

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan terus menerus agar peserta didik mampu untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya serta untuk membentuk kepribadian yang baik, pengetahuan dan keterampilan, pengendalian diri, kecerdasan dan kekuatan spiritual keagamaan dan lainnya yang dibutuhkan oleh dirinya serta masyarakat. Pendidikan menurut Islam merupakan upaya mendidikkan ke-Islam-an yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah. Pendidikan Islam merupakan upaya secara sadar dan terencana dalam mengarahkan, membina serta membimbing peserta didik agar dapat terbina kepribadian utama yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam (Abuddin, 2009).

Tujuan pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adapun dalam Islam, tujuan pendidikan menurut al-Ghazali yaitu untuk membentuk insan purna yang bertujuan mendekatkan diri kepada Allah SWT dan menuju kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat (Rohman, 2018). Dalam mencapai tujuan tersebut, diperlukan upaya melalui belajar dan pembelajaran.

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan atau berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah bentuk edukasi yang membuat adanya interaksi antara guru dan siswa. Belajar merupakan kegiatan atau aktivitas yang dikerjakan oleh seseorang secara sadar dan sengaja. Dalam Islam, istilah belajar menurut Shihab (2002) diartikan sebagai menuntut ilmu (*Thalab A'Ilm*). Seseorang akan mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya, dan ilmu yang dimilikinya harus dapat diaplikasikan oleh dirinya sehingga dapat memberikan perubahan yang lebih baik lagi, baik kepribadian ataupun perilakunya. Selain itu, belajar juga merupakan kegiatan yang

sangat berhubungan dengan proses pencarian ilmu, pentingnya ilmu sangat ditekankan di dalam Islam. Pada Al-Qur'an dan Hadist banyak sekali seruan atau ajakan kepada umat Islam untuk mencari serta mendapatkan ilmu dan kearifan, serta dapat menempatkan atau meletakkan orang-orang yang berilmu dan berpengalaman pada derajat yang tinggi (Baharuddin dan Wahyuni, 2010).

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang sebelumnya harus direncanakan atau didesain, diterapkan atau dilaksanakan, kemudian dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif (Komalasari, 2010). Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi proses sistem pembelajaran diantaranya faktor internal, faktor eksternal, dan faktor lingkungan non sosial. Faktor internal siswa meliputi aspek fisiologis, aspek psikologis; faktor eksternal siswa meliputi lingkungan sosial seperti guru, para staf administrasi, dan teman sekelasnya; faktor non sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, alat dan media belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Oleh karena itu, manusia meminta bantuan para ahli ilmu pengetahuan agar dapat mencapai kesempurnaan dalam dirinya (Syah, 2003).

Di dalam konsep pembelajaran terdapat dua bagian yang tidak dapat dipisahkan, yaitu belajar dan mengajar. Belajar mengacu pada apa yang dilakukan oleh siswa (siswa yang memiliki peran aktif) sedangkan mengajar mengacu pada apa yang dilakukan oleh guru (guru yang berperan aktif) (Mufarrokah, 2009). Di dalam proses belajar mengajar di sekolah termasuk pada pembelajaran Akidah Akhlak, sebagian besar guru masih menerapkan metode konvensional (pembelajaran berpusat pada guru). Pada umumnya guru akan memulai pembelajaran langsung pada pemaparan materi, kemudian memberikan contoh dan mengevaluasi siswa dengan latihan soal. Siswa menerima pelajaran secara pasif dan tidak banyak terlibat pada saat proses pembelajaran. Selain itu, siswa bahkan hanya menghafal tanpa memahami makna dari materi yang dipelajari sehingga interaksi hanya berjalan satu arah, yakni dari guru ke siswa, yang mengakibatkan siswa akan merasa cepat bosan (Uno, 2011).

Pandangan tersebut sejalan dengan pandangan Mulyasa (2004) yang berpendapat bahwa pembelajaran secara konvensional akan mengakibatkan keterampilan berpikir pada siswa untuk belajar hilang serta aktivitas yang dilakukan oleh siswa menjadi berkurang sehingga gagal membentuk siswa yang mandiri dalam belajar, tidak dapat memecahkan masalah atau *problem solving*, serta kurang memiliki kemampuan untuk memahami suatu konsep. Didukung juga dengan pernyataan Slameto (2003) yang menyatakan bahwa komponen-komponen pembelajaran itu saling terkait satu sama lain. Jadi, apabila satu komponen melemah maka akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Sama halnya dari pendapat Trianto (2007) yaitu untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif-progresif maka aktivitas siswa harus ditingkatkan dengan berperan aktif atau dengan cara pembelajaran dan pemberian tugas belajar secara berkelompok kecil sehingga dapat menjelaskan atau saling menukar ide-ide antara satu sama lain. Selain itu, penentu utama kualitas dan kuantitas belajar yaitu terciptanya suasana gembira yang berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, terciptanya makna pemahaman, serta nilai yang baik dan dapat membahagiakan pada diri pelajar.

Berdasarkan studi pendahuluan bahwa di MTs. Assu'ada Kota Bandung ditemukan permasalahan yang teridentifikasi pada pelajaran Akidah Akhlak. Permasalahan tersebut yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang menimbulkan masalah tersebut yaitu model pembelajaran yang kurang relevan, proses pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), teknik pengajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa, atau juga karena faktor kesiapan siswa yang kurang dalam menerima materi pelajaran.

Untuk menyikapi fakta dan data tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan agar menjadi jalan keluar atau solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa menurut Ibrahim (2007) adalah model pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang sangat positif untuk siswa yang hasil belajarnya rendah.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen (Slavin, 2009). Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk tercapainya tiga tujuan penting dalam sebuah pembelajaran yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, serta pengembangan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Slavin, 2009).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu melalui keterlaksanaan proses pembelajaran yang disampaikan secara interaktif dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered*) bukan berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat (Slavin, 2009).

Menurut Nasution (2006), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan mengajar yang biasanya dapat ditunjukkan berupa nilai tes yang diberikan oleh guru. Sementara itu, menurut Hamalik (2001) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, yang merupakan sebuah indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yaitu bidang kognitif (pengetahuan atau intelektual), bidang afektif (sikap dan nilai), serta bidang psikomotorik (kemampuan atau keterampilan bertindak) (Sudjana, 2005).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, peneliti merumuskannya dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK (Penelitian Pre Experimental di Kelas VII MTs. Assu’ada Kota Bandung).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII MTs. Assu’ada Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pada pelajaran Akidah Akhlak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII MTs. Assu’ada Kota Bandung?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pengaruhnya terhadap hasil belajar pada pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs. Assu’ada Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII MTs. Assu’ada Kota Bandung.
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pada pelajaran Akidah Akhlak menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII MTs. Assu’ada Kota Bandung.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs. Assu’ada Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, diharapkan penelitian ini akan memberi manfaat secara:

1. Secara Teoretis

- a. Memberikan informasi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pengaruhnya terhadap siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
- b. Memberikan pengetahuan serta informasi bagi pihak yang berkepentingan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di MTs. Assu'ada.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk memahami dan mengetahui model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi siswa untuk dapat terus meningkatkan pengetahuan dan kemampuan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

E. Batasan Masalah

Setelah permasalahan teridentifikasi, maka perlu dipilih salah satu masalah yang relevan agar penelitian yang dilakukan dapat terfokus dan terarah, maka dibuat pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas VII MTs. Assu'ada yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas

seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Keunggulan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran (Tarigan, 2012).

Berikut merupakan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2009) diantaranya:

1. Tahap penyajian kelas (*Class Precentation*)

Guru menyajikan atau mempresentasikan materi, menyampaikan tujuan, kegiatan yang harus dilakukan, memberikan motivasi serta tugas yang harus dikerjakan.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Siswa belajar dalam kelompok yang terdiri atas 5 orang siswa dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan rasa atau suku yang berbeda.

3. Permainan (*Games*)

Bentuk permainan bersifat dinamis tergantung kondisi setiap pertemuan. Siswa yang menjawab dengan benar dari sebuah pertanyaan maka akan memperoleh skor. Skor dikumpulkan untuk pertandingan kelompok.

4. Pertandingan (*Tournament*)

Pertandingan dilakukan setelah selesai mempelajari sub materi pada pelajaran Akidah Akhlak. Pertandingan diikuti oleh kelompok yang sudah dibentuk dalam diskusi.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

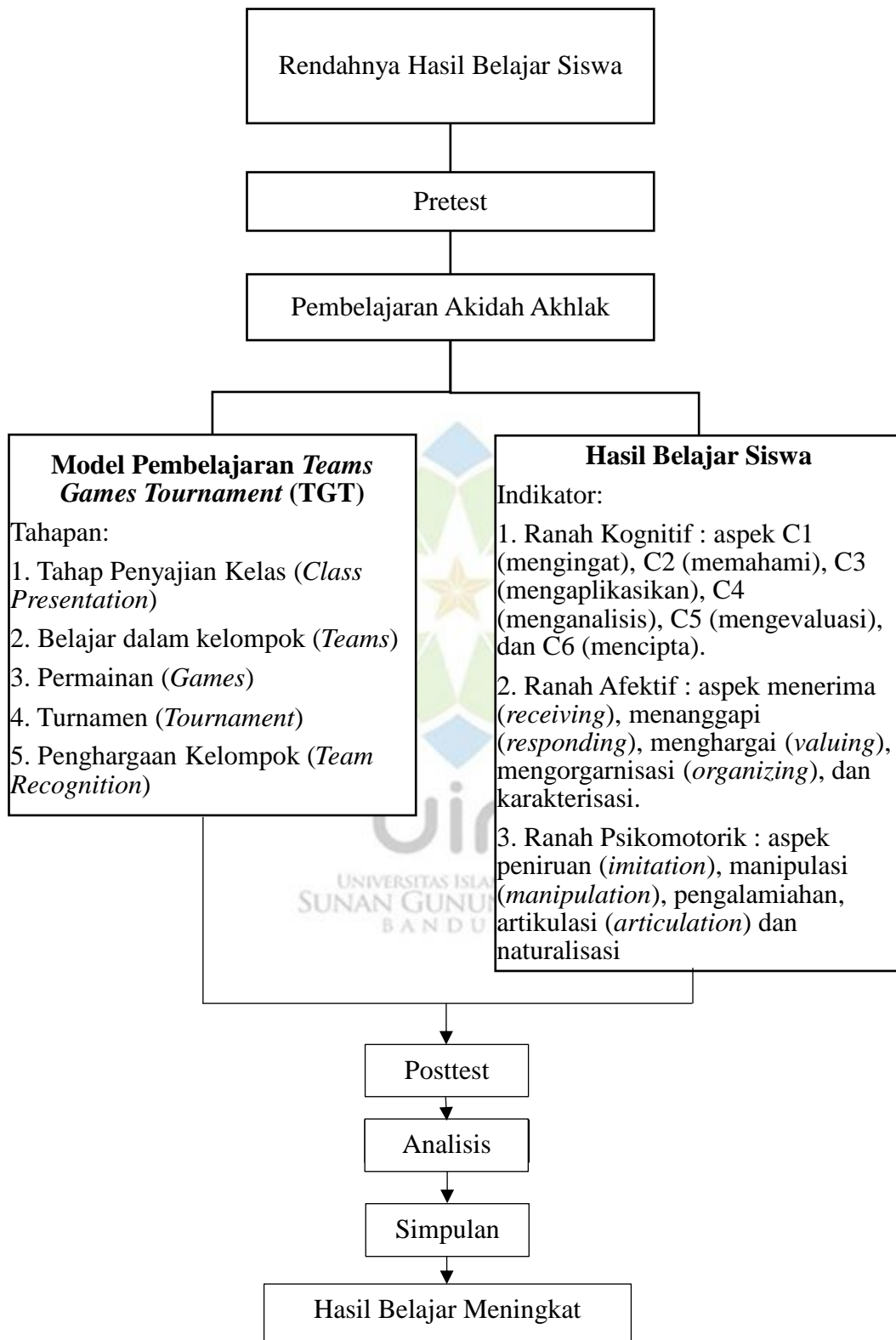
Pemberian penghargaan berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh kelompok dari permainan dan pertandingan.

Langkah-langkah tersebut mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa dapat berperan aktif dalam melatih pemahaman, motivasi, rasa percaya diri, dan bekerja sama antar siswa dengan kelompoknya. Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada langkah atau tahap *games* dan *tournament*.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Berikut merupakan indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa menurut Arikunto (2003) yang meliputi:

1. Ranah Kognitif, yaitu kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan berkenaan dengan kemampuan berfikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Adapun indikator ranah kognitif yang diukur adalah aspek C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_3 (mengaplikasikan), C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi), dan C_6 (mencipta). Pengukuran indikator ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.
2. Ranah Afektif, yaitu ranah yang berhubungan dengan nilai, sikap, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan belajar mengajar. Ranah afektif yang diteliti hanya dibatasi pada menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisasi (*organizing*), dan karakterisasi.
3. Ranah Psikomotorik, yaitu kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari persiapan, proses, dan produk. Adapun ranah psikomotorik dibatasi pada aspek peniruan (*imitation*), manipulasi (*manipulation*), pengalamiahan, artikulasi (*articulation*) dan naturalisasi.

Berdasarkan uraian di atas terdapat keterkaitan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa. Selanjutnya, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dituangkan secara sistematis ke dalam bagan di bawah ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari perumusan masalah yang harus diuji kebenarannya. Hipotesis juga digunakan untuk hasil penelitian yang terdapat tolak ukurnya sebagai perbandingan. Berdasarkan teori diatas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_a): Terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran Akidah Akhlak di MTs. Assu'ada.
2. Hipotesis nol (H_o): Tidak terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran Akidah Akhlak di MTs. Assu'ada.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai referensi dalam melakukan penelitian, maka penulis melakukan kajian kepustakaan dari berbagai karya tulis. Setelah diadakan pemeriksaan ternyata belum ada yang membahas judul yang akan penulis teliti. Namun, terdapat beberapa karya tulis penelitian yang mendukung diantaranya sebagai berikut.

1. Alfi Yunita, Ratulani Juwita, dan Suci Elma Kartika dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa (Alfi Yunita, dkk., 2020).
2. Mega Astriana, Eka Murdani, dan Mariyam dalam jurnalnya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di kelas VII SMP Negeri I Jawai Selatan pada materi operasi bilangan pecahan dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Mega Astriana, dkk., 2017).

3. Made Yanthi Sudami, Wayan Suwatra, dan Made Surjana dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan”. Hasil penelitian menyatakan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Koopeartif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas IV Semester II SD Seririt Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn (Made Yanthi, dkk., 2014).
4. I Wayan Mustika dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika”. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran fisika di kelas X BKP3 SMK Negeri 1 Denpasar Kelompok Teknologi dan Rekayasa belum optimal sekali membantu siswa memahami konsep-konsep fisika. Sehingga model pembelajaran ini lebih banyak dicoba untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif (Mustika, 2020).
5. Slamet Mamanda dan Made Sumantri dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantu media kartu informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran PKn tahun pelajaran 2017/2018 (Slamet dan Made, 2018).

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut maka penelitian ini membahas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak.