

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Sahertian, 2014:1). Sedangkan, belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Belajar mengajar merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan. Tujuan merupakan pedoman kearah mana akan dibawa proses belajar mengajar tersebut. Proses belajar mengajar akan berhasil jika hasilnya mampu membawa perubahan dalam sikap dari anak didik (Jamaroh, 2014:11).

Tujuan yang diniatkan dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar, baik itu yang sifatnya instruksional maupun tujuan pengiring akan mendapatkan pencapaian secara optimal apabila dapat menciptakan dan mempertahankan kondisi yang menguntungkan bagi peserta didik (Rohani, 2004:122). Tujuan utama dari pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari peserta didik tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru yang dianggap sebagai sumber belajar paling benar. Proses pembelajaran yang memosisikan peserta didik sebagai pendengar ceramah guru, akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar.

Di dalam proses belajar mengajar, guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran (Sahertian, 2014:77).

Ada beberapa model pembelajaran adalah guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat kurang aktif yaitu masih menggunakan model pembelajaran ceramah. Dimana guru berbicara di depan kelas dan peserta didik hanya mendengarkan. Model pembelajaran itulah yang membuat suasana kelas menjadi tidak aktif dan membosankan.

Ada beberapa model pembelajaran atau teknik penyajian untuk mengantisipasi agar suasana kelas menjadi aktif dan tidak membosankan, diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran drill, model pembelajaran tanya jawab, dan sebagainya. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat tersebut, seorang guru selain dapat menentukan prestasi, juga merupakan landasan keberhasilan lembaga pendidikan, dan juga menjadi pengalaman yang disenangi siswa.

Salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yaitu model pembelajaran kooperatif. Di mana model pembelajaran kooperatif tersebut mengajak guru dan peserta didik agar lebih aktif ketika berada di dalam kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, suasana kelas menjadi tidak membosankan sehingga mendorong

peserta didik agar lebih semangat untuk bekerja sama dan ikut serta aktif saat proses belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir tingkat-tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian peserta didik yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda.

Pembelajaran kooperatif sudah banyak diteliti lebih dari 3 dekade yang lalu. Penelitian-penelitian ada saat itu umumnya berfokus pada perbedaan antara pembelajaran yang menekankan pada kerja sama siswa (*cooperative learning*) dan pembelajaran yang mengikutsertakan seluruh siswa dalam instruksional yang terpusat (*traditional whole class*), baik yang bersifat kompetitif maupun individualistic (Huda, 2015:27).

Mengacu pada permasalahan di atas, agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diwujudkan apabila guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong peserta didik senang dan semangat dalam belajar, yaitu dengan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Maka, penulis tertarik untuk meneliti masalah ini dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif, dengan Metode *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di Kelas VII SMP FUTUHIYYAH Mranggen Demak.

B. Alasan Pemilihan Judul

Dalam penelitian ini, peneliti memilih judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak” dengan berbagai alasan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran merupakan interaksi atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan bertujuan agar proses berjalan mengajar dapat tercapai. Model pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran merupakan faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran, karena model pembelajaran adalah acuan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diharapkan
2. Dengan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* dapat melatih siswa guna untuk saling bekerjasama dan menghargai perbedaan pendapat karena dalam model *team games tournament (TGT)* peserta didik di tuntut untuk berfikir team atau kelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang telah di berikan guru, dan saling kerjasama dengan teman semejanya.
3. Di pilihnya SMP Futuhiyyah Mranggen sebagai obyek penelitian selain karna letaknya yang strategis, fasilitas pembelejarn di SMP Futuhiyyah Mranggen cukup memadai dan dalam pembelajarn khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI) sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*.

C. Penegasan Istilah

Sebelum skripsi ini diuraikan lebih lanjut, perlu penulis jelaskan terlebih dahulu istilah-istilah yang terkait dalam penelitian ini. Hal ini dimaksudkan untuk memberi batasan pembahasan dalam skripsi ini, adapun istilah-istilah yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Implementasi

Implementasi yang berarti penerapan atau alat yang dipakai untuk melakukan suatu pekerjaan (Abdul Majid, 2007: 174).

Implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahwa dalam perencanaan pembelajaran dibutuhkan proses ide, konsep atau inovasi yang kemudian ide tersebut disusun kedalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Kemudian melakukan suatu tindakan praktis dikelas dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Akan tetapi penerapan metode seringkali guru menemukan kendala dalam pembelajaran sehingga setiap guru harus mempunyai solusi dalam mengatasi kendala tersebut.

Implementasi yang dimaksud penulis yaitu penerapan suatu model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Futuhiyyah Mranggen.

2. Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil bisa menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

Jadi belajar kooperatif adalah memanfaatkan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep pembelajaran kegiatan belajar mengajar Pendidikan agama Islam (PAI) di kelas VII D SMP Futuhiyyah Mranggen.

3. Team Games Tournament (TGT)

Metode yang sederhana, namun sangat bermanfaat ini dikembangkan pertama kali oleh David dan Keath Edward (1995). Model pembelajaran tipe *teams game tournament (TGT)* adalah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Aris Shoimin, 2013: 204).

Teams Game Tournament (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang bersifat kerja sama kelompok yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan agama Islam (PAI).

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan kepada Allah Tuhan yang Maha Esa, sesuai berdasarkan ajaran Islam, bersifat inklusif, rasional dan filosofis dalam rangka menghormati orang lain serta menjaga hubungan kerukunan dan kerja sama antar umat beragama dalam masyarakat guna mewujudkan persatuan nasional (Syariffudin Nurdin, 2015: 1).

Pendidikan Agama Islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak?
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak?
3. Bagaimana evaluasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.
3. Untuk mengetahui evaluasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data yang diperlukan tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak, penulis menggunakan jenis penelitian lapangan "*fieldresearch*" yaitu mengadakan langsung penelitian di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang menggambarkan keadaan sebenarnya yang sudah pernah terjadi pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Aspek Pengumpulan Data

Aspek penelitian adalah semua sesuatu yang baik dari gejala maupun factor-faktor yang akan menjadi sasaran pengamatan atau penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa aspek untuk melaksanakan penelitian.

Aspek yang diteliti terkait dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak meliputi :

1. Aspek Penilaian

1) Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu keinginan atau strategi untuk mencapai suatu sasaran yang ingin dicapai. Dalam perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* ini guru terlebih dahulu merencanakan apa yang akan diajarkan, dan materi apa yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Perencanaan ini mencakup persiapan kegiatan pembelajaran, perencanaan yang dimaksud adalah penyusunan silabus yang diajarkan menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2) Pelaksanaan

Proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan tanggung jawab penuh untuk memberi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

Peserta didik disiapkan untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan metode *Team Games Tournament (TGT)*, guru menyiapkan semua keperluan untuk melaksanakan metode ini agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan kondusif.

3) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai (Arikunto, 2013: 39). Evaluasi merupakan suatu proses analisis dari kegiatan penilaian hasil belajar peserta didik di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak. Untuk mengetahui tolak ukur keberhasilan penggunaan metode TGT dalam pembelajaran mata pelajaran PAI dan mengukur kemampuan peserta didik.

2. Jenis dan Sumber data

Dalam melakukan penelitian, penulis memerlukan beberapa sumber data untuk dijadikan sumber penulis laporan. Sumber data adalah dari mana data-data bias diperoleh. Sumber data penelitian berupa data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan dari sumber pertama. Data ini meliputi implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak, yang diperoleh melalui wawancara langsung kepada guru PAI yang menggunakan metode TGT.

2. Data Sekunder

Data sekunder artinya data informasi pendukung yang berbentuk dokumen-dokumen yang didapatkan dari tangan kedua. Data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya, yang diambil melalui dokumen, Profil SMP Futuhiyyah Mranggen Demak, dan sumber-sumber lain yang relevan yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

3. Subjek dan Objek

Subjek dalam penelitian ini adalah guru PAI yang menggunakan metode TGT dan peserta didik di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan yaitu metode TGT.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, metode yang penulis gunakan antara lain :

a) Observasi (Pengamatan)

Observasi (pengamatan) adalah cara pengumpulan data yang melibatkan peneliti untuk turun lapangan dengan cara mengamati objek yang terkait dengan ruang, tempat, perilaku, kegiatan, benda-benda, waktu peristiwa, tujuan, dan perasaan (al-Mashur, 2012: 165). Metode ini digunakan untuk memperoleh data dalam proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.

Dalam penelitian ini, observasi nantinya akan ditujukan untuk peserta didik kelas VII SMP Futuhiyyah Mranggen Demak, observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana proses belajar mengajar berlangsung, sehingga dengan ini peneliti melakukan observasi agar dapat mengetahui data yang sebenarnya.

Hasil dari kegiatan observasi yang dilakukan, diharapkan dapat menjawab dan menyelesaikan

permasalahan yang ada didalam pendidikan dimasa sekarang seperti ini.

b) Interview (Wawancara)

Wawancara (*interview*) adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak dengan maksud dan tujuan tertentu (Moleong, 2013: 186). Yaitu teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan kepada guru dan juga siswa yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data berupa perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Wawancara dilakukan langsung dengan narasumber yang dapat diketahui objektivitas datanya, berbeda dengan angket yang kemungkinan diisi oleh orang lain. Secara garis besar ada dua pedoman wawancara yaitu :

1) Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur

Pedoman wawancara tidak terstruktur adalah pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan (Sugiono, 2013: 206).

2) Pedoman Wawancara Terstruktur

Pedoman wawancara terstruktur adalah pedoman wawancara yang disusun secara terperinci beberapa check list (Sugiono, 2013: 321).

Dalam hal ini peneliti akan menggunakan pedoman wawancara terstruktur, mula-mula peneliti akan menanyakan tentang beberapa hal yang sudah terstruktur. Kemudian satu per satu dari pertanyaan diperdalam lebih lanjut. Agar jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua permasalahan dengan kerangka lebih lengkap dan mendalam.

Metode ini digunakan agar peneliti mendapatkan data dengan cara menggali data tentang profil sekolah dan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap catatan tertulis berkaitan dengan satu peristiwa yang telah terjadi untuk suatu penelitian baik yang dipersiapkan maupun yang tidak dipersiapkan secara independen (Moleong, 2013: 199).

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat dokumentasi, misalnya silabus, RPP, buku

refrensi mengajar, nama-nama guru yang mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI), struktur organisasi, sejarah berdirinya SMP Futuhiyyah, letak geografis dan secara fisik serta situasi pelaksanaan metode TGT pada mata pelajaran PAI, dan juga penilaian atau hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan metode TGT.

3. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan pengumpulan data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2017: 147). Setelah data terkumpul, maka selanjutnya penulis akan melakukan pengolahan dan analisis data. Analisis data yaitu upaya yang dilakukan dengan data hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2013: 248). Miles dan Hubernas mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2017:146). Adapun langkah-langkah aktivitas dalam analisis yang harus ditempuh setelah dilakukan analisis pendahuluan antara lain:

- a. *Reduksi* Data, yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal penting, dicari tema dan polanya dengan

tujuan untuk memperjelas gambaran dan mempermudah pemahaman terhadap data yang telah terkumpul. Proses reduksi dengan cara mengumpulkan data observasi, wawancara, dokumentasi, kemudian dipilih dan dikelompokkan berdasarkan kemiripan data. Data yang telah disajikan tersebut kemudian diorganisir sebagai bahan penyajian data. Data-data yang akan peneliti reduksi berupa hasil wawancara terhadap guru pendidikan agama Islam, hasil wawancara terhadap peserta didik, hasil observasi di Kelas VII SMP FUTUHIYYAH Mranggen Demak.

- b. *Data Display*, yaitu data yang disajikan secara deskriptif yang berdasarkan pada aspek yang ditunggu dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, dan telah melakukan reduksi data.
- c. *Conclusion Drawing*, adalah menarik kesimpulan dari verifikasi kesimpulan ini dibuat berdasarkan pada pemahaman terhadap data yang telah disajikan dalam pernyataan singkat dan mudah dipahami dan didukung oleh data-data yang mumpuni dengan mengacu pada pokok permasalahan yang diteliti.

4. Uji Validitas Data

Penelitian kualitatif data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan Antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi pada

objek yang diteliti dilapangan (Sugiyono,2017:365). Kebenaran realitas data menurut peneliti kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak tergantung pada kemampuan peneliti mengkontruksi fenomena yang diamati.

a. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi pengumpulan data dan waktu (Sugiyono, 2017:372). Ada tiga cara untuk melakukan uji kredibilitas penelitian dengan triangulasi, antara lain:

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk melakukan uji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber (Sugiyono, 2017:373). Untuk menguji kredibilitas data tentang pembelajaran kooperatif, maka peneliti mengumpulkan dan menguji data yang telah diperoleh dari kegiatan belajar mengajar guru dikelas, dengan memberikan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, serta pengamatan penelitian secara langsung.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk melakukan uji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang

sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2017:373). Dalam penelitian ini data diperoleh dari wawancara dengan guru, kemudian dicek ulang dengan observasi, dokumentasi ke dalam kelas saat proses penerapan pembelajaran kooperatif.

3) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari saat narasumber masih segar belum banyak masalah, akan memberikan hasil lebih valid dan kredibel (Sugiyono, 2017:374). Dalam penelitian ini pengujian kredibilitas data diperoleh dari pengecekan wawancara dan observasi. Setelah di uji dengan beberapa waktu, hasil pengamatan data tidak berubah dan berbeda.

Setelah melakukan uji validitas data dengan menggunakan triangulasi, peneliti melakukan pengecekan ulang ke sekolah, ke dalam kelas, ke beberapa sumber seperti pendidik dan peserta didik, dan beberapa teknik, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Serta dalam keadaan dan waktu yang berbeda, dan hasil pengamatan sudah sesuai dengan data yang sudah ada hasil yang bisa dikatakan valid.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini, maka perlu adanya sistematika penulisan yang jelas.

Ada tiga bagian besar yang termuat dalam skripsi ini antara lain :

1. Bagian Muka

Pada bagian ini terdiri atas Halaman Sampul, Halaman Judul, Halaman Pengesahan, Nota Pembimbing, Halaman Deklarasi, Halaman Pengesahan, Halaman Motto, Halaman Kata Pengantar, Halaman Daftar Isi.

2. Bagian Isi

Pada bagian isi, terdiri dari lima bab, antara lain yaitu :

Bab pertama : pendahuluan, meliputi alasan pemilihan judul, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab kedua : pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*, yang meliputi pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI), dasar Pendidikan Agama Islam (PAI), karakteristik Pendidikan Agama Islam (PAI), metode Pendidikan Agama Islam (PAI), fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI), selanjutnya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament (TGT)* yang meliputi, pengertian pembelajaran kooperatif, karakteristik model pembelajaran kooperatif, prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, prosedur pembelajaran kooperatif, model-model

pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*, pengertian *team games Tournament (TGT)*, langkah-langkah *team games tournament (TGT)*, kelebihan *team games tournament (TGT)*, kekurangan *team games tournament (TGT)*.

Bab ketiga : pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak, dalam bab ini penulis memaparkan kondisi umum SMP Futuhiyyah Mranggen Demak yang meliputi sejarah berdirinya, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan, peserta didik dan sarana prasarana sekolah, kemudian memaparkan tentang pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*.

Bab keempat : laporan hasil meliputi analisis data implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI).

Bab kelima : penutup yang terdiri kesimpulan, isi dan saran-saran.

3. Bagian pelengkap terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, instrument pengumpulan data, daftar riwayat hidup.

