

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala aspek kehidupan serta lingkungan sepanjang hidup (Mukodi, 2019). UU No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan termasuk usaha yang dilakukan dengan melalui perencanaan serta secara sadar dalam rangka menciptakan proses hingga suasana belajar supaya potensi siswa semakin aktif serta berkembang bahkan mempunyai pengendalian diri, cerdas, pribadi yang baik, agama serta spiritual yang baik bahkan terampil bagi negara ataupun bangsa (Elfachmi, 2016). Sebagai bapak pendidikan, tentunya Ki Hajar Dewantara memaparkan bahwasanya pendidikan termasuk tuntutan bagi kehidupan anak supaya menjadi anggota ataupun manusia dengan kebahagiaan serta keselamatan dicapai olehnya (Elfachmi, 2016). Berdasar pada arti tersebut mengindikasikan bahwa tujuan dari pendidikan yakni didalamnya berisi gambaran terkait baik buruknya sebuah nilai pada aspek kehidupan.

Pendidikan sangat mempengaruhi kemampuan dan daya saing sebuah bangsa di era globalisasi ini dalam kompetensi global pertarungan masa depan dan eksistensi bukanlah ditentukan adanya sumber daya alam yang tersedia dengan melimpah melainkan sangat bergantung pada keunggulan sumber daya manusianya (Yasin, 2022).

Dalam proses pendidikan yang ada di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dalam kegiatan belajar guru selaku sentral pendidikan, guru dituntut mampu menyalurkan ilmunya kepada siswa melalui pembelajaran.

Pada pendidikan yang dilaksanakan tentunya didalamnya tidak pernah lepas dari terdapatnya aktivitas belajar dikelas. Pendidikan yang bermutu tentunya berasal dari baiknya aktivitas pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan baik jika tujuan tersebut tercapai serta komponen pada pembelajaran saling berinteraksi secara berkesinambungan dan saling melengkapi seperti guru serta siswanya.

Pendidik sebagai bagian dari komponen proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan seorang yang memikul tanggung jawab untuk membimbing. Mereka juga punya peran sebagai tauladan sekaligus fasilitator sebagai orang yang memberi serta menyediakan pelayanan mengenai fasilitas yang siswa pergunakan saat proses belajar berlangsung (Munawir et al., 2022).

Pendidik sebagai pusat proses pembelajaran tentunya harus bisa mewujudkan pembelajaran dengan baik seperti pembelajaran yang aktif hingga efektif dan menyenangkan agar siswa tertarik atau tidak bosan saat belajar. Sebagaimana firman Allah Swt., dalam Qs. An-Nahl (16) ayat 125 yang berbunyi :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Kandungan Qs. An-Nahl ayat 125 diatas menjelaskan bahwa Allah memberi perintah yakni memberi kewajiban pada Nabi Muhammad saw., serta umatnya agar mengajar serta belajar dengan mempergunakan metode belajar secara baik serta menyampaikan pelajaran dengan bahasa yang lembut namun berkesan di hati, dan apabila terdapat pembatahan maka membantah dengan bantahan yang baik (Wakka, 2020).

Pada dasarnya guru punya pengaruh dalam proses pembelajaran, keterampilan guru dalam mengajar tentu sangat berhubungan dengan hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dikemukakan dalam penelitian (Abidin, 2019) bahwa dalam proses pembelajaran, kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu hasil belajar siswa. Kemudian dalam hasil penelitian (Utami et al., 2019) yang membuktikan bahwa kreativitas guru dan hasil belajar siswa memiliki korelasi yang signifikan, artinya kreativitas guru menjadi salah satu faktor dalam penentuan hasil belajar siswa.

Salah satu cara dalam rangka mewujudkan situasi menyenangkan saat belajar yakni dengan adanya kreativitas guru sehingga dengan adanya hal tersebut tentunya siswa akan punya motivasi untuk ikut aktivitas belajar. Aktivitas belajar yang diselingi dengan adanya kreativitas yang guru miliki tentunya bisa mewujudkan berhasilnya pembelajaran.

Salah satu kreativitas guru dalam mengajar bisa terlihat pada pemilihan ketepatan metode pembelajaran yang dipergunakan. Guru dikatakan kreatif apabila mempergunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswanya terlibat aktif saat belajar atau bisa disebut dengan pembelajaran yang pusatnya terletak disiswa. Salah satu model yang membuat pembelajaran jadi aktif yakni model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Yang mana metode tersebut dipergunakan dalam rangka mewujudkan tiga tujuan pembelajaran yakni pengembangan pada keterampilan sosial, penerimaan pada keragaman hingga hasil belajar akademik (Rusman, 2010).

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa kreativitas guru saat memilih model pembelajaran berkaitan pada hasil belajar. Menurut Sudjino dalam (Sutrisno & Siswanto, 2016) bahwasanya hasil belajar termasuk sikap mengevaluasi yang bisa memberi ungkapan pada aktivitas daya pikir sekaligus memberikan ungkapan dari sisi jiwa yakni nilai ataupun sikap bahkan sisi keterampilan yang diri individu memiliki. Maksudnya ialah melalui hasil belajar ini terdapat gambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran. Adapun salah satu faktor yang bisa memberi pengaruh pada keberhasilan suatu individu saat belajar menurut (Slameto 2010) yang dikutip oleh (Suwardi, 2012) yaitu faktor eksternal yakni faktor sekolah (kurikulum, hubungan siswa kesiswa, guru kesiswa, kedisiplinan, metode belajar) serta faktor keluarga.

Hasil belajar kognitif siswa merupakan salah satu yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar kognitif siswa tidak maksimal.

Berdasarkan studi pendahuluan di Madrasah Aliyah (MA) Al-Imaroh, ditemukan permasalahan yang teridentifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Permasalahan tersebut yakni adanya hasil belajar kognitif yang masih relatif rendah khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Beberapa faktor yang menimbulkan masalah tersebut yakni metode pembelajaran yang kurang relevan, proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, teknik pengajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa, atau juga karena faktor kesiapan siswa yang kurang dalam menerima materi pelajaran.

Pada Madrasah Aliyah (MA) Al-Imaroh ini metode pembelajaran yang dipergunakan guru masih mempergunakan metode konvensional seperti tanya jawab dan ceramah. Metode pembelajaran konvensional ini dirasa belum cukup dalam memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Untuk menyikapi fakta dan data tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan agar mendapat solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa yakni perlu diterapkannya metode pembelajaran baru terkait proses belajar yang dapat membangkitkan siswa untuk belajar serta hasil belajar bisa mengalami peningkatan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa menurut Ibrahim (2007) adalah metode pembelajaran kooperatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang sangat positif untuk siswa yang hasil belajarnya rendah.

Solusi alternatif dari penulis yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dirasa cukup representatif. Metode pembelajaran TGT ini diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar kognitif yakni melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang disampaikan secara interaktif dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai minat dan bakat. Oleh karena itu, pembelajaran di era milenial sekarang sudah seharusnya berpusat pada siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan metode

cooperative learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif Akidah Akhlak siswa di kelas X MA Al-Imaroh.”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang penelitian, rumusan permasalahan dipenelitian ini yakni:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Al-Imaroh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Al-Imaroh.
2. Perbedaan Hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Studi ini diharap dapat memiliki manfaat pada aspek pendidikan sekaligus dengan adanya metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dipelajari Akidah Akhlak dapat memiliki manfaat untuk dipergunakan pada kajian teoritis studi selanjutnya serta ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan metode pembelajaran tersebut bisa dipercaya.

2. Manfaat praktis

- a. Studi ini diharap dapat memberikan pengetahuan serta masukan dalam rangka memberikan peningkatan terkait kompetensi yang dimiliki saat aktivitas belajar agar dapat menyenangkan serta efektif.
- b. Adanya metode pembelajaran kooperatif tipe TGT diharap bisa memberi peningkatan supaya siswa aktif pada saat belajar serta kegiatan belajar mengajar tidak jenuh dikarenakan metode kooperatif tersebut dapat merubah proses belajar siswa dengan adanya turnamen serta permainan.
- c. Studi ini dapat dijadikan acuan serta referensi guru dalam mengajar sehingga guru lebih kreatif karena menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

E. Kerangka Berpikir

Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan seakan tidak pernah berhenti. Banyak agenda reformasi yang telah, sedang dan akan dilaksanakan. Dan tidak bisa dipungkiri bahwa kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh pembelajaran di sekolah/madrasah. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran. Suatu pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bukan hanya sekedar menekankan kepada pengertian konsep-konsep belaka, tetapi adalah bagaimana melaksanakan proses pembelajaran tersebut untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Dalam suatu pembelajaran, dibutuhkan suatu metode yang membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan agar belajar tidak membosankan dan siswa menjadi aktif. Untuk membuat siswa menjadi aktif dan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), maka diperlukan suatu pembelajaran aktif. Salah satu pembelajaran aktif adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu konsep yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Salah satu metode pembelajaran kooperatif yakni tipe *Teams Games Tournament (TGT)* termasuk salah satu tipe dari metode pembelajaran

kooperatif ataupun biasa dikenal dengan *cooperative learning* yang termasuk sebuah konsep yang didalamnya terdiri dari jenis kerja kelompok serta didalamnya guru sebagai pemimpin beserta mengarahkan. TGT termasuk salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa ditempatkan sebagai kelompok belajar yang anggotanya 5 hingga 6 orang siswa yang memiliki jenis kelamin, kemampuan hingga suku ataupun ras yang tidak sama. Memanfaatkan sekelompok kecil termasuk juga pembelajaran *cooperative* yakni dapat memberi kemungkinan pada siswa agar mereka melaksanakan kerjasama dalam rangka mengoptimalkan belajar antara suatu individu beserta individu lain saat dilaksanakannya kelompok (Rusman, 2018). Adapun empat langkah tahapan belajar mempergunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni: 1) Penyampaian materi, 2) Belajar tim, 3) Turnamen Akademik, 4) Rekognisi tim (Slavin, 2009).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* tentunya mempunyai perbedaan dengan tipe lainnya dikarenakan terdapat turnamen akademik saat proses pembelajarannya serta kemudian diharapkan peserta didik memiliki motivasi yang besar untuk belajar karena pada dasarnya peserta didik menyukai penghargaan dengan termotivasi maka peserta didik akan punya dorongan untuk mewujudkan tujuan serta sasaran dan kesadaran terkait seberapa pentingnya manfaat belajar (Rahman, 2021). Tentunya untuk siswa motivasi tersebut teramat penting dikarenakan dapat menjadi penggerak supaya siswa menuju pada arah yang positif. Menurut (M. Dalyono 1997) dalam (Rahman, 2021) memaparkan bahwasanya motivasi bisa menentukan baik ataupun tidaknya tujuan bisa terwujud sehingga motivasi yang semakin tinggi bisa mewujudkan kesuksesan belajar.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ini sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa yang mana saat siswa memiliki motivasi besar nantinya hasil belajarpun ikut meningkat dalam artian motivasi memiliki fungsi sebagai pemberi dorongan capaian serta usaha prestasi mereka. Hasil yang baik tentunya diiringi dengan terdapatnya motivasi.

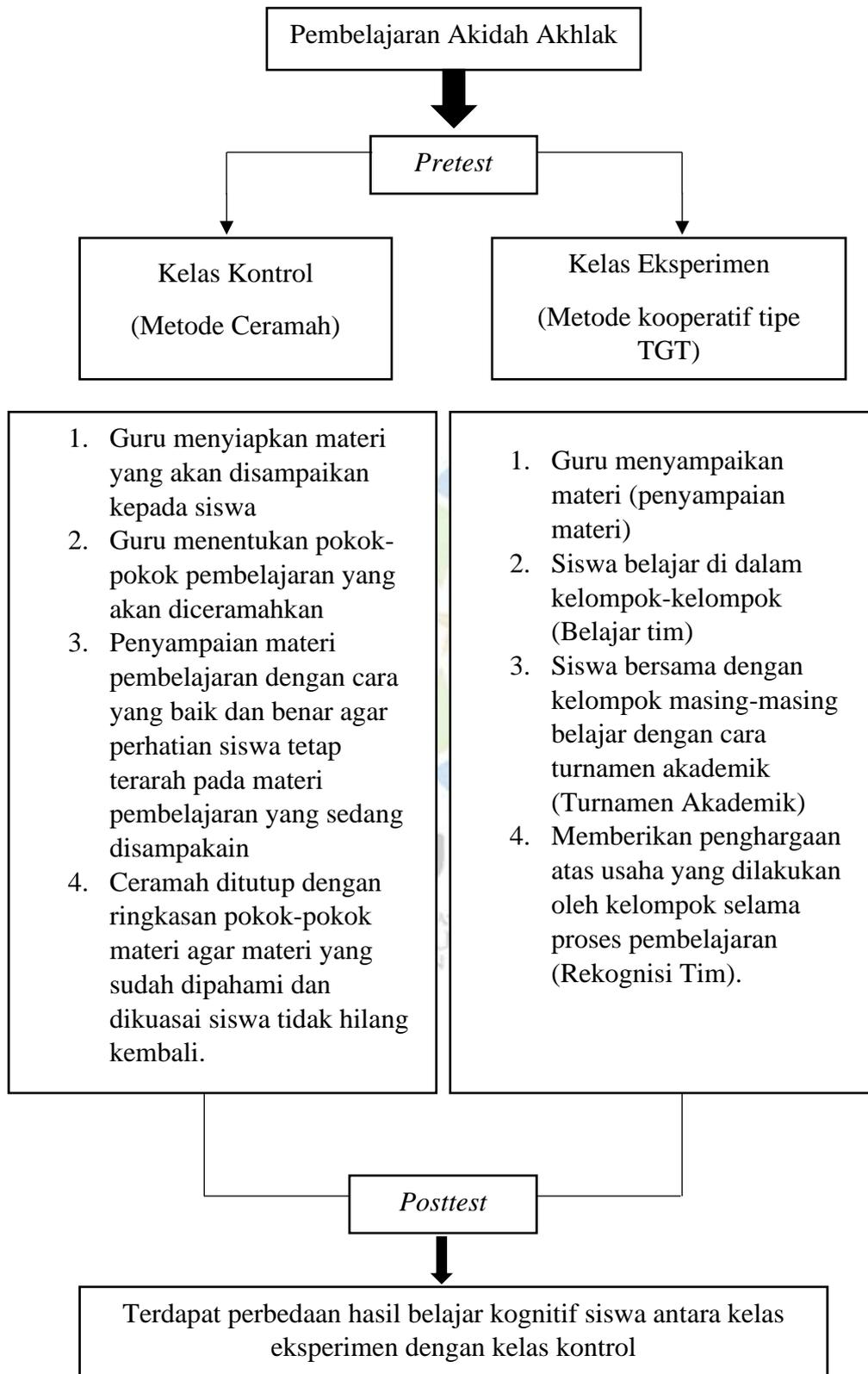
Adapun hasil belajar termasuk perilaku ataupun kompetensi yang mengalami perubahan yang siswa miliki sesudah melalui aktivitas belajar (Sani,

2019). Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik (Rahman, 2021). Hasil belajar cakupannya yakni terdiri atas kemampuan psikomotor, afektif, dan kognitif (Benjamin S.Bloom dalam Sani 2019). Serta pada studi ini hanya berfokus diranah kognitif saja.

Diproses awal penelitian untuk melihat kondisi awal hasil belajar siswa ini melalui *pretest* yang diberikan sebelum pembelajaran. Kemudian proses pembelajaran dilaksanakan dengan mempergunakan metode pembelajaran tipe TGT di kelas eksperimen serta metode pembelajaran konvensional berupa ceramah di kelas kontrol. Di kelas eksperimen akan dilaksanakan turnamen akademik serta games dengan menggunakan kartu bernomor, merujuk pada teori Slavin.

Peneliti akan melihat hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen serta di kelas kontrol sesudah diterapkannya pembelajaran mempergunakan metode kooperatif tipe TGT serta metode pembelajaran konvensional berupa ceramah melalui *posttest*. Kemudian hasil dari tes awal serta tes akhir akan dianalisis menggunakan teknik analisis uji t berpasangan (*paired*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dan metode konvensional khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe (TGT) tentu didalamnya akan lebih ditekankan supaya siswa aktif saat mengikuti pembelajaran serta memberi dorongan atau motivasi supaya aktivitas saat siswa belajar maksimal sekaligus memperbaiki hasil belajar kognitif Akidah Akhlak siswa.

Berdasarkan pemaparan kerangka berpikir diatas dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1

Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah jawaban yang sifatnya masih sementara ataupun masih dugaan serta diperlukan pembuktian kebenaran. Dalam upaya pembuktian hipotesis, peneliti dapat dengan sengaja menciptakan suatu gejala. Kesengajaan ini disebut percobaan atau eksperimen. Peneliti mengajukan hipotesis alternatif (H_a).

H_a : Terdapat perbedaan antara hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional di kelas X MA Al-Imaroh Kabupaten Bekasi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Setelah melakukan pengamatan dari beberapa literatur tentang penerapan metode-metode pembelajaran kooperatif, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan sekaligus menjadi rujukan dan pembanding penelitian ini. Penelitian tersebut adalah:

1. Euis Kurnia Ningsih “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar siswa (Kuasi eksperimen di SMA Negeri 6 kota Depok).

Hasil dari penelitian ini, yaitu: terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model TGT dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model saintifik pada konsep sistem sirkulasi manusia. Hal ini dilihat dari hasil Uji *U Mann Whitney* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Adang Romanda “Penerapan model pembelajaran *Teams games tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun pelajaran 2016/2017”

Hasil dari penelitian ini, yaitu: Bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I diperoleh 60% kemudian siklus ke II 85,7%, yang artinya penerapan model pembelajaran tipe TGT pada mata pelajaran Fiqih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Al-Fajar.

3. Ayu Nursifa “Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar IPA kelas V di MIN 2 Bandar Lampung”

Hasil dari penelitian ini, yaitu: Model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif pada hasil belajar IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung melalui pemerolehan uji $t_{hitung} = 5,387 > t_{tabel} = 1,996$.

4. Lailatul Yusro “Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT melalui kartu ‘Prada’ terhadap keterampilan kerjasama dan komunikasi”

Hasil penelitian ini, yaitu: Bahwasanya penerapan tipe TGT mempergunakan media kartu prada bisa menciptakan keaktifan siswa saat belajar berlangsung melalui persentase 88% serta komunikasi sekaligus keterampilan kerjasama siswa ikut mengalami peningkatan.

5. Tulus Widiyanto “Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* melalui permainan cerdas cermat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Al-Amin Palangka Raya”

Hasil penelitian ini, yaitu: Menunjukkan adanya peningkatan dari tiga kali pertemuan dengan rata-rata siswa dari setiap pertemuan diperoleh skor 0,81 untuk pertemuan pertama, 0,91 pertemuan kedua dan pertemuan ketiga 1,68.

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian terdahulu yaitu meneliti metode pembelajaran kooperatif, namun terdapat perbedaan pada jenjang sekolah dan mata pelajaran. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah IPA, PAI, sedangkan pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah Akidah Akhlak. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini relatif baru, baik dari segi substansi, teori, maupun metodologi keilmuannya. Penelitian ini diharapkan model pembelajaran TGT dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X Madrasah Aliyah (MA) Al-Imaroh.