

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting di dalam kehidupan. Pentingnya pendidikan bagi manusia memanglah tidak dapat dipungkiri karena pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia sepanjang masa. Sehingga, setiap manusia memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan bagian penting dari sebuah kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan dapat terlaksana tanpa adanya suatu proses pembelajaran yang ada di suatu lembaga pendidikan. Tujuan tiap satuan pendidikan harus mengacu kearah pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana telah dituangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.²

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud bukan hanya tempat pembelajaran, namun juga metode, media, dan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sehingga, kondisi belajar yang optimal

² Undang-undang Sisdiknas no. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hal.7

sangatlah menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang perlu dilakukan guru untuk menciptakan kondisi yang optimal tersebut adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran.³

Pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menumbuhkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru tidak hanya cukup memberikan ceramah di depan kelas, hal ini tidak berarti bahwa metode ceramah tidak baik, melainkan pada suatu saat peserta didik akan merasa bosan apabila hanya guru sendiri yang berbicara, sedangkan muridnya duduk diam mendengarkan. Kebosanan dalam mendengarkan uraian guru tentu dapat mematikan semangat belajar peserta didik. Untuk memaksimalkan pendidikan tersebut sekiranya perlu adanya inovasi dalam pemilihan model pembelajaran, karena model yang monoton kurang dapat memaksimalkan pendidikan.

Selama ini kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran yang monoton dengan sejenis saja yaitu pembelajaran konvensional, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi yang lain. Sehingga cenderung membuat peserta didik bosan dan jenuh belajar. Peserta didik hanya terbiasa mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal tanpa motivasi untuk memahaminya. Kebosanan dan kemalasan peserta didik inilah yang akhirnya dapat membuat motivasi dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Padahal saat ini guru harus mampu menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Proses belajar mengajar guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif yakni interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika observasi di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung, ketika proses pembelajaran masih dilaksanakan

³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2013), hlm. 75

dengan metode konvensional dan cara lama. Pada saat pembelajaran tersebut, guru menjelaskan materi, memberikan pertanyaan, dan dijawab peserta didik secara bersama-sama. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, maka sebagian besar peserta didik hanya diam. Peserta didik tidak mempunyai keberanian untuk bertanya atau menjawab materi dari soal yang diberikan oleh guru. Peserta didik mencatat semua yang telah dicatatkan oleh guru di papan tulis, mengerjakan tugas dan tidak mempresentasikan hasilnya. Guru hanya membahas tugas tersebut bersama-sama di depan kelas.⁴

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terdapat beberapa peserta didik yang memahami secara langsung materi yang telah disampaikan oleh guru. Sebagian yang lain belum memahami dengan jelas dan pada akhirnya nilai yang didapatkan kurang maksimal, bahkan banyak yang belum tuntas.

Oleh karena itu, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan iklim pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Untuk itu salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Aqidah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran Aqidah Akhlak, peserta didik tidak terlalu bergantung terhadap guru dan senantiasa aktif saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *kooperatif* merupakan model pembelajaran yang konstruktivistik. Hal ini atas dasar bahwa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila peserta didik dapat saling mendiskusikan masalah-masalah yang dihadapi dengan temannya. Peserta didik akan lebih percaya diri dalam pembelajaran, dan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan ide-ide orang lain.

Penerapan model *kooperatif* pada pembelajaran Aqidah ini merupakan cara yang cukup efisien untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan

⁴ Sumber Data: Hasil Observasi di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung, Selasa, 9 Maret 2021 pukul 08:00

interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan ketrampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah. Selain itu, model pembelajaran *kooperatif* merupakan salah satu alternatif perbaikan proses pembelajaran melalui kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, berpikir kritis terkait materi yang telah diajarkan sehingga dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif ini dianggap model pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar Peserta didik dan mampu untuk saling bekerja sama. Untuk itu perlu dikembangkan suatu model pembelajaran Aqidah akhlak yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-idenya. Model pembelajaran *kooperatif* atau gotong royong (*kooperatif learning*) ini adalah bentuk pengajaran yang membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang bekerja sama antara satu peserta didik dengan lainnya untuk memecahkan masalah. Model kooperatif ini lebih akrab dengan belajar kelompok. Tiap-tiap kelompok telah diberi tugas oleh guru untuk mengerjakan soal atau bisa pula masalah lain yang bisa dijadikan bahan diskusi dengan teman-teman kelompoknya. Tiap-tiap peserta didik diharapkan oleh guru.⁵

Menurut Slavin, pembelajaran *kooperatif* merupakan metode pembelajaran dengan peserta didik bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Pendapat yang lain menyebutkan bahwa pembelajaran *kooperatif* dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang agak kompleks, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial, dan hubungan antara manusia. Belajar secara *kooperatif* dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis dan teori belajar sosial.⁶

⁵ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 100

⁶ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusyidah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 82-83

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Time Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *kooperatif* model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk menulis tentang, **“Pengaruh Metode *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung”**

Adapun alasan pemilihan judul diatas, yaitu: model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat digunakan secara efektif untuk pembelajaran PAI terutama aqidah akhlak, karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan, semangat belajar dan kerja sama mereka di sekolah yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Kurang adanya motivasi dalam diri peserta didik ketika belajar
- b. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, hanya menunggu instruksi dari guru dan tanpa inisiatif untuk bertanya
- c. Peserta didik kurang mendapatkan stimulus sehingga peserta didik kurang aktif dikelas
- d. Hasil belajar yang belum sesuai dengan kriteria sehingga dibutuhkan model pembelajaran lain di kelas
- e. Dengan model pembelajaran ini diharapkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

2. Pembatasan Masalah

Setelah identifikasi telah ditentukan dan untuk menjaga agar pembahasan tidak melebar dari pokok pembahasan, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, namun dalam penelitian ini penulis akan menekankan pada model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT pada mata pelajaran Aqidah akhlak
- b. Terdapat berbagai macam tujuan penelitian, namun dalam penelitian ini akan menekankan pada pengaruh dan hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung?
2. Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek afektif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung?
3. Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek kognitif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek afektif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek psikomotorik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Dapat mengembangkan teori dan konsep yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *kooperatif learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah akhlak.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi psikologi dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada mengenai strategi pembelajaran dengan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran dengan model pembelajaran *kooperatif learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah akhlak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pengaruh model pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai pijakan untuk mengambil keputusan dan kebijakan dalam menyediakan sarana dan prasarana.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan bahan pertimbangan untuk mengadakan penelitian

dalam ruang lingkup yang lebih luas. Selain itu dapat dikembangkan dengan kajian yang berbeda, sehingga dapat menambah wawasan keilmuan pada aspek model pembelajaran yang secara khusus bisa meningkatkan hasil belajar

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung” dapat di buat Hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.
2. Ada pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek afektif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.
3. Ada pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman tentang judul di atas, penulis akan menegaskan maksud dari beberapa istilah yang terdapat di dalam judul tersebut yaitu:

1. Model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Team GamesTournamen*)

Model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT adalah pembelajaran yang didahului oleh penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan pemberian sejumlah pertanyaan kepada peserta didik⁷. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah

⁷ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Tidak diterbitkan, 2006), hlm. 54

masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti tes tulis setiap peserta didik akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

2. Pembelajaran aqidah akhlak

Pembelajaran aqidah akhlak pada hakikatnya adalah proses komunikasi yakni proses penyampaian pesan pelajaran aqidah akhlak dari sumber pesan atau pengirim atau guru, melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan (peserta didik). Adapun pesan yang akan dikomunikasikan dalam mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah Swt. Yang diatur dalam aqidah akhlak ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam aqidah akhlak⁸

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran, serta perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar K-13 mencakup aspek kompetensi sebagai berikut:

- a. KI-1 : aspek sikap peserta didik terhadap Tuhan
- b. KI-2 : aspek sikap peserta didik terhadap diri sendiri dan lingkungannya.
- c. KI-3 : aspek pengetahuan peserta didik
- d. KI-4 : aspek keterampilan peserta didik

H. Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

⁸ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 26

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian isi merupakan bagian pokok skripsi yang terdiri dari 6 bab, yaitu: pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Masing-masing bab terdapat sub bab yang dipaparkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Berisi tentang teori-teori yang melandasi permasalahan skripsi dan penjelasan yang merupakan landasan teoritis yang diterapkan dalam penelitian. Teori tersebut adalah pembelajaran *cooperative learning*, pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*team games tournament*), dan hasil belajar (Kognitif, Afektif, Psikomotorik).

Bab III Metode Penelitian

Berisi tentang prosedur penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan, yakni rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian

Berisi tentang paparan penelitian yang disajikan dalam topik sesuai pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan penelitian dan hasil analisis data.

Bab V Pembahasan

Bagian ini memuat keterkaitan antara pola-pola, kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkapkan di lapangan.

Bab VI Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari peneliti.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari bahan rujukan dan lampiran-lampiran yang digunakan dalam penelitian serta riwayat hidup peneliti.