



## BAB II

# LANDASAN TEORI

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Crow and Crow mengatakan: Belajar adalah perubahan untuk memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan dan berbagai sikap. Lebih lanjut lagi dikatakan bahwa belajar mempunyai dua segi vertikal dan horizontal.<sup>5</sup> Selanjutnya Crow and Crow mengatakan, bahwa: "Belajar secara vertikal adalah belajar secara teliti untuk memperdalam suatu ilmu yang telah dipelajari, sedangkan belajar secara horizontal berarti melengkapi bagian-bagian yang berfungsi dari suatu unit ilmu pengetahuan dengan maksud memperluas pengalaman."<sup>6</sup>

Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Letter D. Crow, and Alice Crow, *Educational Psycholo* (New York: Amerikan Book Company, 1963), 225

<sup>6</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004), 51.

<sup>7</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 3.

Menurut Gagne sebagaimana dikutip Ratna Wilis Dahar, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.<sup>8</sup>

Belajar, menurut para behavioris, adalah sesuatu yang dilakukan orang untuk merespons stimuli eksternal. Pandangan ini merupakan perubahan penting dari model-model sebelumnya, yang menekankan pada kesadaran dan introspeksi dan belum mengprestasikan banyak temuan yang dapat digeneralisasikan tentang bagaimana orang belajar.<sup>9</sup>

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang perkembangan, peningkatan, tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

---

<sup>8</sup> Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar* (Jakarta: Erlangga, 1989), 11.

<sup>9</sup> Daniel Muijs and David Reynolds, *Effective Teaching Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), 20.

<sup>10</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 27.

## 2. Teori Transfer Hasil Belajar

### a. Teori disiplin formal (*the formal discipline theory*)

Teori ini menyatakan, bahwa ingatan, sikap, pertimbangan, imajinasi dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis.

### b. Teori unsur-unsur yang identik (*the identical element theory*)

Transfer terjadi apabila diantara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsure-unsur yang bersamaan (identik). Latihan di dalam satu situasi mempengaruhi perbuatan tingkah laku dalam situasi yang lainnya.

### c. Teori generalisasi (*the generalization theory*)

Teori ini merupakan revisi terhadap teori unsur-unsur yang identik. Tetapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Teori ini menekankan kepada pembentukan pengertian (*concept formation*) yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain.<sup>11</sup>

## 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

### a. Faktor Internal

Faktor *internal* adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

---

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* ( Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 34

1). Faktor fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam.

*Pertama*, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang . kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu keadaan tonus jasmani sangat memengaruhi proses belajar , maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

Cara untuk menjaga kesehatan jasmani antara lain adalah :

- a). Menjaga pola makan yang sehat dengan memerhatikan nutrisi yang masuk kedalam tubuh, karena kekurangan gizi atau nutrisi akan mengakibatkan tubuh cepat lelah, lesu, dan mengantuk, sehingga tidak ada gairah untuk belajar,
- b). Rajin berolahraga agar tubuh selalu bugar dan sehat;
- c). Istirahat yang cukup dan sehat.

*Kedua*, keadaan fungsi jasmani atau fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama panca indra. Panca indra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah

aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat menangkap dunia luar. Panca indra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga panca indra dengan baik, baik secara preventif maupun secara yang bersifat kuratif. Dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memeriksakan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi, dan lain sebagainya.

## 2). Faktor psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

### a). Kecerdasan atau Intelektual siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh lainnya. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain,

karena fungsi otak itu sebagai organ pengendali tertinggi (*executive control*) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

Banyak para ahli yang meneliti korelasi antara intelegensi dengan prestasi belajar dan seberapa besar pengaruh intelegensi pada prestasi belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi atau hubungan yang positif antara intelegensi dengan prestasi belajar.<sup>12</sup>

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi iteligensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain, seperti guru, orang tua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru professional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasannya.

Para ahli membagi tingkatan IQ bermacam-macam, salah satunya adalah penggolongan tingkat IQ berdasarkan

---

<sup>12</sup> Sugihartono dkk, *Psikologi Pendidikan* ( Yogyakarta: UNY Press, 2007), 19.

tes Stanford-Biner yang telah direvisi oleh Terman dan Merill sebagai berikut:

Distribusi Kecerdasan IQ menurut Stanford Revision

Tingkat kecerdasan (IQ)	Klasifikasi
140 – 169	Amat superior
120 – 139	Superior
110 – 119	Rata-rata tinggi
90 – 109	Rata-rata
80 – 89	Rata-rata rendah
70 – 79	Batas lemah mental
20 – 69	Lemah mental

Dari tabel tersebut, dapat diketahui ada 7 penggolongan tingkat kecerdasan manusia, yaitu:

- 1). Kelompok kecerdasan amat superior (*very superior*) merentang antara IQ 140-IQ 169;
- 2). Kelompok kecerdasan superior merentang anantara IQ 120-IQ 139;
- 3). Kelompok rata-rata tinggi (*high average*) merentang anantara IQ 110-IQ 119;
- 4). Kelompok rata-rata (*average*) merentang antara IQ 90-IQ 109;
- 5). Kelompok rata-rata rendah (*low average*) merentang antara IQ 80-IQ 89;
- 6). Kelompok batas lemah mental (*borderline defective*) berada pada IQ 70-IQ 79;



- 7). Kelompok kecerdasan lemah mental (*mentally defective*) berada pada IQ 20-IQ 69, yang termasuk dalam kecerdasan tingkat ini antara lain debil, imbisil, idiot.

Pemahaman tentang tingkat kecerdasan individu dapat diperoleh oleh orang tua dan guru atau pihak-pihak yang berkepentingan melalui konsultasi dengan psikolog atau psikiater, sehingga dapat diketahui anak didik berada pada tingkat kecerdasan yang mana, amat superior, superior, rata-rata, atau mungkin malah lemah mental. Informasi tentang taraf kecerdasan seseorang merupakan hal yang sangat berharga untuk memprediksi kemampuan belajar seseorang. Pemahaman terhadap tingkat kecerdasan peserta didik akan membantu megarahkan dan merencanakan bantuan yang akan diberikan kepada siswa.

b). Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.

Dari sudut sumbernya motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk

melakukan sesuatu. Seperti seorang siswa yang gemar membaca, maka ia tidak perlu disuruh-suruh untuk membaca, karena membaca tidak hanya menjadi aktifitas kesenangannya, tapi bisa jadi juga telah menjadi kebutuhannya. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar(ekstrinsik).

Menurut Arden N. Frandsen, yang termasuk dalam motivasi intrinsik untuk belajar anatara lain adalah:

- 1). Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas;
- 2). Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju;
- 3). Adanya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukungan dari orang-orang penting, misalkan orang tua, saudara, guru, atau teman-teman, dan lain sebagainya.
- 4). Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya, dan lain-lain.

Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orangtua, dan lain sebagainya. Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan memengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah.

c). Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

Namun lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dihadapinya atau dipelajarinya.

Untuk membangkitkan minat belajar tersebut, banyak cara yang bisa digunakan. Antara lain, pertama, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desai pembelajaran yang membebaskan siswa mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. Kedua, pemilihan jurusan atau bidang studi. Dalam hal ini, alangkah baiknya jika jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

d). Sikap

Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang mendimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relative tetap terhadap obyek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negative.

Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya. Dan untuk mengantisipasi munculnya sikap yang negative dalam belajar, guru sebaiknya berusaha untuk menjadi guru yang professional dan bertanggungjawab terhadap profesi yang dipilihnya. Dengan profesionalitas, seorang guru akan berusaha memberikan yang terbaik bagi siswanya, berusaha mengembangkan kepribadian sebagai seorang guru yang empatik, sabar, dan tulus kepada muridnya. Menyajikan pelajaran yang diampunya dengan baik dan menarik sehingga membuat siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan tidak menjemukan.

e). Bakat

Faktor psikologis lain yang memengaruhi proses belajar adalah bakat. Secara umum, bakat (*aptitude*) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Berkaitan dengan belajar Slavin mendefinisikan bakat sebagai kemampuan umum yang dimiliki seorang siswa untuk

belajar. Dengan demikian, bakat adalah kemampuan seseorang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

Pada dasarnya setiap orang mempunyai bakat atau potensi untuk mencapai prestasi belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Karena itu, bakat juga diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung upaya pendidikan dan latihan. Individu yang telah mempunyai bakat tertentu, akan lebih mudah menyerap informasi yang berhubungan dengan bakat yang dimilikinya. Misalnya, siswa yang berbakat dibidang bahasa akan lebih mudah mempelajari bahasa-bahasa yang lain selain bahasanya sendiri.

Karena belajar juga dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki setiap individu, maka para pendidik, orangtua, dan guru perlu memperhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya, anatara lain dengan mendukung, ikut mengembangkan, dan tidak memaksa anak untuk memilih jurusan yang tidak sesuai dengan bakatnya.

#### **b. Faktor-faktor eksternal**

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Dalam hal ini, Syah menjelaskan bahwa faktor-faktor eksternal yang memengaruhi

belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.<sup>13</sup>

1). Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga, pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

---

<sup>13</sup> <http://ekosuprpto.wordpress.com/2009/04/18/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-proses-belajar/>

2). Lingkungan non sosial.

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu kuat, atau tidak terlalu lemah, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terlambat.

Faktor instrumental yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi dan lain sebagainya.

Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

#### 4. Ciri-Ciri Belajar

William Burton menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur
- j. Prestasi-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah



- k. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan
- l. Prestasi-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan
- m. Prestasi-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya
- n. Prestasi-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik
- o. Prestasi-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda
- p. Prestasi-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.<sup>14</sup>

#### 5. Empat Pilar Belajar yang Dikemukakan oleh UNESCO

- a. *Learning to know*, yaitu suatu proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai teknik menemukan pengetahuan dan bukan semata-mata hanya memperoleh pengetahuan.
- b. *Learning to do* adalah pembelajaran untuk mencapai kemampuan untuk melaksanakan *controlling, monitoring, maintening, designing, organizing*. Belajar dengan melakukan sesuatu dalam potensi yang kongkret tidak hanya terbatas pada kemampuan mekanistik, melainkan

---

<sup>14</sup> Ibid, 34

juga meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dengan orang lain serta mengelola dan mengatasi konflik

- c. *Learning to live together* adalah membekali kemampuan untuk hidup bersama dengan orang lain yang berbeda dengan penuh toleransi, saling pengertian dan tanpa prasangka.
- d. *Learning to be* adalah keberprestasian pembelajaran yang untuk mencapai tingkatan ini diperlukan dukungan keberprestasian dari pilar pertama, kedua dan ketiga. Tiga pilar tersebut ditujukan bagi lahirnya siswa yang mampu mencari informasi dan menemukan ilmu pengetahuan yang mampu memecahkan masalah, bekerjasama, bertenggang rasa, dan toleransi terhadap perbedaan. Bila ketiganya berhasil dengan memuaskan akan menumbuhkan percaya diri pada siswa sehingga menjadi manusia yang mampu mengenal dirinya, berkepribadian mantap dan mandiri, memiliki kemantapan emosional dan intelektual, yang dapat mengendalikan dirinya dengan konsisten, yang disebut *emotional intelligence* (kecerdasan emosi).

## 6. Tujuan Belajar

Seperti pendapat J.Mursell dalam bukunya berjudul *Successful Teaching* sebagai berikut :

- a. Tujuan akhir dari pendidikan pada umumnya dan di sekolah khususnya adalah perkembangan pribadi anak. Hal ini tidak boleh dilupakan.
- b. Sekolah harus membentuk pribadi anak dengan memperkayanya dengan sumber-sumber kebudayaan manusia, yakni dengan

mengajarkan mata pelajaran. Itu sebabnya sekolah berbeda dengan lembaga kesejahteraan atau perkumpulan pemuda. Mengajar dengan mengabaikan mata pelajaran adalah suatu kontradiksi. Akan tetapi sebaliknya mengajar dengan mengabaikan pembentukan kepribadian anak, melumpuhkan diri sendiri. Mata pelajaran memang merupakan alat yang esensial.

- c. Mempelajari suatu mata pelajaran yang baik memberi pengalaman yang membangkitkan bermacam-macam sifat, sikap dan kesanggupan konstruktif. Proses belajar yang baik memberi pengaruh baik kepada perkembangan pribadi anak. Ia belajar berpikir secara kritis dan kreatif, ia belajar bekerja sama untuk memecahkan masalah-masalah, ia belajar mengenal kesanggupan yang ada padanya dan sebagainya.<sup>15</sup>

Bloom merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Dalam ranah kognitif, hasil belajar tersusun dalam enam tingkatan. Enam tingkatan tersebut ialah; (1) pengetahuan atau ingatan; (2) pemahaman; (3) penerapan; (4) sintesis; (5) analisis; dan (6) evaluasi.

Adapun ranah psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu; (1) peniruan (menirukan gerak); (2) penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak); (3) ketepatan (melakukan gerak dengan benar); (4)

---

<sup>15</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004), 55

perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar); (5) naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

Sedangkan ranah afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu; (1) pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu); (2) merespon (aktif berpartisipasi); (3) penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu); (4) pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya); dan (5) pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

## **B. Metode *Inquiry***

### **1. Pengertian Metode *Inquiry***

Berkenaan dengan metode, ada beberapa istilah yang biasanya digunakan oleh para ahli pendidikan Islam yakni: (1) *minhaj at-Tarbiyah al Islamiyah*; (2) *Wasilatu at Tarbiyah al Islamiyah*; (3) *Kaifiyatu at-tarbiyah al Islamiyah*; (4) *Thariqatu at tarbiyah al Islamiyah*. Semua istilah tersebut sebenarnya merupakan muradif (kesetaraan) sehingga semuanya bisa digunakan. Menurut Asnely Ilyas, di antara istilah di atas yang paling populer adalah *at-thariqah* yang mempunyai pengertian jalan atau cara yang harus ditempuh.<sup>16</sup>

Pengertian *inquiry* pada dasarnya adalah cara menyadari apa yang dialami. Strategi *inquiry* memberi peluang kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ia lebih banyak ditantang untuk mencari, melakukan dan menentukan sendiri. Ia lebih produktif, bukan

---

<sup>16</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), 135.

reproduktif. Ia bukan mengulang apa yang pernah disampaikan, kalau perlu ia mencoba mencari sendiri. Fokus pembelajaran adalah pada peserta didik atau peserta didik dengan gaya belajarnya. Ia akan mampu menyerap sesuatu, ia akan mau dan mampu mencari sesuatu, ia akan bersemangat mencari sesuatu yang baru kalau semuanya itu sesuai dengan dirinya, sesuai dengan gaya belajarnya.<sup>17</sup>

Walaupun dalam praktiknya aplikasi metode pembelajaran *inquiry* sangat beragam, tergantung pada situasi dan kondisi sekolah, namun dapat disebutkan bahwa pembelajaran dengan metode *inquiry* memiliki 5 komponen yang umum yaitu *question, student engagement, cooperative interaction, performance evaluation, dan variety of resources*.

- a. *Question*. Pembelajaran biasanya dimulai dengan sebuah pertanyaan pembuka yang memancing rasa ingin tahu siswa dan atau kekaguman siswa akan suatu fenomena. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, yang dimaksudkan sebagai pengarah ke pertanyaan inti yang akan dipecahkan oleh siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan pertanyaan inti atau masalah inti yang harus dipecahkan oleh siswa. Untuk menjawab pertanyaan ini sesuai dengan *Taxonomy Bloom* siswa dituntut untuk melakukan beberapa langkah seperti *evaluasi, sintesis, dan analisis*. Jawaban dari pertanyaan inti tidak dapat ditemukan misalnya di dalam buku teks, melainkan harus dibuat atau dikonstruksi.

---

<sup>17</sup> Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), 197.

- b. *Student engagement*. dalam metode *inquiry* keterlibatan aktif siswa merupakan suatu keharusan sedangkan peran guru adalah sebagai fasilitator. Siswa bukan secara pasif menuliskan jawaban pertanyaan pada kolom isian atau menjawab soal-soal pada akhir bab sebuah buku, melainkan dituntut terlibat dalam menciptakan sebuah produk yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari atau dalam melakukan sebuah investigasi.
- c. *Cooperative interaction*. Siswa diminta untuk berkomunikasi, bekerja berpasangan atau dalam kelompok, dan mendiskusikan berbagai gagasan. Dalam hal ini, siswa bukan sedang berkompetisi. Jawaban dari permasalahan yang diajukan guru dapat muncul dalam berbagai bentuk, dan mungkin saja semua jawaban benar.
- d. *Performance evaluation*. Dalam menjawab permasalahan, biasanya siswa diminta untuk membuat sebuah produk yang dapat menggambarkan pengetahuannya mengenai permasalahan yang sedang dipecahkan. Bentuk produk ini dapat berupa slide presentasi, grafik, poster, karangan, dan lain-lain. Melalui produk-produk ini guru melakukan evaluasi.
- e. *Variety of resources*. Siswa dapat menggunakan bermacam-macam sumber belajar, misalnya buku teks, website, televisi, video, poster, wawancara dengan ahli, dan lain sebagainya.

## **2. Langkah-langkah dalam Proses *Inquiry***

- a. Menyadarkan peserta didik bahwa mereka memiliki keingintahuan terhadap sesuatu.
- b. Mempradugakan suatu jawaban atau penyelesaian tentatif (hipotesis)
- c. Mentas jawaban tentatif (hipotesis) berdasarkan data dan teori
- d. Menarik kesimpulan dan membuat keputusan yang valid untuk menjawab permasalahan yang didukung oleh bukti-bukti
- e. Menggunakan kesimpulan untuk menganalisis data yang baru. Kesimpulan tersebut diperlakukan sebagai hipotesis yang baru untuk dibuktikan lebih lanjut.<sup>18</sup>

## **3. Strategi Pelaksanaan *Inquiry***

Ada beberapa strategi pelaksanaan inquiry, salah satunya seperti yang diuraikan di bawah ini

- a. Guru memberikan penjelasan, intruksi, atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan. Sebelum memulai pelajaran guru harus memahami seberapa jauh peserta didik memiliki persepsi terhadap materi tersebut, kemudian guru dan peserta didik secara bersama-sama membandingkan persepsi mereka dengan berbagai pendapat para atau teori-teori yang sudah ada.
- b. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca atau menjawab pertanyaan serta pekerjaan rumah.

---

<sup>18</sup> Ibid, 235

- c. Guru memberikan penjelasan terhadap persoalan-persoalan yang mungkin membingungkan peserta didik.
- d. Resitasi untuk menanamkan fakta-fakta dasar yang telah mereka pelajari agar dapat dipahami sehingga guru dapat diyakinkan bahwa mereka telah memahami materi yang telah dipelajari.
- e. Guru memberikan penjelasan informasi sebagai pelengkap dan ilustrasi terhadap data yang disajikan.
- f. Mendiskusikan aplikasi dan makna sesuai dengan informasi tersebut.
- g. Merangkum dalam bentuk rumusan sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan

Sasaran akhir dari metode ini adalah peserta didik mampu merumuskan kesimpulan dengan kata-kata sendiri terhadap fenomena, fakta, konsep-konsep antropologi tentang kehidupan manusia, keberprestasian metode ini sangat didukung oleh metode-metode pembelajaran yang lain yang digunakan secara bervariasi seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, pemberian tugas, pengamatan lapangan, wawancara dan belajar sendiri.<sup>19</sup>

#### **4. Ciri-ciri Proses Belajar Melalui *Inquiry***

- a. Bertanya, tidak semata-mata mendengarkan dan menghafal
- b. Bertindak, tidak semata-mata melihat dan mendengarkan
- c. Mencari pemecahan, tidak semata-mat mendapatkan
- d. Menemukan masalah, tidak semata-mata mengamati

---

<sup>19</sup> Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* ( Jakarta: Rosda, 2002), 235-236



- e. Menganalisis, tidak semata-mata mengamati
- f. Membuat sintesis, tidak semata-mat membuktikan
- g. Berpikir, tidak semata-mata membayangkan
- h. Mengprestasikan atau memproduksi, tidak semata-mata menggunakan
- i. Menyusun, tidak semata-mata mengumpulkan
- j. Menciptakan, tidak semata-mata memproduksi kembali
- k. Menerapkan, tidak semat-mata mengingat
- l. Mengujikan, tidak semata-mata membenarkan
- m. Memberikan kritik yang bersifat konstruktif, tidak semata-mata menerima
- n. Merancang, tidak semata-mata melaksanakan
- o. Melakukan penilaian serta menghubungkan, tidak semata-mata mengulangi

**5. Kondisi Yang Diperlukan Untuk Proses Belajar Dengan Metode**

***Inquiry***

- a. Kondisi yang fleksibel, bebas untuk berinteraksi
- b. Kondisi yang tenang
- c. Kondisi lingkungan yang responsive untuk bekerjasama
- d. Kondisi yang nyaman untuk memudahkan memusatkan perhatian
- e. Kondisi yang bebas dari tekanan
- f. Kondisi yang menyenangkan

## **6. Peranan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Metode**

### ***Inquiry***

- a. Memberikan stimulasi serta menantang siswa berpikir
- b. Memberikan keluwesan untuk berpendapat, berinisiatif dan bertindak
- c. Melakukan dukungan untuk melakukan penceritaan
- d. Melihat kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi siswa dan membantu mengatasinya
- e. Mengenal dan menggunakan waktu pengajaran dengan sebaik-baiknya

## **7. Hal-Hal Yang Perlu Ditingkatkan Dalam Proses Belajar Melalui**

### ***Inquiry***

- a. Otonomi siswa
- b. Kebebasan dan dukungan kepada siswa
- c. Sikap keterbukaan
- d. Percaya kepada kemampuan diri dan kesadaran akan harga diri
- e. Pengalaman penceritaan terlibat dalam pemecahan masalah.

Karenanya untuk keberprestasian pelaksanaan pendekatan ini, pengamatan yang terlalu kaku dan otoriter perlu dihindari. Kreativitas dapat berkembang di dalam suasana non-otoriter, agar siswa dapat berpikir secara bebas, bekerja dengan baik karena ia merasa aman dan mengetahui tujuannya, mewujudkan potensi kreativitasnya karena ia diperkenankan untuk melakukannya. Melalui sikap-sikap yang terbuka,

tidak mengancam, dan menerima, guru membantu siswa menemukan identitas diri dengan membangun konsep diri yang positif.

#### **8. Dampak Instruksional dan Penyerta Pembelajaran *Inquiry***

- a. Keterampilan dalam proses ilmiah, yakni: mengadakan observasi, mengumpulkan dan mengorganisasikan data, mengidentifikasi dan mengontrol variabel, membuat dan mentes hipotesis, merumuskan penjelasan, dan membuat kesimpulan.
- b. Strategi penyelidikan secara kreatif.
- c. Menimbulkan semangat kreatifitas pada siswa.
- d. Memberikan kebebasan atau belajar otonom pada siswa, yakni : menyusun pertanyaan, dan megemukakan pendapat secara verbal.
- e. Memungkinkan kerjasama secara dua arah (guru-siswa dan siswa-siswa).
- f. Menekankan hakekat kesementaraan dari pengetahuan.<sup>20</sup>

#### **9. Kelebihan Dan Kelemahan Pembelajaran *Inquiry***

##### **a. Kelebihan**

- 1) Perkembangan cara berfikir ilmiah, seperti menggali pertanyaan, mencari jawaban, dan menyimpulkan keterangan dengan *inquiry approach* dapat dikembangkan seluas-luasnya.
- 2) Dapat melatih anak untuk belajar sendiri dengan positif sehingga dapat mengembangkan pendidikan demokratis.
- 3) Siswa menjadi lebih aktif.

---

<sup>20</sup> M. D. Dahlan, *Model-Model Mengajar* (Bandung: CV. Diponegoro, 1990), 43.

- 4) Dapat meningkatkan kemampuan intelektual.
- 5) Meningkatkan kadar penghayatan cara berpikir dan cara hidup yang tepat dalam berbagai situasi nyata.

**b. Kelemahan**

- 1) Belajar mengajar dengan *inquiry approach* memerlukan kecerdasan anak yang tinggi. Bila anak kurang cerdas, prestasinya kurang efektif.
- 2) *Inquiry approach* kurang cocok pada anak yang usianya terlalu muda, misalnya SD.
- 3) Tidak dapat diterapkan secara efektif pada semua tingkatan kelas.
- 4) Tidak semua guru mampu menerapkannya.
- 5) Terlalu menekankan aspek kognitif dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- 6) Memerlukan banyak waktu.

**C. Model *Team Game Tournament***

**1. Pengertian Model *Team Game Tournament***

Model pembelajaran kooperative tipe *team game tournament* bertujuan menciptakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*game*).<sup>21</sup>

Metode TGT adalah suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada

---

<sup>21</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Masmaddia Buana Pustaka, 2009), 54.

perbedaan status, mengandung unsur peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Menurut Saco, dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok atau identitas kelompok mereka.<sup>22</sup>

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai revidu materi pembelajaran.

Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil

---

<sup>22</sup> <http://suhadinet.wordpress.com/2008/03/28/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games-tournaments/>

tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>23</sup>

**2. Ada 5 Komponen Utama dalam Komponen Utama dalam TGT yaitu:**

**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 anggotanya 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 agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

**c. *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-

---

<sup>23</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2010), 163

pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. *Turnamen*

Turnamen merupakan struktur pelaksanaan permainan tersebut.<sup>24</sup> Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi 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.

e. *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. 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

Karenanya untuk keberprestasian pelaksanaan pendekatan ini, pengamatan yang terlalu kaku dan otoriter perlu dihindari. Kreativitas dapat berkembang di dalam suasana non-otoriter, agar siswa dapat berpikir secara bebas, bekerja dengan baik karena ia merasa aman dan mengetahui

---

<sup>24</sup> Zainal Aqib dan Elham Rohmanto, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah* (Bandung: CV. Yrama Widya, 2007), 77

tujuannya, mewujudkan potensi kreativitasnya karena ia diperkenankan untuk melakukannya. Melalui sikap-sikap yang terbuka, tidak mengancam, dan menerima, guru membantu siswa menemukan identitas diri dengan membangun konsep diri yang positif.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Metode TGT**

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dalam Istiqomah, yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah :

- a. Bagi guru
  - 1) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok



- 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi

b. Bagi siswa

- 1) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.<sup>25</sup>

#### **D. Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits pada Madrasah Tsanawiyah**

##### **1. Pengertian al Qur'an Hadits**

Mata pelajaran al Qur'an Hadits merupakan unsur mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Madrasah Tsanawiyah yang diberikan kepada peserta didik untuk memahami al Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran Agama Islam dan mengamalkan isi kandungannya sebagai petunjuk dan landasan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>26</sup>

Al Qur'an adalah kalam Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad dalam bahasa Arab dengan perantaraan malaikat Jibril sebagai hujjah (argumentasi) bagi-Nya dalam mendakwahkan kerasulan-Nya dan sebagai pedoman hidup bagi manusia yang dapat dipergunakan untuk

---

<sup>25</sup> <http://biologyeducationresearch.blogspot.com/2009/11/model-pembelajaran-kooperatif-metode.html>

<sup>26</sup> Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi MTs*, (Jakarta, 2004), 4

mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat serta media untuk bertaqarrub kepada Allah dengan membacanya.

Hadits disebut juga dengan sunnah, sedangkan pengertian sunnah adalah suatu laporan mengenai masa lalu, khususnya laporan seputar Nabi SAW menyangkut perkataannya, perbuatannya dan persetujuan diam yang ditunjukinya (taqrir).<sup>27</sup>

Jadi Al Qur'an Hadits adalah Mata pelajaran yang berisi tentang pedoman-pedoman kehidupan bagi manusia yang bersumber dari wahyu Alloh dan Sabda Rosulullah SAW.

**2. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Kelas VIII sesuai dengan PERMENAG RI NO. 2 Tahun 2008**

- a. Membaca Al Qur'an surat pendek pilihan
- b. Menerapkan Al Qur'an surat-surat pendek pilihan tentang menimbun harta (serakah)
- c. Memahami hadits tentang keseimbangan hidup di dunia dan akhirat.

**3. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits kelas VIII sesuai dengan PERMENAG RI NO. 2 Tahun 2008**

- a. Menerapkan Hukum bacaan *lam* dan *ra'* dalam QS al Humazah dan at Takatsur
- b. Memahami isi kandungan QS al Humazah dan at Takatsur

---

<sup>27</sup> Miftahul Huda, *Filsafat Hukum Islam* (Ponorogo: STAI Ponorogo Press, 2006) 65

- c. Memahami keterkaitan isi kandungan Q.S. al Humazah dan at Takatsur tentang sifat cinta dunia dan melupakan kebahagiaan hakiki dalam fenomena kehidupan.
- d. Menerapkan kandungan Q.S. al Humazah dan at Takatsur dalam fenomena kehidupan sehari-hari dan akhiratnya.
- e. Menulis hadits tentang keseimbangan hidup di dunia dan akhirat
- f. Menerjemahkan makna hadits tentang keseimbangan hidup di dunia dan akhirat
- g. Menghafal hadits tentang keseimbangan hidup di dunia dan akhirat
- h. Menjelaskan keterkaitan isi kandungan hadits dalam perilaku keseimbangan hidup di dunia dan akhirat dalam kehidupan dan akibatnya.<sup>28</sup>

#### **E. Hipotesis**

Hipotesa dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu.<sup>29</sup>

Berdasarkan landasan teori di atas maka hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Jika metode pembelajaran *inquiry* dengan model *team game tournament* diterapkan dengan baik, maka hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran al Qur'an Hadits pada siswa MTs Al Islam Genilangit akan meningkat.

---

<sup>28</sup> Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI* (Jakarta: Departemen Agama, 2008), 84-85

<sup>29</sup> M. Toha Anggoro dkk., *Metode Penelitian* ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 27.