

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama Islam merupakan pondasi yang sangat mendasar dan sangat penting bagi kehidupan manusia khususnya bagi generasi muda, dimana Pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia, dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an. Pendidikan agama diharapkan akan mampu membangun watak dan kultur bangsa yang religius, tidak semata dalam aspek ritual dan peribadatan, tetapi justru refleksi spirit keagamaan dalam seluruh perbuatan profesional dan sosial masyarakat Indonesia.¹

Untuk membangun watak dan kultur bangsa Indonesia yang baik, maka perlu adanya seorang pendidik. Dimana seorang pendidik adalah salah satu pihak yang memiliki peran penting dalam pembelajaran, pendidik akan mengarahkan dan membekali siswa dengan sungguh dan berkesinambungan dalam menuju pendidikan yang baik dan bermoral. Seperti yang telah dijelaskan dalam sistem pendidikan Nasional (sisdiknas), pada UU RI No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 UU sisdiknas tahun 2003 ditegaskan bahwa "pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman,

¹ Marwan Saridjo, *Mereka Berbicara Pendidikan Islam Sebuah Bunga Rampai*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2009), Hal. 148

bertaqwa dan berakhlak mulia, berilmu, bercakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²

Yang artinya, pembinaan dan bimbingan melalui pendidikan agama sangat besar pengaruhnya bagi para siswa sebagai alat pengontrol dari segala bentuk sikap dan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, artinya nilai-nilai agama yang diperolehnya menjadi bagian dari pribadinya yang dapat mengatur segala tindak tanduk siswa secara otomatis.

Maka dari itu, Peran pendidikan PAI dalam lingkungan sekolah sangatlah penting, mengingat pendidikan agama akan membentuk karakter akhlakul karimah bagi siswa khususnya generasi muda, sehingga mereka mampu memfilter mana pergaulan yang baik dan mana yang tidak baik. Khususnya terhadap para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), pendidikan agama sangat penting sebagai benteng dari hal-hal yang tidak baik. Terlebih saat ini, realitas menunjukkan bahwa anak-anak sekolah sudah banyak terlibat dengan perilaku tidak baik, seperti membolos ketika jam pelajaran berlangsung, tawuran, perilaku amoral/asusila, narkoba, pornografi dan pornoaksi dan lain-lain. perilaku seperti ini lah yang mencerinkan kurangnya pendidikan agama dalam diri siswa. Kenyataan ini seyogyanya menyadarkan pendidik untuk membekali anak-anak, khususnya dengan dasar ilmu agama yang layak.

Untuk menciptakan siswa-siswa yang berakhlakul karimah dan memiliki benteng agama yang kuat, hendaknya seorang guru dapat menumbuhkan motivasi belajar PAI dalam diri siswa. Karena begitu pentingnya motivasi, seperti yang

² UU RI No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang SISDIKNAS, (Bandung : Fokus Media , 2003), Hal 6

dikatakan oleh Sardiman bahwa motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.³

Agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran, maka seorang guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, dimana seorang guru dapat menggunakan berbagai macam cara atau metode pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar. Akan tetapi pada kenyataannya dalam pembelajaran PAI seringkali guru hanya mentransfer ilmu yang dimiliki dengan menggunakan metode ceramah saja atau bahkan hanya sebagai penggugur kewajiban dalam mengajar saja. Metode pembelajaran kontekstual ini lah membuat proses pembelajaran menjadi sangat membosankan dan siswa malas untuk belajar. Seperti yang terjadi di SMA NEGERI 107 JAKARTA, ketika kegiatan pembelajaran tengah berlangsung dan guru sedang menjelaskan pelajaran, banyak siswa yang kurang fokus. Ini dapat dilihat dari adanya siswa yang ketiduran, terdapat siswa yang keluar masuk ruangan pada saat pembelajaran berlangsung, saling mengobrol dengan temanya saat guru sedang menjelaskan. Bahkan siswa masih terkesan malu dan takut untuk bertanya maupun memberikan tanggapannya, duduk membungkuk, menyender ke tembok bahkan sampai ada yang mendengarkan had set saat guru menjelaskan itu sudah sangat menjadi bukti bahwa begitu rendahnya motivasi belajar siswa.

Mengingat masih rendahnya siswa yang termotivasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam mengakibatkan pada diri siswa kurang baik. Maka

³ Sardiman, A. M, 2003, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), h. 102.

Sebagai pengatur jalannya proses pembelajaran guru Seharusnya, memiliki cara agar semua kegiatan pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan. Maka dari itu setiap guru harus memiliki sebuah trik, konsep, dan metode yang betul-betul dapat menghantarkan siswa untuk mengerti pelajaran yang dipelajari dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari serta menciptakan motivasi tumbuh dalam diri peserta didik itu sendiri.

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, bisa dengan model pembelajaran, metode, materi, guru atau media belajar. *Mungkin* salah satu cara yang bisa digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yakni dengan menggunakan Metode teams-games-tournament (TGT). Karena dalam Metode teams-games-tournament (TGT) ini melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, dimana metode ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement).⁴

Metode pembelajaran teams-games-tournament (TGT) ini menugaskan kelompok bekerja dan berdiskusi memahami informasi akan tercipta suasana interaksi antara siswa dan guru. Pembelajaran teams-games-tournament (TGT) memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁵

Pemilihan metode ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang mendukung diantaranya penelitian yang dilakukan oleh *Agistia*

⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hal. 135

⁵ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hal. 135

Heryana (2011) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode Tgt Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas XI SMAN 72 JAKARTA, menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT memiliki kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar fisika SMA. *Khairunnisa (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penerapan Metode TGT Terhadap Gaya Belajar Akomodatif Menurut David Kolb Pada Materi Larutan Elektrolit, Non- Elektrolit Dan Reaksi Redoks,* menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT Memberikan pengaruh positif terhadap gaya belajar akomodatif menurut david kolb pada materi larutan elektrolit, non- elektrolit dan reaksi redoks. Kedua mata pelajaran di atas umumnya lebih pada mata pelajaran yang lain (pelajaran umum) dan belum ada yang meneliti dengan pelajaran agama.

Maka dari itu, dengan uraian diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan mencari informasi untuk mendapatkan data-data yang dapat membantu peneliti dalam melengkapi penelitian tentang “ Penerapan Metode Teams-Games-Tournament (TGT) dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMAN 107 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian,yaitu :

1. Apakah Metode Teams-Games-Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana cara penerapan Metode Teams-Games-Tournament (TGT) dalam mata pelajaran PAI?

3. Bagaimana Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah menggunakan Metode Teams-Games-Tournament (TGT)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dilakukan pada saat bulan maret-april di SMAN 107 Jakarta dengan sample 31 orang siswa, penulis hanya membatasi masalah yang difokuskan dalam hal Penerapan Metode Teams-Games-Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Disman 107 Jakarta.

Adapun motivasi belajar yang dimaksud dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pai menggunakan Metode Teams-Games-Tournament (TGT).

Sedangkan Metode Teams-Games-Tournament (TGT), peneliti hanya membatasi bagaimana siswa dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam merespon pertanyaan, keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat atau hasil pemikiran mengenai suatu permasalahan “ dalam pelajaran PAI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana penerpan Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran ?
2. Apakah penerapan Metode Teams-Games-Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar PAI di SMAN 107 Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan metode *teams-games-tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 107 Jakarta”

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan metode Teams-Games-Tournament (TGT).

2. Manfaat praktis

- a) Bagi siswa, Lebih cepat menyerap dan memahami materi pembelajaran, dengan menggunakan berbagai macam strategi dan metode terus memotivasi siswa dalam belajar, siswa memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat dan jawaban pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- b) Bagi guru, Sebagai masukan untuk mengembangkan proses pengajaran dengan menggunakan berbagai strategi dan metode agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah dan teraplikasikan oleh siswa.

G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu penelitian yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru yang sering disebut collaborative classroom action research (ccar) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (plant), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection).

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA NEGERI 107 Jakarta. Dan ada pun subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswa kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 31 orang siswa dan siswi pada bulan maret-april 2015. Pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016.

3. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada beberapa materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI semester dua dan Penerapan Metode Pembelajaran Times Games Tournament didalam meningkatkan motivasi belajar PAI di SMAN 107 Jakarta.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang yag peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Observasi, adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk mengukur seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai.
- b. Angket, adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, baik berupa laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui oleh responden. Angket ini digunakan untuk memperkuat data yang diperolehnya dari observasi dan Tes mengenai pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian Tindakan Kelas ini, data peningkatan motivasi belajar siswa dianalisis dengan menggunakan:

- a. **Deskriptif kualitatif** adalah menjelaskan keadaan yang terjadi dilapangan ketika proses pembelajaran dan penggunaan metode TGT, melihat dari lembar observasi dan angket. Adapun cara untuk menghitung data angket dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Motivasi Belajar

N : jumlah opsi

H. Sistematika Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membaginya menjadi lima bab yang masing-masing terdiri dari sub-sub pokok pembahasan:

Bab pertama, pada bab ini di uraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua, pada bab ini membahas mengenai acuan teoritik yang terdiri dari metode Teams Games Tournament (TGT), motivasi belajar dan pendidikan agama islam.

Bab ketiga, pada bab ini proses pembelajaran dengan metode TGT di dalam penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu rancangan siklus, siklus I dan siklus II.

Bab keempat, pada bab ini peneliti menganalisa hasil penelitian yang telah dilakukan. Melalui observasi, angket dan tes.

Bab ke lima, adalah penutup yang berisi tentang kesimpulan, saran dan implikasi.

Daftar pustaka

Lampiran-lampiran