

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kegiatan pembelajaran adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pada dasarnya pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Kegiatan pembelajaran terjadi bukan hanya ketika seseorang membaca buku, pergi ke sekolah dan menghafal. Kegiatan pembelajaran memiliki makna yang lebih dari itu. Kata pembelajaran sendiri berasal dari kata dasar “belajar” yang diberi imbuhan pem- sehingga menjadi kata ‘pembelajaran’. Menurut Gagne dijelaskan bahwa belajar adalah sebuah sistem dimana didalamnya terdapat unsur-unsur yang berkaitan sehingga menciptakan sebuah perilaku (Usman et al. 2019). Menurut sumber lain dijelaskan bahwa belajar merupakan sebuah proses untuk mendapatkan pengetahuan, melatih keterampilan, memperbaiki akhlak dan menguatkan kepribadian (Hrp 2022).

Pembelajaran menurut Andi adalah suatu proses yang didalamnya terdapat dua kegiatan, yaitu proses belajar dan mengajar (Setiawan 2017). Adapun didalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Kesimpulan dari pendapat – pendapat diatas, yaitu : kegiatan pembelajaran adalah kegiatan di mana semua komponen pembelajaran, yaitu : peserta didik, guru dan lingkungan saling berinteraksi satu sama lain sehingga menciptakan perubahan pada peserta didik menjadi lebih baik lagi.

Setiap negara memiliki lembaga formal yang menaungi anak – anak untuk belajar. Begitu halnya dengan Indonesia. Di Indonesia, terdapat lembaga Pendidikan formal (sekolah) yang menjadi salah satu tempat melaksanakan

kegiatan pembelajaran. Di sekolah peserta didik diajarkan berbagai ilmu pengetahuan, diantaranya adalah Pendidikan Agama Islam. Menurut Abdul Rachman Sshaleh dalam bukunya, dijelaskan Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, dan mendalami agama islam lewat kegiatan – kegiatan seperti pengajaran, pendidikan, dan *training*, agar dapat saling menghargai agama lain dalam hubungannya dengan penganut agama – agama yang ada di masyarakat sehingga terwujudnya persatuan kebangsaan Indonesia. (Shaleh, Abdul Rachman, 2000)

Pendidikan Agama Islam menurut Ramayulis adalah ikhtiar yang dilaksanakan dengan sengaja serta terancang untuk mempersiapkan siswa supaya mengetahui, memahami, mendalami, mempercayai, mempunyai akhlak mulia, menjalankan ajaran islam berdasarkan sumber yang utama yaitu Alquran dan Sunah, melalui kegiatan arahan, pengajaran, *training* dan pemanfaatan pengalaman. (Ramayulis 2010)

Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan dalam PAI. Model pembelajaran sendiri dapat dimaknai sebagai kerangka yang menjelaskan proses rinci dalam menciptakan lingkungan yang memungkinkan interaksi pembelajaran membawa perubahan bagi siswa (Sukmadinata and Syaodih 2012). Dalam sumber lain dijelaskan bahwa model pembelajaran merupakan bingkai dari berbagai macam komponen, seperti : metode, strategi, teknik dan pendekatan.

Model pembelajaran sangat variatif dan beragam, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sendiri didasari oleh teori konstruktivisme, dimana teori ini berpandangan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik bisa berinteraksi dengan masalah atau konsep tertentu.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang lebih memprioritaskan pada keterampilan sosial siswa di mana semua siswa saling belajar dengan teman sebayanya. Pada model pembelajaran ini, siswa ditekankan untuk saling bekerja sama dengan teman – temannya. Menurut

Ridwan model pembelajaran kooperatif merupakan model yang memprioritaskan pada pemahaman siswa untuk saling menolong, melacak, dan mengolah informasi yang didapatkan serta mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki (Sani 2013).

Indikator berhasilnya suatu pembelajaran yang diajarkan, salah satunya dengan menggunakan hasil belajar. Hairun menjelaskan hasil belajar merupakan pengukuran yang dilakukan terhadap proses belajar yang sudah dilakukan (Hairun 2020). Melalui hasil belajar, keberhasilan pembelajaran yang sudah dilakukan dapat diamati. Hasil belajar menurut Sudjana adalah keterampilan yang dikuasai siswa sesudah mereka mendapat pengalaman belajarnya (Sudjana 2009).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah usai dilakukan, didapatkan sebuah temuan bahwa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung merupakan SMA terbesar diantara SMA dalam naungan Organisasi Muhammadiyah cabang Kota Bandung. Adapun jumlah siswa di SMA ini juga tergolong cukup banyak berkisar kurang lebih 600 orang. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 4 Bandung biasanya dimulai dengan pengulangan materi minggu sebelumnya, kemudian guru memaparkan materi yang akan dikaji pada hari tersebut. Selanjutnya, untuk evaluasi, biasanya guru akan memberikan beberapa soal yang ada hubungannya dengan materi yang telah dikaji.

Melihat fakta di lapangan, pelaksanaan tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikategorikan sudah cukup baik, namun pada kenyataannya hasil belajar sebagian siswa masih termasuk dalam kategori cukup rendah. Setelah dianalisis, peneliti mendapatkan sebuah temuan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas ternyata hanya berorientasi pada guru, dimana murid hanya mendengarkan penjelasan (ceramah) dan tidak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Menurut Putri model konvensional (ceramah) adalah model pembelajaran yang selalu dipakai oleh guru. Pada model konvensional ini siswa hanya mendengarkan penjelasan dan guru tanpa bisa berperan langsung dalam praktik yang nyata dan hal ini

menyebabkan kebosanan pada siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Nisa'i et al. 2022). Penggunaan model konvensional (ceramah) dalam pembelajaran bukanlah hal yang buruk, karna pada dasarnya semua model pembelajaran masih membutuhkan metode ceramah, namun seiring berjalannya waktu, penggunaan model konvensional atau model yang sama terus menerus tanpa adanya variasi tentunya akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan, sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan fakta dan fenomena tersebut, tentunya kegiatan pembelajaran membutuhkan alternatif variasi model pembelajaran yang baru. Di dalam penelitian ini penulis menawarkan salah satu model pembelajaran, yaitu model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *Switch Game*. Dalam salah satu literatur dijelaskan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menarik dan cukup bagus sehingga mampu menghilangkan rasa bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itulah, penulis ingin menguji coba model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) serta media *Switch Game* ini apakah cocok diterapkan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

Alasan penulis memilih tempat penelitian ini dikarenakan fakta dan fenomena yang terjadi berada di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Selain itu, alasan pengambilan model kooperatif tipe TGT dan media *Switch Game* dikarenakan model ini dirasa mampu mengatasi rasa bosan siswa yang senantiasa menggunakan model pembelajaran konvensional. Oleh sebab itu, diusulkan model kooperatif tipe TGT dan media *Switch Game* agar siswa bisa melakukan kegiatan bermain sambil belajar di tengah – tengah padatnya kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan ini menarik untuk diteliti lebih lanjut dengan judul “PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTU MEDIA *SWITCH GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung).

## **B. Rumusan Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah tersebut maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana desain model kooperatif tipe TGT dan media *Switch Game* pada mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?
2. Bagaimana penerapan model kooperatif tipe TGT berbantu media *Switch Game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT dan media *Switch Game*

## **C. Tujuan Penelitian**

Berikut adalah tujuan penelitian yang diambil dari rumusan masalah, yaitu :

1. Untuk mengetahui desain model kooperatif tipe TGT berbantu media *Switch Game* pada mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung
2. Untuk mengetahui penggunaan model kooperatif tipe TGT dan media *Switch Game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT dan media *Switch Game*

## **D. Manfaat Penelitian**

Secara umum, penelitian ini memiliki dua manfaat, diantaranya adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan keilmuan pendidikan Islam. Lebih lanjut, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian lainnya yang berhubungan dengan model pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Diharapkan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya selama kegiatan belajar mengajar terjadi.

#### b. Bagi Guru.

Diharapkan agar penelitian ini mampu memberikkan pendidik inspirasi dan referensi mengenai variasi model pembelajaran yang akan digunakan di dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa lebih memaksimalkan potensi siswa.

#### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sumber referensi dan bahan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran.

## E. Kerangka Berpikir

Pengaruh menurut KBBI adalah suatu kekuatan yang ada pada hal tertentu atau timbul dari sesuatu (seseorang, benda) yang membantu membentuk watak, keyakinan, atau perilaku seseorang. Pengaruh merupakan sebuah hal yang dapat mengubah sikap, tingkah laku atau keputusan orang lain maupun diri sendiri (KBBI n.d.).

Pembelajaran adalah suatu proses dimana terjadi dua kegiatan, yaitu : belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dengan berbagai komponen pendidikan seperti lingkungan, yang berakibat terjadi perubahan karakter menjadi lebih baik. (Hrp 2022).

Model pembelajaran kooperatif sendiri berlandaskan dari teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme meyakini bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sendiri. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang lebih fokus dengan keterampilan sosial siswa dimana para siswa saling belajar satu sama lain. Pada model pembelajaran ini, siswa diminta untuk saling bekerja sama dengan teman – temannya. Menurut Ridwan model pembelajaran kooperatif merupakan model yang menghendaki kesadaran peserta didik untuk saling menolong, mencari, dan mengolah informasi yang didapatkan serta mempraktikkan ilmu dan keterampilan yang dimiliki (Sani 2013).

Model pembelajaran kooperatif, memiliki banyak tipe yang bisa digunakan, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). TGT sendiri merupakan sebuah model pembelajaran yang pada praktiknya siswa dibagi menjadi kelompok - kelompok kecil dengan jumlah anggota sekitar empat hingga enam orang yang berbeda dalam hal jenis kelamin, ras, etnis dan pengetahuan yang dimiliki. Kelompok yang berbeda - beda memungkinkan siswa berbicara dalam kelompok kecilnya masing - masing, saling belajar, dan saling mengerjakan tugas yang guru berikan. Ini memungkinkan masing – masing individu yang berada dalam satu kelompok untuk membantu menjelaskan tugas jika mereka tidak memahaminya (Hikmah, Anwar, and Riyanto 2018)

Suatu pembelajaran yang telah usai dilakukan memerlukan sebuah tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau ketercapaian proses pembelajaran. Tes yang dimaksud adalah tes pengukuran atau yang lebih sering dikenal dengan istilah hasil belajar. Hairun menjelaskan hasil belajar merupakan pengukuran yang dilakukan terhadap proses belajar yang sudah dilaksanakan (Hairun 2020). Melalui hasil belajar, keberhasilan proses pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan dapat diamati. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah keterampilan yang dikuasai oleh siswa sesudah mereka mendapat pengalaman belajarnya (Sudjana 2009)



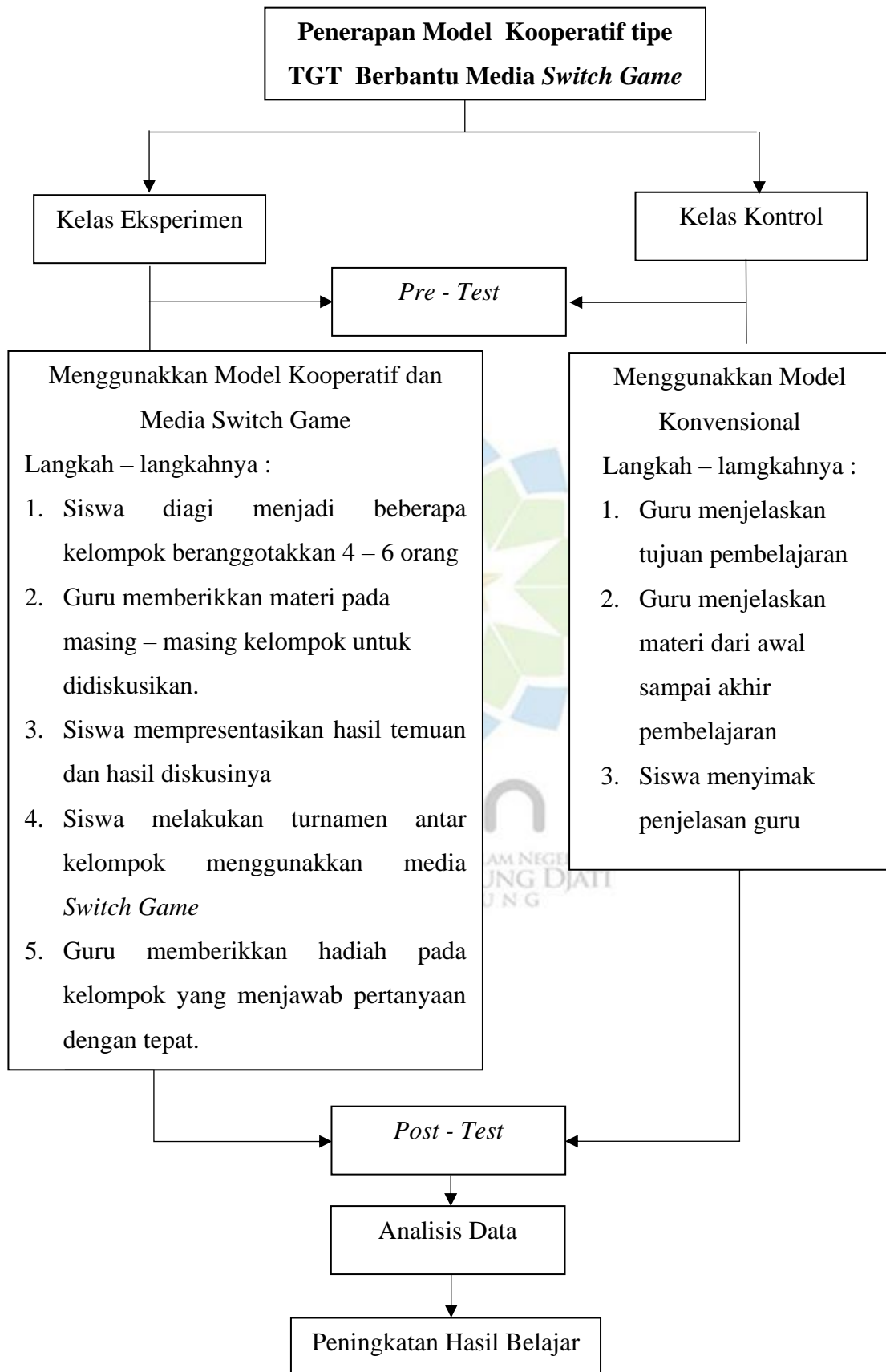
Berdasarkan teori Benyamin Bloom, penilaian pada hasil belajar mengacu kepada 3 ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Akan tetapi, dalam penelitian ini akan diambil dari ranah kognitif sebagai salah satu bentuk penilainya. Hal ini dikarenakan ranah kognitif dianggap lebih menggambarkan hasil belajar peserta didik dari segi penguasaan bahan ajarnya. Adapun indikator hasil belajar dari ranah kognitif, adalah pemahaman, pengetahuan, penerapan, analisis, evaluasi serta menciptakan. (Hairun 2020).

Penggunaan metode yang terus menerus tanpa adanya variasi kemungkinan akan menimbulkan kejenuhan pada siswa. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti akan fokus pada penggunaan model kooperatif tipe TGT dan media *switch game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Sintaks dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin secara garis besar terdiri dari lima elemen, yaitu : persentasi di kelas dalam bentuk tim, permainan, turnamen, dan penghargaan pada tim yang menang dalam turnamen (Hikmah et al. 2018). Adapun media dalam permainan dan turnamen pada penelitian ini akan menggunakan media *switch game*. Selanjutnya pada penelitian ini penulis pun merumuskan skema kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir



## F. Hipotesis

Asal kata hipotesis adalah dari bahasa Yunani, yaitu : kata “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” yang berarti “kebenaran”. Menurut Arikunto hipotesa merupakan suatu jawaban yang diajukan dan bersifat sementara terhadap rumusan penelitian sampai terbukti benar atau tidaknya hipotesa tersebut. Adapun pengujian hipotesa tersebut melalui data – data konkrit yang sudah dikumpulkan. (Arikunto 2010b) . Hipotesa adalah dugaan sementara yang masih harus diuji hingga terbukti kebenarannya melalui penelitian yang dilakukan. Maka dari itu, untuk mengetahui bahwa hipotesis ini benar atau salah, diperlukan adanya penelitian untuk menguji hipotesis tersebut.

Melihat fakta yang melibatkan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung, maka penelitian ini mengasumsikan hipotesis sebagai berikut :

“ Model Kooperatif tipe TGT ( *Team Games Tournament* ) berbantu *media Switch Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa”

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Ryan Crishtano (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta) yang meneliti tentang “ *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sma Negeri 1 Piyungan Tahun Ajaran 2012/2013*” . Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa dengan metode konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ryan Crishtano adalah sama – sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif dan hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ryan Crishtano terletak pada mata pelajaran yang berbeda serta media *switch game* yang digunakan.
2. Dina Apriani Tambunan (Skripsi, UIN Sumatera Utara Medan) yang meneliti tentang “ *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di*

*Mis Ikhwanul Muslimin Tembung*” Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dina Apriani adalah sama – sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif dan hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Dina Apriani terletak pada mata pelajaran yang berbeda, tipe model pembelajaran serta media *switch game* yang digunakan.

3. Rita Okta Rina (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung ) yang meneliti tentang “ *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung*’ Berdasarkan penelitian ini diperoleh bahwasanya timbul pengaruh yang signifikan hasil tes yang dilakukan peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Rita Okta Rina adalah sama – sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rita Okta Rina terletak pada mata pelajaran yang berbeda, tipe model pembelajaran serta media *switch game* yang digunakan.