

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian yang sangat penting dan sudah menjadi kebutuhan khusus yang mendasar bagi setiap individu. Pendidikan menjadi pondasi terpenting dalam suatu negara untuk membantu mewujudkan cita-cita dari suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan zaman yang semakin maju.¹ Sebagaimana termaktub dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Bab I pasal I ayat I Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Dijelaskan pula dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya 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

¹Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.6

²Undang-undang Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Yogyakarta: 2005), hal. 3

demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 UUSPN No.20 Tahun 2003).³

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Proses pembelajaran ini dapat terjadi di sekolah ataupun di luar sekolah. Seperti halnya di sekolah, Guru sebagai unsur pokok penanggung jawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar, mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, merupakan inti dari kegiatan transformasi ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa.

Islam memerintahkan kita untuk mendapatkan ilmu, karena Allah akan meninggikan kedudukan orang yang berilmu. Firman Allah swt mengenai hal tersebut terdapat dalam Q.S Al-Mujadalah/58 ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang

³UU RI Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Bandung: Citra Umbara, 2006), hal. 76

⁴Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 70

*yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadilah/58 : 11).*⁵

Pembelajaran akan tercapai keberhasilannya apabila seorang guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang tepat, dengan pembelajaran yang terprogram maka akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, siswa tidak cepat jenuh dan bosan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi, berhubungan dan bergantung satu sama lain. Proses belajar adalah segala pengalaman belajar yang dihayati oleh peserta didik.⁶ Semakin intensif pengalaman yang dihayati oleh peserta didik, semakin tinggi proses belajar mengajar. Intensitas pengalaman belajar dapat dilihat dari tingginya keterlibatan siswa dalam hubungan belajar mengajar dengan guru dan obyek belajar atau bahan ajar. Sekarang banyak dijumpai pengajaran lebih cenderung guru aktif, sedangkan siswa pasif sehingga keterlibatan siswa dalam belajar sangat rendah dan siswa hanyalah sebagai obyek, sementara guru aktif dan mendominasi.

Mutu pendidikan dikatakan baik jika nilai prestasi menunjukkan peningkatan. Baik tidaknya prestasi siswa ditentukan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang dominan adalah guru. Dominasi guru dalam upaya peningkatan prestasi atau hasil belajar siswa terjadi dalam proses pembelajaran dikelas. Proses belajar mengajar yang di dalam prosesnya guru dalam mengajar menggunakan metode ceramah siswa menjadi

⁵Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV Toha Putra, 1989), hal. 343

⁶Soedijarto, *Memantapkan Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Gramedia Widhiarsa Indonesia, 1993), hal. 27

pendengar dari ceramah guru saja, siswa menjadi pasif dan akhirnya siswa hanya sekedar tahu dan hafal saja tentang materi pembelajaran, belum mampu memahami dengan sungguh-sungguh sehingga mengakibatkan prestasi atau hasil belajar siswa rendah. Metode ceramah inilah yang sering digunakan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam yang mana materinya banyak menceritakan cerita-cerita tokoh sejarah Islam masa lalu dan peristiwa-peristiwa sejarah yang sebenarnya sangat penting untuk bisa diambil hikmah dan suri tauladan bagi generasi sekarang. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi pelajaran yang membosankan, kurang diminati oleh para siswa, karena dianggap kurang menarik dan kurang variatif sehingga menjadikan proses pembelajaran yang menjenuhkan. Akibatnya prestasi ataupun hasil dari sebuah pembelajaran siswa menjadi rendah dan sulit untuk ditingkatkan. Sebaliknya prestasi siswa dapat ditingkatkan jika ada upaya mengubah proses pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran seperti halnya menjadikan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, bahkan mengasyikkan.

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses juga mengamanatkan bahwa kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.⁷ Pencapaian tujuan

⁷ Depdiknas, *Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses*, (Jakarta: 2007), hal. 14

pembelajaran menuntut setiap guru untuk benar-benar memahami model, strategi, maupun pendekatan pembelajaran yang akan diterapkannya. Seorang guru perlu memikirkan model, strategi, dan pendekatan yang akan digunakannya karena pemilihan model, strategi dan pendekatan pembelajaran yang tepat dengan situasi dan kondisi yang dihadapi berdampak pada tingkat penguasaan materi dan hasil atau prestasi belajar peserta didik.⁸

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan (SKI) adalah pelajaran yang penting, dimana siswa mengaitkan dengan spritual pada setiap siswa, tetapi pelajaran sejarah ini dianggap pelajaran yang membosankan,terlalu banyak bercerita, sehingga mengakibatkan minat membaca dan mempelajarinya pelajaran ini sangat kurang dan hasil belajarnya menjadi rendah. Untuk itu, dalam penggunaan model pembelajaran sangat diperlukan untuk keberhasilan belajar siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan pembelajaran disini melalui pembelajaran kooperatif. Menurut Salvin dikutip dalam bukunya Ibrahim, pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran motivasional diyakini mampu untuk meningkatkan motivasi maupun prestasi belajar siswa secara emosional dan sosial dalam belajar. Interaksi dalam pembelajaran kooperatif ini siswa dimungkinkan menjadi sumber belajar bagi sesamanya, dan siswa akan merasa lebih mudah belajar dari guru juga

⁸Hamzah B. Uno dan Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), hal. 3

dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan dalam belajar.⁹ Salah satu model pembelajaran kooperatifnya adalah TGT (*Teams Games Tournament*).

Berdasarkan dengan pemaparan latar belakang diatas, penulis banyak menjumpai permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru masih berperan dominan, minat dan respon peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang masih kurang. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih banyak diam dan ramai tanpa memperhatikan dan bila diberi pertanyaan masih kesulitan dalam menjawab. Hal tersebut juga terjadi di MTs Al Ma'arif Tulungagung untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kelas VII pada tahun ajaran 2018/2019. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VII dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Dengan model pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) diharapkan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi lebih dari 80% nilai siswa diatas nilai KKM. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dilakukan dengan melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan, memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks, kerjasama, dan memiliki perasaan senang ataupun gembira. Penerapan model ini diharapkan juga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pada

⁹Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: University Press, 2000), hal.16

akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan pemaparan diatas, adapun judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di MTs Al Ma’arif Tulungagung”**.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas VII.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang kurang memuaskan.

2. Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah yang akan dikaji terbatas pada :

1. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al Ma’arif Tulungagung.

2. Subyek penelitian terdiri dari dua kelas VII, yaitu VII-B (kelas eksperimen) dan VII-A (kelas kontrol) di MTs Al Ma'arif Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma'arif Tulungagung?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma'arif Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma'arif Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma'arif Tulungagung.

2. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma'arif Tulungagung.
3. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma'arif Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini ada dua, yaitu :

1. Kegunaan Teoritis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah atau sumbangan ilmu untuk memperluas pengetahuan pada dunia pendidikan.
 - b) Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII dengan pemberian model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta dijadikan pijakan dalam mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) dalam pembelajaran.
2. Kegunaan Praktis
 - a) Bagi Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan cara berbeda dalam setiap pembelajarannya. Juga dapat dijadikan suatu referensi untuk sekolah khususnya MTs Al Ma'arif Tulungagung dalam melakukan sebuah inovasi penyampaian materi pembelajaran.

b) Bagi Guru Madrasah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai referensi dalam memahami dan juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) sehingga dapat memberikan semangat belajar di sekolah.

c) Bagi siswa

Dapat menjadi bahan informasi dan memberikan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

d) Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

e) Bagi pembaca

Sebagai gambaran dan wawasan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami maksud dari judul penelitian ini, perlu adanya definisi secara konseptual maupun operasional.

1. Penegasan Konseptual

a. TGT (*Teams Games Tournament*)

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe dan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktifitas belajar dengan permainan yang direncanakan dalam pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar rileks disampaikan menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁰

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, peserta didik pindah kekelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.¹¹

b. Motivasi

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai

¹⁰Robert E.Salvin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hal. 13

¹¹T.G. Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*. (Yogyakarta : Ombak, 2015),hal 181

tujuan tertentu, dalam belajar tingkat ketekunan siswa atau mahasiswa sangat ditentukan oleh adanya motif dan kuat lemahnya motivasi belajar yang ditimbulkan motif tersebut.¹²

Motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong orang untuk memenuhi suatu kebutuhan. Dan sesuatu yang dijadikan motivasi itu merupakan suatu keputusan yang telah ditetapkan individu sebagai suatu kebutuhan atau tujuan yang nyata ingin dicapai. Dengan demikian, kebutuhan inilah yang akan menimbulkan dorongan atau motif untuk melakukan tindakan tertentu, dimana diyakini bahwa jika perbuatan itu telah dilakukan, maka tercapailah keadaan keseimbangan dan timbullah perasaan puas dalam diri individu.¹³

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.¹⁴

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar.¹⁵

¹² Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta : Puspa Swara, 2015), hal. 26

¹³ Mulyono, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Sholat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MIN Beji*, (Sidoarjo : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013), hal.33-34

¹⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 1990), hal. 75

¹⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma’arif Tulungagung” adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al Ma’arif Tulungagung. Pengaruh yang dihasilkan dari pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran SKI dari nilai post-test yang diberikan kepada peserta didik. Materi pelajaran SKI yang digunakan adalah Khulafaur Rasyiddin. Sampel yang diambil yaitu dua kelas diantaranya kelas VII-A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 orang, dan kelas VII-B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang. Setelah data terkumpul kemudian diuji menggunakan analisis uji statistik yaitu uji *t-test* dan uji manova. Selanjutnya akan diketahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan

¹⁶ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hal. 82

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut:

Bab pertama (pendahuluan), yaitu pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab kedua (landasan teori) yaitu berisikan tentang landasan teoritis yang uraian tentang persepsi peserta didik tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pengaruh TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar, pengaruh TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar, serta penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, dan kerangka berpikir.

Bab ketiga (metode penelitian) meliputi: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab keempat, berisi hasil penelitian yang meliputi deskripsi data, pengujian hipotesis dan rekapitulasi hasil penelitian.

Bab kelima, berisi tentang pembahasan yaitu pembahasan rumusan masalah 1, pembahasan rumusan masalah 2, dan pembahasan rumusan masalah 3.

Bab keenam (penutup), berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan serta saran-saran penulis kepada berbagai pihak melalui penelitian yang dilaksanakan.

Kemudian pada bagian akhir dilengkapi daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang diperlukan untuk lebih melengkapi hasil penelitian.

