

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman merupakan pemindahan letak dari dalam berdiri di situasi atau dunia orang lain. Mengalami kembali situasi yang dijumpai pribadi lain didalam mencari sumber pengetahuan tentang hidup, kegiatan melakukan pengalaman pikiran, pengalaman yang terhayati serta Pemahaman juga merupakan suatu kegiatan berpikir secara diam-diam, menemukan dirinya dalam orang lain (Poesprodjo, 1987: 52-53). Pemahaman dalam pembelajaran itu sangat penting karena ketika peserta didik itu mudah memahami mata pelajaran maka akan berdampak kepada hasil yang memuaskan pula.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMA Karya Budi Cileunyi Bandung pemahaman siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam sangat rendah. Seperti dalam Penilaian Tengah Semester pada siswa kelas XI MIPA 2 masih rendahnya pemahaman siswa terbukti dengan masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Semua itu disebabkan karena pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi dan berimplikasi terhadap pemahaman siswa yang tidak optimal. Serta pembelajaran PAI masih diajarkan secara konvensional, yaitu guru masih menggunakan metode yang monoton dan tidak bervariasi. Siswa hanya duduk dan mendengarkan dan terkadang juga melakukan diskusi tetapi tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang

memadai, sehingga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya dalam memahami aspek Sejarah Kebudayaan Islam terlihat begitu kurang.

Pemahaman siswa dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu sangat penting diperhatikan walaupun memang Pemahaman siswa itu bervariasi ada yang tinggi, sedang maupun kurang. Pemahaman siswa yang terbilang kurang terjadi karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Kurangnya perhatian siswa juga berdampak pada pemahaman yang secara umum kurang memuaskan (Suprijono, 2010:5).

Pemahaman siswa terlihat begitu kurang dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya aspek Sejarah Kebudayaan Islam karena memang Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah cerita panjang yang berisi peristiwa yang dialami manusia pada masa lalu sebagai manifestasi atau penjelmaan kegiatan muslim yang didasari ajaran Islam (Ratu Suntiati, 2014:10). Dan itu adalah salah satu yang mendasari mengapa aspek Sejarah Kebudayaan Islam sulit dipahami oleh peserta didik. Padahal, dengan memahami aspek Sejarah Kebudayaan Islam dengan baik dan benar maka kita akan mendapat banyak pelajaran yang berharga.

Begitu pentingnya memahami aspek Sejarah Kebudayaan Islam karena ketika kita mempelajarinya dengan benar maka kita bisa mengambil *ibrah* dari segala macam peristiwa, bisa melihat perwujudan sunatullah pada

berbagai umat dan generasi serta dapat melihat dampak berbagai peristiwa sejarah terhadap kebaikan umat Manusia (Ratu Suntiati, 2014:4).

Menghadapi permasalahan tersebut, sebaiknya seorang guru dapat menggunakan alternatif lain yang menjadi sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Karena sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan diperlukan untuk memicu perkembangan metode maupun media di dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode yang lebih bervariasi dan bisa menjadikan media pembelajaran sebagai alat penyampai pesan terhadap siswa. Sehingga proses pembelajaran lebih hidup dan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang nanti pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan berfokus pada peningkatan pemahaman siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaharuan Islam melalui Metode *Team Games Tournament* dengan Media Teka-Teki silang.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti dapat merumuskan fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana pemahaman siswa kelas XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaharuan Islam dalam menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana pemahaman siswa kelas XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaharuan Islam dalam menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang terhadap Pemahaman siswa kelas XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pemahaman siswa kelas XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaharuan Islam dalam menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui pemahaman siswa kelas XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaharuan Islam dalam menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang terhadap Pemahaman siswa kelas XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi lembaga sekolah terkait, dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament* dengan menggunakan media teka-teki silang pada materi Pembaharuan Islam, serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis, penelitian ini bisa bermanfaat bagi :

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang sangat berharga dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui metode *Team Games Tournament* dengan menggunakan media teka-teki silang pada materi Pembaharuan Islam sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan latihan dan pengembangan dalam proses belajar mengajar serta dapat memperkaya khasanah keilmuan dalam memahami konsep mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman serta pengalaman belajar siswa terutama dalam meningkatkan pemahaman dalam penerapan metode *Team Games Tournament* dengan menggunakan media teka-teki silang pada materi Pembaharuan Islam dan dapat memberikan wawasan keilmuan dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

c. Bagi Guru

- 1) Guru lebih mudah menyampaikan materi pada peserta didik.
- 2) Guru menjadi lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran di sekolah.

- 3) Memberikan perbaikan cara mengajar bagi guru untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan penerapan metode *Team Games Tournament* dengan menggunakan media teka-teki silang.

d. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidik
- 2) Meningkatkan kualitas pengajaran
- 3) Dapat menjadi masukan dan pertimbangan terhadap guru pada masa yang sama
- 4) Mengembangkan mutu sekolah

E. Kerangka Pemikiran

Driver (Khumaidi, 2011:13) mendefinisikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menjelaskan suatu situasi atau suatu tindakan. Dari definisi tersebut terdapat tiga aspek pemahaman, yaitu: kemampuan mengenal, kemampuan menjelaskan, dan kemampuan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, kemampuan mengenal diartikan sebagai kemampuan dalam memahami maksud dari permasalahan yang ada pada soal. Kemampuan menjelaskan diartikan sebagai kemampuan memberi alasan (argument) dalam setiap langkah penyelesaian masalah. Sedangkan kemampuan menarik kesimpulan diartikan sebagai kemampuan dalam mengambil keputusan langkah apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, serta menentukan hasil akhir.

Indikator Pemahaman menurut (Zakiyah Darajat, 2009:199) ada tiga jenis kategori pemahaman sebagai hasil belajar yang meliputi *Pertama* Kemampuan menerjemahkan dan memahami ayat-ayat yang berbentuk metafora, simbolisme sindiran dan pernyataan-pernyataan yang dapat diilmukan, *Kedua* Kemampuan untuk menafsirkan yaitu mencakup penyusunan kembali atau penataan kembali suatu

kesimpulan sehingga merupakan suatu pandangan baru, *ketiga* yaitu kemampuan untuk menyimpulkan arah yang terkandung dalam ajaran islam sehingga siswa dapat menentukan arah penggunaannya serta akibat-akibatnya.

Metode *Team Games Tournament* (TGT). Menurut (Suherman, 2011:49), metode ini dilakukan pengelompokan siswa secara heterogen Setelah memperoleh tugas, setiap anggota kelompok bekerja sama dan berdiskusi. Kemudian, hasil diskusi disajikan oleh masing-masing kelompok, sehingga terjadi diskusi kelas.

Tahapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* menurut Slavin dan De Vries sebagaimana dikutip oleh (Leonard & Kusumaningsih, 2009:83), adalah: (1) Persiapan pembelajaran, (2) Pelaksanaan pembelajaran, (3) Pelaksanaan belajar kelompok, (4) Turnamen akademik

Jadi, metode *Team Games Tournament* adalah upaya guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan berbagai cara dari pelaksanaan belajar mandiri, kelompok sampai pada turnamen akademik.

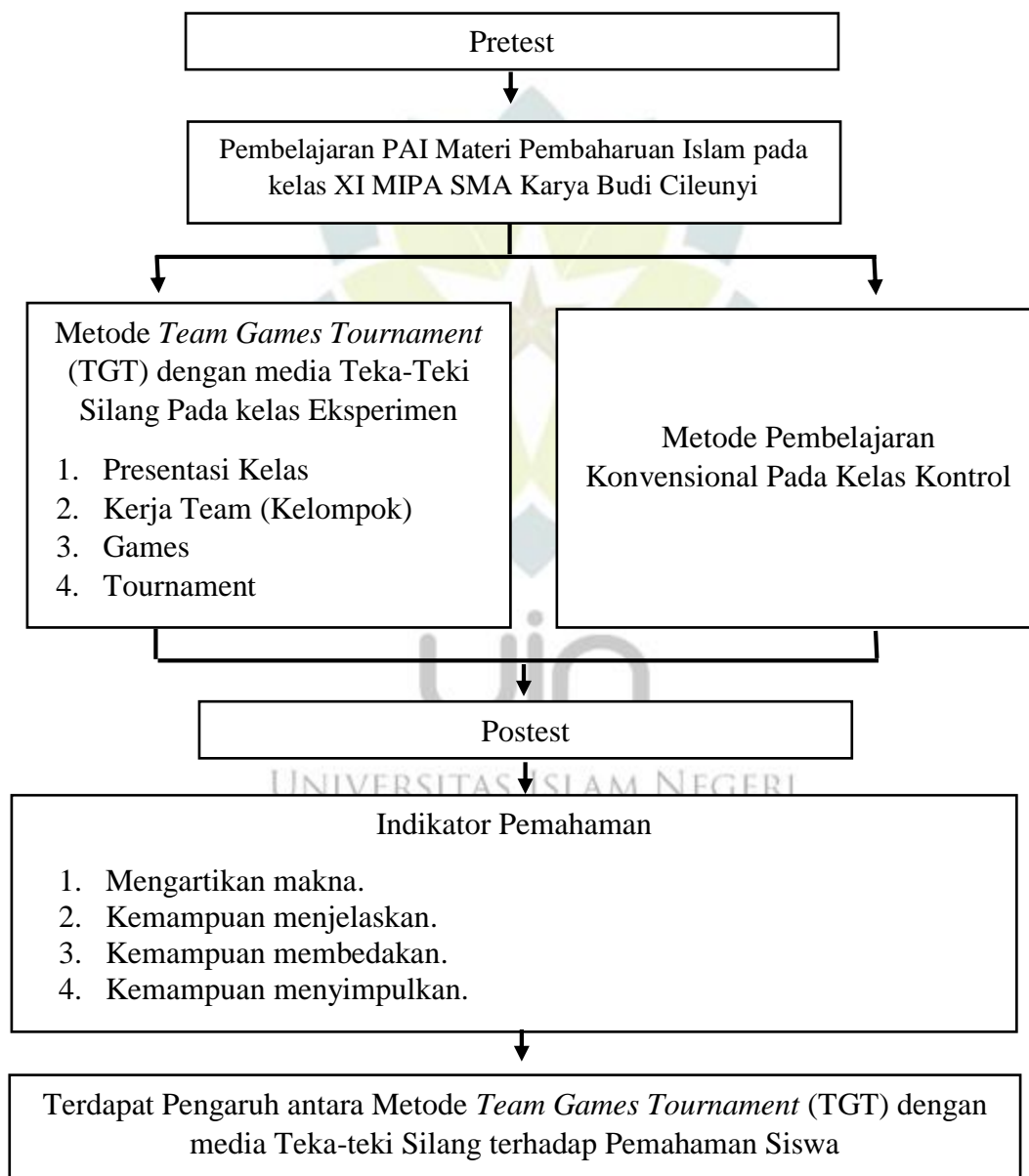
Dalam pembelajaran bukan hanya metode saja yang dijadikan acuan atau patokan dalam pembelajaran. Tetapi didalamnya ada peran Media juga yang membuat Pembelajaran lebih aktif dan lebih hidup dan yang nantinya akan memberikan hasil juga terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Media yang dapat digunakan dalam metode *Team Games Tournament* yaitu teka-teki silang (TTS). Teka-teki silang (TTS) adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan. Dengan menggunakan media ini diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Astrissi, 2014:24). Oleh karena itu metode *Team Games Tournament* dengan menggunakan media teka-teki silang dapat meningkatkan

pemahaman siswa pada materi Pembaharuan Islam kelas XI MIPA semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 di SMA Karya Budi Cileunyi.

Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir tersebut peneliti gambarkan secara skematik di bawah ini:

Tabel 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Menurut Priatna (2008: 123) hipotesis merupakan asumsi sementara tentang suatu kebenaran atau masalah penelitian yang hanya berdasarkan pada teori bukan data empiris, maka perlu diuji karena masih lemah. Adapun penelitian ini memiliki dua variabel. Variabel “X” yaitu variabel independen dan Variabel “Y” yaitu variabel dependen.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- a. H_0 : Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang tidak mempengaruhi Pemahaman siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pembaruan Islam.
- b. H_a : Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang mempengaruhi Pemahaman siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pembaruan Islam.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nizar Ardiansyah pada Tahun 2015 tentang *Pengaruh Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Wirosari Kabupaten Grobogan* untuk Tugas Akhir Skripsi (S1) Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Megasari Tyasning, Haryono dan Nanik Dwi Nurhayati pada tahun 2012 tentang Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilengkapi LKS untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada siswa kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta untuk penelitian pada *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maisaroh pada *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* pada tahun 2011 dengan judul Upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS melalui model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.
4. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Susan Mardiana mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2015 dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015*.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Suwarjo Subarkhah pada tahun 2011 dengan judul *Pengaruh metode Team Games Tournament terhadap keterampilan smash antara siswa-siswa kelas V Sekolah dasar Negeri 4 Klaling*. Skripsi Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yang difokuskan adalah pada hasil belajar, motivasi, aktivitas dan minat belajar. Sedangkan yang membedakan dengan peneliti terletak pada fokus penelitian meningkatkan pemahaman khususnya materi pembaruan islam pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam serta perbedaan yang sangat terlihat adalah pada metodologi penelitian karena dalam penelitian ini menggunakan metodolo