

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bersifat kelembagaan yang dipergunakan sebagai media untuk memaksimalkan perkembangan potensi dalam diri individu. Tidak hanya dilaksanakan secara formal di sekolah, madrasah, atau lembaga pendidikan lain, pendidikan juga dapat berlangsung secara non-formal dan in-formal. Tertuang dalam pasal 3 ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.55 tahun 2007 dijelaskan bahwa sudah menjadi kewajiban seluruh lapisan pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan agama. Hal ini disebabkan pendidikan agama akan menumbuhkan sikap keberagaman dalam kehidupan pribadi, maupun sosial menuju sekup yang lebih luas yaitu bermasyarakat sampai bernegara sehingga mendukung terwujudnya kehidupan yang harmonis.

Sesuai yang disebutkan dalam GBPP PAI, Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang tersistem guna menyiapkan peserta didik dalam memperluas khazanah ajaran Islam melalui pelatihan dan pengajaran dengan tidak melupakan sikap toleransi antar umat beragama demi terciptanya persatuan bangsa.

Kemudian dalam “Pendidikan Agama Islam”, corak yang ditunjukkan dari kata “Islam” didalamnya adalah pendidikan yang bernuansa dan berasaskan Islam. Maka dapat disimpulkan bahwa terbentuknya pribadi muslim sejati menjadi apa yang dituju oleh Pendidikan Agama Islam. Sejalan dengan tujuan diciptakannya manusia yakni taat dalam beribadah kepada Allah SWT, menjadi sebaik-baiknya pengabdian.

Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran tergantung kualitas dari proses belajar yang diberikan kepada peserta didik itu sendiri. Maka, dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran tidak kalah penting dari kebutuhan pembelajaran lain.

Proses pendidikan yang tidak efektif di sekolah kejuruan merupakan salah satu faktor yang menurunkan kualitas pendidikan kejuruan. Dalam proses pendidikan sekolah kejuruan, metode pengajaran lisan (ceramah) masih berlaku, dan proses pengajaran masih terfokus pada guru atau guru, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir pada siswa yang kurang berkembang. Siswa pada umumnya hanya mengingat informasi yang disampaikan oleh guru, tanpa memahami keterkaitan informasi tersebut dengan kegiatan nyata sehari-hari, yang mengarah pada kenyataan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah.

Proses pendidikan di sekolah sangat bergantung pada guru. Pendidik atau guru harus mampu merancang strategi pengajaran yang tepat. Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran akan menentukan berhasil tidaknya pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru harus dapat mendorong siswa untuk mempelajari materi yang akan disampaikan kepada mereka. Jika guru melakukan ini, proses pembelajaran dapat berhasil. Belajar adalah proses berpikir, menganalisis, mengingat, dan menggambar dari apa yang telah dipelajari. Belajar dapat dijadikan sebagai proses perubahan fisik dan mental menuju kemajuan atau perbaikan.

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan di sekolah harus memadai dan efektif. Memilih metode pengajaran yang tepat dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dimungkinkan karena metode pengajaran pada prinsipnya dapat bekerja dalam tiga arah, yaitu pada motivasi eksternal sebagai strategi pembelajaran dan alat untuk mencapai tujuan (Djamarah & Zain, 2010). Pemilihan dan desain metode pengajaran serupa dengan pemilihan dan penetapan tujuan pembelajaran karena metode tersebut memiliki implikasi fungsional yang kuat dan terfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. mendorong berkembangnya aktivitas berpikir aktif dan mandiri siswa (Manuain et al., 2018), sebagai dasar pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Belajar yang sebenarnya melibatkan berpikir, karena berpikir adalah aktivitas spontan orang pintar. Meskipun berpikir adalah reaksi spontan dari pikiran, proses

ini harus dilakukan dengan kesadaran penuh untuk memastikan bahwa keterampilan asosiasi, analisis, berpikir kritis dan berpikir kreatif dikembangkan.

Dalam psikologi, proses berpikir disebut juga dengan proses kognitif. Neisser menyebut tindakan tubuh (manusia) ini untuk persepsi, perolehan, pengorganisasian, dan penggunaan pengetahuan (Nugroho, 2015). Proses ini melibatkan aktivitas mental yang cermat seperti menimbang, mengamati, menghafal, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, menciptakan dan memecahkan masalah yang muncul ketika berinteraksi dengan lingkungan. Kompleksitas ini memungkinkan keterampilan kognitif menjadi landasan yang kokoh baik sebagai kekuatan pendorong untuk pengambilan keputusan manusia dan sebagai panduan untuk berperilaku.

Kriteria untuk mengamati keterampilan kognitif dapat didasarkan pada taksonomi Bloom (kemudian dimodifikasi oleh Anderson dan Cratvol), yang mengklasifikasikan domain kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), menilai/mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) (Gunawan & Palupi, 2012). Domain C1 (mengingat) erupakan tingkat kemampuan kognitif yang paling rendah, dan domain C6 (menciptakan) merupakan tingkat kemampuan kognitif yang paling tinggi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya di SMK An-Nur Ibum, diperoleh informasi bahwa langkah dan usaha serta cara yang sering digunakan oleh guru ketika pembelajaran adalah metode klasik yaitu metode ceramah yang masih berpusat pada guru. Sehingga pembelajaran berjalan dengan keaktifan dan antusiasme yang rendah oleh siswa, yang berpengaruh kepada hasil belajar kognitif siswa. Ada beberapa siswa tidak memperhatikan pelajaran. Langkah yang digunakan tersebut dipandang kurang efektif, Karena masalah yang terjadi dalam pembelajaran masih banyak terjadi.

Penerapan dan pengolahan metode pembelajaran yang tepat sangat penting selama proses pembelajaran berlangsung, agar materi yang diberikan dapat dikuasi oleh siswa sepenuhnya. Solusi dari permasalahan tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Yang dibutuhkan dalam

pembelajaran menggunakan metode tersebut disamping kecepatan cara berpikir, juga dibutuhkan pula kemampuan sosial untuk bekerja sama dan kemampuan berinteraksi, melalui permainan mencari pasangan dengan difasilitasi oleh kartu permainan (A. A. Wahab, 2007). Pengertian metode merupakan suatu cara, strategi, pendekatan, atau design yang digunakan untuk menggapai apa yang menjadi tujuan (Siyoto & Sodik, 2015).

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana peserta didik dikelompokkan bersama untuk belajar dan berkolaborasi dengan struktur kelompok yang heterogen. Dari berbagai model pembelajaran peneliti mencoba untuk memberikan solusi lain yaitu menggunakan dua model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, kelebihan model pembelajaran ini adalah peserta didik menemukan pasangan dengan mempelajari suatu konsep atau topik dalam lingkungan yang menyenangkan dan produktif yang memberdayakan peserta didik. Siswa menghargai waktu, dan ada unsur-unsur permainan dalam model pembelajaran ini. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT keunggulan dalam model pembelajaran ini adalah proses pengajarannya menekankan adanya kompetisi dengan membandingkan keterampilan peserta turnamen, yang dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong aktifitas belajar siswa dan dapat menciptakan rasa tanggung jawab individu terhadap tim dalam mengumpulkan poin untuk menang..

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan riset tentang “Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Dan Metode *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI Tata Busana 1 & XI Tata Busana 2 SMK An-Nur Ibum)”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan metode *Team Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran PAI di kelas XI Tata Busana 1?
- 2) Bagaimana penerapan metode *Make a Match* dalam pembelajaran PAI di kelas XI Tata Busana 2?
- 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada kelas yang menggunakan metode *Make a Match* dengan siswa yang menggunakan metode *Team Game Tournament (TGT)*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui dan menganalisis penggunaan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI Tata Busana 1 SMK An-Nur Ibum.
- 2) Mengetahui dan menganalisis penggunaan metode pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI Tata Busana 2 SMK An-Nur Ibum.
- 3) Mendeskripsikan perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa yang menggunakan metode *Team Game Tournament (TGT)* dengan siswa yang menggunakan metode *Make a Match*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini, diantaranya:

### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis adalah manfaat suatu riset bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Pada riset ini, manfaat teoritisnya adalah:

- 1) Bagi dunia pendidikan, riset ini diharapkan menjadi sebuah referensi, terkhusus pendidikan agama Islam mengenai penerapan metode *Team game tournament* dengan metode *make a match* terhadap hasil belajar kognitif siswa.
- 2) Hasil riset ini dapat memberikan pengaruh yang besar sebagai dasar pijakan metode belajar terhadap hasil belajar kognitif siswa di SMK An-Nur Ibum.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat suatu riset bagi subjek atau organisasi yang diteliti dengan berlangsungnya penelitian ini. Dalam riset ini, manfaat praktisnya adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa, dapat mendorong munculnya semangat dan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga penguasaan materi secara utuh dan menyeluruh dapat dicapai.
- 2) Bagi guru, dapat menambah khazanah keilmuan dalam menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

**E. Kerangka Berfikir**

Riset ini membahas penggunaan metode *make a match* dengan metode *team game tournament* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI di SMK An-Nur Ibum. Proses pembelajaran yang baik akan menciptakan hasil belajar yang baik. Pembelajaran bertujuan untuk dapat aktif partisipatif selama kegiatan pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk mau belajar secara mandiri yang berdampak pada meningkatnya hasil belajarnya karena siswa tidak merasa terbebani atau terpaksa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dan hal tersebut dapat diwujudkan dengan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, bukan berpusat pada guru sebagai sumber utama. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa.

Komponen yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran adalah guru, media, metode pengajaran, kurikulum dan lingkungan. Dan komponen mempengaruhi pemilihan strategi atau metode yang tepat untuk digunakan dalam

proses pembelajaran. Salahsatunya dengan pemilihan *make a match* dan *team game tournament* berperan agar pembelajaran berjalan dengan aktif, partisipatif, dan variatif.

Menurut Slavin, “ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu (1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), (2) Kelompok (*Teams*), (3) Permainan (*Games*), (4) Kompetisi/Turnamen (*Turnament*), dan (5) Pengakuan kelompok(*Teams Recognition*)” (Taniredja et al., 2013).

Model pembelajaran TGT dapat dilaksanakan dengan beberapa variasi permainan. Menurut Silberman prosedur dari *Team Game Tournament* (TGT) adalah:

- 1) Membentuk siswa dalam beberapa kelompok belajar dengan jumlah peserta yang sama di setiap kelompok.
- 2) Mengintruksikan kepada semua kelompok, untuk mereview dan mempelajari materi bersama-sama.
- 3) Buatlah beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman serta penguasaan materi oleh siswa. Hindari soal pertanyaan yang sifatnya tidak pasti, seperti uraian atau pendapat pribadi sebaiknya gunakan soal pilihan ganda, menjodohkan.
- 4) Pertanyaan diberikan kepada siswa, selama permainan berlangsung.
- 5) Pertanyaan dari kartu soal harus dijawab oleh setiap siswa yang ada dalam kelompok. (Sani et al., 2016).

Beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menguasai materi pembelajaran dalam metode *make a match* antara lain:

- 1) Pembagian materi atau pengaturan tugas untuk pembelajaran dan pemahaman kembali materi.
- 2) Siswa dibentuk dalam dua kelompok sama besar, yakni kelompok yang mendapatkan kartu yang berisi pertanyaan dan kelompok yang mendapatkan kartu jawaban.



- 3) Setiap siswa harus menemukan jawabannya dalam kartu lain pada waktu yang telah ditentukan.
- 4) Peserta diminta untuk melapor apabila telah mencocokkan kartu dengan pasangannya dari kelompok lain.
- 5) Peringatkan kepada mereka apabila waktu sudah habis.
- 6) Satu per satu pasangan maju untuk memaparkan hasil.
- 7) Setelah itu, pasangan berikutnya dipanggil untuk melakukan presentasi, hal tersebut dilakukan sampai semuanya mendapat giliran mempresentasikan apa yang mereka dapatkan (Suprijono, 2016).

Kelebihan metode *make a match*:

1. Munculnya sikap gotong royong
2. Fleksibel untuk semua mata pelajaran
3. Secara kognitif maupun fisik, keaktifan belajar siswa dapat meningkat.
4. Karena memiliki unsur permainan dalam prosesnya, ini merupakan hal yang menyenangkan.
5. Meningkatkan penguasaan materi oleh siswa
6. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
7. Efektif melatih disiplin terhadap waktu.

Kekurangan metode *make a match*:

- a) Memerlukan bimbingan guru.
- b) Jika tidak dapat memanfaatkannya, maka akan banyak waktu yang terbuang hanya untuk bermain-main.
- c) Munculnya kegaduhan dan keramaian

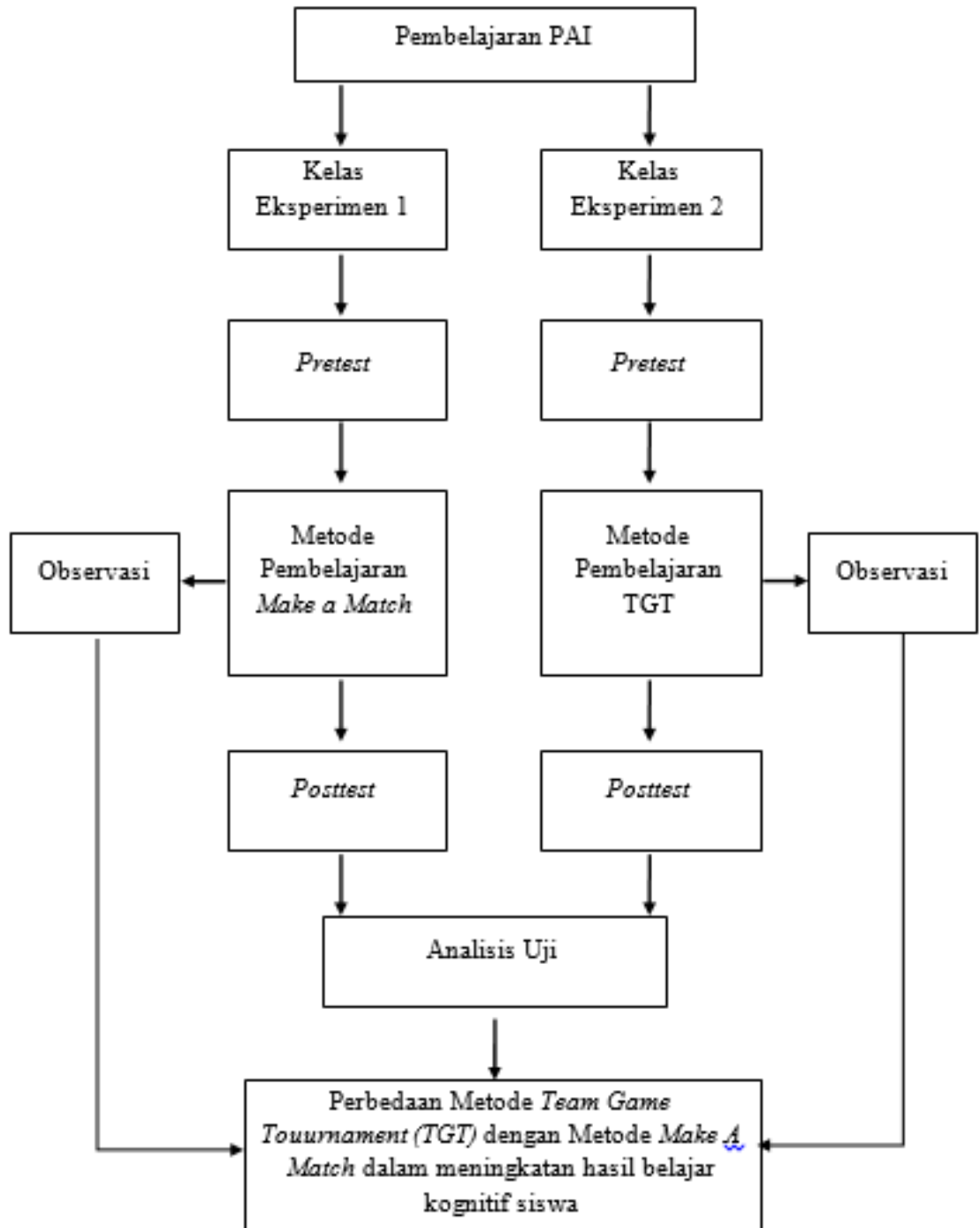
Terdapat perbedaan dalam cara penyampaian materi pembelajaran, baik metode *make a match* ataupun metode *team game tournament*. Namun keduanya ini dipandang mampu mendorong keaktifan dalam diri siswa, menstimulus siswa untuk, dan berpikir logis dan sistematis selama pembelajaran. Siswa akan terdorong berpikir bebas untuk terlibat dalam pemecahan masalah dan pengelolaan kelas



berdasarkan sudut pandang pembahasan. Sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat ketika metode ini digunakan dalam proses pembelajaran. Skema kerangka berpikir digambarkan sebagai berikut.



Tabel 1.1 Bagan Kerangka Berfikir



## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya. (Siyoto & Sodik, 2015)

Adapun hipotesis pada riset ini adalah:

- 1)  $H_a$ : Adanya perbedaan peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan antara siswa yang diberikan metode *team game tournament* dan siswa yang diberikan metode *make a match*

Berikut adalah kriteria dalam pengujian hipotesis:

- 1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis kerja diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$ .
- 2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis nol diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$ .

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Di bawah ini adalah hasil penelitian sebelumnya yang dianggap penting untuk penelitian ini.

- 1) Nur Hafsah, UIN Alauddin Makassar, NIM 20500113076, tahun 2017, dengan judul “Perbandingan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dan Metode *Make-A Match* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Takalar”, riset ini berisikan tentang perbandingan metode pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dan metode *make a match* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI. Dari hasil riset ditemukan penggunaan metode *scramble* meningkatkan hasil belajar yaitu sebesar 25 dari nilai rata-rata 54,5 menjadi 79. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *make a match* adalah 31,75 dari rata-rata 41 menjadi 72,75, hasil tadi memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *make a match* semakin tinggi dibandingkan menggunakan metode *scramble*. Namun untuk nilai rata-rata,

metode *scramble* lebih tinggi dari metode *make a match*. Riset tersebut memiliki perbedaan dengan riset yang dilakukan penulis, yakni dalam hal objek yang diteliti, penulis meneliti tentang peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu juga, metode pembelajaran yang digunakan salah satunya yaitu metode TGT bukan *scramble*. Dan yang menjadi persamaannya adalah perbandingan dua buah metode pembelajaran.

- 2) Ardi Maharta, Universitas Negeri Yogyakarta, NIM 11520244013, tahun 2017, dengan judul “Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Dan *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Kkpi Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017”, erbandingan yang dibahas untuk peningkatan prestasi dan hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran KKPI dalam survei ini adalah NHT dan *make a match*. Hasil riset menunjukkan bahwa peningkatan sebesar 3% pada hasil belajar siswa pada kelas yang diterapkan metode NHT, dan metode *make a match* 11%. Melihat hasil tersebut maka ketika menggunakan metode NHT didalam pembelajaran, itu lebih baik terhadap peningkatan keaktifan belajar di kelas. Dan untuk hasil belajar siswa, dibandingkan menggunakan metode *Make A Match* yang berada pada angka 16,27, metode NHT lebih tinggi dari metode *make a match* yaitu menunjukkan peningkatan sebesar 19,6. Perbedaan dengan riset ini adalah tidak menggunakan metode NHT dan tidak meneliti hasil belajar siswa. Dan persamaannya adalah tentang perbandingan penggunaan satu metode lain dengan metode *Make a Match* dan peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa.
- 3) Laras Asruri, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, NIM 14690021, tahun 2019, dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dan *Teams Game Tournament* (TGT) Dengan Pendekatan Integrasi – Interkoneksi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 3 Yogyakarta Pada Materi Tata Surya”, riset ini berisikan tentang perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan *Teams Game Tournament* (TGT)

dengan pendekatan integrasi – interkoneksi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada materi Tata Surya. Hasil dari riset menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dan tidak terdapat perbedaan pada motivasi belajar antara kelas yang diajar menggunakan metode *Snowball Throwing* dan TGT. Dan perbedaan riset tersebut dengan riset yang penulis lakukan adalah variabel yang diteliti riset tersebut adalah motivasi belajar serta hasil belajar siswa, sedangkan variabel penulis yaitu tentang hasil belajar kognitif dengan penerapan dua metode.

