang dari antaranya mungkin berkapasitas kognitif lebih tinggi.

Pada dasarnya penggunaan strategi pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam melaksanakan pengajaran efektif, efisien, dan dapat memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam pengajaran, baik yang bersumber dari siswa maupun dari luar siswa. Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran dalam suatu pembelajaran dimaksudkan agar guru dapat memberi layanan yang terbaik kepada siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggairahkan bagi siswa dalam belajar, memberikan bimbingan yang baik kepada siswa sesuai dengan dengan kebutuhan, memberi motivasi yang dapat mendorong siswa agar lebih giat belajar, dan menciptakan hubungan yang serasi dan harmonis serta intim antara guru dan siswa.

Strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk menghasilkan belajar tertentu pada siswa. Strategi pembelajaran berkenaan dengan pendekatan pembelajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi secara sistematis, sehingga kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa secara efektif dan efisien.

Menurut Suparman strategi pembelajaran mengandung pengertian: “1) Urutan kegiatan pembelajaran yaitu urutan kegiatan pengajaran dalam menyampaikan isi pelajaran kepada siswa, 2) Metode pembelajaran, yaitu cara pengajar mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien, 3) Media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan pengajar dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, 4) Waktu yang digunakan pelajar atau siswa dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan kesiswaan”.⁸⁵

Pentingnya suatu strategi dalam konteks belajar mengajar yaitu pola umum perbuatan guru murid di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan sebagai kerangka acuan untuk pemahaman lebih baik, yang pada gilirannya untuk dapat memilih secara tetap serta menggunakannya secara efektif di dalam penciptaan sistem belajar mengajar.

⁸⁵Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2005), h. 153

Terciptanya sistem pembelajaran dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dapat membangkitkan/mendorong timbulnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dan menjadi peningkatan kemampuan siswa untuk memahami materi pembelajaran serta prestasi belajar siswa yang akan semakin meningkat. Dengan demikian dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran mempengaruhi siswa agar belajar atau membelajarkan siswa. Dari suatu proses pembelajaran, siswa akan memperoleh manfaat. Degeng mengemukakan bahwabelajar tentang sesuatu yang tidak akan diperoleh tanpa proses pembelajaran, mampu untuk mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.⁸⁶

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan guru dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan pembelajaran. Muhibbin mengemukakan bahwa banyak pendekatan belajar yang dapat anda ajarkan kepada siswa untuk mempelajari bidang studi atau materi pelajaran yang sedang mereka tekuni, dari yang paling klasik sampai yang paling modern.⁸⁷ Sering terjadi seorang siswa yang memiliki kemampuan ranah cipta (*kognitif*) yang lebih tinggi daripada teman-temannya, ternyata hanya mampu mencapai hasil yang sama dengan yang dicapai teman-temannya. Bahkan bukan hal yang mustahil jika suatu saat siswa cerdas tersebut mengalami kemerosotan hasil sampai ke titik yang lebih rendah daripada hasil temannya yang berkapasitas rata-rata.

Sebaliknya, seorang siswa yang sebenarnya memiliki kemampuan ranah cipta rata-rata atau sedang, dapat mencapai puncak hasil belajar (sampai batas kemampuan optimal) yang memuaskan, karena menggunakan strategi yang efisien dan efektif. Konsekuensi positifnya ialah harga diri (*self esteem*) siswa tersebut melonjak hingga setara dengan teman-temannya yang beberapa orang dari antaranya mungkin berkapasitas kognitif lebih tinggi.

Pada dasarnya penggunaan strategi pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam melaksanakan pengajaran efektif, efisien, dan dapat memecahkan berbagai

⁸⁶ Sudana Nyoman Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2009), h. 89

⁸⁷Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung:Rosda karya, 2010), h. 125.

permasalahan yang terjadi dalam pengajaran, baik yang bersumber dari siswa maupun dari luar siswa. Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran dalam suatu pembelajaran dimaksudkan agar guru dapat memberi layanan yang terbaik kepada siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggairahkan bagi siswa dalam belajar, memberikan bimbingan yang baik kepada siswa sesuai dengan dengan kebutuhan, memberi motivasi yang dapat mendorong siswa agar lebih giat belajar, dan menciptakan hubungan yang serasi dan harmonis serta intim antara guru dan siswa.

Strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk menghasilkan belajar tertentu pada siswa. Strategi pembelajaran berkenaan dengan pendekatan pembelajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi secara sistematis, sehingga kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa secara efektif dan efisien. Menurut Sanjaya strategi pembelajaran mengandung pengertian suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁸⁸

Pentingnya suatu strategi dalam konteks belajar mengajar yaitu pola umum perbuatan guru murid di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan sebagai kerangka acuan untuk pemahaman lebih baik, yang pada gilirannya untuk dapat memilih secara tetap serta menggunakannya secara efektif di dalam penciptaan system belajar mengajar.

Terciptanya sistem pembelajaran dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dapat membangkitkan/mendorong timbulnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dan menjadi peningkatan kemampuan siswa untuk memahami materi pembelajaran serta prestasi belajar siswa yang akan semakin meningkat. Dengan demikian dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran mempengaruhi siswa agar belajar atau membelajarkan siswa. “Hal ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan.”⁸⁹

⁸⁸Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), h. 126.

⁸⁹Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan KTSP* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 215.

Menurut penyelidikan, manusia baru menggunakan potensi dan kapasitas otaknya kurang dari 1 % saja, begitu pula dengan siswa. Otak kiri disebut juga otak analisis, sedangkan otak kanan sering disebut dengan otak kreatif. Kita semua umumnya lebih sering menggunakan sisi otak kiri karena lingkungan dimana kita hidup, menuntut demikian.

Mind mapping pertama kali ditemukan oleh Tony Buzan, pemikiran awal ini ia temukan saat melihat komputer pada tahun 1971, dimana ia melihat sebuah panduan/petunjuk mengenai bagaimana menggunakan komputer. Kemudian ia heran mengapa otak manusia yang jauh lebih istimewa tidak disertai manual penggunaan ? Maka untuk pertama kalinya ia ciptakanlah *mind map* sebagai cara untuk dapat memaksimalkan kemampuan otak. Buzan menekankan penggunaan *mind mapping* sebagai alat untuk melatih orang berpikir dengan lebih berdaya guna untuk meningkatkan kemampuan belajar dan pengelolaan proyek.⁹⁰

Mind mapping merupakan suatu terobosan baru untuk dapat mengelompokkan beberapa masalah sehingga dapat mengkaitkannya satu dengan lainnya. Hal ini hampir sama seperti diagram ikan atau lebih banyak dikenal sebagai Fish Bone Diagram. *Mind mapping* akan sangat memaksimalkan kemampuan otak dalam melakukan analisis. Cara kerja tentu tidak sama dengan komputer yang bekerja dalam siklus yang linear. Dalam *mind mapping* otak merupakan asosiasi dari kombinasi linear dengan kemampuan integrasi, komparasi dan sintesis.

Prinsip *mind mapping* sangatlah sederhana, cukup mengikuti kemana otak kita berpikir, apa yang terlintas, apa yang teringat, dan tuliskan di atas kertas dalam bentuk coretan yang berkait-kaitan. Coretan tersebut dimulai dari tengah kertas sebagai pusat, kemudian mengembang keluar ke arah tepi kertas. Ini merupakan konsep radiant thinking.

⁹⁰ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia, 2004, h. 4

Strategi *mind mapping* adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat mensinergikan dan mengaktifkan otak kiri dan otak kanan. *Mind mapping* adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berpikir dan belajar. *Mind mapping* menggunakan banyak gambar, warna-warna, dan ilustrasi sehingga mengaktifkan otak kanan dan menyeimbangkan otak kiri, sehingga anak belajar dengan menyenangkan (*learning is fun*), secara khusus siswa kelas tiga sekolah, dalam usia ini mereka senang menggambar dan warna.

Tabel. 2.1 Perbedaan Otak Kiri dan Otak Kanan

Otak Kiri	Otak Kanan
Tulisan	Warna
Urutan Penulisan	Gambar
Hubungan antar kata	Dimensi (tata ruang)

Buzan mengemukakan bahwa *mind mapping* merupakan cara paling mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak, dan untuk mengambil informasi dari otak. Cara ini adalah cara yang paling efektif dan kreatif dalam membuat catatan, sehingga model pembelajaran *mind mapping* benar-benar “Memetakan Pikiran”.⁹¹

Mind mapping menggunakan garis lambang, kata-kata, serta gambar berdasarkan seperangkat aturan yang sederhana, mendasar, alami dan akrab bagi otak. Dengan menggunakan *mind mapping*, daftar informasi yang panjang dan menjemukan bisa diubah bentuknya menjadi diagram berwarna-warni, mudah diingat dan sangat beraturan serta sejalan dengan kerja otak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak kita tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon.

⁹¹*Ibid*, h. 6

Dari fakta tersebut maka disimpulkan apabila kita juga menyimpan informasi seperti cara kerja otak, maka akan semakin baik informasi tersimpan dalam otak dan hasil akhirnya tentu saja proses belajar kita akan semakin mudah.

Dalam peta pikiran, kita dapat melihat hubungan antara satu ide dengan ide lainnya dengan tetap memahami konteksnya. Ini sangat memudahkan otak untuk memahami dan menyerap suatu informasi. Mengapa? karena cara kerjanya mirip dengan cara kerja koneksi di dalam otak. Di samping itu, Peta Pikiran juga memudahkan kita untuk mengembangkan ide karena kita bisa mulai dengan suatu ide utama dan kemudian menggunakan koneksi-koneksi di otak kita untuk memecahnya menjadi ide-ide yang lebih rinci.

Menurut Buzan *mind mapping*, memiliki sejumlah keuntungan dibandingkan dengan pembuatan catatan linier, antara lain 1) bagian tengah bersama gagasan utamanya terdefinisi dengan lebih jelas, 2) tingkat relatif pentingnya setiap gagasan ditunjukkan dengan jelas. Semakin penting gagasan semakin dekat gagasan tersebut ke bagian pinggir, 3) hubungan diantara konsep kata kunci dapat dikenali dengan cepat karena hubungan dan kedekatannya, 4) sebagai akibat hal di atas, kemampuan mengingat dan kaji ulang akan lebih efektif dan lebih cepat, 5) sifat strukturnya kemungkinan melakukan penambahan informasi baru dengan mudah tanpa mencoret atau menjejalkan secara tidak rapi, dan lain-lain, 6) setiap peta yang akan dibuat akan terlihat dan berbeda dengan setiap peta lain. Ini akan membantu dalam mengingat, dan 7) dalam bidang pembuatan catatan yang lebih kreatif, seperti penyusunan esai dan lain-lain, sifat terbuka peta akan memungkinkan otak membuat hubungan yang baru dengan jauh lebih mudah.⁹²

Pada saat otak menerima suatu informasi, ia akan berusaha menghubungkannya dengan informasi lain yang sudah ada sebelumnya. Setiap hubungan ini akan menciptakan koneksi baru di dalam otak. Itulah sebabnya kita lebih mudah mempelajari ilmu di bidang yang akrab bagi kita daripada di bidang yang asing bagi kita. Otak dapat lebih mudah dan lebih cepat menciptakan koneksi untuk ilmu yang sudah akrab bagi kita.

Sebenarnya, anak-anak dapat menuangkan pikiran dengan caranya masing-masing. Proses menuangkan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika anak-anak

⁹²*Ibid*, h. 115

terjebak dalam model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul. Model dikte dan mencatat semua yang didiktekan pendidik, mendengar ceramah, dan mengingat isinya, menghafal kata-kata penting, dan artinya terjadi dalam proses belajar dan mengajar di sekolah atau di mana saja menjadi kurang efektif ketika tidak didukung oleh kreativitas pendidik atau anak itu sendiri.

Masalah-masalah lain muncul ketika anak berusaha mengingat kembali apa yang sudah didapatkan, dipelajari, direkam, dicatat atau yang dahulu pernah diingat. Beberapa anak mengalami kesulitan berkonsentrasi, atau ketika mengerjakan tugas. Ini terjadi dikarenakan catatan ataupun ingatannya belum teratur. Untuk itu dibutuhkan suatu alat untuk membantu otak berpikir secara teratur

Mencatat adalah teknik mengingat dasar yang dapat memperbaiki daya ingat serta kemampuan memanggil kembali informasi. Namun cara mencatat yang dilakukan siswa biasanya dengan menulis kalimat atau gagasan tertentu secara verbatim. Hal ini sebenarnya lebih merupakan pengulangan (repetisi) dan bukan keterlibatan. Siswa mengulang (dalam bentuk tertulis) hal yang didengar dan dilihat.

Cara mencatat seperti ini sebenarnya memiliki kelemahan, antara lain.

- 1) Mencatat secara verbatim mengakibatkan banyak bahan luput dari pencatatan siswa.
- 2) Proses mengingat suatu bahan baru menimbulkan ketidakakuratan dan sebenarnya mengganggu jalannya proses berpikir.
- 3) Salah satu tujuan utama pencatatan adalah agar mampu mendalami bahan pelajaran untuk meningkatkan pemahaman. Catatan verbatim menambah asosiasi dan penataan sendiri. Catatan seperti ini tidak banyak berkaitan dengan simpanan informasi terkini dan karenanya sangat cepat hilang dan terlupa.⁹³

Baris-baris dalam penulisan catatan tradisional tak ubahnya terali sel penjara yang mengurung kemampuan berpikir kreatif otak kita yang tak terbatas untuk selama-lamanya, kecuali apabila kita membebaskannya dengan *mind mapping*.

Catatan berpola linier, secara alamiah dan strukturnya, membuat anda semakin kurang kreatif. Sebaliknya, *mind mapping* yang menggunakan daya imajinasi nada secara penuh, dan memanfaatkan semua perangkat alat berpikir anda, baik otak kiri maupun otak

⁹³*Ibid.*, , h. 118.

kanan, memudahkan anda untuk mengakses dan menyalurkan kreativitas tak terhingga dari sumbernya.

Mind mapping merupakan cara mencatat yang lebih efisien. Dalam teknik ini siswa dapat dengan mudah menuliskan gagasan dalam bentuk kata kunci, menata bahan saat disampaikan dan member kesempatan mencari kaitan dan asosiasinya. Membiarkan diri terbebas dengan bahan saat menambahkan gagasan dan pikiran sendiri. Kata kunci yang digunakan dalam *mind mapping* untuk mempelajari bahan baru atau mencatat adalah kata kerja atau kata benda konkret. Mencari kata kunci membutuhkan perhatian dan keterlibatan. Perhatian dan keterlibatan dengan bahan informasi meningkatkan pemahaman dan ingatan. Semakin banyak siswa terlibat dalam proses mencatat, semakin tinggi tingkat pemahaman dan ingatan.

b. Langkah-langkah Pelaksanaan Strategi *Mind Mapping*

Menurut Buzan terdapat langkah-langkah langkah dalam membuat *mind mapping* sebagai berikut :

- 1) Mulai dengan topik utama – di tengah
- 2) Tulis sub-topik penting
- 3) Tambah dan hubungkan dengan sub-sub-topik
- 4) Ulangi langkah 2 dan 3 hingga 'outline' lengkap.⁹⁴

Dari penjelasan di atas, bisa disimpulkan cara kerja *mind mapping* adalah menuliskan tema utama sebagai titik sentral (tengah) dan memikirkan cabang-cabang atau tema-tema turunan yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antara tema turunan. Itu berarti setiap kali mempelajari sesuatu hal maka fokus diarahkan pada apakah tema utamanya, poin-poin penting dari tema yang utama yang sedang dipelajari, pengembangan dari setiap poin penting tersebut, dan mencari hubungan antara setiap poin. Dengan cara ini maka bisa mendapatkan gambaran hal-hal apa saja yang telah diketahui dan mana saja yang masih belum dikuasai dengan baik. Untuk membuat *mind mapping*, diperlukan beberapa hal, yaitu: kertas kosong tak bergaris, pena atau spidol berwarna, otak, dan imajinasi.

⁹⁴*Ibid.*, h. 125

Selanjutnya secara rinci Buzan mengajukan tujuh langkah dalam pelaksanaan *mind mapping* yaitu :

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya di letakkan mendatar,
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, karena gambar melambangkan topik utama,
- 3) Gunakan warna, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar sehingga Peta Pikiran lebih hidup,
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya,
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung,
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap cabang atau garis,
- 7) Gunakan gambar, karena setiap gambar bermakna seribu kata.⁹⁵

Bahasa gambar adalah cara penyampaian informasi dengan menggunakan gambar. Bahasa gambar digunakan pada Peta Pikiran karena otak memiliki kemampuan alami untuk pengenalan visual, bahkan sebenarnya pengenalan yang sempurna. Inilah sebabnya anak akan lebih mengingat informasi jika menggunakan gambar untuk menyajikannya. *Mind mapping* menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya. Dengan kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung, Peta Pikiran lebih merangsang secara visual daripada metode pencatatan tradisional, yang cenderung linear dan satu warna.

Para jenius kreatif menggunakan bahasa gambar untuk menyusun, mengembangkan, dan mengingat pikiran mereka. Sebagai contoh Leonardo da Vinci. Leonardo menggunakan gambar, diagram, simbol, dan ilustrasi sebagai cara termurni untuk menangkap pikiran-pikiran yang bermunculan di otaknya dan mencurahkan di kertas. Baginya, bahasa kata-kata berada di tempat kedua sesudah bahasa gambar dan digunakan untuk memberi label, menunjukkan atau menjelaskan pikiran dan penemuan kreatifnya.

Dalam segala hal peta pikiran dapat digunakan. Seperti dalam bukunya, “*Mind map untuk anak*” Tony Buzan mengajak untuk menggunakan *mind mapping* di setiap

⁹⁵*Ibid.*, h. 125

kesempatan. Misalnya membuat Peta Pikiran tentang “Aku”. Dengan mengajak anak mengenal dirinya sendiri, gambar dirinya, kegiatan yang dilakukannya, kesukaannya, kesayangannya, orang terdekatnya, cita-cita, khayalannya, binatang peliharaan, atau lainnya. Contoh lainnya yaitu mengajak anak membuat Peta Pikiran untuk merencanakan liburan.⁹⁶

Menentukan kapan waktu pelaksanaannya, tempat, siapa yang ikut, transportasi yang digunakan, akomodasi yang perlu disiapkan, barang yang akan dibawa, dokumentasi, dan seterusnya menggunakan gambar dan kata-kata kunci. Peta Pikiran juga dapat dibuat misalnya untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah, mengajak anak membuat cerita, membuat surat, atau mencari tahu kado yang tepat diberikan kepada ayah atau ibu di hari ulang tahun mereka.

Pastikan tema utama terletak ditengah-tengah. Contohnya, apabila kita sedang mempelajari pelajaran, maka tentukan tema utamanya. Dari tema utama, akan muncul tema-tema turunan yang masih berkaitan dengan tema utama. Dari tema utama, maka tema-tema turunan dapat terdiri dari beberapa rangkaian yang terkait dengan materi pelajaran.

Cari hubungan antara setiap tema dan tandai dengan garis, warna atau simbol. Dari setiap tema turunan pertama akan muncul lagi tema turunan kedua, ketiga, dan seterusnya. Maka langkah berikutnya adalah mencari hubungan yang ada antara setiap tema turunan. Gunakan garis, warna, panah atau cabang, dan bentuk-bentuk simbol lain untuk menggambarkan hubungan diantara tema-tema turunan tersebut.

c. Keunggulan dan Kelemahan Strategi *Mind Mapping*

Keunggulan strategi pembelajaran *mind mapping* secara umum menurut DePorter dan Mike adalah:

- 1) Fleksibel. Jika seseorang pembicara tiba-tiba teringat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, kita dapat dengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dalam Peta Pikiran kita tanpa harus kebingungan.

⁹⁶*Ibid.*, , h. 128.

- 2) Dapat memusatkan perhatian. Kita tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang di bicarakan. Sebaliknya, kita dapat berkonsentrasi pada gagasan-gagasannya.
- 3) Meningkatkan pemahaman. Ketika membaca suatu tulisan atau laporan teknik, Peta Pikiran akan meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya.
- 4) Menyenangkan. Imajinasi dan kreativitas tidak terbatas. Dan hal itu menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang catatan lebih menyenangkan.⁹⁷

Mind Mapping juga akan membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, memecahkan masalah, berkonsentrasi, mengatur dan menjernihkan pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, melihat gambar secara keseluruhan, membuat rencana, belajar dengan lebih mudah, dan berkomunikasi.

Otak manusia terdiri dari 2 belahan, kiri (*left hemisphere*) dan kanan (*right hemisphere*) yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpuss callosum*. Belahan otak kiri terutama berfungsi untuk berpikir rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik seperti membaca, bahasa, dan berhitung. Sedangkan belahan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Kedua belahan otak tersebut memiliki fungsi, tugas, dan respons berbeda dan harus tumbuh dalam keseimbangan

Teknik mencatat atau strategi *mind mapping* adalah teknik mengingat dasar yang dapat memperbaiki daya ingat serta kemampuan memanggil kembali informasi. Namun cara mencatat yang dilakukan siswa biasanya dengan menulis kalimat atau gagasan tertentu secara verbatim. Hal ini sebenarnya lebih merupakan pengulangan (repetisi) dan bukan keterlibatan. Strategi *mind mapping* memiliki kelemahan yaitu :

- 1) Mencatat secara verbatim mengakibatkan banyak bahan luput dari pencatatan siswa.
- 2) Proses mengingat suatu bahan baru menimbulkan ketidakakuratan dan sebenarnya mengganggu jalannya proses berpikir.
- 3) Salah satu tujuan utama pencatatan adalah agar mampu mendalami bahan pelajaran untuk meningkatkan pemahaman. Catatan verbatim menambah asosiasi dan penataan

⁹⁷B. Deporter dan Mike, *Quantum Learning* (Penerjemah: Al Wiyah Abdurrahman), Bandung, Kaifa, 2005), h. 125

sendiri. Catatan seperti ini tidak banyak berkaitan dengan simpanan informasi terkini dan karenanya sangat cepat hilang dan terlupa.⁹⁸

3. Strategi Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Sebagai seorang guru, sudah seharusnya mampu menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan mudah. Salah satu metode pembelajaran itu adalah metode pembelajaran kooperatif. Menurut Martinis Yamin bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹⁹

Sedangkan menurut Abdurrahman dan Bintoro yang dikutip oleh Nurhadi Senduk mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.¹⁰⁰ Selanjutnya Solihatini dan Raharjo berpendapat bahwa *cooperative learning* adalah suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.¹⁰¹

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan secara bersama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Untuk memperjelas pengertian pembelajaran kooperatif, perlu dikemukakan ciri-ciri pembelajaran tersebut. Martinis Yamin mengemukakan ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu :

- a. Siswa belajar dalam kelompok kecil, untuk mencapai ketuntasan belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Diupayakan agar dalam setiap kelompok siswa terdiri dari suku, ras, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda.

⁹⁸ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, h. 128

⁹⁹ Martinis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. (Jakarta: Persada Press, 2008), h.74

¹⁰⁰ Nurhadi, Senduk, *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBU*, (Malang : Universitas Negeri Malang, 2003), h. 60.

¹⁰¹ Etin Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 4

d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada individual.¹⁰²

Di antara ciri-ciri utama pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam pembelajaran adalah :

- 1) Siswa dalam kelompoknya beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
- 3) Siswa melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya meliputi tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah membagi tugas dan bertanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- 5) Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga dikenakan untuk semua anggota kelompoknya.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Siswa akan diminta tanggung jawabnya secara individu materi yang ditanda tangani dalam kelompok kooperatif.¹⁰³

Aspek yang penting yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode pembelajaran kooperatif adalah membantu mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik diantara siswa. Pembelajaran kooperatif secara bersama-sama adalah membantu siswa dalam pembelajaran di kelas.

Anita Lie lebih lanjut mengemukakan bahwa unsur pembelajaran kooperatif meliputi :

- 1) Saling ketergantungan positif.
- 2) Tanggung jawab perseorangan.
- 3) Tatap muka.
- 4) Komunikasi antar anggota.
- 5) Evaluasi proses kelompok.¹⁰⁴

Unsur model saling ketergantungan positif dalam pembelajaran kooperatif sangat dibutuhkan karena keberhasilan kerja kelompok sangat bergantung kepada setiap usaha

¹⁰² Martinis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, h. 77.

¹⁰³ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta : Gramedia, 2003), h. 22.

¹⁰⁴ *Ibid*, h. 29

anggotanya. Unsur mode tanggung jawab perseorangan dalam pembelajaran kooperatif merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama, dalam hal ini setiap siswa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Unsur model tatap muka dalam pembelajaran kooperatif adalah kesempatan untuk bertemu muka dan diskusi. Kegiatan interaksi melalui tatap muka dan diskusi akan membentuk energi yang menguntungkan semua anggota kelompok, karena hasil pemikiran beberapa kepala siswa akan lebih baik dan kaya dari pada hasil pemikiran dari setiap kepala saja. Lebih jauh lagi hasil kerja sama ini jauh lebih baik daripada jumlah hasil masing-masing anggota.

Unsur komunikasi antara anggota merupakan unsur model pembelajaran kooperatif yang menghendaki para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, tidak semua siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara yang sama, oleh karena itu maka keberhasilan suatu kelompok juga bergantung kepada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

Adakalanya siswa perlu diberitahu secara eksplisit mengenai cara-cara berkomunikasi efektif. Evaluasi proses kelompok merupakan unsur kelima dalam model pembelajaran kooperatif dimana dalam hal ini guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bekerja sama lebih efektif.

b. Pembelajaran *Team Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu model 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 reinforcement.¹⁰⁵

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada 5 komponen utama dalam *Team Games Tournament* yaitu:

¹⁰⁵Etin Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning*, h. 11.

1. Penyajian Kelas

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

2. Kelompok (Team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja lebih baik pada dan optimal pada saat game.

3. Game

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

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentase kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

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

Tim mendapat julukan “Super Team”, jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-50 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40.¹⁰⁶

c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

Langkah-langkah pembelajaran mengikuti tahapan dari aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* antara lain : pemberian materi pembelajaran, belajar kelompok, permainan dan pertandingan akademik, penghargaan kelompok dan pemindahan pertandingan. Untuk itu disusun langkah-langkah aktivitas belajar untuk mempermudah penelitian ini.

1. Penyajian Kelas

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

2. Kelompok (Team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang siswanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

Adapun petunjuk penetapan anggota kelompok adalah sebagai berikut:

a. Membuat peringkat siswa

Kemampuan awal siswa diperoleh dari hasil ulangan siswa sebelumnya atau dari hasil ujian semester pada mata pelajaran Matematika. Siswa diurutkan dengan membuat

¹⁰⁶Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning*, h. 11.

peringkat mulai dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.

b. Menentukan banyak kelompok

Setiap kelompok kooperatif beranggotakan 5-6 orang siswa. Dalam menentukan banyak kelompok perlu diperhatikan banyak anggota tiap kelompok dan banyaknya siswa dalam kelas.

c. Penyusunan anggota kelompok

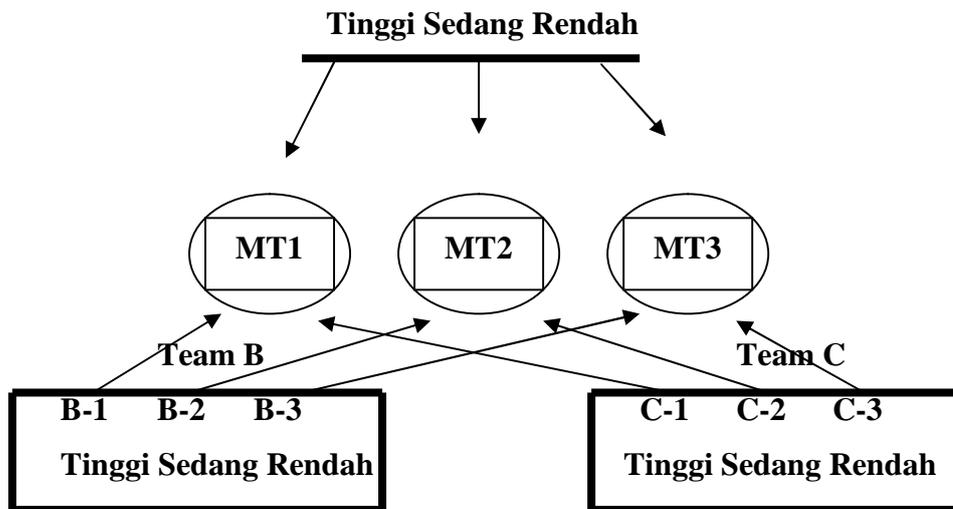
Penyusunan anggota kelompok berdasarkan daftar siswa yang sudah dibuat peringkat, yang diupayakan setiap kelompok belajar siswa terdiri dari kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah sehingga antara kelompok satu dengan kelompok lain rata-rata berkemampuan seimbang.

3. Game dan Tournament

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan dilakukan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Permainan ini berbentuk kuis yang dilakukan untuk setiap kelompok.¹⁰⁷ Turnamen biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya yang dapat dilihat pada gambar berikut:



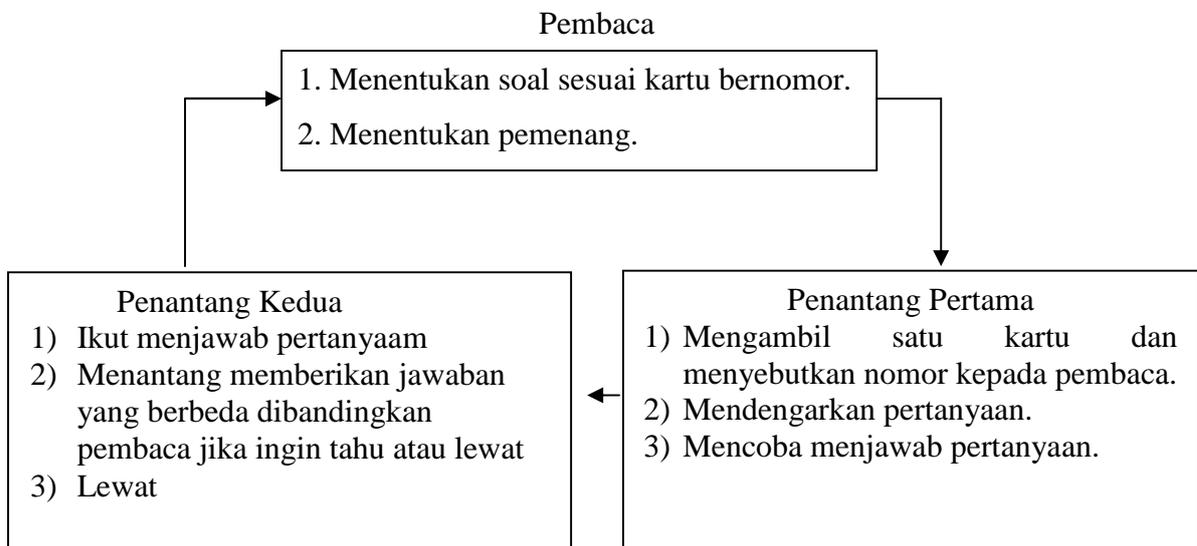
¹⁰⁷Anita Lie, *Cooperative Learning*, h. 27



Gambar 2.1. Bagan Penempatan Siswa Dalam Team

Bagan 2.1. Penempatan siswa dalam kelompok pada meja pertandingan. Meja tournament 1 (MT 1) diisi oleh wakil-wakil kelompok dengan kemampuan awal yang tertinggi, kemudian diikuti dengan meja tournamen 2 (MT 2) dan meja tournamen 3 (MT 3) yang tingkat akademiknya lebih rendah.

Adapun cara melakukan pertandingan dapat dilihat dari bagan 2 berikut:



Setelah kartu dikocok, penantang pertama mengambil kartu bernomor. Kemudian penantang pertama mengambil teratas dan menyebutkan nomor kartu yang diambil kepada pembaca, pembaca membacakan soal sesuai dengan nomor kartu yang terambil, penantang pertama menjawab. Apabila jawabannya salah tidak dikenakan hukuman. Jika penantang pertama memberikan jawaban benar maka ia menyimpan kartu, jika salah maka kartu tidak dikembalikan/dibuang.

Pada putaran berikutnya, anggota bergeser satu posisi ke kiri, sehingga menjadi penantang pertama, penantang pertama menjadi penantang kedua dan penantang kedua menjadi pembaca. Pertandingan berlangsung terus seperti yang telah ditentukan guru dan akan berakhir apabila semua siswa telah mendapat giliran sebagai penantang I, II, dan pembaca. Pada akhir pertandingan, pemain mencatat jumlah kartu yang dimenangkan pada lembar pencatatan skor pertandingan I dan jika masih ada waktu, siswa mengocok ulang kartu tersebut dan memainkan pertandingan kedua sampai waktu habis serta mencatat jumlah kartu yang dimenangkan pada lembar pencatatan skor kolom pertandingan ke- II.

Pertandingan dilaksanakan pada waktu yang sama dan pada saat pertandingan berlangsung guru berjalan dari satu meja ke meja yang lain untuk meyakinkan jalannya pertandingan dan kebenaran jawaban soal. Sebelum akhir waktu pertandingan, siswa diminta untuk menghitung kartu yang diperoleh dan segera mencatat pada lembaran pencatatan skor pertandingan menghasilkan skor setiap anggota kelompok pertandingan. Pada pertandingan berikutnya guru melakukan pengaturan kembali penempatan wakil-wakil kelompok berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertandingan sebelumnya dengan menggunakan cara pemindahan siswa pada meja pertandingan.

4. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Penghargaan yang diberikan berdasarkan nilai dari masing-masing kelompok tersebut ialah: team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan, “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40. Kriteria penghargaan kelompok yang ditetapkan Slavin seperti tabel dibawah ini:

Tabel. 2.2. Penghargaan Kelompok

Kriteria	Penghargaan
Nilai ≥ 50	Kelompok Super
$45 \leq \text{nilai} \leq 50$	Kelompok Terbaik
$40 \leq \text{nilai} \leq 45$	Kelompok Baik
Nilai ≤ 40	Kelompok Cukup

d. Kelebihan dan kelemahan Pembelajaran TGT

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

- 1) Meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 2) Dapat meningkatkan hubungan antar siswa yang heterogen.
- 3) Dapat mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik.
- 4) Dapat digunakan untuk mencapai penalaran tingkat tinggi.
- 5) Mengurangi sifat apatis dalam diri siswa terhadap matematika.
- 6) Meningkatkan hidup gotong royong.

Selanjutnya kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Adapun kelemahan pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Memakan waktu yang relatif lebih banyak daripada pembelajaran lain karena ketergantungannya pada interaksi kelompok kecil
- 2) Pembelajaran kooperatif dapat menjadi sulit untuk guru yang kurang atau tidak berpengalaman, sebab model ini membutuhkan koordinasi secara bersamaan dari berbagai aktivitas
- 3) Pada setiap pembagian kelompok biasanya siswa ribut sehingga kelas tidak dapat dikondisikan.¹⁰⁸

B. Kerangka Berpikir

Setiap siswa tentu memiliki perbedaan dalam hal kemampuannya termasuk dalam perilakunya. Seorang siswa hanya akan mampu berperilaku sosial dalam situasi sosial tertentu secara memadai apabila menguasai pemikiran norma perilaku yang diperlukan

¹⁰⁸Anita Lie, *Cooperative Learning*, h. 31.

untuk situasi sosial tersebut. Sebagaimana halnya proses-proses perkembangan lain, perkembangan akhlak siswa juga selalu berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya, kualitas hasil perkembangan perilaku siswa sangat tergantung pada kualitas proses belajar siswa tersebut baik di lingkungan sekolah dan keluarga maupun di lingkungan yang lebih luas. Ini bermakna bahwa proses belajar itu amat menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial yang selaras dengan norma agama, moral tradisi, moral hukum dan norma moral lainnya.

Posisi siswa dalam pembelajaran adalah sebagai objek pembelajaran saja tanpa berbuat dengan mengeluarkan hasil pemikirannya. Kreativitas siswa terkungkung dan tidak berkembang. Dengan strategi pembelajaran *mind mapping* dan kooperatif tipe TGT membuat perkembangan siswa menjadi berbeda-beda sehingga memungkinkan terjadinya perbedaan dalam perolehan hasil belajar siswa.

Dengan memperhatikan motivasi belajar siswa tersebut, maka diduga bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa tentu akan berbeda jika menggunakan strategi *mind mapping*, maupun menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

4. Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.
5. Pembelajaran *Mind Mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.
6. Terdapat perbedaan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan *mind mapping* di kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2Pematangsiantar yang beralamat di Jln. Patuan Anggi No. 8 Kecamatan Siantar Utara Kota Pematangsiantar, kelas XII pada semester ganjilTahun Pembelajaran 2016/2017. Jadwal penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal masuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bersangkutan dan guru yang mengajar dalam memberi perlakuan adalah guru bidang studi Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2Pematangsiantar.

B. Populasi Dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2016/2017kelas XII sebanyak 7 kelas yang berjumlah 247 orang siswa. Setiap kelas memiliki karakteritik yang sama artinya setiap siswa menggunakan kurikulum yang sama. Populasi penelitian seperti pada Tabel 3.1berikut:

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
-----	-------	--------------

1.	XII-1	40 Orang Siswa
2.	XII-2	37 Orang Siswa
3.	XII-3	40 Orang Siswa
4.	XII-4	34 Orang Siswa
5.	XII-5	33 Orang Siswa
6.	XII-6	32 Orang Siswa
7.	XII-7	31 Orang Siswa
Jumlah		247 Orang Siswa

2) Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipandang dapat mewakili populasi untuk dijadikan sebagai sumber informasi atau sumber data dalam suatu penelitian. Jika peneliti mempunyai ratusan subjek dalam populasi mereka dapat menentukan kurang lebih 25%-30% atau lebih dari jumlah subjek tersebut diambil sebagai sampel". Sehingga dalam penelitian ini, dari lima kelas dipilih dua kelas sebagai sampel.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel kelompok yang didasarkan pada ketentuan jumlah siswa yang sama pada masing-masing kelas dari 7 kelas yang ada. Kelas pertama akan dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan kelas yang kedua akan dibelajarkan dengan pembelajaran *mind mapping*.

Berdasarkan pengambilan sampel dengan teknik berdasarkan jumlah siswa yang sama di masing-masing kelas diperoleh kelas XII-1 yang berjumlah 40 dibelajarkan dengan pembelajaran *Team Games Tournament*. Kelas XII-3 berjumlah 40 dibelajarkan dengan pembelajaran *mind mapping*.

Selanjutnya untuk mendukung data diperoleh dari beberapa sumber data lainnya yaitu Kepala Sekolah, Tata Usaha dan guru di SMA Negeri 2 Pematangsiantar

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.¹⁰⁹ Dengan demikian maka penelitian ini adalah dengan mengadakan pengamatan secara teliti terhadap perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini juga melibatkan dua kelompok sampel masing-masing ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan kelompok sampel yang pertama menggunakan pembelajaran *Team Games Tournaments* sedangkan kelompok sampel yang kedua dengan menggunakan pembelajaran *Mind Mapping*.

D. Variabel dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa. Variabel dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan pembelajaran *mind mapping*, dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas adalah pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan *mind mapping* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.
2. Variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI).

Selanjutnya sebagai desain atau rancangan penelitian eksperimen ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 3.2
Rancangan Penelitian

No	Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
1	TGT	T ₁	X _A	T ₂
2	<i>Mind Mapping</i>	T ₁	X _B	T ₂

Rancangan Penelitian.¹¹⁰

Keterangan:

T₁= Pretes masing-masing kelas eksperimen

¹⁰⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 72.

¹¹⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), h. 112.

T_2 = Postes masing-masing kelas eksperimen

X_A = Pengajaran menggunakan *Team Games Tournament*

X_B =Pengajaran menggunakan *Mind Mapping*

E. Pengontrolan Perlakuan

Tujuannya adalah untuk memperkecil pengaruh terhadap validitas, baik validitas internal maupun validitas eksternal. Pengontrolan dalam penelitian ini adalah :

1) Validitas internal

Adalah hasil-hasil penelitian yang diperoleh dari tindakan atau perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Validitas internal meliputi :

- (a) Pengaruh sejarah yaitu dikontrol dengan mencegah munculnya kejadian khusus yang bukan karena tindakan atau perlakuan eksperimen dengan cara memberikan perlakuan dalam jangkauan waktu yang relatif singkat.
- (b) Pengaruh kematangan yaitu dikontrol dengan memberikan tindakan atau perlakuan dalam waktu singkat sehingga siswa tidak mengalami perubahan fisik maupun mental dapat bisa mempengaruhi motivasi belajarnya.
- (c) Pengaruh pemilihan objek yang berbeda dikontrol dengan membuat pasangan siswa yang memiliki pengetahuan yang relatif sama pada kelompok yang berbeda.
- (d) Pengaruh kehilangan peserta eksperimen dikontrol dengan tidak adanya siswa yang absen selama pelaksanaan penelitian. Absensi siswa dilakukan dengan ketat.
- (e) Pengaruh instrumen. Instrumen yang dipergunakan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi dengan memenuhi standar. Sebelum dipergunakan instrumen terlebih dahulu di uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya.
- (f) Pengaruh regresi statistik dikontrol dengan tidak mengikutsertakan siswa yang memiliki skor ekstrim.
- (g) Pengaruh kontaminasi antar kelas eksperimen dikontrol dengan tidak mengatakan apa-apa terhadap peserta penelitian, tidak membahas kemungkinan-kemungkinan yang dapat diperoleh sebagai hasil penelitian sehingga siswa tidak saling berkompetisi.

2) Validitas eksternal

Validitas eksternal yaitu :

- (a) Validitas populasi, dikontrol dengan cara : mengambil sampel sesuai dengan karakteristik populasi, melakukan pemilihan sampel secara *cluster random sampling*, dan menentukan perlakuan pada kelas pembelajaran dengan strategi kontekstual dan strategi pembelajaran ekspositori secara acak.
- (b) Validitas ekologi, dikontrol dengan tujuan menghindari pengaruh reaksi prosedur penelitian, yaitu pengontrolan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan penggeneralisasian hasil penelitian kepada kondisi hasil-hasil eksperimen. Dapat dikontrol dengan : tidak memberitahukan kepada siswa bahwa mereka adalah subjek penelitian, memberlakukan kelas sama seperti peristiwa sehari-hari, menggunakan tenaga pengajar sehari-hari yang biasa mengajar di kelas tersebut, dan memberikan perlakuan dalam situasi dan kondisi yang sesuai dengan keadaan sehari-hari.

F. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) kelompok perlakuan atau eksperimen yaitu: (1) kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*, (2) kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran *Mind Mapping*.

1) Pembelajaran *Team Games Tournament*

Langkah-langkah pembelajaran mengikuti tahapan dari aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* antara lain : pemberian materi pembelajaran, belajar kelompok, permainan dan pertandingan akademik, penghargaan kelompok dan pemindahan pertandingan. Untuk itu disusun langkah-langkah aktivitas belajar untuk mempermudah penelitian ini.

(a) Penyajian

Kelas Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan

membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

(b) Kelompok (Team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang siswanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Adapun petunjuk penetapan anggota kelompok adalah sebagai berikut:

- Membuat peringkat siswa Kemampuan awal siswa diperoleh dari hasil ulangan siswa sebelumnya atau dari hasil ujian semester pada mata pelajaran Matematika. Siswa diurutkan dengan membuat peringkat mulai dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.
- Menentukan banyak kelompok Setiap kelompok kooperatif beranggotakan 5-6 orang siswa. Dalam menentukan banyak kelompok perlu diperhatikan banyak anggota tiap kelompok dan banyaknya siswa dalam kelas.
- Penyusunan anggota kelompok Penyusunan anggota kelompok berdasarkan daftar siswa yang sudah dibuat peringkat, yang diupayakan setiap kelompok belajar siswa terdiri dari kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah sehingga antara kelompok satu dengan kelompok lain rata-rata berkemampuan seimbang.

(c) Game dan Tournament

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan dilakukan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Permainan ini berbentuk kuis yang dilakukan untuk setiap kelompok. Turnamen biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

(d) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Penghargaan yang diberikan berdasarkan nilai dari masing-masing kelompok tersebut ialah: team mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan, "Good Team"

2) Pembelajaran *Mind Mapping*

Adapun prosedur perlakuan dalam strategi pembelajaran *mind mapping* yaitu:

- 8) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya di letakkan mendatar,
- 9) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, karena gambar melambangkan topik utama,
- 10) Gunakan warna, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar sehingga peta pikiran lebih hidup,
- 11) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya,
- 12) Buatlah garis hubung yang melengkung,
- 13) Gunakan satu kata kunci untuk setiap cabang atau garis, gunakan gambar, karena setiap gambar bermakna seribu kata

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan para guru yang mengajar di kelas sampel. Data hasil belajar diperoleh dengan menggunakan tes pilihan ganda dan proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan sejak dimulai sampai akhir proses pembelajaran. Bertindak sebagai observer adalah guru yang mengajar di kelas tersebut, observasi dilakukan setiap 10 menit dan menuliskan dilembar observasi.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar. Tes untuk mengetahui hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah butir-butir tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan pada Rencana Pelaksanaan (RPP) yaitu perilaku-perilaku terpuji. Jumlah butir ditentukan

sebanyak 20 soal dan diperkirakan sudah dapat mewakili dan menjangkau pengetahuan siswa dalam materi yang diberikan. Adapun kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Indikator	Instrumen
	Perilaku-Perilaku Terpuji	
1.	- Pengertian perilaku terpuji	1,2,3
2.	- Manfaat perilaku terpuji dalam kehidupan	4,5,6
3.	- Pengertian Adil	7,8,9
4.	- Pengertian Rido	10,11,12
5.	- Pengertian Amal saleh	13,14,15,16
6.	- Contoh-contoh perilaku adil, Rido dan amal saleh dalam kehidupan	17,18,19,20

H. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen hasil belajar PAI, instrumen motivasi belajar. Sebelum penelitian maka dilakukan diuji cobakan yakni instrumen hasil belajar PAI, instrumen motivasi belajar.

Sebelum instrumen hasil belajar digunakan terlebih dahulu diuji cobakan kepada siswa yang bukan sampel penelitian yang berjumlah 40 orang. Uji coba instrumen ini bertujuan untuk memperoleh alat ukur yang layak digunakan untuk menjangkau data penelitian. Instrumen yang layak digunakan adalah yang memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Sebelum penggunaan instrument tes hasil belajar, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mendapatkan instrument yang valid dan reliabel. Prosedur pelaksanaannya adalah : (1) penentuan responden uji coba, (2) pelaksanaan uji coba, dan (3) analisis instrument.

- Validitas Butir Tes Hasil Belajar

Suatu Tes dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang hendak diukur. Tinggi rendahnya validitas menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Untuk menganalisis dari masing-masing item butir soal digunakan rumus korelasi point biserial.

$$r_{bis} = \frac{(M_p - M_t)}{S_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Dimana :

r_{bis} = Koefisien korelasi biserial

M_p = Rata-rata skor pada tes dari peserta yang memiliki jawaban benar

M_t = Rata-rata skor total

S_t = Simpangan baku skor total setiap tes

P = Proporsi tes yang dapat menjawab benar butir soal yang bersangkutan

q = 1-p

Untuk menafsirkan harga tersebut didasarkan pada harga kritik r , product moment dengan $\alpha = 0,05$ yaitu bila $r_{hitung} > r_{table}$ maka item tersebut dikatakan valid atau signifikan dan sebaliknya bila $r_{hitung} < r_{table}$ maka item tersebut dinyatakan invalid sehingga harus diganti atau dibuang.

- Reliabilitas Tes

Untuk menguji reliabilitas tes hasil belajar, dipergunakan rumus korelasi product moment metode *Split Half*. Harga $r_{1/2/2}$ dimasukkan kedalam rumus Spearman-Brown yakni :

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2/2}}{\{1 + r_{1/2/2}\}}$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes

$r_{1/2/2}$ = Koefisien product moment tes

Kemudian r_{11} yang diperoleh dikonsultasikan dengan ketentuan berikut ;

0,80 r_{11} 1,00 Reliabilitas sangat tinggi

0,60 r_{11} 0,80 Reliabilitas tinggi

0,40	r_{11}	0,60	Reliabilitas cukup
0,20	r_{11}	0,40	Reliabilitas rendah
0,00	r_{11}	0,20	Reliabilitas rendah sekali

- Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah angka yang menunjukkan tingkat kesukaran tiap butir soal. Indeks kesukaran berhubungan dengan banyaknya siswa yang bisa menjawab soal tes dengan benar. Suatu butir soal dikatakan baik apabila memenuhi fungsinya dengan tepat. Butir soal yang terlalu sukar tidak bisa mengungkap apa yang diketahui siswa, sedangkan apabila yang terlalu mudah juga tidak berhasil mengungkap yang belum diketahui siswa. Indeks kesukaran butir soal dapat menunjukkan kualitas butir mudah, sedang atau sukar. Instrumen soal yang baik adalah soal yang memiliki indeks kesukaran antara 0,30-0,70

Rumus untuk menentukan indeks kesukaran masing-masing butir tes adalah rumus proporsi

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana:

P = Proporsi yang menjawab benar atau tingkat kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

JS = Jumlah peserta tes

Untuk menginterpretasikan tingkat kesukaran butir soal dapat digunakan kriteria berikut :

1. Indeks kesukaran 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
2. Indeks kesukaran 0.30 sampai 0.70 adalah soal sedang
3. Indeks kesukaran 0.70 sampai 1.00 adalah soal mudah

- Daya Beda

Untuk menentukan daya pembeda digunakan tiap butir tes dengan rumus selisih proporsi kelompok atas dan kelompok bawah

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Dengan:

D = Daya Pembeda

BA = Jumlah peserta tes yang menjawab benar pada kelompok atas

BB = Jumlah peserta tes yang menjawab benar pada kelompok bawah

JA = Jumlah peserta tes pada kelompok atas

JB = Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah

Daya pembeda dapat diklasifikasikan dengan batas kriteria

1. Indeks 0.00 - 0.20 adalah Jelek
2. Indeks 0.20 - 0.40 adalah Cukup
3. Indeks 0.40 – 0.70 adalah baik
4. Indeks 0.70 sampai 1.00 adalah baik sekali

I. Hasil Uji Coba Instrumen

Hasil uji coba terhadap instrumen tes yaitu terdiri dari validitas dan reliabilitas tes.

1) Hasil Uji Validitas

Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$R_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$n = 40$$

$$\sum X = 28$$

$$\sum X^2 = 28$$

$$(\sum X)^2 = 784$$

$$\sum XY = 377$$

$$\sum Y = 466$$

$$\sum Y^2 = 6.274$$

$$(\sum Y)^2 = 217.156$$

$$R_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$= \frac{40(377) - (28)(466)}{\sqrt{\{40(28) - 784\} \{40(6.274) - 217.156\}}}$$

$$= \frac{15.080 - 13.048}{\sqrt{(1.120 - 784)(250.960 - 217.156)}}$$

$$= \frac{2.032}{\sqrt{(336)(3.384)}}$$

$$= \frac{2.032}{\sqrt{11.358.144}}$$

$$= \frac{2.032}{3.370,184565}$$

$$= 0,603$$

Dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} pada $n = 40$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ diperoleh $r_{tabel} = 0,312$. Berdasarkan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes nomor 1 valid. Dengan cara yang sama diperoleh tabel ringkasan perhitungan uji validitas sebagai berikut:

Tabel 3.4

Ringkasan Perhitungan Uji Validitas Tes

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	0,603	0,312	Valid
2	0,354	0,312	Valid
3	0,505	0,312	Valid
4	0,366	0,312	Valid
5	0,649	0,312	Valid
6	0,412	0,312	Valid
7	0,424	0,312	Valid
8	0,490	0,312	Valid
9	0,319	0,312	Valid
10	0,354	0,312	Valid
11	0,401	0,312	Valid

12	0,486	0,312	Valid
13	0,649	0,312	Valid
14	0,576	0,312	Valid
15	0,440	0,312	Valid
16	0,649	0,312	Valid
17	0,330	0,312	Valid
18	0,555	0,312	Valid
19	0,649	0,312	Valid
20	0,343	0,312	Valid

Setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan $n=40$ ternyata 20 soal dinyatakan valid.

2) Hasil Uji Realiabilitaa

Untuk menghitung reliabilitas tes dihitung dengan menggunakan KR-20.

$$\begin{aligned}
 n &= 40 \\
 \sum pq &= 4,604 \\
 S^2 &= \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n} \\
 &= \frac{6.274 - \frac{217.156}{40}}{40} \\
 &= \frac{854,1}{40} \\
 S^2 &= 21,1275 \\
 S &= 4,596 \\
 \text{Maka: } r_{\text{hitung}} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right) \\
 &= \left(\frac{40}{40-1} \right) \left(\frac{(4,596)^2 - 4,604}{(4,596)^2} \right) \\
 &= \frac{40}{39} (0,782) \\
 &= 0,823
 \end{aligned}$$

Dengan mengkonsultasikan harga r_{hitung} terhadap harga r_{tabel} dengan $n=40$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ diperoleh $r_{tabel} = 0,312$ sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti tes yang diujikan *reliabel*.

Karena tes yang diujikan valid dan reliabel sehingga tes tersebut termasuk tes yang baik yang mempersyaratkan hasil yang diperoleh dari kegiatan tes adalah valid dan *reliabel*.

J. Teknik Analisis Data

Untuk melakukan analisis data digunakan teknik analisis data. Analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan data penelitian dengan membuat daftar distribusi frekuensi dan membuat histogram. Daftar frekuensi tersebut dihitung nilai rata-rata, simpangan baku, median, modus dan varian.

- 1) Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

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

$$SD = 1/N \sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

M= Rata-rata skor (mean)

N = Jumlah siswa

SD= Standar deviasi

- 2) Uji persyaratan analisis

Penelitian ini bersifat komparatif (membandingkan), maka uji persyaratan analisis yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas varians.

- a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji chi kuadrat dengan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Dengan Ketentuan yang digunakan adalah jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ pada taraf signifikan 5 % dengan $db = k - 1$, maka data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Untuk menguji apakah varians kedua sampel homogeny, digunakan uji kesamaan dua varians, yaitu:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

3) Pengujian hipotesis

Statistik yang digunakan untk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\overline{X}_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen A

\overline{X}_2 = Nilai rata-rata kelas eksperimen B

n_1 = Jumlah data kelas eksperimen A

n_1 = Jumlah data kelas eksperimen B

S = Simpangan baku gabungan

Dengan :

$$S^2 = \frac{(n_a - 1)S_1^2 + (n_b - 1)S_2^2}{n_a + n_b - 2}$$

Keterangan : n_a = jumlah siswa kelompok eksperimen A

n_b = jumlah siswa kelompok eksperimen B

S = Standar deviasi gabungan

S_1 = Standar deviasi kelompok eksperimen A

S_2 = Standar deviasi kelompok eksperimen B

Kriteria pengujian :

Rumus di atas akan diuji pada taraf signifikan 5 % atau $\alpha = 0,05$. Ketentuan yang digunakan adalah:

Terima H_a jika $t_o \geq t_{t(0,05)}$ pada taraf signifikan 5 %, dan H_0 ditolak.

Terima H_0 jika $t_o < t_{t(0,05)}$ pada taraf signifikan 5 %, dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang deskripsi data setiap perlakuan yang meliputi data eksperimen 1 yaitu pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, melakukan pretes dan postes, data eksperimen 2 yaitu pelaksanaan pembelajaran *Mind Mapping*, melakukan pretes dan postes. Selanjutnya dilakukan pengujian persyaratan analisis, dan pengujian hipotesis melalui analisis perbandingan nilai rata-rata pada masing-masing perlakuan atau eksperimen, pembahasan hasil penelitian serta keterbatasan penelitian. Deskripsi masing-masing data secara berurut dimulai dari eksperimen 1, eksperimen 2. Masing-masing kelas eksperimen adalah merupakan kajian yang akan dideskripsikan dalam penelitian ini.

A. Deskripsi Data Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dari masing-masing kelas eksperimen baik pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* maupun *Mind Mapping* ditabulasi sesuai dengan keperluan analisis. Selanjutnya, data yang telah ditabulasi dianalisis dengan statistik deskriptif di antaranya menghitung nilai tendensi sentral dan ukuran

penyebarannya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran secara umum makna yang terkandung dari gugusan sebaran data yang diperoleh. Secara berturut-turut pada bagian berikut akan dideskripsikan data masing-masing kelas eksperimen tersebut. Deskripsi data mencakup ukuran tendensi sentral, seperti rerata (*mean*), ukuran tendensi penyebaran, seperti simpangan baku (*standart deviation*), varians (*variance*), rentangan (*range*), skor terendah (minimum), sekor tertinggi (maximum), distribusi frekuensi dan histogram.

1. Keefektifan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa

85

(a) Hasil Pretes Kelas *Team Games Tournament*

Berdasarkan hasil pretes pada kelas *Team Games Tournament*, setelah skor dikomposit maka terdapat skor terendah 10 skor tertinggi 60, rata-rata hitung (*Mean*) 35,75, varians (*variance*) 178,91, simpangan baku (*standart deviasi*) 13,38. Dengan demikian penyebaran data pretes pada kelas *Team Games Tournament* dapat disajikan dengan tabel 4.1 sebagai berikut:

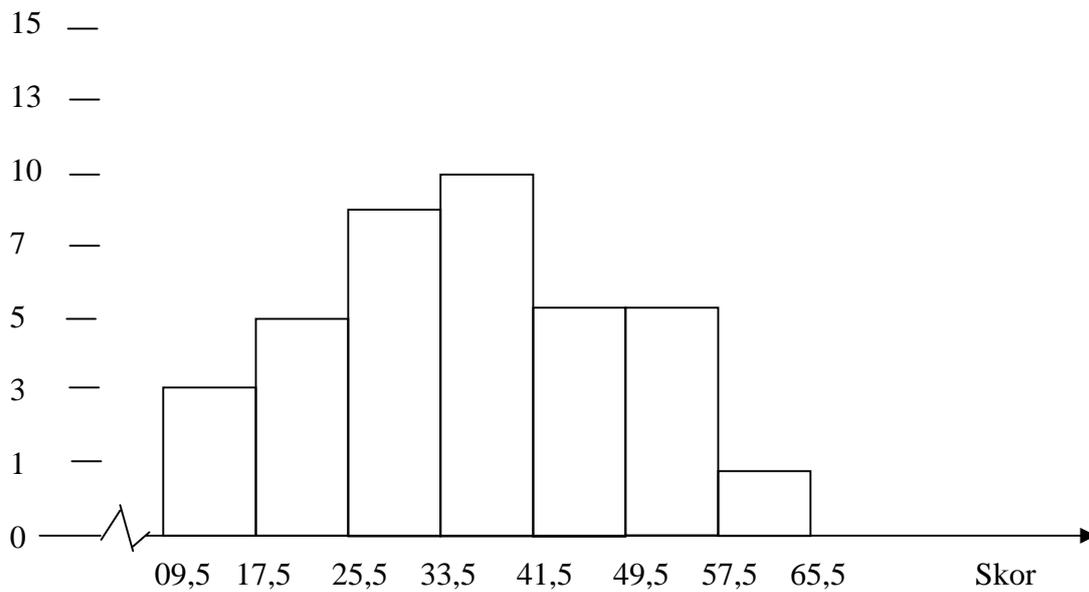
Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Hasil Pretes Kelas *Team Games Tournament*

No.	Interval	Batas Kelas	Frekuensi
1.	10 - 17	09,5 – 17,5	3
2.	18 - 25	17,5 – 25,5	5
3.	26 - 33	25,5 – 33,5	9
4.	34 - 41	33,5 – 41,5	10
5.	42 - 49	41,5 – 49,5	6
6.	50 - 57	49,5 – 57,5	6
7.	58 - 65	57,5 – 65,6	1
Jumlah			40

Penyebaran distribusi nilai skor pretes kelas *Team Games Tournament* ditampilkan pada gambar 4.1 histogram berikut:

Frekuensi





Gambar 4.1

Histogram Skor Pretes Kelas *Team Games Tournament*

(b) Hasil Postes Kelas *Team Games Tournament*

Berdasarkan hasil postes pada kelas *Team Games Tournament*, setelah skor dikomposit maka terdapat skor terendah 50 skor tertinggi 100, rata-rata hitung (*Mean*) 78,75, varians (*variance*) 190,71, simpangan baku (*standart deviasi*) 13,81. Dengan demikian penyebaran data postes pada kelas *Team Games Tournament* dapat disajikan dengan tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2

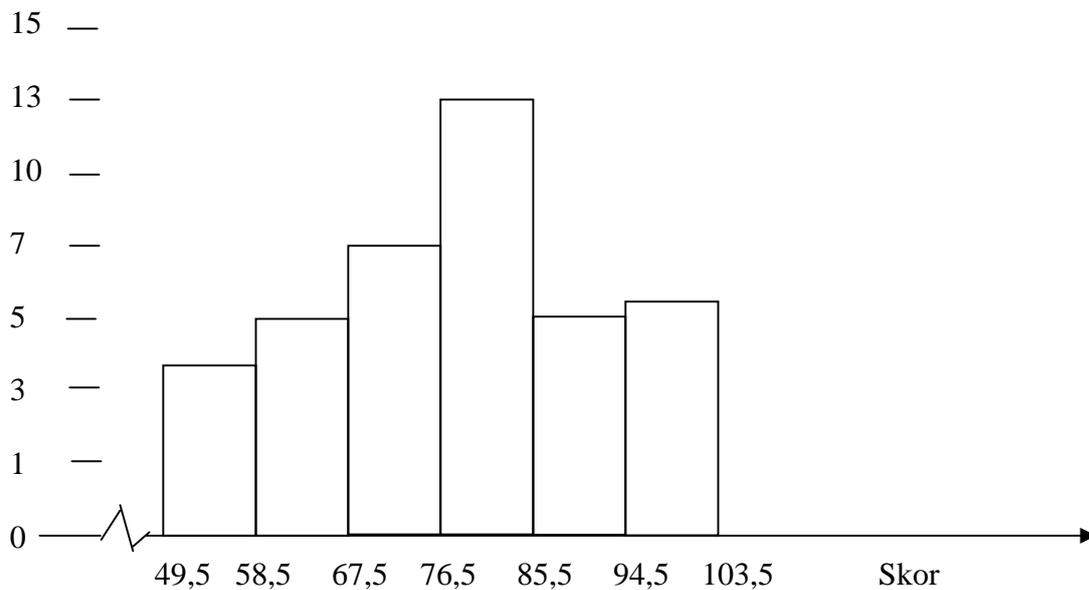
Distribusi Frekuensi Hasil Postes Kelas *Team Games Tournament*

No.	Interval	Batas Kelas	Frekuensi
1.	50 – 58	49,5 - 58,5	4
2.	59 – 67	58,5 - 67,5	5
3.	68 – 76	67,5 - 76,5	7
4.	77 – 85	76,5 - 85,5	13
5.	86 – 94	85,5 - 94,5	5
6.	95 - 103	94,5 - 103,5	6
Jumlah			40

Penyebaran distribusi nilai skor postes kelas *Team Games Tournament* ditampilkan pada gambar 4.2 histogram berikut:

Frekuensi





Gambar 4.2
Histogram Skor Postes Kelas *Team Games Tournament*

2. Keefektifan Pembelajaran *Mind Mapping* Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa

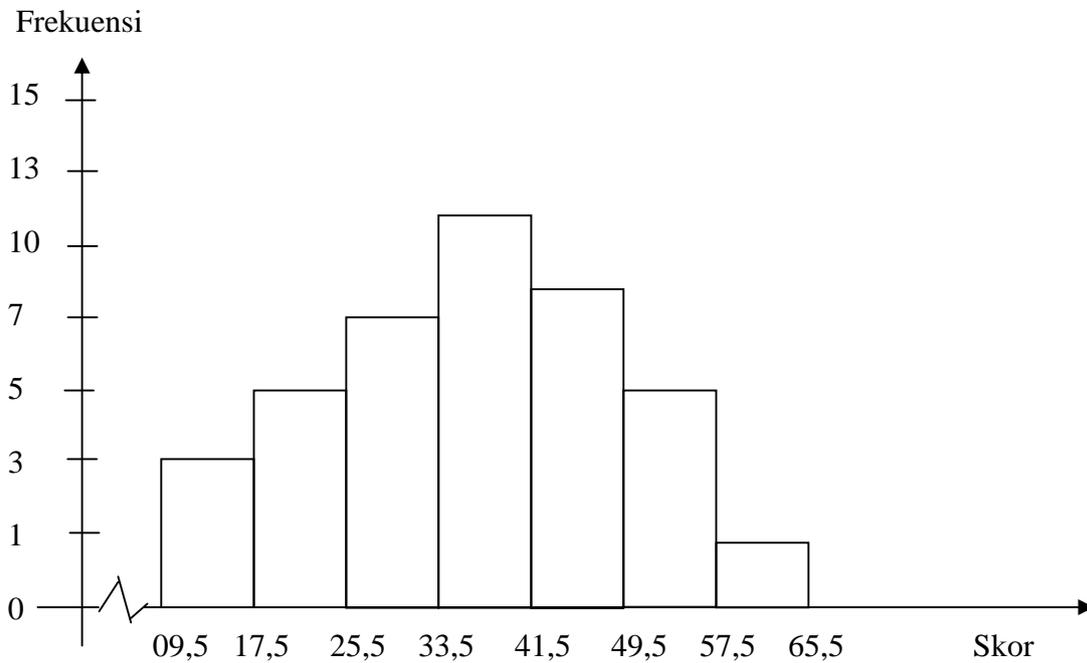
(a) Hasil Pretes Kelas *Mind Mapping*

Berdasarkan hasil pretes pada kelas *Mind Mapping*, setelah skor dikomposit maka terdapat skor terendah 10 skor tertinggi 60, rata-rata hitung (*Mean*) 36,00, varians (*variance*) 229,74, simpangan baku (*standart deviasi*) 15,16. Dengan demikian penyebaran data pretes pada kelas *Mind Mapping* dapat disajikan dengan tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Pretes Kelas *Mind Mapping*

No.	Interval	Batas Kelas	Frekuensi
1.	10 - 17	09,5 – 17,5	3
2.	18 - 25	17,5 – 25,5	5
3.	26 - 33	25,5 – 33,5	7
4.	34 - 41	33,5 – 41,5	11
5.	42 - 49	41,5 – 49,5	8
6.	50 - 57	49,5 – 57,5	5
7.	58 - 65	57,5 – 65,6	1
Jumlah			40

Penyebaran distribusi nilai skor pretes kelas *Mind Mapping* ditampilkan pada gambar 4.3 histogram berikut:



Gambar 4.3
Histogram Skor Pretes Kelas *Mind Mapping*

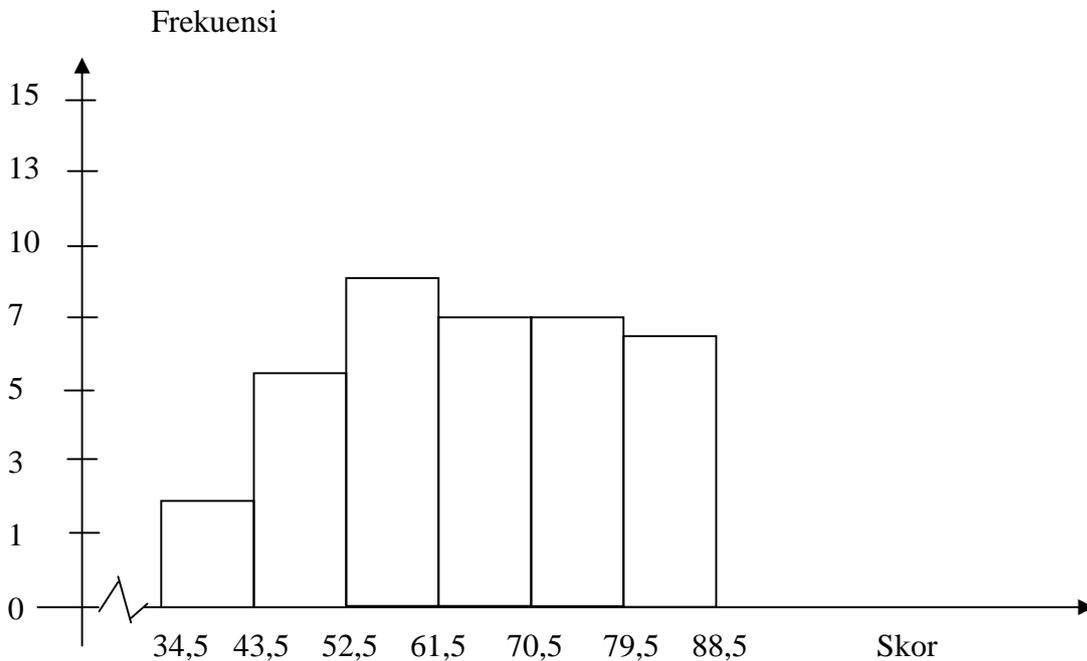
(b) Hasil Postes Kelas *Mind Mapping*

Berdasarkan hasil postes pada kelas *Mind Mapping*, setelah skor dikomposit maka terdapat skor terendah 35 skor tertinggi 85, rata-rata hitung (*Mean*) 64,75, varians (*variance*) 170,45, simpangan baku (*standart deviasi*) 13,06. Dengan demikian penyebaran data postes pada kelas *Mind Mapping* dapat disajikan dengan tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Postes Kelas *Mind Mapping*

No.	Interval	Batas Kelas	Frekuensi
1.	35 – 43	34,5 - 43,5	2
2.	44 – 52	43,5 - 52,5	6
3.	53 – 61	52,5 - 61,5	9
4.	62 – 70	61,5 - 70,5	8
5.	71 – 79	70,5 - 79,5	8
6.	80 – 88	79,5 - 88,5	7
Jumlah			40

Penyebaran distribusi nilai skor postes kelas *Mind Mapping* ditampilkan pada gambar 4.4 histogram berikut:



Gambar 4.4
Histogram Skor Postes Kelas *Mind Mapping*

B. Uji Persyaratan Analisis

Dalam penggunaan statistik, khususnya pada analisis data, terdapat beberapa persyaratan analisis yang harus teruji secara statistik. Pengujian persyaratan analisis tersebut di antaranya adalah: 1) Uji normalitas Data, 2) Uji homogenitas.

Untuk masing-masing uji persyaratan pada poin (1) sampai dan poin (2) dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Dalam pengujian analisis statistik untuk menguji hipotesis maka diadakan uji normalitas data setiap variabel penelitian untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya distribusi normalitas data tiap variabel penelitian. Adapun tujuan diadakan uji normalitas adalah untuk mengetahui normal atau tidaknya data tiap variabel penelitian. Pengujian ini

dilakukan dengan menggunakan Uji Liliefors. Syarat normal dipenuhi apabila $L_o < L_{Tabel}$. Dalam penelitian ini ditetapkan taraf signifikan 5%. Normal atau tidaknya data ditentukan dengan mengkonsultasikan harga L_o yang diperoleh dengan L_{Tabel} dengan taraf $\alpha=0,05$. Berikut disajikan rangkuman analisis uji normalitas data sebagai berikut:

Tabel 4.5
Rangkuman Analisis Uji Normalitas Data

No	Data	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
1.	Pretes	<i>Team Games Tournament</i>	0,1173	0,1401	Normal
2.	Pretes	<i>Mind Mapping</i>	0,1385	0,1401	Normal
3.	Postes	<i>Team Games Tournament</i>	0,0663	0,1401	Normal
4.	Postes	<i>Mind Mapping</i>	0,0984	0,1401	Normal

Pada tabel di atas diperoleh bahwa harga $L_o < L_t$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$. Dengan demikian dapat dikemukakan kesimpulan bahwa data pretes pada kelas *Team Games Tournament*, *Mind Mapping* dan data postes pada kelas *Team Games Tournament*, *Mind Mapping* adalah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas sampel digunakan uji kesamaan varians. Syarat data homogen adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dan $dk, V_1 = n_1 - 1$ dan $V_2 = n_2 - 1$.

Tabel 4.6
Ringkasan Uji Homogenitas Data

No.	Kelas Eksperimen	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1.	Pretes Kelas <i>Team Games Tournament</i>			
2.	Pretes Kelas <i>Mind Mapping</i>	1,284	1,71	Homogen
1.	Postes Kelas <i>Team Games Tournament</i>			

2.	Postes Kelas Mind Mapping	1,119	1,71	Homogen
----	---------------------------	-------	------	---------

Berdasarkan tabel di atas untuk pengujian homogenitas data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian homogenitas data hasil pretes kelas *Team Games Tournament* di peroleh hasil hitung sebesar 1,284, ketentuan tabel sebesar 1,71. Dengan demikian hasil hitung lebih kecil dari ketentuan tabel sehingga data adalah homogen.
2. Hasil pengujian homogenitas data hasil pretes kelas *Mind Mapping* di peroleh hasil hitung sebesar 1,284, ketentuan tabel sebesar 1,71. Dengan demikian hasil hitung lebih kecil dari ketentuan tabel sehingga data adalah homogen.
3. Hasil pengujian homogenitas data hasil postes kelas *Team Games Tournament* di peroleh hasil hitung sebesar 1,119, ketentuan tabel sebesar 1,71. Dengan demikian hasil hitung lebih kecil dari ketentuan tabel sehingga data adalah homogen.
4. Hasil pengujian homogenitas data hasil postes kelas *Mind Mapping* di peroleh hasil hitung sebesar 1,119, ketentuan tabel sebesar 1,71. Dengan demikian hasil hitung lebih kecil dari ketentuan tabel sehingga data adalah homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Untuk memperoleh nilai dari masing kelas eksperimen maka dapat dikemukakan hasil pelaksanaan pretes dan postes masing-masing kelas sebagai berikut:

1. Keefektifan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa

Sebelum melaksanakan pembelajaran dilakukan pretes dan setelah dilakukan pembelajaran dilakukan postes. Pelaksanaan pretes adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Jumlah siswa yang mengikuti pretes dan postes pada kelas *Team Games Tournament* yaitu berjumlah 40 orang. Hasil pemberian pretes dan postes pada kelas *Team Games Tournament* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.7

Data Nilai Pretes dan Postes Kelas *Team Games Tournament*

No	Nilai Pretes Kelas TGT	Frekuensi	Nilai Postes Kelas TGT	Frekuensi
1.	10	3	50	2
2.	20	6	55	2
3.	30	10	60	2
4.	40	8	65	3
5.	50	12	70	3
6.	60	1	75	4
7.			80	5
8.			85	8
9.			90	5
10.			95	3
11.			100	3
	Jumlah	40	Jumlah	40
	\bar{X}_2	35,75	\bar{X}_3	78,75
	S	13,38	S	13,81
	S^2	178,91	S^2	190,71

Dari hasil perhitungan uji hipotesis untuk pelaksanaan pretes dan postes pada kelas *Team Games Tournament* terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar PAI siswa yaitu 35,75 mengalami peningkatan menjadi 78,75. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa di kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

2. Keefektifan Pembelajaran *Mind Mapping* Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa

Sebelum melaksanakan pembelajaran dilakukan pretes dan setelah dilakukan pembelajaran dilakukan postes. Pelaksanaan pretes adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Jumlah siswa yang mengikuti pretes dan postes pada kelas *Mind Mapping* yaitu berjumlah 40 orang. Hasil pemberian pretes dan postes pada kelas *Mind Mapping* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.8

Data Nilai Pretes dan Postes Kelas *Mind Mapping*

No	Nilai Prestes Kelas <i>Mind Mapping</i>	Frekuensi	Nilai Postes Kelas <i>Mind Mapping</i>	Frekuensi
1.	10	5	35	1
2.	20	6	40	1
3.	30	7	45	2

4.	40	5	50	4
5.	50	16	55	5
6.	60	1	60	4
7.			65	4
8.			70	4
9.			75	8
10.			80	5
11.			85	2
	Jumlah	40	Jumlah	40
	\bar{X}_2	36,00	\bar{X}_3	64,75
	S	15,16	S	13,06
	S^2	229,74	S^2	170,45

Dari hasil perhitungan uji hipotesis untuk pelaksanaan pretes dan postes pada kelas *Mind Mapping* terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar PAI siswa yaitu 36,00 mengalami peningkatan menjadi 64,75. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran *Mind Mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa di kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

3. Perbedaan Hasil Belajar Kelas *Team Games Tournament* dan *Mind Mapping*

Berdasarkan hasil perhitungan perolehan skor rata-rata hasil belajar siswa pada kelas *Team Games Tournament* dan kelas *Mind Mapping* dapat dikemukakan adanya perbedaan. Untuk melihat perbedaan tersebut dapat dikemukakan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9

Perbedaan Nilai Postes Kelas *Team Games Tournament* dan *Mind Mapping*

Rata-Rata Nilai Postes		t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelas	Kelas	4,659	1,667	Ha diterima

Penemuan TGT	Mind
78,75	Mapping
	64,75

Dari hasil pengujian hipotesis dari skor postes diperoleh H_a diterima yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan *Mind Mapping* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XII SMA Negeri 2 Pematang Siantar Tahun Pelajaran 2016/2017.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Keefektifan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa

Keberhasilan belajar siswa tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor tertentu. Faktor tersebut dapat berasal dari diri siswa sendiri seperti kecerdasan emosi dan dapat juga berasal dari luar diri siswa seperti strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam siswa contohnya kecerdasan, motivasi, bakat, kreativitas, sikap, minat, dan tingkat kesehatan. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sekolah, lingkungan rumah, kondisi keluarga, fasilitas belajar dan waktu belajar.

Faktor yang juga menentukan yaitu faktor pendekatan belajar. Faktor ini berkaitan dengan segala cara dan strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.¹¹¹ Di lingkungan sekolah tentu siswa akan mengikuti strategi pembelajaran yang telah dirancang oleh guru yang mengajarnya. Oleh karena itu, setiap guru perlu memperhatikan dan mempersiapkan strategi pembelajaran yang menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran di kelas.

¹¹¹Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 144.

Materi pelajaran merupakan salah satu dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan seorang guru untuk memilih strategi pembelajaran. Cakupan aspek yang diperhitungkan dapat meliputi, sifat materi, kedalaman materi dan banyaknya materi yang akan disampaikan. Materi yang sifatnya hafalan mungkin sudah cukup efektif jika hanya disampaikan dengan metode ceramah. Sebaliknya materi yang sifatnya pemahaman aplikasi sehari-hari perlu disampaikan dengan cara yang berbeda, misalnya dengan praktikum. Demikian pula kedalaman materi dan jumlah materi yang akan disampaikan juga akan menjadi pertimbangan dalam menentukan strategi seperti apa yang akan digunakan seorang guru di dalam kelas.

Karakteristik strategi pembelajaran *Team Games Tournament* adalah pembelajaran dilakukan oleh guru dengan cara menyampaikan materi pelajaran melalui pembelajaran kooperatif. Cara ini merupakan alat utamanya karena itu strategi pembelajaran *Team Games Tournament* menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Pada prinsipnya metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam strategi pembelajaran *Team Games Tournament* sudah biasa digunakan di sekolah, seperti penyampaian materi pelajaran secara berdiskusi.

Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* juga memaksimalkan potensi siswa. Siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Aktivitas kelas yang dilakukan juga bervariasi dan cenderung membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa berdiskusi, kemudian siswa mengerjakan latihan, tanya jawab dan mengambil kesimpulan. Strategi seperti ini sangat menuntut kemampuan siswa berkomunikasi. Guru sebagai mediator dan fasilitator harus mampu membuat setiap siswa aktif dalam pembelajaran.

2. Keefektifan Pembelajaran *Mind Mapping* Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa

Strategi pembelajaran yang mengakomodir potensi siswa di dalam penerapannya akan memperbesar peluang siswa untuk memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan dengan lebih mudah. Sehingga semakin mudah pula tujuan pembelajaran akan tercapai. Semakin banyak potensi siswa yang diakomodir dalam strategi pembelajaran maka peluang untuk tercapainya tujuan pembelajaran juga semakin besar.

Dalam belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang sangat penting. Artinya, penguasaan guru terhadap strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam mengajar, oleh sebab itu guru harus dapat menentukan strategi yang paling tepat dan sesuai dengan tujuan, karakteristik siswa serta materi yang akan disampaikannya.¹¹²

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran Pendidikan Agama Islam harus mempertimbangkan karakteristik pelajaran Pendidikan Agama Islam seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari akan sangat mudah dipahami siswa jika strategi pembelajaran yang digunakan langsung menuntut siswa untuk melakukan, pengamatan. Meskipun demikian, pelajaran Pendidikan Agama Islam juga perlu dijelaskan oleh guru secara teoritis dengan menggunakan metode ceramah. Namun, guru harus kreatif untuk memadukan metode ceramah dengan metode lain yang mendukung dalam menciptakan suasana menyenangkan sehingga teori pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mudah dipahami oleh siswa.

Selain sifat dari materi pelajaran, salah satu dasar pemikiran lain yang digunakan oleh guru sebagai pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran adalah karakteristik siswa. Karakteristik siswa merupakan salah satu hal yang perlu diidentifikasi oleh guru untuk digunakan sebagai petunjuk dalam mengembangkan program pembelajaran. Setiap siswa memiliki potensi dan karakteristik yang berbeda-beda. Seorang guru harus berusaha mengakomodir potensi siswa secara maksimal dalam strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Karakteristik siswa seperti motivasi, minat, bakat, kecerdasan, kecerdasan emosi, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, dan metakognisi perlu dipertimbangkan dan diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang dirancang.

Jika melihat pertimbangan dalam pemilihan strategi pembelajaran berdasarkan sifat materi dan karakteristik siswa, maka strategi *mind mapping* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi pembelajaran *mind mapping* mencoba memaksimalkan dan mengakomodir potensi-potensi yang ada dalam diri siswa, sehingga menjadi strategi pembelajaran yang memiliki banyak

¹¹² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), h. 117

variasi metode pembelajaran di dalamnya. Hal ini menjadikan strategi pembelajaran *mind mapping* mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga memotivasi siswa belajar.

Dilihat dari segi pendekatan yang digunakan strategi *mind mapping* menggunakan pendekatan yang berorientasi pada siswa. Strategi *mind mapping* berupaya mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa sekaligus menghargai perbedaan masing-masing siswa sebagai individu yang unik. Setiap siswa memiliki potensi yang berbeda-beda sekaligus memiliki kemampuan yang luar biasa untuk mengolah informasi jika saja digunakan metode yang tepat untuk membantu mereka belajar.

Materi pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan. Pelajaran Pendidikan Agama Islam mempelajari kehidupan dan mekanisme yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu, pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Pelajaran Pendidikan Agama Islam berhubungan dengan pengamatan, pemahaman fenomena kehidupan. Seperti ilmu lainnya, Pendidikan Agama Islam adalah ilmu yang mencakup teori dan praktek dalam kehidupan. Kedua aspek ini saling mendukung. Pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak bisa dipelajari hanya dengan teori saja. Begitu juga sebaliknya, Pendidikan Agama Islam harus juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Perbedaan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas *Team Games Tournament* dan *Mind Mapping*

Setiap siswa akan belajar lebih optimal jika strategi pembelajaran yang digunakan mengakomodir cara belajar yang paling nyaman digunakan siswa. Siswa lebih termotivasi dan fokus perhatian terhadap pelajaran tetap terjaga. Selama ini siswa sering ribut dan mengerjakan kegiatan lain selama jam pelajaran karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran yang disampaikan guru. Siswa tidak diajak terlibat dan hanya duduk diam mendengarkan, sehingga konsentrasinya mudah terpecah dan mencari kegiatan lain yang lebih menyenangkan.

Jika dibandingkan kedua strategi diatas maka terlihat bahwa strategi *mind mapping* sangat mementingkan bagian pembuka dan penutup dari proses pembelajaran dan memberikan porsi lebih. Dalam strategi ini, pembuka dan penutup adalah hal yang penting, dalam bagian pembuka, guru harus benar-benar mempersiapkan siswa dalam keadaan siap untuk menerima pelajaran. Untuk mendapatkannya, yang pertama harus merasa nyaman dengan suasana belajar, kemudian siswa mengetahui untuk apa ia mempelajari materi tersebut, gambaran besarnya seperti apa dan menetapkan tujuan yang ingin dicapai di akhir pembelajaran. Sehingga di awal pembelajaran siswa sudah benar-benar mempersiapkan dan merencanakan kegiatan belajarnya.

Hal ini akan menjadikan kegiatan belajar lebih terarah dan bermakna. Sedangkan di akhir pelajaran, strategi *mind mapping* menekankan pada proses pengulangan dan umpan balik yang segera. Proses aktivasi dan demonstrasi adalah proses dimana siswa menguji dan menunjukkan penguasaannya terhadap materi yang baru dipelajari. Pada tahap ini guru memberikan umpan balik langsung terhadap pekerjaan siswa dan kemudian langkah terakhir siswa menarik kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajari.

Sedangkan dalam strategi pembelajaran *Team Games Tournament*, yang memiliki porsi paling besar adalah pelaksanaan kerja kelompok siswa. Proses belajar siswa menjadi lebih efektif dan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik. Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *mind mapping* dan *Team Games Tournament* adalah mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Keterbatasan Penelitian

Secara keseluruhan dalam penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena hal-hal yang tidak dapat dikontrol dan dihindari yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Berbagai kelemahan yang dirasakan sebagai keterbatasan selama melakukan penelitian ini antara lain:

1. Pelaksanaan rancangan pembelajaran sering terkendala masalah alokasi waktu yang disediakan untuk setiap tahapan strategi pembelajaran yang dilakukan. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa dengan strategi yang diterapkan sehingga butuh waktu yang lebih lama bagi guru untuk menerapkan setiap aktivitas yang telah dirancang.
2. Jumlah siswa yang cukup banyak disetiap kelas eksperimen membuat guru sulit untuk memantau setiap aktivitas siswa dan memastikan semua siswa melakukan instruksi sesuai dengan keinginan guru.
3. Strategi pembelajaran *mind mapping* dan *Team Games Tournament* merupakan strategi yang masih jarang dipergunakan di kelas sampel, sehingga butuh waktu untuk membiasakan siswa dengan berbagai perubahan aktivitas kelas yang berbeda dari biasanya.
4. Keterbatasan pada sarana dan fasilitas sekolah. Sekolah belum sepenuhnya memiliki sarana pembelajaran yang memadai, sehingga dalam penerapan strategi pembelajaran belum maksimal. Perlu kreativitas guru untuk mencari alternatif cara sehingga tetap dapat mengakomodasikan setiap pendekatan dalam strategi pembelajaran yang dirancang.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil pretes sebesar 35,75 mengalami peningkatan berdasarkan hasil postes menjadi sebesar 78,75.
2. Pembelajaran *Mind Mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bidang studi Pendidikan Agama Islam siswa kelas XII SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat perolehan nilai rata-rata prestes sebesar 36,00 mengalami peningkatan hasil postes menjadi sebesar 64,75.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan *mind mapping*. Nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* sebesar 78,75 dan menggunakan *mind mapping* sebesar 64,75. Penyebab pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *mind mapping* adalah disebabkan pembelajaran *Team Games Tournament* lebih mampu mengaktifkan

dan memberikan motivasi yang tinggi kepada siswa selama mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih mampu menguasai materi pelajaran yang disampaikan.

B. Impilkasi

Kesimpulan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan strategi *Team Games Tournament dan Mind Mapping* ternyata efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada bidag studi Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini menjadi pertimbangan khususnya bagi guru bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk selalu memperhatikan dan memiliki pengetahuan yang baik terhadap strategi pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pelajaran Pendidikan Agama Islam akan lebih mudah dipahami jika guru mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang mengakomodasikan kemampuan berpikir siswa sekaligus kegiatan-kegiatan kelas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dialami siswa untuk mendukung pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penggunaan strategi pembelajaran *Team Games Tournament dan Mind Mapping* sangat tepat untuk pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi pembelajaran *Team Games Tournament dan Mind Mapping* mencoba memaksimalkan dan mengakomodir potensi-potensi yang ada dalam diri siswa, sehingga menjadi strategi pembelajaran yang memiliki banyak variasi metode pembelajaran di dalamnya. Hal ini menjadikan strategi pembelajaran *Team Games Tournament dan Mind Mapping* mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga memotivasi siswa belajar.

Selain faktor dari luar diri siswa seperti strategi pembelajaran faktor dari dalam diri siswa seperti sikap belajar mempengaruhi hasil belajar yang akan diperolehnya. Salah satu karakteristik siswa yang paling membantu seorang guru dalam memahami siswa adalah

minat dan aktivitas yang dimiliki siswa. Minat dan aktivitas belajar berkaitan dengan cara belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran yang didasarkan pada minat dan aktivitas siswa, terbukti memberi pengaruh terhadap perolehan hasil belajar. Guru yang menempatkan minat dan aktivitas siswa sebagai salah satu karakteristik siswa, perlu memperhatikan hal-hal berikut:

1. Bagi guru bidang studi Pendidikan Agama Islam hendaknya perlu mengetahui terlebih dahulu tingkat pemahaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sebagai bahan apersepsi materi pembelajaran dapat diterima dengan baik dan bermakna.
2. Proses pembelajaran hendaknya dirancang dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan aspek kognitif yang dimilikinya dan dapat memperkaya pengalaman belajar yang dapat merangsang kemampuan berpikir.
3. Guru perlu mengetahui karakteristik siswa seperti sikap belajar yang dimiliki siswa sebagai salah faktor turut mempengaruhi hasil belajar, dengan demikian guru harus memiliki kreativitas dalam merancang strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi sikap belajar siswa.

Dalam pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam akan diperoleh hasil belajar yang baik apabila dalam menyampaikan materi pelajaran, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa. Oleh karenanya guru yang profesional adalah guru yang terus meramu dan merancang strategi pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan kesimpulan di atas dapat dilahami bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Mind Mapping* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Walaupun demikian, agar pemerolehan hasil belajar lebih efektif, penggunaan strategi pembelajaran, perlu diperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Guru harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki siswa untuk merancang susunan pembelajaran.

2. Guru dapat memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi pembelajaran, kondisi serta sistem prasarana dan prasarana yang ada di sekolah.
3. Seharusnya guru dapat melakukan penilaian terhadap strategi pembelajaran yang digunakan selama ini, dan apabila ternyata tidak efektif, dapat melakukan revisi, atau meninggalkannya dan selanjutnya mengembangkan sendiri strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dengan memperhatikan kondisi sekolah, siswa dan sistem pendukung lainnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan keterbatasan penelitian, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah untuk memperhatikan dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dengan memberikan kesempatan untuk mengikuti pelatihan-pelatihan dalam peningkatan keterampilan mengajar sehingga guru mampu lebih optimal melaksanakan tugas mengajar di sekolah.
2. Guru bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga materi pelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.
3. Kepada pegawai sekolah untuk membantu dalam keefektifan penyelenggaraan pembelajaran di sekolah sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Kepada siswa agar lebih mampu meningkatkan hasil belajar dengan cara lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, rajin mengulang pelajaran di rumah, dan banyak melakukan latihan sehingga lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Al-Abrassyi, M. Athiyah, *Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam*, Jakarta : Bulan Bintang, 1997.
- Arief, Armei, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta : Ciputat Pers, 2002.
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- B. Deporter dan Mike, *Quantum Learning*, Penerjemah: Al Wiyah Abdurrahman), Bandung, Kaifa, 2005.
- Bafadal, Ibrahim, *Supervisi Pengajaran: Teori Dan Aplikasinya dalam Membina Professional Guru*, Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Braid, Robert W. *Evaluasi Yang Tepat Pedoman Bagi Penilaian Kinerja yang Sukses*, dalam Dale Timple, *Kinerja*, terj. Sofyan Cikmat, Jakarta: Gramedia, 2007.
- Buzan, Tony, *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia, 2004.
- Dalyono, M., *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Darmodiharjo, Draji, *Peranan Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*, Buletin Analisis Pendidikan, No. III, Tahun 2000.

- Degeng, Sudana Nyoman Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2009.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Surabaya: Mekar, 2004.
- Departemen Pendidikan RI, *Peraturan pemerintah RI No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta: Eko Jaya, 2005.
- Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Djamarah, Saipul Bahri, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* , Jakarta : Rineka Cipta, 2000.
- Drajat, Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- 104
- Goble, Frank G., *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanitik Abraham Maslow*, terj. A. Supriatnya, cet. ke-1, Yogyakarta: Kanisius, 1987.
- Gunawan, Heri, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung:Alfabeta, 2013.
- H. Peters, CW Burnet, GF Rarwell, *Introduction to Teaching*, New York: MacMillan Company, 2003.
- Hadi, Saiful, *Kompetensi yang harus Dimiliki Seorang Guru* (www. Saiful Hadi. Wordpress.com, 2007)
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Isjoni, *Cooperatif Learning* Bandung: Alfabeta, 2009.
- Kartini, Kartono, *Menyiapkan dan Memadukan Karir*, Jakarta: Rajawali, 2001.
- Langgulong, Hasan, *Asas-asas Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 2001.
- Lie, Anita, *Cooperative Learning*, Jakarta : Gramedia, 2003.
- Makmun, Abin Syamsuddin, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2003.
- Mangkunegara, Anwar Prabu, *Evaluasi Kinerja SDM*, Bandung : Refika Aditama, 2006.
- Mudlofir, Ali, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Materi ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Rajawali Pers, 2012.

- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalamulya, 2005.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarta, 2004.
- Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung : Remaja Rosda Karya, 2010.
- Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung:Rosda karya, 2010.
- Mulyasa, E., *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Nizar, Samsul, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Purwanto, Ngalim, *Administrasi Supervisi Pendidikan Remaja*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
- Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004.
- Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- R.F Meyer dan Peter Pipe, *Analyzing Performance Problem*, Belmoth: Faeron Publisher, 2000.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2000.
- Robert M Gagne & Driscoll, Marcy P. *Essentials of Learning for Instruction*. New Jersey: Prentice Hall, 1989.
- Rosyada, Dede, *Paradigma Pendidikan Demokratis: Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.
- Sanjaya, Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan KTSP*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana, 2006.
- Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008.
- Scoot A. Snell dan Kenneth N. Wxley, *Diagnosis Kerja*, Jakarta: Gramedia, 2007.
- Senduk, Nurhadi, *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBU*, Malang : Universitas Negeri Malang, 2003.

- Shabir, Muslich, *Terjemah Riyadlus Shalihin 11*, Semarang: Toha putra, 1985.
- Sidik, Dja'far, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2006.
- Sudjana, Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 2009.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Sudjiarto, *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*, Jakarta : Balai Pustaka, 2003.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sukadi, *Guru Powerful Guru Masa Depan*, Bandung : Kolbu, 2001.
- Suparman, Atwi, *Desain Instruksional*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2005.
- Suryabrata, Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Tafsir, Ahmad, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001.
- Thomas S. Bateman, Gerald R. Ferris, dan Stephen Stasser, *Mengapa di Balik Kerja Individual*, dalam Dale Timple (ed), *Keinerja*, terj. Sofyan Cimat, Jakarta:Gramedia, 2007.
- Ulwan, Abdullah Nasih, *Tarbiyah al-Aulad fi al-Islam*, Kairo: Dar al-Salam li at Thiba'ah wa an-Nasyr wa at-Tauzi, 2001.
- Undang-Undang RI No.14 Tahun 2005, *Tentang Guru dan Dosen* Bab I Pasal I, ayat 3.
- Usman, Moh. Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003.
- Wibowo, Mungin Edy, *Sertifikasi Profesi Pendidik* (www. suara-merdeka.com, 2013)
- Winardi, J., *Motivasi dalam Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2012.
- Winkel, WS., *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia,2007.
- Yamin, Martinis, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Persada Press, 2008.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : XII
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit
Pertemuan : I (Pertama)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan narasumber secara lisan
2. Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan atau wawancara.

B. Kompetensi Dasar

1. Mengomentari persoalan faktual disertai alasan yang mendukung dengan memperhatikan perilaku terpuji dalam kehidupan manusia

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mencontohkan perilaku terpuji dalam kehidupan.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*),

Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)

D. Strategi Pembelajaran

- Strategi *Team Games Tournament*

E. Alat/ Sumber Belajar

1. Alat : Alat-alat tulis
2. Sumber : Buku PAI SMA Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran			Waktu
	Pembelajaran	Guru	Siswa	
1.	Pendahuluan			
	• Persiapan	- Mempersiapkan bahan pelajaran		
	• Apersepsi	- Bertanya dan sedikit menguraikan materi tentang tema perilaku terpuji, untuk mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang hendak disajikan	- Aktif memperhatikan	10
2.	Kegiatan Inti			
	• Uraian materi	- Guru menyajikan materi tentang tema perilaku terpuji dengan menggunakan TGT - Untuk mengetahui daya serap siswa, guru membentuk kelompok diskusi. - Menugaskan masing-masing kelompok untuk melakukan diskusi kelompok - Menugaskan masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskuis di depan kelas atau di depan kelompok lain.	- Aktif mendengarkan dan menyimak - Menyebutkan kembali pokok kandungan materi pelajaran dengan kata-kata sendiri	35

	<ul style="list-style-type: none">• Presentasi	<ul style="list-style-type: none">- Memberikan kesempatan kepada kelompok mempersentasikan hasilnya diskusi.	<ul style="list-style-type: none">- Menyampaikan tugas yang diberikan	15
--	--	--	---	----

3.	Penutup			
	<ul style="list-style-type: none"> • Kesimpulan 	<ul style="list-style-type: none"> - Merangkum semua materi pelajaran berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan siswa - Memberikan PR 	<ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan kembali hasil rangkuman yang diberikan guru di buku catatan - Mencatat PR 	10
Jumlah				70

G. Penilaian

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencermati persoalan atau masalah yang diajukan • Siswa dapat menanggapi masalah yang di diajukan 	Tes lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	<ul style="list-style-type: none"> • Coba identifikasi pokok-pokok persoalan yang dikemukakan teman • Tanyakan tentang persoalan yang dikemukakan teman sesuai dengan topik ! • Coba berikan pendapat san saran dengan alasan yang logis terhadap persoalan faktual yang dikemukakan teman! • Berilah kesimpulan dari pokok-pokok yang dikemukakan teman !

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : XII
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit
Pertemuan : II (Kedua)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan narasumber secara lisan
2. Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan atau wawancara.

B. Kompetensi Dasar

2. Mengomentari persoalan faktual disertai alasan yang mendukung dengan memperhatikan perilaku terpuji dalam kehidupan manusia

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mencontohkan perilaku terpuji dalam kehidupan.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)

D. Strategi Pembelajaran

- Strategi *Team Games Tournament*

E. Alat/ Sumber Belajar

1. Alat : Alat-alat tulis
2. Sumber : Buku PAI SMA Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran			Waktu
	Pembelajaran	Guru	Siswa	
1.	Pendahuluan			
	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan 	<ul style="list-style-type: none"> Mempersiapkan bahan pelajaran 		
	<ul style="list-style-type: none"> Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya dan sedikit menguraikan materi tentang tema perilaku terpuji, untuk mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang hendak disajikan 	<ul style="list-style-type: none"> Aktif memperhatikan 	10
2.	Kegiatan Inti			
	<ul style="list-style-type: none"> Uraian materi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyajikan materi tentang tema perilaku terpuji dengan menggunakan TGT Untuk mengetahui daya serap siswa, guru membentuk kelompok diskusi. Menugaskan masing-masing kelompok untuk melakukan diskusi kelompok Menugaskan masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskuis di depan kelas atau di depan kelompok lain. 	<ul style="list-style-type: none"> Aktif mendengarkan dan menyimak Menyebutkan kembali pokok kandungan materi pelajaran dengan kata-kata sendiri 	35
	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan kesempatan kepada kelompok mempersentasikan hasilnya diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tugas yang diberikan 	15

3.	Penutup			
	<ul style="list-style-type: none"> • Kesimpulan 	<ul style="list-style-type: none"> - Merangkum semua materi pelajaran berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan siswa - Memberikan PR 	<ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan kembali hasil rangkuman yang diberikan guru di buku catatan - Mencatat PR 	10
Jumlah				70

G. Penilaian

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencermati persoalan atau masalah yang diajukan • Siswa dapat menanggapi masalah yang di diajukan 	Tes lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	<ul style="list-style-type: none"> • Coba identifikasi pokok-pokok persoalan yang dikemukakan teman • Tanyakan tentang persoalan yang dikemukakan teman sesuai dengan topik ! • Coba berikan pendapat san saran dengan alasan yang logis terhadap persoalan faktual yang dikemukakan teman! • Berilah kesimpulan dari pokok-pokok yang dikemukakan teman !

