

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas manusia. Ini berarti memberi orang kesempatan untuk mengembangkan semua potensi mereka sehingga mereka menjadi orang yang cerdas dan berakhlak serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi masyarakat dan diri mereka sendiri¹. Sehubungan dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara².

Negara menganggap pembelajaran sebagai investasi yang paling penting, terutama bagi bangsa yang sedang berkembang yang berusaha keras untuk membangun bangsanya. Untuk mencapai esensi kemanusiaan, yaitu menjadi khalifah di bumi, pembangunan hanya dapat dilakukan oleh manusia yang telah dipersiapkan melalui pendidikan. Pengembangan pembelajaran tidak terlepas dari tanggung jawab guru itu termasuk bagaimana guru mengubah pengetahuan yang mereka miliki dengan materi pelajaran yang sudah ada dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang mudah diterima siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan cara yang diharapkan³.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah inovasi pendidikan yang dirancang sengaja oleh pemerintah, beberapa lembaga, dan praktisi pendidikan. Tujuan dari

¹ N Nurhayati, AS Egok, and A Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol. 6 No. 5 (2022): hlm. 120.

² Sidiknas, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2014), hlm. 2.

³ L Idrus, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Vol. 9 No. 2 (2019): hlm. 920.

kurikulum ini adalah untuk mempersiapkan para lulusan dengan keterampilan softskill dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan zaman, sehingga mereka dapat memimpin bangsa dengan orang-orang yang luar biasa⁴. Merdeka Belajar adalah inovasi pendidikan yang dirancang sengaja oleh pemerintah, beberapa lembaga, dan praktisi pendidikan. Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk mempersiapkan para lulusan dengan keterampilan softskill dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan zaman, sehingga mereka dapat memimpin bangsa dengan orang-orang yang luar biasa⁵. Hadirnya kurikulum merdeka ini diharapkan peserta didik bisa memperoleh ilmu pengetahuan lebih banyak, karena peserta didik bisa memperoleh dengan berbagai cara. Selama proses pembelajaran, peran siswa telah berkembang menjadi partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, pengambilan keputusan tentang materi pembelajaran, dan pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka kuasai. Akibatnya, guru harus memastikan bahwa siswa mampu melakukan kegiatan sesuai dengan kurikulum merdeka.

Keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa dalam rapor atau ijazah sebaliknya, keberhasilan dalam bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa adalah hasil yang dicapai siswa secara akademik melalui tugas dan ujian, serta aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang menunjang hasil belajar. Hasil belajar yang didefinisikan sebagai pencapaian belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan⁶. Dalam hal ini hasil belajar berkaitan dengan teori dari kognitivisme dan diperkuat oleh pendapat Piaget, bahwa proses penyesuaian, pengembangan, dan pengintegrasian pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada, sehingga hasil belajar yang baru didapat akan menjadi dasar untuk kegiatan

⁴ Alawi D, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Pasca Pandemi Covid-19," *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 4 No. 2 (2022): hlm. 70.

⁵ D Rahmadayanti and A Hartoyo, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol. 6 No. 4 (2022): hlm. 78.

⁶ AS Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education And Development* Vol.8 No.2 (2020): hlm. 468.

belajar berikutnya⁷. Dari pemaparan diatas hasil belajar merupakan kemampuan kognitif atau pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah melewati proses pembelajaran dan tes yang dilakukan dan hasil belajar yang diperoleh akan menjadi dasar belajar berikutnya.

Salah satu cabang pendidikan agama Islam adalah Al-Qur'an dan Hadits. Tujuan mata pelajaran ini adalah untuk memahami dan mengamalkan Al-Qur'an sehingga seseorang dapat membaca, menerjemahkan, merangkum, menyalin, dan menghafal ayat-ayat tertentu, serta memahami dan mengamalkan beberapa hadis sebagai tambahan dan pengembangan.⁸ Untuk mendapatkan hasil belajar dan aktivitas belajar yang baik diperlukan beberapa cara salah satunya yaitu dengan metode pembelajaran yang tepat agar hasil belajar sesuai dengan apa yang ditetapkan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Juli 2024 dapat diketahui bahwa hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan terhadap ibu X yang dilakukan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar, didapatkan informasi dari Ibu X yaitu: *"Bahwa pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di sekolah hanya menggunakan model pembelajaran yang masih belum bervariasi. Keadaan peserta didik didalam pembelajaran yang masih ribut, kurangnya perhatian, peserta didik juga masih asyik dengan dunia sendiri dan peserta didik lebih suka menjawab soal dalam pembelajaran tanpa belajar. Keadaan peserta didik ini akan mempengaruhi pada hasil belajar dan mengurangi keaktifan dari peserta didik"*⁹. Pemaparan diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih belum maksimal

⁷ Nurhadi, "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol. 2 No. 1 (n.d.): hlm. 83.

⁸ D Kurniasih, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Pada MIS Nurul Iman BD Makmur," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* Vol. 2 No. 4 (2022): hlm. 81.

⁹ *Wawancara Dengan Ibu X (Di Kantor Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar Banjarmasin, 2024).*

karena keadaan peserta didik masih belum baik dalam proses pembelajaran dan itu akan mempengaruhi hasil belajar.

Peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran karena model dan pendekatan pembelajaran yang tidak tepat. Pendekatan klasik, yang tidak pernah diselingi dengan pendekatan yang lebih menarik dan menantang, menyebabkan siswa tidak berpartisipasi dalam materi pelajaran. Akibatnya, siswa tidak mau menyuarakan pendapat mereka selama proses pembelajaran. Tidak hanya tidak ada pertanyaan yang diajukan selama proses pembelajaran, tetapi juga kurangnya perhatian dan respons siswa ketika ditanya. Menurut Oemar Hamalik bahwa penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran siswa, karena Para peserta didik bisa mengeksplor pengalaman belajar sendiri dan itu akan membekas pada peserta didik¹⁰.

Proses pembelajaran di kelas V terutama menyangkut pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits yaitu pada hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits banyak siswa yang mendapatkan nilai ulangan harian yang belum sesuai dengan harapan yaitu masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar nilai rata-rata KKM untuk Al-Qur'an dan Hadits adalah 75. Dari 55 Peserta didik di dapatkan 20 atau 36,36 % yang mendapatkan nilai kurang dari KKM dan 35 atau 63,4 % siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Menurut Trianto suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya¹¹. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits masih belum tuntas karena hasil belajar kurang dari $\leq 85\%$.

Permasalahan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan berbagai macam dengan menggunakan pendekatan, model, strategi, metode, teknik, dan taktik,

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosda, 2012), hlm. 175.

¹¹ Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 35.

yang bervariasi¹². Salah satu metode yang bisa digunakan dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Jarolimek dan Parker menyatakan bahwa, beberapa keuntungan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, keterlibatan peserta didik dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas yang rilek dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa, memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan, berbagi pengalaman emosi dan menyenangkan¹³. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan peserta didik bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan, sehingga hasil belajar dan aktivitas belajar dari peserta didik bisa terpenuhi.

Model pembelajaran terbagi menjadi beberapa seperti *discovery learning*, pembelajaran berbasis proyek, *self directed* (pembelajaran dengan pengalaman sendiri), pembelajaran kontekstual, pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran kooperatif¹⁴. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) memiliki berbagai macam tipe pembelajaran dengan tahap yang berbeda-beda¹⁵. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan *talking stick* adalah dua tipe pembelajaran kooperatif yang menarik diteliti. *teams game tournament* (TGT) yang merupakan pengembangan pembelajaran kooperatif yang dapat menjadi pilihan, model ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru. Peserta didik dibagi menjadi beberapa tim dan memainkan permainan akademik dengan anggota tim lain untuk menambahkan poin bagi skor

¹² SN Istiqomah, "Effect of Using Cooperative Model Think Talk Write Type and Think Pair Share Type with Talking Stick Strategy on Student Learning Outcomes," *Journal of Social Knowledge Education* Vol. 4 No.1 (2023): hlm. 2.

¹³ Z Hasanah and AS Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *urnal Studi Kemahasiswaan* vol.1 No. 1 (2021): hlm. 2.

¹⁴ Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-model Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4 No. 1, no. 1 (2020): hlm. 11.

¹⁵ S Saihu, "The Effect of Using Talking Stick Learning Model on Student Learning Outcomes in Islamic Primary School of Jamiatul Khair, Ciledug Tangerang," *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* Vol. 6 No. 1 (2020): hlm. 63.

timnya¹⁶. *Talking stick* merupakan model pembelajaran kooperatif yang merupakan pembelajaran dalam kelompok, menggunakan tongkat sebagai penunjuk individu dalam kelompok yang mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan, tayangan bahan ajar yang disampaikan oleh guru¹⁷. Seperti dalam Firman Allah Swt. QS. An-Nahl /16: 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ

أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾ (النحل/16: 125)

Dalam penafsiran mereka, baik Sayyid Quthb maupun Buya Hamka mengizinkan penggunaan model dalam pembelajaran. Penggunaan model dalam pembelajaran ini bertujuan untuk menyampaikan kebenaran kepada orang lain. Sayyid Quthb maupun Buya Hamka juga memamparkan bahwa untuk melakukan suatu pengajaran bisa dilakukan dengan cara yang baik dan tanpa harus melakukan perdebatan¹⁸.

Model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berbeda dengan model konvensional, kedua model ini memiliki elemen permainan dan melibatkan siswa secara langsung dalam kuis tanya jawab pada satu titik. Fase permainan kedua dari model pembelajaran ini, bagaimanapun, berbeda karena menggunakan media yang berbeda.

Roestiyah menyatakan bahwa guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar dengan efektif dan efisien mengenai tujuan. Sebagai tenaga pendidikan, guru harus memiliki kemampuan untuk mengendalikan kondisi kelas

¹⁶ MA Mahasin dan R Winarni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 2 No. 10 (2021): hlm. 17.

¹⁷ F Firman, N Nurqalbi, and H Hisbullah, "Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbasis Pelatihan Kepramukaan Di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* Vol. 12 No. 1 (2022): hlm. 154.

¹⁸ Nadia Rohmah Husen, "Penafsiran Surah An-Nahl Ayat 125-127," *Jurnal Stiqisykarima* Vol. 1 No. 1 (2020): hlm. 51.

agar menjadi suasana belajar yang menyenangkan dan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan metode pembelajaran salah satu strategi yang baik digunakan oleh guru agar para peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan mudah tercapai¹⁹.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Al-Qur’an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar”.

B. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian, maka penting bagi peneliti untuk menegaskan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran

Model Pembelajaran adalah pola atau prosedur pembelajaran tertentu yang diterapkan dan diterapkan untuk mencapai tujuan atau kemampuan hasil belajar yang diharapkan dengan cepat dan lebih efisien²⁰. Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah *teams games tournament* dan *talking stick* untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur’an Hadits pada materi “Surah Al- ‘Adiyat” kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.

2. *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh aktivitas siswatanpa memandang status sosial mereka, melibatkan siswa dalam peran tutor sebaya, dan menggabungkan elemen pembelajaran bermain. Model pembelajaran tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang beranggotakan 5 hingga 6 dan menempatkan siswa dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berbeda, latar belakang, dan karakteristik yang

¹⁹ Mardiah Kalsum Nasution, “Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* Vol. 11 No. 1 (2017): hlm. 9.

²⁰ RH Kaban et al., “Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* Vol. 5 No. 1 (2021): hlm. 105.

berbeda ²¹. *Teams games tournament* pada penelitian ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits pada materi Surah "Al-'Adiyat" kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.

3. *Talking Stick*

Talking Stick merupakan model pembelajaran berkelompok dengan bantuan tongkat, *talking stick* adalah model yang digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keaktifan Siswa ketika berbicara di depan kelas²². *Talking stick* dalam penelitian ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits pada materi Surah "Al-'Adiyat" kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan²³. Hasil belajar dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui ranah kognitif peserta didik. Hasil belajar ini akan diukur menggunakan tes yaitu pretest dan posstest, yang kemudian akan diberikan kepada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.

5. Al-Qur'an Hadits

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam yang diturunkan oleh Allah Swt kepada Nabi Muhammad Saw melalui malaikat Jibril, untuk diteruskan penyampaiannya kepada seluruh umat manusia di muka bumi ini sampai

²¹ MA Hanifa and IA Budiman, "Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Buletin Ilmiah Pendidikan* Vol. 2 No. 1 (2023): hlm. 118.

²² L Oktapriyani and D Firdiansyah, "Penerapan Model Talking Stick Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Sidoharjo," *Linggau Journal of elementary School Education* Vol. 2 No.3 (2022): hlm. 64.

akhir zaman. Sedangkan segala yang dinukilkan dari Nabi Saw baik berupa perkataan, perbuatan taqirir maupun hal ihwal Nabi. Dalam Al-quran dan Hadist didalam terdapat Aturan-aturan yang mengatur dalam kehidupan, agar manusia senantiasa berbuat baik terhadap sesama manusia yang tentunya dapat dilihat dari akhlnaknya, dalam dunia pendidikan pelajaran Qur'an hadist²⁴. Pada penelitian ini materi yang akan digunakan adalah Bab I "Surah Al-'Adiyat" yang merupakan muatan Al-Qur'an Hadits.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar?
2. Bagaimana model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar?
3. Bagaimana model pembelajaran *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar ?
4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah disusun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.

²⁴ HM Rois and A Rahim, "Hubungan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadits Dengan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Zaytun," *Journal of Educational And Language Research* Vol. 3 No. 2 (2022): hlm. 503.

2. Mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.
3. Mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.
4. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar.

E. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan bidang keilmuan yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Khususnya, penelitian ini akan memperluas penelitian tentang adanya keaktifan belajar dan hubungannya dengan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar tentang mata pelajaran AlQur'an dan Hadits.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Bisa memahami bagaimana peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas untuk meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan keaktifan belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan pengajaran yang lebih baik lagi di kelas untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

c. Madrasah Ibtidaiyah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam melakukan pembenahan kegiatan belajar mengajar dengan suasana aktif yang lebih kondusif.

d. Peneliti/pembaca

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau tambahan pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits dalam penelitian berikutnya.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Sulastrri Ana,dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dan seberapa besar pengaruh model Pertandingan Pertandingan Tim (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Untuk penelitian ini, pendekatan kuantitatif jenis *One Group Pretes-Posttest* digunakan dengan sampel 30 siswa. Peneliti menggunakan uji-t dan eta squared untuk menganalisis data. Hasilnya menunjukkan bahwa hipotesis *pre-test* dan *post-test* adalah 50,27 kurang dari 77,47, dengan nilai sig 2-talled pada sampel T-test 0,000, dengan kriteria signifikasi 0,000 kurang dari 0,05, dan kesimpulan H0 ditolak dan HI diterima. Dengan demikian, telah terbukti bahwa model Pertandingan Pertandingan Tim (TGT) memiliki dampak pada kemampuan belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Selain itu, dapat dilihat bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kelas IV di Sekolah Dasar, seperti yang ditunjukkan oleh nilai uji eta persegi 0,915 dengan kriteria eta persegi lebih dari 0,14²⁵. Penelitian sebelumnya berbeda dari penelitian yang dilakukan karena lokasi penelitian dan variabel X dan Y yang digunakan

²⁵ Sulastrri Ana Ma'rufah and Ermawati Zulikhatin Nuroh, “Pengaruh Model Team Games-Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4 No. 1 (n.d.): hlm.116.

peneliti. Variabel-variabel ini termasuk model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking Stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits.

2. Siti Nurjanah dan Fatkhul Arifin dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Metaanalisis”. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar pendekatan yang merangkum data dan informasi jurnal. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu penggunaan model pembelajaran tipe team games tournament berpengaruh terhadap pembelajaran matematika dengan *effect size* keseluruhan sebesar 1,76 yang masuk dalam kategori sangat besar²⁶. Penelitian sebelumnya berbeda dari penelitian yang dilakukan karena lokasi penelitian dan variabel X dan Y yang digunakan peneliti. Variabel-variabel ini termasuk model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits.
3. Puriska Situmorang dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Talking Stick* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Sudut Lancip, Tumpul, Dan Siku-Siku Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir V Tahun Pelajaran 2018/2019”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 101752 Klambir V sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes. Validitas penelitian tindakan kelas ini dengan meminimalkan subjektivitas melalui triangulasi. Analisis data dengan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan konstruktivisme dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Peningkatan aktivitas siswa menunjukkan

²⁶ F Arifin, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 2 No. 1 (2022): hlm. 193.

perolehan pada studi awal hanya 34,78% atau 8 siswa meningkat menjadi 69,57% pada siklus pertama atau sebanyak 16 siswa, dan pada siklus kedua menjadi 100% atau sebanyak 23 siswa dinyatakan tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata pada studi awal 59,57 menjadi 67,83 pada siklus pertama, dan pada siklus kedua menjadi 77,83 serta peningkatan ketuntasan belajar dari 7 siswa atau 30,43% menjadi 13 siswa atau 56,52% dan 21 siswa atau 91,30% pada siklus kedua²⁷. Penelitian sebelumnya berbeda dari penelitian yang dilakukan karena lokasi penelitian dan variabel X dan Y yang digunakan peneliti. Variabel-variabel ini termasuk model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits.

G. Hipotesis Penelitian

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams games Tournament* (X_1) dan *Talking Stick* (X_2). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y_1) dan aktivitas belajar (Y_2). Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian, hingga terbukti dengan data yang dikumpulkan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banjar 9.

H_a : Terdapat pengaruh pengaruh model *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banjar 9.

²⁷ P Situmorang, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Sudut Lancip, Tumpul, Dan Siku-Siku Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir VTahun Pelajaran 2018/2019," *Journal of Research and Educational Studies* Vol. 2 No. 4 (2021): hlm. 171.

H. Sistematika Penulisan

Bagian-bagian dalam laporan skripsi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori meliputi model pembelajaran, teams games tournament, talking stick, hasil belajar, Al-Qur'an Hadits dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian memuat jenis dan penekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sistematika penulisan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat pemaparan, penyajian dan analisis data.

Bab V Penutup, memuat simpulan penelitian serta saran.