

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat memiliki kesempatan untuk mengoptimalkan potensi mereka. Pendidikan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan secara teratur oleh manusia dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan mengubah perilakunya ke arah yang lebih baik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara (Nasional, 2003).

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Fathurrohman, 2015). Pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru yang tujuannya untuk membelajarkan siswa (Dimiyati, 2010). Pembelajaran dimaksudkan agar tercipta kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa. Dalam suatu kegiatan pembelajaran terdapat dua aspek penting, yaitu hasil belajar berupa perubahan perilaku pada diri siswa dan proses hasil belajar berupa sejumlah pengalaman intelektual, emosional, dan fisik pada diri siswa. Pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan daya pikir, tingkah laku, dan keterampilan siswa (Fathurrohman, 2015).

Kegiatan pembelajaran, dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Salah satu istilah yang dipakai yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pelajaran, dan

membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Hariyanto, 2023). Pada saat ini, pembelajaran PAIBP di kelas masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional atau ceramah. Masih banyak guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif. Beberapa guru hanya menggunakan model konvensional tanpa variasi lain untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Model pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peran guru yaitu mengendalikan atas kebanyakan penyajian pembelajaran atau disebut juga sebagai metode ceramah (Safrina dkk., 2014). Pembelajaran seperti ini tentu saja tidak dapat mengembangkan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi, ditemukan beberapa permasalahan. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Selain itu juga siswa sering tidak memperhatikan apa yang guru jelaskan dan kurang aktif dalam berpikir karena model pembelajaran yang diterapkan hanya model konvensional saja dimana siswa menjadi pendengar dan guru menyampaikan materi pembelajaran dengan teknik ceramah, sehingga menimbulkan hasil belajar yang belum cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada ulangan harian mata pelajaran PAIBP. Dari 36 siswa, hanya enam orang atau 16,7% yang mencapai KKM. Sisanya 30 orang atau 83,3% tidak mencapai KKM, sedangkan KKM untuk mata pelajaran PAIBP yang telah ditetapkan adalah 75.

Data di atas menunjukkan bahwa terdapat masalah hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi. Untuk mengatasinya, guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat, variatif, menyenangkan, menjadikan siswa aktif, dan berpusat pada siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa

tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan model pembelajaran tipe ini adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Yudianto dkk., 2019).

Menurut (Slavin, 2012), model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam model pembelajaran STAD, tapi menggantikan kuis dengan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Model *Teams Games Tournament* (TGT) menawarkan berbagai manfaat, seperti menciptakan variasi dalam proses pembelajaran dan membantu guru mengatasi masalah terkait pembelajaran, seperti kurangnya minat dan aktivitas siswa, serta hasil belajar yang rendah. Selain itu, model ini melibatkan semua siswa secara merata tanpa memandang status (Yudianto dkk., 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Dalam implementasinya, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih efektif jika dipadukan dengan media yang tepat dan menarik. Melalui penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal inilah yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Kurniasih, 2014). Media ular tangga dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu

mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan karakter siswa (Hidayah, 2023). Dalam praktiknya di kelas, ular tangga digunakan pada saat siswa memainkan turnamen akademik.

Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan Media Ular Tangga di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung yang peneliti lakukan merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP sebagaimana yang akan dijelaskan pada bab selanjutnya.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat berguna untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran untuk pengembangan ilmu

pengetahuan Pendidikan Agama Islam terutama tentang penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan dan memperkuat pemahaman. Penelitian ini juga merupakan upaya untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki peneliti guna meningkatkan pemahaman selama mengikuti perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, serta sebagai persiapan untuk menjadi calon pendidik yang profesional.

b. Manfaat bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam menggunakan model dan media yang inovatif serta dapat membantu dan mempermudah guru dalam mengajar.

c. Manfaat bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang membangun untuk meningkatkan kualitas sekolah serta sebagai sumbangan dan informasi bagi sekolah yang diteliti. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan informasi bahwasanya penggunaan model sangatlah penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

d. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian ini yaitu hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan mengenai model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa akan belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif

yang anggota kelompoknya terdiri dari empat sampai lima orang dengan anggota kelompok yang heterogen. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe. Tipe model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan dua sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Media ular tangga adalah salah satu jenis media pembelajaran atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui media ular tangga ini, siswa dapat menjadi lebih antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ular tangga ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kertas petak permainan, kartu pertanyaan, dadu, dan maskot (Kurniasih, 2014).

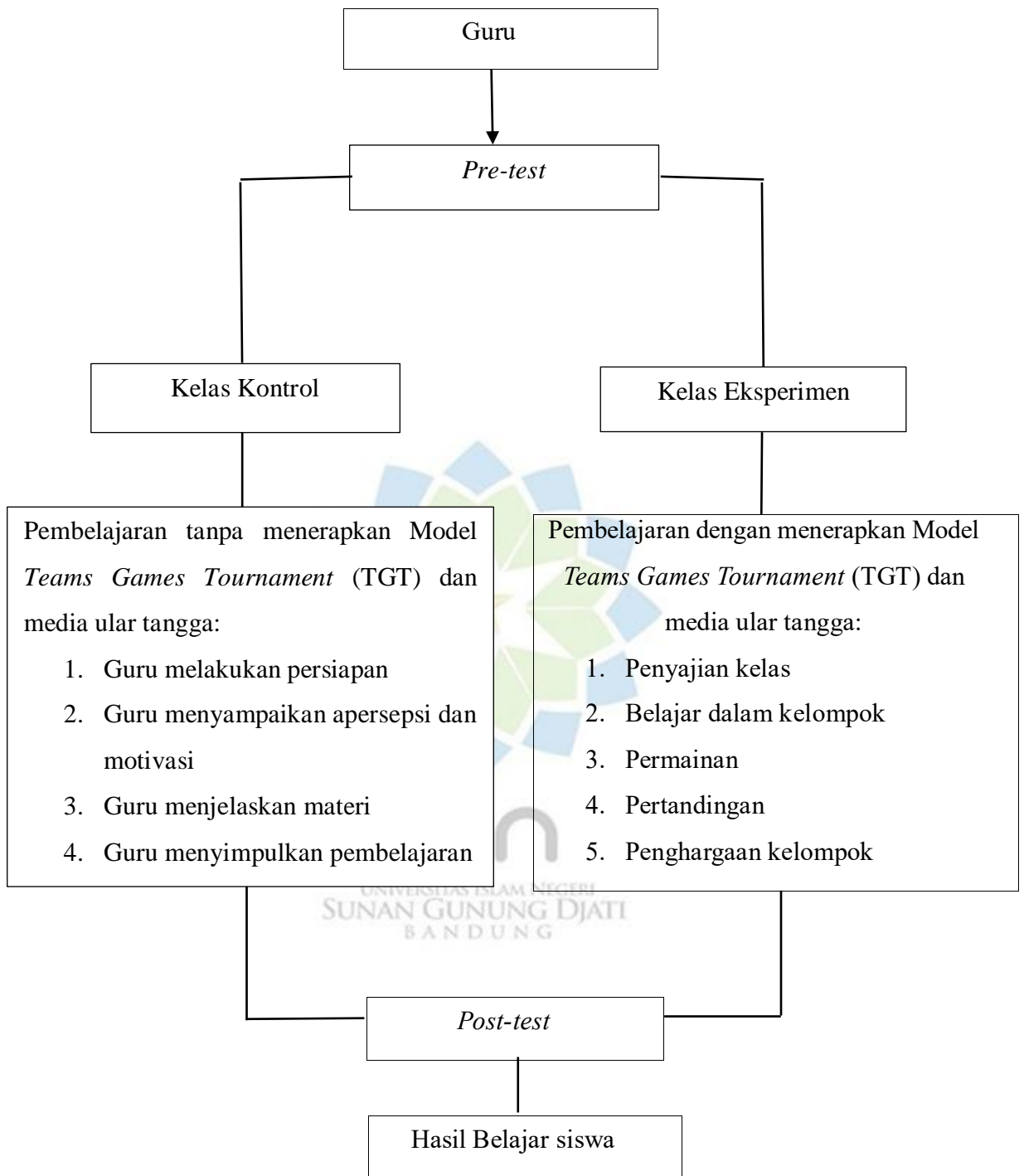
Hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak interaksi antara proses belajar dan mengajar. Dari perspektif guru, tindak belajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan tolak ukur keberhasilan sistem pembelajaran yang diberikan guru, berhasil atau tidak. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya kompetensi tersebut, guru mengadakan tes setelah menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, dari hasil tes ini diketahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar (Dimiyati, 2010).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang termasuk faktor internal yaitu faktor jasmaniah yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor fisiologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kedisiplinan, dan faktor kelelahan yang terdiri dari kelelahan jasmani dan rohani. Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga yang mencakup cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, keadaan rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian

dari orang tua, dan latar belakang kebudayaannya, kemudian terdiri dari faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, model pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, disiplin siswa, dan tugas rumah, selanjutnya terdiri dari faktor kegiatan masyarakat yang mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat (Dimiyati, 2010).

Hasil belajar dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, penting untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Maka dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga ini, siswa diberikan kesempatan untuk saling tukar pikiran untuk mendapatkan jawaban yang tepat. Selain itu, model dan media ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan sikap saling bekerja sama, dan kesiapan dalam menerima pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP. Kerangka berpikir ini dapat dilihat melalui bagan berikut:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian sampai terbukti dengan data yang terkumpul (Arikunto, 1998). Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2017). Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Uji hipotesis pada penelitian ini adalah:

$t_{hit} \geq t_{tab}$, berarti H_a diterima

$t_{hit} \leq t_{tab}$, berarti H_a ditolak

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian Muhamad Ardin (2022) yang diterbitkan di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul skripsi “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Falah Bandung)**”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII MTs Miftahul Falah Kota Bandung. Persamaan yang terletak pada penelitian ini yaitu fokus penelitian dalam variabel X yaitu pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaannya itu terletak pada variabel Y, dalam penelitian tersebut variabel Y nya adalah minat belajar siswa sedangkan pada penelitian ini variabel Y nya adalah hasil belajar siswa.

Penelitian Aina Noviana (2022) yang diterbitkan di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul skripsi “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian**

Quasi Experiment Terhadap Siswa Kelas X SMK Plus Al Farhan Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi). Hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Kelas X SMK Plus Al Farhan Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi. Persamaan yang terletak pada penelitian ini yaitu fokus penelitian dalam variabel X yaitu pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa, dan persamannya juga terletak pada mata pelajarannya yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini menggunakan media ular tangga, dan responden yang dipakai pada penelitian ini adalah Sekolah Menengah Pertama, sedangkan pada penelitian Aina Noviana menggunakan responden Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian Dina Mustikasari (2018) yang diterbitkan di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul skripsi **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada sub Materi Sistem Saraf (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 26 Kota Bandung)”**. Hasil penelitian ini yaitu model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf manusia. Persamaan yang terletak pada penelitian ini yaitu fokus penelitian dalam variabel X yaitu pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, pada penelitian ini media yang digunakan yaitu ular tangga. Perbedaannya juga terletak pada mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian ini meneliti pada mata pelajaran PAIBP sedangkan penelitian Dina Mustikasari meneliti pada pelajaran Biologi. Responden yang dipakai pada penelitian ini adalah Sekolah Menengah Pertama, sedangkan pada penelitian Dina Mustikasari menggunakan responden Sekolah Menengah Atas.

Penelitian Silvyani Lusi Louis Vera (2014) yang diterbitkan di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul skripsi **“Pengaruh**

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Submateri Pencemaran Lingkungan (Penelitian pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 kota Bandung)". Hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran *kooperatif* TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada sub-materi pencemaran lingkungan kelas VII MTs Negeri 2 kota Bandung. Artinya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* TGT dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Persamaan pada penelitian ini yaitu fokus penelitian dalam variabel X yaitu pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, pada penelitian ini media yang digunakan yaitu ular tangga. Perbedaannya juga terletak pada mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian ini meneliti pada mata pelajaran PAIBP sedangkan penelitian Silvyani Lusi Louis Vera meneliti pada pelajaran Biologi.

Penelitian Lola Fitriyana (2020) yang diterbitkan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul skripsi "**Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung**". Hasil penelitian ini yaitu ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. Persamaan yang terletak pada penelitian ini yaitu fokus penelitian dalam variabel X yaitu pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, media yang digunakan pada penelitian ini adalah media ular tangga.