**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. LATAR BELAKANG**

Pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi sebelum masa belakangan ini, metode ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan tertentu. Namun demikian penelitian selama dua puluh tahun telah mengidentifikasikan metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran.[[1]](#footnote-2)

Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri sendiri. Peserta didik dalam suatu kelas biasanya memiliki kemampuan beragam, ada yang memiliki tingkat kepandaian yang tinggi, sedang dan kurang. Menurut pandangan psikologi pendidikan, sebenarnya tidak ada peserta didik yang pandai atau bodoh, yang lebih tepat adalah: peserta didik dengan kemampuan lambat atau cepat dalam belajar. Dalam materi yang sama, bagi peserta didik satu memerlukan dua kali pertemuan untuk memahami isinya, namun bagi peserta didik lain perlu empat kali pertemuan atau lebih untuk dapat menyerapnya. Karena itu, guru perlu mengatur kapan peserta didik bekerja secara perorangan, berpasangan, kelompok atau klasikal.

1

Jika harus dibentuk kelompok, kapan peserta didik dikelompokkan berdasarkan kemampuannya sehingga ia dapat berkonsentrasi, membantu peserta didik yang kurang dan kapan peserta didik dikelompokkan secara campuran berbagai kemampuan sehingga terjadi tutor sebaya. [[2]](#footnote-3)

Metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran agar bisa lebih efektif maka guru harus mampu melihat situasi dan kondisi siswa, termasuk perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berkemampuan sedang tentu berbeda dengan peserta didik yang pandai.

Metode ceramah, misalnya akan menjadi kurang efektif kalau dipakai dalam kelas dengan jumlah siswa besar, karena berbagai alasan, seperti sebagian mereka kurang memperhatikan pembicaraan guru, bicara sendiri dengan temannya, guru kurang optimal dalam mengawasi siswa.

Pembelajaran PAI pada SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab.Konawe masih didominasi pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung teacher-centered sehingga siswa menjadi pasif. Selama ini di dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran guru lebih dominan dalam kelas. Siswa kurang dilatih dalam mengembangkan pengetahuan yang diterimanya sehingga potensi diri yang ada pada diri siswa kurang diaktualisasikan secara optimal. Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktek, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi.

Metode *Team Games Tourname* (menggabungkan 2 kekuatan) merupakan metode yang bertujuan untuk membiasakan kinerja lebih secara individu dan kelompok, di mana peserta didik dapat belajar secara kooperatif dan dapat bertanya meskipun tidak kepada guru, sehingga tidak ada perasaan kurang percaya diri atau takut bertanya, karena peserta didik bertanya kepada teman sendiri. Melihat adanya ketidakefektifan pembelajaran PAI di Kelas V SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab.Konawe yang biasanya menggunakan metode hafalan dan ceramah, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan judul Skripsi Meningkatkan Hasil Belajar bidang Studi PAI melalui Pembelajaran Tipe *Team Games Tourname* pada Siswa Kelas V SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab.Konawe.

**B. Batasan Masalah**

Agar penelitian dapat lebih terarah, maka permasalahan dibatas pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI melalui metode *Team Games Tournament* pada kelas V SDN 2 NII Tanasa Kecamatan Lalonggasumeeto Kabupaten Konawe.

**C. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, maka ada permasalahan yang dapat dimunculkan sebagai berikut: Apakah metode pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas V SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab.Konawe ?

**D. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang akan peneliti laksanakan ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan metode *Team Games Tourname* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab.Konawe

2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode *Team Games Tourname* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab.Konawe

a. Adanya kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran PAI .

b. Melatih peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam kelompok

c. Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung melaksanakan model pembelajaran kooperatif.

2. Bagi guru SDN 2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto kab.konawe

Sebagai pemacu/motivasi terhadap guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik.

3. Bagi pihak SD Negeri NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto

a. Dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya kelas V pada mata pelajaran PAI.

b. Adapun motivasi untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tourname* kelas lainnya di  2 NII Tanasa Kec. Lalonggasumeeto Kab. Konawe.

1. Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2002), hlm. 4. [↑](#footnote-ref-2)
2. Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm. 57. [↑](#footnote-ref-3)