

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Model Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. *Cooperative Learning* salah satu pembelajaran yang terfokus pada kelompok, pelaksanaan pembelajaran di dalamnya terdapat perpaduan dua aktivitas mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik<sup>1</sup>. Strategi pembelajaran kooperatif *scramble* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni : (1) adanya peserta didik dalam kelompok (2) adanya aturan main (role) dalam kelompok (3) adanya upaya belajar dalam kelompok (4) adanya kompetensi yang harus dicapai dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin<sup>2</sup> dinyatakan bahwa (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, menumbuhkan jiwa kompetitif, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Agar kedua aktivitas ini terlaksana diperlukan peran pendidik yang profesional sehingga pembelajaran berlangsung dengan lancar. situasi pembelajaran peserta didik yang aktif merupakan harapan dari seluruh komponen pendidikan yaitu pemerintah, guru,

---

<sup>1</sup> Tambak, Razak, et al. "Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan*, vol. 15, no. 2, 2022, pp. 123-135.

<sup>2</sup> Rusman. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011, 205.

orang tua, masyarakat dan para pakar dunia pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran para guru dituntut untuk merancang program pembelajaran yang mengedepankan keaktifan peserta didik saat proses belajar mengajar sedang berlangsung sesuai dengan tujuan dari kurikulum merdeka. Dengan proses pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga apa yang diharapkan dalam pembelajaran tercapai seiring dengan tujuan dari satuan pendidikan.

Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktivitas, yaitu aktivitas dalam berfikir (*minds-on*), dan aktivitas dalam berbuat (*hands-on*)<sup>3</sup>. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan hasil berfikir peserta didik yang apabila peserta didik dilibatkan secara aktif didalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan secara continue (terus menerus) dan tidak berhenti. Hal ini dilakukan apabila interaksi antara guru dan peserta didik terjalin dengan baik.

Karena, interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.<sup>4</sup> Salah satu hal yang membedakan antara manusia dengan makhluk yang lain adalah kemampuannya untuk belajar. Pendapat tentang belajar sebagai aktivitas yang tidak dapat di pisahkan dari kehidupan manusia, ternyata bukanlah dari renungan manusia semata. Dalam ajaran agama islam sebagai pedoman kehidupan manusia juga di anjurkan untuk selalu melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan aktivitas yang dapat memberikan kebaiakan kepada

---

<sup>3</sup> Suparno, p., Rohandi, R., Sukadi, G., Kartono, S. 2001. *Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi*. Yogyakarta

<sup>4</sup> Usman, Uzer, M. 2002 *Menjadi Guru Profesional*. Bandung

manusia. Aktifitas belajar ini sangat terkait dalam proses pencarian ilmu. Agama islam sangat menekankan terhadap pentingnya mencari ilmu. Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap umat Islam.

Pendidikan merupakan proses yang mengarahkan individu untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan emosionalnya dalam berinteraksi dengan alam dan sesama manusia. Ini melibatkan upaya untuk mendidik, membimbing, membina, memengaruhi, dan mengarahkan menggunakan pengetahuan yang diperoleh.

Pendidikan dimaksudkan sebagai mempersiapkan anak-anak bangsa untuk menghadapi masa depan dan menjadikan bangsa ini bermartabat di antara bangsabangsa lain di dunia. Masa depan yang selalu berkembang menuntut pendidikan untuk selalu menyesuaikan diri dan menjadi lokomotif dari proses demokratisasi dan pembangunan bangsa.

Pentingnya manusia menuntut ilmu bukan hanya untuk membantu mendapatkan kehidupan yang layak, tetapi dengan menuntut ilmu manusia akan mampu mengenal tuhan, memperbaiki akhlaknya, juga senantiasa mencari keridhoan Allah. Menuntut ilmu adalah ibadah yang paling afdhol, karena semua ibadah bisa di tunaikan dengan baik apabila sesuai dengan ilmunya. Maka perlu di ketahui bahwa ibadah adalah tanggung jawab manusia yang selalu melakat selama masih bernafas di dunia. Artinya ibadah menuntut ilmu ini adalah aktifitas yang tidak berujung, kecuali satu, yaitu kematian. Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim. Dengan iman dan ilmu maka Allah akan meninggikan derajat seorang muslim. Oleh karena itu, media pembeajaran adalah segala alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam Islam penggunaan media pembelajaran juga sangat

dianjurkan, hal tersebut terdapat dalam surat An-nahl pada ayat 44 yang berbunyi :

يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ لِنُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا وَالرُّبُوبَ بِالْبَيِّنَاتِ ﴿٤٤﴾

Artinya : (Kami mengutus mereka) dengan bukti (mukjizat) dari kitab. Kami telah mengirimkan kepada Anda asd-dzikir (Qur'an) agar anda dapat menjelaskan kepada orang-orang apa yang diturunkan dan membuat mereka merenung. (QS.An-Nahl ayat 44)<sup>5</sup>

Pada ayat “Biarkan Anda menjelaskan kepada orang-orang apa yang Anda ungkapkan kepada mereka dan membuat mereka berpikir” Maksud dari ayat tersebut adalah agar supaya guru memiliki inovasi dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga memudahkan pemahaman siswa dalam menerima materi, seperti halnya menggunakan model pembelajaran.

Beberapa teori menjelaskan, penulis menarik kesimpulan “Bahwa model pembelajaran merupakan sebuah alat bantu guru untuk menyampaikan sebuah materi agar membantu dan memudahkan siswa untuk menerima materi tersebut. Semua pelajaran memiliki klasifikasi bagian yang membutuhkan sebuah model.

Kemudian berkaitan juga dengan kondisi kompetisi siswa yang perlu ditingkatkan karena disini siswa SMPN 4 Bojonegoro dalam pembelajaran PAI hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya jiwa kompetitif pada siswa, hal ini ditunjukkan pada (1) kurangnya rasa percaya diri pada siswa (2) jiwa semangat yang rendah dan mudah menyerah (3) kurangnya sikap yang terbuka. Oleh karena itu penulis mengharapkan suatu pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk generasi yang mampu berpikir tingkat tinggi, berkemampuan kompetisi dan kemampuan berkomunikasi. Salah satu cara untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan pendidikan yang sangat berperan penting dalam

---

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, Alqur'an dan Terjemahnya, (Bandung, CV Diponegoro, 2004), hlm.277

membentuk generasi yang mampu memiliki jiwa kompetisi adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif scramble tipe TGT . Model pembelajaran scramble ini dapat melatih siswa untuk berkreasi menyusun kata, kalimat atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Pembelajaran dengan menggunakan model scramble ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman kelompok untuk berfikir kritis sehingga dapat lebih udah dalam menyelesaikan soal.

Masalah pendidikan adalah masalah bagaimana meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), patokan yang harus dicapai adalah mampu memiliki sikap kemandirian dalam diri peserta didik. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa implikasi perubahan dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan sangat terkait dengan murid sebagai peserta didik yang merupakan subjek utama dalam pendidikan.<sup>6</sup>

Peserta didik juga harus dibekali dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang memungkinkannya untuk mandiri, sehingga dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pembangunan bangsa dan Negara. Selain hal tersebut murid juga harus memiliki semangat dalam meraih cita-citanya dan berjuang melatih diri, agar menjadi pribad dan berjuang melatih diri, agar menjadi pribadi yang tangguh dan berkualitas agar dapat mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam menghadapi situasi disekitarnya. Dengan kata lain murid harus memiliki jiwa kompetitif. Jiwa kompetitif adalah suatu semangat untuk mencapai tujuan yang memacu anak didik untuk mengeksplorasi

---

<sup>6</sup> Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi 2011* Bandung. Remaja Rosdakarya

kemampuan dirinya dalam menghadapi situasi di sekitarnya. Sehingga akan muncul dalam diri semangat untuk menunjukkan talenta dan kemampuan yang dimiliki sehingga anak akan mencapai prestasi yang baik.

Pendidikan merupakan proses yang mengarahkan individu untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan emosionalnya dalam berinteraksi dengan alam dan sesama manusia. Ini melibatkan upaya untuk mendidik, membimbing, membina, memengaruhi, dan mengarahkan menggunakan pengetahuan yang diperoleh.

Pendidikan dimaksudkan sebagai mempersiapkan anak-anak bangsa untuk menghadapi masa depan dan menjadikan bangsa ini bermartabat di antara bangsabangsa lain di dunia. Masa depan yang selalu berkembang menuntut pendidikan untuk selalu menyesuaikan diri dan menjadi lokomotif dari proses demokratisasi dan pembangunan bangsa.<sup>7</sup>

Siswa perlu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi agar dapat menghadapi tantangan sehari-hari yang seringkali memerlukan pemikiran kritis. Contohnya, dalam mengambil keputusan, penting bagi siswa untuk mampu berpikir secara logis dan reflektif, serta memiliki pengetahuan yang relevan dengan situasi yang dihadapi. Jika pembelajaran di sekolah tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, hal ini bisa menyebabkan mereka tidak siap menghadapi berbagai masalah yang akan mereka temui di dunia nyata.<sup>8</sup>

Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan model pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Karena pemilihan model pembelajaran

---

<sup>7</sup> Rijal Firdaos, Orientasi Pedagogig dan Perubahan Sosial, *Al-Tadziyyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6, no. 1 (Lampung : UIN Raden Intan Lampung, 2015), 108,

<sup>8</sup> Adi ryansah putra, “*Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Di Mts Negeri 2 Bandar Lampung*” (Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020) 7.

yang akan digunakan sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu maka pemilihan model pembelajaran harus dilakukan secara teliti dan benar-benar tepat agar tidak menjadi bertentangan dengan tujuan yang hendak dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah model Scramble. Model ini merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Dalam model pembelajaran ini guru akan membantu siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain dengan model pembelajaran ini diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa dan pada akhirnya akan menemukan banyak hal yang menarik dalam pembelajaran.

Adanya proses berpikir secara mandiri dan berdiskusi dengan pasangan mampu membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar dan diharapkan mencapai prestasi belajar yang memuaskan.<sup>9</sup> Metode TPS diyakini dapat merangsang pemikiran kritis dan analitis siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Meskipun metode TPS telah banyak diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas metode TPS pada mata pelajaran PAI di tingkat pendidikan menengah.

Kemiripan judul dari jurnal penelitian Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Sikap Kompetitif Belajar Pada Sekolah Dasar<sup>10</sup> bahwasanya penelitian tersebut membahas jiwa kompetitif tapi menggunakan metode kualitatif dan menggunakan model

---

<sup>9</sup> Maharani Tri Ayu Ratnasari dan M. Nur Rokhman, M.Pd., "Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Prestasi Belajar Sejaran Siswa Kelas XI Ips

<sup>10</sup> Acil, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Sikap Kompetitif Belajar Pada Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan, vol. 20, no. 3 (2022): 123-134.

pembelajaran STAD. Oleh karena itu, penulis ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif *scramble* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada terhadap peningkatan kemampuan jiwa kompetitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Bojonegoro.

Pemilihan SMPN 4 Bojonegoro sebagai fokus penelitian dilakukan dengan pertimbangan bahwa sekolah ini mencerminkan kondisi pendidikan di tingkat menengah pada umumnya selain itu SMPN 4 Bojonegoro juga belum menerapkan metode TGT dan hanya menggunakan metode ceramah. Dengan melibatkan siswa SMPN 4 Bojonegoro, penelitian ini juga dapat memberikan gambaran mengenai dampak metode TGT pada tahap awal pendidikan menengah. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan jiwa kompetitif siswa sehingga dapat memberikan sumbangan positif terhadap kualitas pendidikan di SMPN 4 Bojonegoro dan sekolah-sekolah serupa. Penelitian oleh Gillies (2007) mengindikasikan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga keterampilan sosial siswa. Dalam model *scramble*, siswa belajar bekerja sama sambil bersaing, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan kompetitif yang sehat serta kemampuan berkolaborasi. Pembelajaran kooperatif *scramble* menawarkan kombinasi antara kolaborasi dan kompetisi, yang dapat merangsang jiwa kompetitif siswa sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kompetisi sehat, model ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penting yang berguna dalam kehidupan akademik dan profesional mereka.



## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan sebuah pertanyaan yang akan mencari sebuah jawaban dari pengumpulan data penelitian untuk memecahkan suatu permasalahan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menetapkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode kooperatif scramble ini dilakukan di SMPN 4 Bojonegoro pada mata pelajaran PAI?
2. Apakah metode pembelajaran kooperatif *scramble* tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh dalam meningkatkan jiwa kompetitif siswa di SMPN 4 Bojonegoro?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah hasil yang ingin dicapai peneliti sebagai hasil penelitian yang dilakukan. Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran kooperatif scramble tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Bojonegoro
2. Untuk menilai peningkatan jiwa kompetitif siswa pada mata pelajaran PAI setelah menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* di SMPN 4 Bojonegoro

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan penelitian. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan kurat, maka apa manfaatnya secara

praktis maupun secara teoritis.<sup>8</sup> Kegunaan penelitian ini tentunya memiliki manfaat baik dari secara teoritis maupun praktis yang akan berguna baik bagi penulis maupun pembaca, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis dan akademis

Secara teoritis penelitian ini bertujuan untuk menemukan jawaban dari permasalahan penelitian ini. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta dapat memperkaya wawasan ilmu pengetahuan. Selain itu, peneliti berharap dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru terhadap literatur akademis terkait pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks mata pelajaran PAI di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Dan hasil penelitian dapat digunakan untuk memvalidasi teori-teori pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan metode *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan berfikir yang tinggi. Selain itu penelitian ini dapat mengembangkan metodologi penelitian dalam bidang pendidikan, terutama dalam mengukur efektivitas metode pembelajaran dalam meningkatkan jiwa kompetitif siswa.

2. Manfaat praktis

Di harapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi pihak yang terlibat dalam permasalahan ini. Adapun pihak yang di maksud adalah:

- a. Manfaat bagi siswa

Memudahkan siswa untuk memahami serta

memaksimalkan hasil belajar siswa, selain itu penerapan model pembelajaran *scramble* bertujuan agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan diharapkan agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna.

b. Manfaat bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi peneliti untuk memberikan pengalaman dan bahan informasi bagi siswa juga menjadi wawasan pengetahuan untuk mengembangkan ilmu pendidikan dalam mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik yang profesional.

c. Manfaat bagi pembaca

Dapat di jadikan wawasan serta referensi sebagai bahan acuan pembaca untuk lebih mengetahui hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan ketika nantinya terjun dilapangan sebagai pendidik.

d. Manfaat bagi lembaga yang di teliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan tambahan informasi mengenai hal-hal yang terkait dengan strategi pembelajaran dalam meningkatkan jiwa kompetitif dan rasa semangat juga menumbuhkan dampak yang lebih baik kepada siswa SMPN 4 Bojonegoro.

## E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis penelitian

Adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan jiwa kompetitif siswa SMPN 4 Bojonegoro

2. Hipotesis statistik

Hipotesis statistik disini menggunakan teori Sudarwan Danim dan Darwis Bahwasanya, pertimbangan  $H_0$  “sengaja” dipersiapkan untuk ditolak, sedangkan  $H_a$  “dipersiapkan” untuk diterima. Dan menggunakan uji T.

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$  : Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak efektif terhadap peningkatan jiwa kompetitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Bojonegoro

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$  : Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif terhadap peningkatan jiwa kompetitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 4 Bojonegoro

## F. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Kooperatif Scramble Tipe TGT

- a. Pembelajaran kooperatif sudah dikenal dalam pembelajaran sehari-hari, namun pelaksanaannya masih ada yang menganggap sebagai belajar kelompok biasa, Salim dalam Isjoni<sup>11</sup> menyatakan bahwa “*cooperative learning*” adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dan bekerja dengan kelompok kecil

---

<sup>11</sup> Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2010), 12.

secara kolaboratif yang beranggotakan 4-6 orang dengan struktur heterogen.

Jenis – jenis model pembelajaran kooperatif :

- 1) Jigsaw
  - 2) STAD (*Student Team Achievement Division*)
  - 3) TGT (*Teams Games Tournament*)
  - 4) GI (*Grup Investigation*)
  - 5) NHT (*Number Head Together*)
  - 6) TPS (*Think Pair Share*)
- b. *Scramble* adalah permainan menyusun kata dari beberapa huruf acak.<sup>12</sup> Menurut pendapat lain, *scramble* adalah permainan papan dan permainan tingkat kata dimainkan oleh 2 atau 4 orang, dan poin diakumulasikan berdasarkan nilai sebuah kata yang terdiri dari sejumlah huruf kecil<sup>13</sup>
- c. *Teams Games Tournament*
- Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

## 2. Jiwa Kompetitif

### a. Pengertian

Jiwa Kompetitif adalah aktivitas untuk mencapai tujuan mengalahkan orang lain atau kelompok lain. Semangat dalam

---

<sup>12</sup> Ardy Darmawan dan Nancy Mansyur, *The Gaul English Book* (Cipedak: PT Lintas Kata,2014),31.

<sup>13</sup> Cristina SP, *Mengajar Membaca itu Mudah*, (Yogyakarta: CV Alaf Media,2019),91.

berkompetisi memacu anak didik untuk mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam menghadapi situasi di sekitarnya. Jiwa kompetitif juga bisa dikatakan sebagai jiwa yang senantiasa ingin menjadi manusia pada baris yang paling depan. Jiwa yang tidak bergantung pada siapapun.<sup>14</sup>

b. Indikator

Beberapa indikator seseorang memiliki jiwa kompetitif :

- 1) Mempunyai sikap terbuka
- 2) Mampu berpikir kritis
- 3) Mempunyai semangat yang tinggi dan pantang menyerah
- 4) Percaya diri
- 5) Mampu bersaing dengan sehat.
- 6) Memiliki rasa penasaran terhadap suatu hal baru

**G. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian terdahulu merupakan sebuah kegiatan membandingkan penelitian yang sedang dikerjakan penulis dengan penelitian yang sudah dilakukan dari peneliti sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat persamaan dan perbedaan yang terdapat pada hasil penelitian penulis sebelumnya sehingga penulis dapat melihat apa saja kekurangan dan kelebihan yang ada pada hasil penelitian yang penulis laksanakan. Penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti adalah :

---

<sup>14</sup> Bambang Triono, *Menggapai Kemuliaan Diri*, (Jember:Penerbit Cerdas UletKreatif,2013), 12.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Judul	Titik Berat Penelitian
1	Rida'ul Bahiroh	2022 (skripsi)	Pengembangan Media Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Vocabulary Bahasa Inggris Siswa kelas VI MI Roudhotul Huda Ngantru Ngasem Bojonegoro	Spesifikasi disini adalah penelitian terdahulu menggunakan metode RND dengan model pembelajaran Scramble
2	Rosdiana	2023 (skripsi)	Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Pada Pembelajaran PAI Kelas VI	Spesifikasinya pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas ( <i>Classroom Action Research</i> ) dengan menggunakan model pembelajaran <i>Studentteams Achievent Division (STAD)</i>
3	Indah Cahyanti	2018 (skripsi)	Pengembangan Media Scramble Dengan Metode SAS Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar	Spesifikasi pada penelitian ini adalah sama sama menggunakan <i>Scramble</i>

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran dan arahan yang jelas dalam penulisan penelitian ini, penulis akan menguraikan tentang sistematika penulis diantaranya adalah :

Bab I membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, definisi istilah, orisinalitas penelitian.

Bab II membahas tentang teori dan kerangka berfikir.

Bab III membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV membahas tentang penyajian data yang berfokus pada gambaran umum SMPN 4 Bojonegoro dan menjelaskan data hasil dari pengaruh pembelajaran kooperatif scramble mata pelajaran PAI di SMPN 4 Bojonegoro.

Bab V membahas tentang kesimpulan yang sudah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya dan memberikan saran kepada pihak yang bersangkutan.

UNUGIRI