

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada satu kata bijak yang mengungkapkan bahwa gagal merencanakan berarti merencanakan kegagalan, hal tersebut pun berlaku untuk proses pembelajaran di lembaga pendidikan seperti sekolah. Guru harus merencanakan dengan baik apa yang akan dilakukan dalam kelas selama pertemuan berlangsung. Perencanaan pembelajaran harus melibatkan semua variabel pembelajaran. Salah satu variabel yang penting dalam pembelajaran adalah penggunaan metode mengajar, karena kegagalan seorang guru dalam mengajar banyak ditentukan oleh pemilihan metode mengajar, seperti yang diungkapkan oleh Nasih dan Kholidah (2009:31), keberhasilan atau kegagalan guru dalam menjalankan proses belajar mengajar banyak ditentukan oleh kecakapannya dalam memilih dan menggunakan metode mengajar.

Peranan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dan kecakapan guru dalam menggunakan metode menjadi sangat penting, karena dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan menimbulkan ketertarikan dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran, sementara kebanyakan guru di madrasah jarang berinovasi sehingga hanya menggunakan metode yang umum dan membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, akibatnya siswa menjadi acuh tak acuh terhadap pembelajaran di kelas, pada hal Guru adalah pelaksana dan pengembang program kegiatan belajar mengajar.

Guru adalah pemilik pribadi keguruan, yang unik, artinya tidak ada dua guru yang memiliki pribadi keguruan yang sama. Jadi setiap guru memiliki pribadi keguruannya masing-masing yang tidak ada duanya. Pribadi keguruan harus senantiasa diperkembangkan untuk menyempurnakan penguasaan terhadap berbagai kompetensi di bidang keguruan yang kian terus berkembang. Dalam hal ini kompetensi untuk menetapkan, mengembangkan dan mempergunakan semua metode-metode mengajar sehingga terjadilah kombinasi-kombinasi dan variasinya yang efektif (Darajat, 2008:142).

Sementara itu, dalam pembelajaran akidah akhlak kelas VIII E MTs Negeri 2 Bandung guru lebih sering menggunakan metode caramah dan diskusi sehingga tidak menggunakan metode yang lebih bervariasi sehingga guru kurang memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan metode, serta akan membuat siswa merasa jenuh dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas, dari hasil nilai rata-rata pelajaran akidah akhlak pada ujian semester ganjil tahun pelajaran 2013-2014 mencapai 25% dimana 9 siswa mendapatkan hasil yang kurang memuaskan dari 35 siswa, dengan KKM 70 (data terlampir hal 108). Selain hal tersebut, pembelajaran akidah akhlak merupakan pelajaran yang menuntut siswa untuk memahami, dan siswa juga dituntut untuk dapat mengerjakannya dengan benar serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran akidah di kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung, perlu menggunakan pendekatan metode pembelajaran lain guna meningkatkan kemampuan dan pemahaman belajar. Para

guru harus menyusun dan menerapkan berbagai metode yang bervariasi, yaitu dengan menerapkan metode *team games tournament* (TGT).

Metode team games tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Komalasari, 2011:67).

Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak khususnya pada pokok bahasan akhlak terpuji kepada sesama, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlaq Terpuji Kepada Sesama** (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung)

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana metode *team games tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi akhlak terpuji kepada sesama. Fokus penelitian ini diuraikan menjadi 3 rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 sebelum diterapkannya metode *team games tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung?
2. Bagaimana proses peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama di kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung dengan metode *team games tournament* (TGT) pada setiap siklus?
3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama di kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung dengan metode *team games tournament* (TGT) pada akhir siklusnya?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan materi akhlak terpuji kepada sesama dengan metode *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 sebelum diterapkannya metode *team games tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung.
- b. Mengetahui proses peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama di kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung dengan metode *team games tournament* (TGT) untuk setiap siklus.
- c. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama di kelas VIII MTs Negeri 2 Bandung dengan metode *team games tournament* (TGT) pada akhir siklusnya.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini:

Secara umum diharapkan dapat memberikan dorongan dalam pembelajaran akidah akhlak terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada hasil belajar akidah akhlak yang berupa

pergeseran dari pembelajaran yang hanya meningkatkan proses menuju pembelajaran yang juga mementingkan hasil belajar dalam suatu pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

- a) Untuk memberikan informasi kepada Guru Madrasah untuk memilih alternatif dalam pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan pendekatan metode *team games tournament* untuk peningkatan hasil belajar siswa.
- b) Untuk dijadikan masukan Guru Madrasah dalam peningkatan kualitas pengajaran dengan pendekatan metode *team games tournament*.
- c) Memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Mengoptimalkan kompetensi berfikir positif dalam mengembangkan dirinya di tengah-tengah lingkungan dalam meraih keberhasilan belajar.
- d) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pedoman dan acuan penelitian selanjutnya.

D. Kerangka Pemikiran

Guru dan siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, hal ini sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*, Pasal 19, ayat (1) yang berbunyi:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas

dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.” (UUD Guru dan Dosen, 2009:151)

Menjadikan pembelajaran menjadi interaktif, inspiratif, dan menyenangkan merupakan tugas seorang guru, hal tersebut dapat diwujudkan dengan meningkatkan kecakapan guru dalam penggunaan metode agar timbul ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga ada keinginan dalam diri siswa untuk memperhatikan pembelajaran, setelah timbul ketertarikan dan perhatian siswa terhadap pembelajaran di kelas maka secara otomatis hasil belajar siswa dalam bidang studi akidah akhlak akan meningkat, sejalan dengan itu memaparkan Syah Muhibbin (2010:123), Pendekatan belajar (*Approach to learning*) strategi atau kiat melaksanakan pendekatan serta metode belajar termasuk faktor-faktor yang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Menurut Ramayulis (2008:3) Metode, dalam bahasa Arab, dikenali dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis dipersiapkan untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, maka strategi tersebut haruslah diwujudkan dalam proses pendidikan, dalam rangka pengembangan sikap mental dan kepribadian agar peserta didik menerima materi ajar dengan mudah, efektif dan dapat dicerna dengan baik. Menurut Uno dkk (2010:32), metode dalam pendidikan Islam sangat penting karena hal itulah yang membantu dalam mencapai keberhasilan dalam pendidikan.

Metode yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *team games tournament* (TGT), *team games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas

seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) kelompok (tim), 3) Game, 4) Turnamen, 5) *Team recognize* (penghargaan kelompok) (Komalasari, 2011:67).

Tohirin (2011:151) Apa yang telah dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar sering disebut prestasi belajar. Tentang apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, ada juga yang menyebutnya dengan istilah hasil belajar seperti Nana Sudjana (1991).

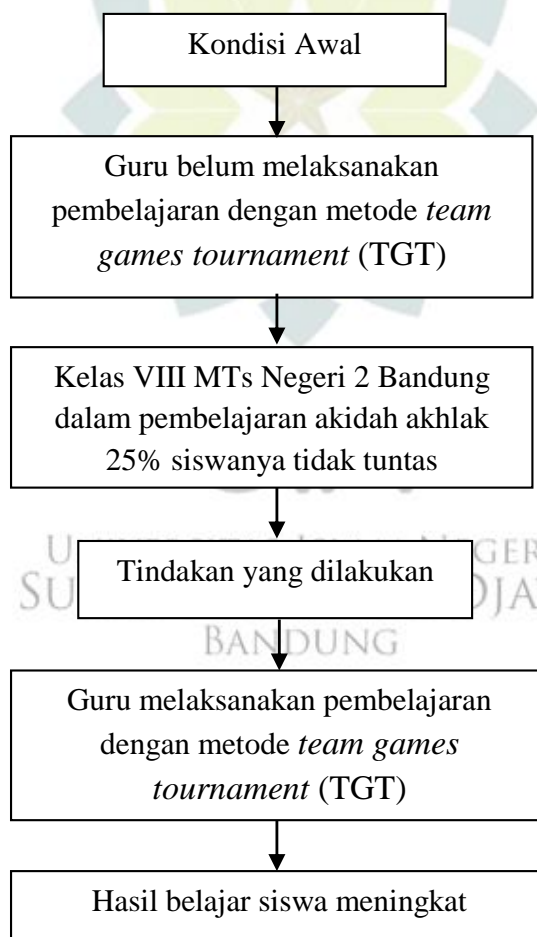
Salah satu cara untuk mengukur dan mendapatkan data hasil belajar siswa adalah indikator (penunjuk adanya hasil tertentu) dikaitkan dengan jenis hasil belajar yang hendak diungkapkan atau diukur. Dalam hal ini, Bloom dalam Purwanto (2000:43), Bloom membagi tingkat kemampuan atau tipe hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam, yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Jadi sangat jelas bahwa ada hubungannya antara penggunaan metode dengan peningkatan hasil belajar siswa, oleh karena itu guru sebagai fasilitator dalam pendidikan bagi peserta didik harus membuat pembelajaran di kelas menjadi aktif, inovatif dan menyenangkan sehingga peserta didik akan menerima

materi ajar dengan mudah dan tidak akan merasakan jenuh. Salah satu cara agar siswa tidak jenuh adalah dengan penggunaan metode *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui adanya korelasi atau hubungan antara penggunaan metode *team games tournament* (TGT) dengan peningkatan hasil belajar pada siswa, maka dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1.1
Korelasi Metode TGT dengan Peningkatan Hasil Belajar Siswa



E. Hipotesis

Menuru Mulyasa, hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK. (2010:105)

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah metode *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji kepada sesama.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG