

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang tentang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara.²

Untuk menghasilkan mutu pendidikan yang tinggi, seluruh lembaga pendidikan haruslah dibekali dengan kemampuan yang baik dan memadai, baik itu kemampuan dalam proses belajar maupun kemampuan dalam bidang lainnya, seperti sarana dan prasana sekolah itu sendiri. Sehingga, hak-hak seorang siswa dapat dipenuhi dengan baik oleh sekolah.

Untuk menjadi seorang tenaga pengajar yang profesional, seorang guru harus dibekali dengan kemampuan-kemampuan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Karena didalam belajar itu sendiri akan terjadinya proses

¹ Suryosubroto, *Beberapa Aspek Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 130

² Acep Yonny, Dkk, *Menyusun Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 14

transfer ilmu dari seorang guru kepada siswa. Oleh karena itu, didalam proses belajar mengajar seorang guru tidak hanya dituntut hanya menguasai materi saja, akan tetapi seorang guru harus bisa mengelola kelas dengan baik dan benar sehingga didalam ruang kelas, akan tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dalam mengelola interaksi pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan mendesain program, menguasai materi pelajaran, mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif, terampil memanfaatkan media dan memilih sumber, memahami cara atau metode yang digunakan, memiliki ketrampilan mengkomunikasikan program serta memahami landasan-landasan pendidikan sebagai dasar dalam bertindak. Salah satu cara seorang guru dalam menciptakan kondisi yang baik adalah dengan menggunakan strategi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses yang menggabungkan pekerjaan dengan pengalaman. Apa yang dikerjakan oleh orang di dunia menjadikan pengalaman baginya. Pengalaman tersebut akan menambah ketrampilan, pengetahuan atau pemahaman yang mencerminkan nilai yang dalam. Pembelajaran yang efektif akan mendorong ke arah perubahan, pengembangan serta meningkatkan hasrat untuk belajar. Pembelajaran tidak hanya menghasilkan atau membuat sesuatu, tetapi juga menyesuaikan, memperluas, dan memperdalam pengetahuan.

Sanjaya mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu asumsi yang dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui bagian seperti media, televisi, gambar, audio dan lain sebagainya. Sehingga semua itu

akan mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Disamping media pembelajaran, penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran juga sangatlah perlu, karena dengan adanya strategi pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, dalam suatu pembelajaran akan tercapainya hasil pembelajaran yang optimal. Karena strategi pembelajaran memang sangat berguna baik untuk seorang guru maupun untuk siswa. Bagi guru, strategi digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman pembelajaran.³

Strategi merupakan sebuah komponen yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Terlebih pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Didalam menyampaikan materi ini, seorang guru haruslah terampil dalam menyampaikannya. Karena sejauh ini, materi Pendidikan Agama Islam (PAI) masih dianggap siswa sebagai materi yang tidak terlalu penting untuk dipelajari, dengan dalih materi tersebut tidak masuk dalam list ujian nasional. Sehingga, mata pelajaran ini banyak diabaikan oleh siswa. Padahal didalam materi Pendidikan Agama Islam (PAI) banyak membahas tentang nilai-nilai agama islam yang harus diketahui para siswa untuk bekal pengetahuan dan dapat dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

³ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 4

Materi pelajaran yang hendak ditransfer kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran hendaknya menggunakan metode dan strategi yang tepat. Ketepatan metode dan strategi sangat membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran guru untuk menyampaikan materi, sedangkan strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang dipilih oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, antara metode dan strategi pembelajaran harus berjalan seiring dan saling membantu. Penggunaan suatu metode tanpa pemilihan strategi yang tepat akan membuat metode tersebut monoton dan membosankan.⁴

Tak dapat dipungkiri bahwa dalam proses pembelajaran, adakalanya siswa bahkan guru mengalami kejenuhan. Hal ini tentu menjadi masalah bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi kejenuhan, perlu diciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang bervariasi. Apabila guru mampu menghadirkan proses mengajar yang bervariasi, maka kemungkinan besar kejenuhan tidak akan terjadi baik kepada siswa maupun guru.

Kejenuhan siswa sendiri itu dapat dilihat ketika siswa dalam memperoleh pembelajaran berlangsung, siswa sering terlihat kurang perhatian kepada penjelasan guru, mengantuk, berbicara dengan sesama teman, bermain sendiri, mengganggu sesama teman, sering izin dengan alasan ke kamar kecil hanya untuk menghilangkan kebosanan, dan masih banyak sekali kasus-kasus yang terjadi didalam kelas jika kelas dalam kondisi tidak kondusif.

Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran sangatlah penting didalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang tepat akan

⁴ Isriani Hardini, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implentasi)*, (Yogyakarta: Group Relasi Inti Media : 2012), 224

mempengaruhi kualitas pembelajaran itu sendiri. Disamping untuk memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi, penggunaan metode pembelajaran juga sangat bermanfaat untuk siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, proses pembelajaran tidak harus sepenuhnya harus berpusat pada guru, akan lebih baik jika sesekali pembelajaran itu sepenuhnya berpusat kepada siswa dengan pengawasan guru. Dengan cara itu, siswa akan terlibat aktif dan mempunyai peran yang sangat penting, sehingga siswa akan berkembang. Karena jika pembelajaran itu hanya berpusat pada guru, siswa tidak akan mengalami perkembangan baik dalam segi pengetahuan maupun dalam segi lainnya. Karena jika ditinjau dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan belajar, yang mana hal tersebut merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif, maupun psikomotorik. Sedangkan pembelajaran dalam prespektif guru, pembelajaran adalah wujud dalam kegiatan mengajar. Secara sempit, mengajar dapat dicitakan sebagai proses penyampaian pengetahuan kepada siswa. Dalam pengertian yang lebih luas, mengajar mencakup segala kegiatan yang menciptakan situasi agar para siswa dapat belajar. Kegiatan pembelajaran memang merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Sebab, siswa melakukan kegiatan belajar karena guru, dan guru mengajar karena siswa agar belajar. Oleh karena itu keduanya merupakan suatu keterpaduan, pendekatan atau metode mengajar yang digunakan oleh guru menentukan kegiatan yang dilakukan oleh siswa.

Dari sekian banyak strategi pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menangani masalah diatas adalah

dengan cara memilih metode kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tuornament*). Teams Game Tournament adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang mempunyai kemampuan berfikir, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Sehingga siswa dapat saling membantu menyelesaikan sebuah masalah yang sedang dihadapi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini cukup mudah untuk diaplikasikan kedalam pembelajaran. Karena dalam model pembelajaran ini siswa dapat bermain dengan belajar. Sehingga, siswa tidak akan bosan dalam menerima materi yang diberikan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis melakukan obervasi tindakan kelas untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan judul : “Peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Al-Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kualitas pembelajaran mata pelajaran Al-Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada tahap pra-siklus?
2. Bagaimana peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Al-Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games*

Tournament) dengan media ular tangga di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada siklus I?

3. Bagaimana peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Al-Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada siklus II?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui kualitas pembelajaran mata pelajaran Al-Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada tahap pra-siklus.
2. Untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Al-Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada tahap siklus I.
3. Untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Al-Islam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada tahap siklus II.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal di atas tersebut, manfaat yang dapat diharapkan dari adanya penelitian tersebut :

1. Manfaat teoritis sebagai bahan pengembangan teori pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih, dan bahan referensi bagi peneliti lain.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab dan mengembangkan sikap berani, terampil berbicara sesuai dengan tingkat pemahamannya.
 - b. Bagi Guru, dapat menambah wawasan ketrampilan dalam memilih dan menerapkan teknik pembelajaran yang tepat kepada peserta didik, agar terciptanya kelas yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran.
 - c. Bagi Madrasah, dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) maka diharapkan dapat meningkatkan mutu madrasah.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari pengulangan dalam penelitian, penulis melakukan kajian pustaka sebelumnya. Dalam kajian pustaka ini penulis menemukan beberapa judul skripsi yang relevan. Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan judul penulis.

1. Skripsi yang disusun oleh Indra Mugas sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu pendidikan di Universitas Negeri Semarang 2014, dengan judul :”*Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)*

dengan media powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada kelas VC SD Islam Hidayatuallah di Kota Semarang". Hasil penelitian dan skripsi ini adalah : bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan media powerpoint pada mata pelajaran IPS siswa kelas VC SD Islam Hidayatuallah kota semarang. Dalam penelitian ini juga disimpulkan bahwa dengan menggunakan model ini, dapat meningkatkan ketrampilan guru, dan aktivitas belajar siswa.

2. Tesis yang disusun oleh Nuzulia Mufida mahasiswa Progam Pasca Sarjana di Universitas Sebelas Maret Surakarta 2010, dengan judul :*"Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif tipe Teams-Games-Tournamnet (TGT) pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung di tinjau dari gaya belajar siswa kelas IX MTs Negeri se-Kabupaten Klaten Tahun pelajaran 2009/2010"*. Hasil penelitian dan tesis ini adalah : bahwa terdapat perbedaan prestasi antara siswa yang memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional, yaitu siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai prestasi belajar matematika lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional pada masing-masing gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, auditorial, maupun kinestetik.
3. Skripsi yang disusun oleh Sigit Dwi Purwita mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul : *" Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (Tgt) Untuk*

Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ak 1 Smk Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil dari penelitian adalah : bahwa hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif teknik Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor masing-masing indikator aktivitas belajar akuntansi siswa yang diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi , begitu juga dengan hasil angketan yang menunjukkan perubahan masing-masing indikator peningkatan aktivitas belajar akuntansi.

4. Jurnal yang di tulis oleh Djoko Soegiarto dengan judul :” *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Bagi Siswa Kelas X SMK Negeri Manado*”. Hasil dari penelitian ini adalah : bahwa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT, diperoleh gambaran bahwa rata-rata hasil nilai tes siswa meningkat. Setelah diuraikan dalam tiga kelompok kognitif, ternyata pada umumnya kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan yang tajam terutama pada C₂ (pemahaman), kemampuan siswa yang teramati sampai 80% pada akhir siklus III, kemampuan C₁ (ingatan) pada akhir siklus III mencapai 83,33% dan c₃ (aplikasi) mencapai 66,67% secara dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar fisika ini berhasil.

Sedangkan dalam penelitian ini penulis akan membahas tentang implementasi strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran mata pelajaran Al-Islam di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya. Kelebihan dari penelitian ini adalah penulis menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran yang mana media ini belum digunakan dalam penelitian-penelitian diatas.

F. Definisi Operasional

1. Variabel X (Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*))

Menurut komalasari, TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras, dan suku berbeda. Model pembelajaran ini merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan yang mana dalam model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement tanpa harus ada perbedaan status.⁵

2. Variabel Y (Kualitas Pembelajaran)

Istilah kualitas berasal dari bahasa Inggris (*Quality*) yang artinya mutu. Didalam kamus Besar Bahasa Indonesia, kualitas adalah ukuran baik, buruk, mutu, taraf, kadar atau derajat dari kecerdasan, kepandaian dan sebagainya.⁶ Sedangkan menurut Nana Sudjana, pengertian secara umum dapat diartikan sebagai suatu gambaran yang menjelaskan mengenai baik

⁵ Ni Md. Erlin Nopiani, *Model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Gugus VIII Sukawati*: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Depdikbud, 1983), 179

buruk hasil yang dicapai para siswa dalam proses pendidikan yang dilaksanakan.⁷

G. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian yang penulis lakukan, agar alur kepenulisan lebih mudah untuk dipahami dan jelas, maka proposal skripsi yang akan penulis susun memiliki sistematika sebagai berikut :

Bab I, berisi Pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab II, memuat dan mengkaji tentang teori pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), media ular tangga, implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga, dan Mata Pelajaran Al-Islam

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang mengkaji tentang jalannya penelitian yang akan dilaksanakan, seperti jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan tempat penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan jadwal penelitian.

Bab IV, adalah bagian inti dari penelitian yang memuat tentang pembahasan dan hasil dari penelitian yang dilakukan. Dalam bab empat akan disajikan gambaran umum objek penelitian, analisis data yang terdiri dari pra-siklus, siklus I dan siklus II.

Bab V, merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

⁷ Nina Sudjana, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Wali Press, 1989), 87