

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sebagai proses dalam menjadikan manusia yang cerdas intelektual dan spiritual juga mengembangkan kecakapan berperilaku sesuai norma di masyarakat (Darman, 2017). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Rahmat Hidayat, 2019, p. 24). Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan adalah memanusiakan manusia serta untuk memperoleh keselamatan dan kebahagiaan tertinggi (Hisarma Saragih S. H., 2021, p. 62).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka pendidikan bertujuan untuk pengembangan aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, kecerdasan intelektual, spiritual dan emosional. Menjadi manusia seutuhnya.

Mutu pendidikan memengaruhi kemampuan dan daya saing sebuah bangsa di era globalisasi dewasa ini, karena eksistensi dan pertarungan masa depan sebuah bangsa bergantung pada kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan melalui pendidikan (Yasin, 2021)

. Pendidikan tidak terlepas dari sebuah sekolah yang di mana di dalamnya terdapat proses pembelajaran di kelas. Pendidikan yang bermutu dapat berasal dari proses pembelajaran yang berjalan dengan baik. Pembelajaran adalah usaha dalam mencapai tujuan atau menciptakan situasi belajar dalam memperoleh atau meningkatkan kemampuan yang belajar (Jamaludin, 2015, p. 30).

Komponen-komponen dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran atau bahkan tujuan pendidikan, jika saling berinteraksi dengan baik. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain guru

siswa, tujuan pembelajaran, materi, metode, alat pembelajaran, dan evaluasi (Pane, 2017). Jamaludin, dkk (2015: 33-34) menjelaskan bahwa variabel-variabel dasar pembelajaran antara lain guru, siswa, tujuan, materi media, manajemen pembelajaran. Selain itu, terdapat komponen *output* sebagai salah satu bentuk aktualisasi variabel-variabel dasar pembelajaran tersebut yaitu hasil belajar setelah pembelajaran berupa tingkah laku yang diharapkan berdasarkan tujuan pembelajaran yakni terdiri dari domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Guru bagian dari komponen proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan seorang manusia multidimensional (Suyono, 2017, p. 189). Guru profesional mampu mewujudkan atau minimal mendekati praktik pembelajaran ideal (Suyono, 2017, p. 209).

Adapun peran dan fungsi guru menurut Ivor K. Davies (Fajar, 2002 dalam Suyono dan Hariyanto, 2017) antara lain: *a scene designer* (perancang adegan) dengan asumsi bahwa guru sebagai sutradara dalam sebuah teater berupa suasana pembelajaran, *a builder* (pembangun) dalam membangun kecakapan dan keterampilan secara utuh pada siswa, *a learner* (pembelajar) di mana guru belajar sambil mengajar, maka peserta didik merupakan seorang *co-learner, an emancipator* (penggagas dan pelaksana emansipasi) guru secara adil memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk mengembangkan potensi diri (tidak memandang jenis kelamin, sosial ekonomi, agama, dan sebagainya), *a conserver* (pemelihara, pelestari) pelestarian nilai-nilai luhur bangsa melalui pembelajaran, *a culminater* (peraih titik puncak) guru merancang pembelajaran hingga meraih kesuksesan pembelajaran bersama siswa.

Pada proses pembelajaran, cara guru dalam mengajar harus baik sehingga dapat membuat siswa tertarik atau tidak bosan saat belajar (Wibowo dan Farnisa, 2018). Seorang guru dituntut agar dapat menyampaikan materi dengan baik sebagaimana dalam Al-Qur'an surat An-Nahl, (16) ayat 125 yang memiliki kandungan ayat bahwa Allah menjelaskan kepada rasul agar berdakwah dengan pelajaran yang baik, disampaikan dengan Bahasa yang

lembut namun berkesan di hati, dan apabila terdapat pembantahan maka membantah dengan bantahan yang baik (Hajrah, 2017).

Keterampilan guru dalam mengajar berhubungan dengan hasil belajar siswa. Sebagaimana Widodo dan Widayanti (2013: 35) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan guru dan relasi guru dengan siswa secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Utami dkk, 2019). Terdapat pula, hasil penelitian dari Lailatul Fitria (2013) yang membuktikan bahwa keterampilan mengajar guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru pun harus memiliki kreativitas dalam mengajar.

Kreativitas guru ialah usaha dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar (Utami dkk, 2019) yang kemudian dengan pembelajaran yang menyenangkan ini, hasil belajar siswa akan baik sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami, dkk (2019) menjelaskan bahwa adanya korelasi yang signifikan antara kreativitas guru dengan hasil belajar siswa.

Kreativitas guru dalam mengajar dapat dilihat dari pemilihan model pembelajaran yang digunakan. Tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat satu model pembelajaran yang menurut penulis, ketika guru menggunakan model pembelajaran ini maka guru sudah dapat terbilang kreatif. Model pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran kooperatif learning.

Menurut Depdiknas (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011: 55) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu: meningkatkan hasil akademik, memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang memiliki berbagai perbedaan latar belajar, dan mengembangkan keterampilan sosial siswa (Dawaty, 2020).

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa kreativitas guru dalam mengajar berhubungan dengan hasil belajar. Hasil belajar ialah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran dan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum

(Syafi'i, dkk : 2018). Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2010: 54) yang dikutip oleh Nabillah dan Abadi (2019) yaitu faktor eksternal yang berasal dari faktor sekolah. Faktor sekolah ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Plus Al-Farhan, terlihat adanya hasil belajar siswa yang masih relatif rendah khususnya pada mata pelajaran PAI. Adapun model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah, kadang-kadang menggunakan metode tanya jawab dan diskusi namun hasil belajar siswa masih relatif rendah. Model pembelajaran konvensional ini dirasakan belum cukup dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Diasumsikan perlu diterapkannya model pembelajaran baru pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Solusi alternatif dari penulis yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dirasakan cukup representatif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengusung sebuah judul penelitian yang berbunyi, "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Hasil belajar siswa sebelum proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
3. Hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
4. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat baik dari segi teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat penelitian secara teoretis yaitu sebagai pembenaran atas teori-teori yang ada mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian sejenis atau sebagai informasi tambahan berkaitan dengan materi pembelajaran di kelas, serta bagi akademisi lainnya untuk kemudian dipraktikan.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian secara praktis terbagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Manfaat bagi siswa: menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Manfaat bagi guru: sebagai referensi guru dalam mengajar sehingga guru lebih kreatif karena menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif.

- c. Manfaat bagi sekolah: sebagai evaluasi proses pembelajaran dan kinerja guru sehingga mutu sekolah bisa menjadi lebih baik lagi yang kemudian dapat membantu menjadikan mutu pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Variabel bebas pada penelitian penulis yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang kemudian variabel ini akan diterapkan dan dianalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa melalui metode *quasi experiment* (eksperimen semu) di mana membutuhkan dua kelas yang disebut dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) saat proses pembelajaran. Adapun kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

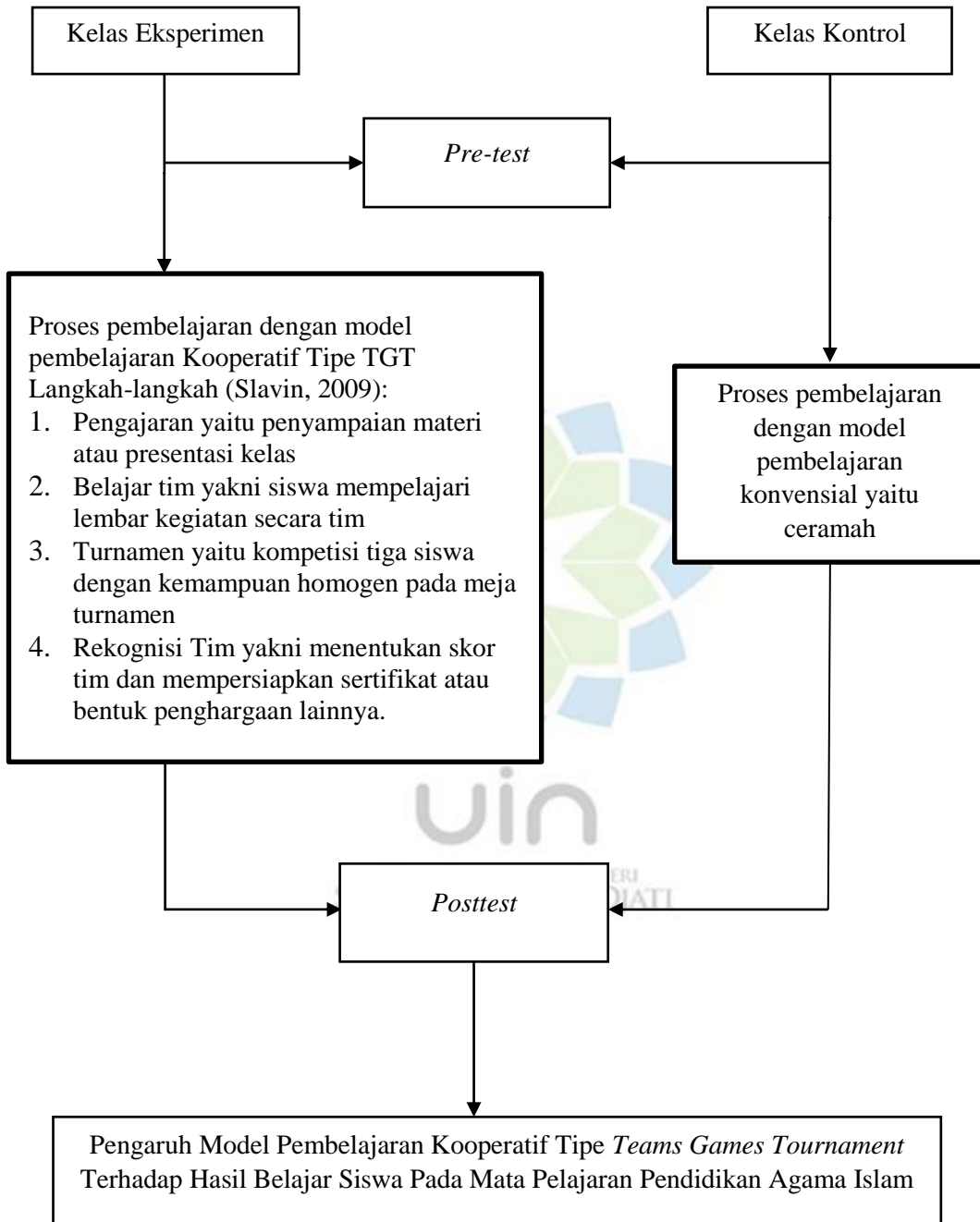
*Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif pertama dari John Hopkins, dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards (Slavin, 2005: 13 dalam Herlinda, 2018). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda (Isjoni, 2009). Pembelajaran *cooperative Team Game Tournament* TGT memiliki perbedaan dibandingkan dengan tipe-tipe lain karena pada setiap akhir diadakan turnamen akademik yang kemudian diharapkan peserta didik memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar karena pada dasarnya peserta didik menyukai penghargaan baik dari sesama maupun guru (Haeruman, 2013: 22 dalam Rahmayanti, 2017), ketika motivasi belajar siswa lebih besar, siswa merasa senang dalam belajar maka materi akan lebih mudah dipahami atau diingat yang kemudian diharapkan dapat menjadikan hasil belajar siswa lebih baik pula atau lebih meningkat.

Anas (2012: 36) mengungkapkan bahwa hasil belajar yaitu produk yang dilaksanakan untuk melihat adanya perubahan terhadap diri siswa, berhasil atau

tidaknya pembelajaran yang telah dilaksanakan (Mustikasari, 2018). Siswa yang berhasil dalam belajar, maka siswa berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional (Asep Jihad, 2008: 14 dalam Mustikasari, 2018). Jenis hasil belajar diantaranya ada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah apektif, dan ranah psikomotoris (Mustikasari, 2018), pada penelitian ini penulis hanya fokus pada ranah kognitif.

Awal proses penelitian ini dengan melihat kondisi awal hasil belajar siswa melalui *pre-test* yang akan diberikan sebelum pembelajaran. Setelah itu, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen terdapat pelaksanaan *games dan tournament* dengan menggunakan kartu bernomor, merujuk kepada teori Slavin (2009).

Penulis akan melihat hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran konvensional berbentuk ceramah selesai dilaksanakan, melalui *post-test*. Kemudian, hasil dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) akan dianalisis menggunakan teknik analisis uji t-bebas (*independent*) atau uji Mann Whitney, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI. Kerangka berpikir ini, dapat dilihat melalui bagan berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



## F. Hipotesis

Sebagaimana penjelasan pada latar belakang bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif. Hasil belajar ini memiliki korelasi dengan keterampilan atau kreativitas guru dalam mengajar, hal ini telah dibuktikan oleh beberapa penelitian yang ada. Salah satu tujuan model pembelajaran kooperatif pun ialah meningkatkan hasil belajar siswa. Maka penulis mengambil hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI

Secara deskriptif, hipotesis penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: “Semakin baik model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* maka semakin baik hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebaliknya, semakin tidak baik model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* maka semakin rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam”.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

- 1) Nurul Halimah (2020). Skripsi pada IAIN Tulungagung. Judul: “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma’arif Bakung Udanawu Blitar*”. Hasil penelitian: terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di *MTs Ma’arif Bakung Udanawu Blitar*.
- 2) Irmawati (2018). Skripsi pada Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Judul: “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Minat Belajar PAI Peserta Didik Kelas XI MIPA di SMA*”.

*Negeri 2 Maros*". Hasil penelitian: penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif terhadap peningkatan minat belajar PAI peserta didik kelas XI MIPA di SMA2 Maros.

- 3) Siti Nurhidayati (2020). Skripsi pada IAIN Tulungagung. Judul: *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung"*. Hasil penelitian: ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
- 4) Dina Mustikasari (2018). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Judul: *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Sub Materi Sistem Saraf"*. Hasil penelitian: model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf manusia.
- 5) Muhammad Idris (2019). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Judul: *"Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis dan Self Regulated Learning Melalui Model Teams Games Tournament Berbasis Kartu Trimino"*. Hasil penelitian: a) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa antara siswa yang menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu trimino matematika dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, (b) Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa antara siswa yang menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu trimino matematika dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, (c) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan *Self Regulated Learning* matematis siswa yang menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media kartu trimino matematika dengan

siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, (d) Kesulitan yang dialami siswa adalah berkaitan dengan penerapan pada soal cerita dan sulit dalam menerapkan konsep-konsep trigonometri.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, maka penelitian ini membahas tentang *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMK Plus Al-Farhan Sukabumi.*

