

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajarannya, Siswa diberi kesempatan untuk mewujudkan potensi diri mereka sehingga potensi tersebut dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, saat ini pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan potensi diri. Pengetahuan tidak lagi hanya diberikan oleh guru, melainkan hal tersebut juga dibangun oleh peserta didik. Pembelajaran di sekolah saat ini tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada peserta didik dan guru tidak lain hanyalah fasilitator dan pembimbing. Dengan demikian, peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya, misalnya memberikan pendapat, berpikir kritis, menyampaikan pemikiran, dan lain-lain. Untuk mencapai pembelajaran interaktif, model pembelajaran kooperatif dapat digunakan. Menurut Agus Suprijono, model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2010). Diantara model pembelajaran kooperatif tersebut terdapat model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* digunakan dengan cara menerapkan strategi kelompok. Jenis *Team Games Tournament* merupakan model pendidikan kolaboratif yang dapat digunakan dengan cara melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan status sosial, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar melalui permainan. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran berkelompok 5-6 peserta didik dengan meletakkan peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif, emosional, motorik, karakteristik dan latar belakang yang berbeda.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara langsung kepada guru agama dan peserta didik di kelas X SMA NEGERI 58 Jakarta khususnya pada materi Sejarah Islam terdapat beberapa problematika. Problematika tersebut diantaranya ialah yang Pertama, meluasnya persepsi negatif atau stereotip bahwa materi ini hanya memuat cerita-cerita masa lalu, materi yang tidak saling melengkapi, dan tidak berkontribusi pada era kontemporer. Akibatnya, berbagai pihak khususnya

peserta didik kurang antusias terhadap materi ini. Kedua, para pendidik biasanya mengajarkan sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model ceramah dan presentasi siswa, sehingga membuat peserta didik bosan. Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan model dan strategi. Ketiga, kendala terbesar dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah kurangnya model pembelajaran yang menyenangkan sehingga menyurutkan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi pasif.

Karena adanya problematika tersebut maka terlihat banyak siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan dan memiliki kepercayaan diri yang rendah. Hal tersebut menyebabkan mereka enggan menjawab atau bertanya karena takut salah lalu akan diejek siswa lainnya. mereka takut untuk bertanya sehingga diam saja walaupun tidak paham. Hal tersebut membuat banyak siswa yang mendapatkan nilai yang rendah ketika guru memberikan soal evaluasi di akhir pembelajaran ataupun penilaian akhir semester.

Oleh karena itu metode kooperatif model *team games tournament* dirasa tepat untuk diterapkan pada materi tersebut. Hal tersebut dikarenakan Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang membuat seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran tanpa adanya perbedaan status sosial, adanya keterlibatan peran siswa sebagai tutor sebaya dan terdapat unsur belajar dengan bermain. Model TGT ialah model pembelajaran yang berdasarkan tim dengan cara menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh nilai didalam tim. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini melatih peserta didik bagaimana cara memberikan pendapat didepan peserta didik lain dan peserta didik diharapkan dapat menghargai pendapat peserta didik lain dengan berpatokan pada materi pembelajaran. Selain itu penerapan model pembelajaran *team games tournament* ini sudah banyak diterapkan di sekolah lain dimata pelajaran selain PAI. Sehingga peneliti ingin mencoba membuktikan apakah model pembelajaran *team games tournament* ini cocok untuk digunakan pada materi wali songo.

Penelitian ini diterapkan di SMA Negeri 58 Jakarta karena didalam salah satu misi SMA Negeri 58 Jakarta adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk membantu mewujudkan hal tersebut dengan melakukan penerapan model pembelajaran TGT dengan harapan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Penelitian ini juga penting dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi wali songo. Hal tersebut penting karena materi sejarah islam merupakan materi yang esensial untuk dipahami oleh siswa. Hal tersebut bertujuan untuk memahami bagaimana sejarah yang benar sehingga peserta didik tidak dapat dipengaruhi oleh sejarah yang salah dan dalam rangka mengambil *kelesahan* keilmuan maupun pengalaman yang terjadi di masa lalu untuk kebaikan dimasa yang akan datang. Selain itu penelitian ini juga penting untuk dilakukan karena sebagai referensi bagi para guru PAI & Budi Pekerti untuk dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat teridentifikasi beberapa masalah:

1. Nilai siswa pada pelajaran PAI & Budi Pekerti materi sejarah islam rendah ditunjukkan dengan rendahnya nilai siswa dilihat dari hasil ulangan harian tentang materi tersebut.
2. Hasil Nilai yang rendah karena materi yang sulit untuk dipahami apabila hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah atau presentasi siswa ditunjukkan dengan rendahnya ketertarikan siswa untuk bertanya atau berdiskusi tentang materi tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Pengaruh metode kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa dari segi kognitif pada materi sejarah islam kelas X (Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa).

D. Perumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada materi wali songo ketika diterapkannya model pembelajaran *team games tournament*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian adalah untuk memperoleh data hasil belajar siswa yang sudah diterapkan model pembelajaran *team games tournament* pada materi wali songo untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang bermanfaat karena perumusan masalah dan tujuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi ilmiah pada kajian tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada pembelajaran PAI & Budi Pekerti untuk digunakan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik. Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan selama proses kegiatan pembelajaran PAI & Budi Pekerti.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan acuan bagi sekolah-sekolah dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada pembelajaran PAI yang dapat dipakai dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.