**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Paradigma pendidikan yang memberikan kewenangan seluas-luasnya kepada sekolah dalam mengembangkan berbagai potensi memerlukan peningkatan kemampuan kepala sekolah dalam berbagai aspek manajerialnya agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan visi dan misi yang diemban sekolah sehingga apa yang diamanatkan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terwujud.

Selanjutnya dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 dinyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.1

Makna yang terkandung dalam fungsi dan tujuan pendidikan tersebut, adalah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan pendidikan. Melalui pendidikan kepribadian, kecerdasan, keterampilan serta

1. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003.* (Bandung: Citra Umbara, 2010), h. 8

wawasan menjadi lebih luas sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi diri pribadi, khususnya siswa.

Pendidikan bagi sebagian orang diartikan sebagai usaha membimbing anak untuk menyerupai orang dewasa, sebaliknya pendidikan berarti menghasilkan, mencipta, meskipun sedikit dan penciptaannya dibatasi oleh pembanding dengan penciptaan yang lain. Pandangan tersebut memberi makna bahwa pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan berlangsung sepanjang hayat. Dalam pengertian yang sempit, pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan formal yang disebut dengan pedagogik, dalam terjemahan Bahasa Inggeris yaitu *pedagogics*. Pedagogik berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*Pais*” yang berarti anak, dan “*again*” yang berarti membimbing.2 Pedagogik mengandung dua pengertian yaitu: (1) praktek, cara seseorang mengajar, dan (2) ilmu pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan pendidikan.3 Pada hakekatnya mengajar adalah proses mengatur, mengorganisir lingkungan yang ada disekitar siswa, sehingga

1. Supriyadi, *Pelangi Pendidikan,* (Jakarta: Depdiknas, 2003), h.34
2. *Ibid*, h. 59

menumbuhkan dan mendorong siswa untuk belajar. Strategi pelaksanaan proses pengajaran adalah melalui: (a) bimbingan, yaitu pemberian bantuan, arahan, motivasi, nasehat dan penyuluhan agar siswa mampu mengatasi, memecahkan dan menanggulangi permasalahannya. (b) pengajaran,

yaitu metode kegiatan sehingga terjalin hubungan, interaksi dalam pembelajaran antara siswa dan guru, (c) pelatihan, yaitu pengembangan keterampilan tertentu.4

Pada zaman sekarang ini telah terjadi perubahan besar tentang konsepsi pendidikan dan pengajaran yang berdampak pada perubahan pembelajaran di sekolah. Dari cara-cara pengajaran lama, dimana siswa diajar dan diberikan pengetahuan sebanyak mungkin dalam berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan secara berangsur-angsur beralih kearah penyelenggaraan sekolah progresif, yakni sekolah kerja.

Seorang siswa yang belajar pendidikan agama islam dikatakan kurang berhasil apabila perubahan tingkah laku yang terjadi belum mampu menentukan atau mencapai suatu hasil yang telah ditetapkan secara tepat dalam waktu yang telah ditentukan. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal ada beberapa aspek yang mempengaruhinya, diantaranya guru, siswa, dan metode

1. Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 46

pembelajaran. Belajar adalah suatu kegiatan yang sangat kompleks. Setelah belajar seseorang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Dengan demikian, belajar adalah peristiwa sehari-hari di sekolah yang berasal dari dua subyek, yaitu guru dan siswa.5 Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai prilaku belajar tentang suatu hal. Sedangkan dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Data dokumentasi guru Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Kendari menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar capaian siswa belum mencapai 60 persen ketuntasan belajar. Hasil penelitian awal (observasi) menunjukkan bahwa kelas III pada saat guru melakukan pembelajaran, ternyata siswa kurang aktif dalam mengikuti materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu faktor penyebabnya adalah, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan masih berkisar pada metode ceramah, yang menjadikan guru sebagai pusat informasi, guru yang aktif, dan serba tahu, sementara siswa menjadi pasif dan menjadi pendengar terbaik.

Dalam konteks guru sebagai mediator pembelajaran, ia juga dituntut

1. Marjono & Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Depdikbud, 1994), h.10

untuk terampil berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa, karena selain ia sebagai sosok perantara juga sebagai pencipta lingkungan yang interaktif, baik dalam rangka untuk mendorong berlangsungnya tingkah laku social yang baik, mengembangkan berlangsungnya interaksi pribadi maupun dalam rangka membangun hubungan positif dengan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa, ada tiga kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam konteks pembelajaran, yaitu: (1) mendorong timbulnya tingkah laku sosial yang baik , (2) mengembangkan gaya interaksi pribadi, dan (3) menumbuhkan hubungan pribadi yang positif dengan siswa.6

Bertolak dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar yang terukur dalam bentuk adanya perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor akan optimal secara tepat. Dalam kaitan dengan pengembangan pembelajaran yang efektif inilah, guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Sehubungan dengan itu, guru tidak hanya perlu memahami metode pembelajaran dan segala aspeknya, akan tetapi juga harus dapat memilih dan menerapkannya dalam proses pembelajaran secara tepat sehingga pembelajarannya dapat lebih efektif.

1. Usman dan Setiawan, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h.11

Kenyataan menunjukkan bahwa guru-guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 12 Kendari belum memahami pentingnya penerapan metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya di kelas. Jika ada satu atau dua orang yang memahami tentang metode pembelajaran, namun penerapannya sangat kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa di SD Negeri 12 Kendari masih jarang menerapkan metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kondisi ini sangat menggugah perhatian dan pemikiran untuk dilakukan penanganan segera oleh guru khususnya guru-guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 12 Kendari.

Dari sisi prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan prestasi rata-rata kelas III siswa SD Negeri 12 Kendari pada semester II tahun 2012 masih berada pada angka 5,60 dengan rata-rata capaian hasil belajar siswa belum mencapai 60 persen ketuntasan belajar. Hal ini terjadi, atau diduga kuat bahwa salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran konvensional masih mendominasi proses pembelajaran di kelas.

Bertolak dari kenyataan-kanyataan yang merupakan persoalan pembelajaran krusial di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang Penerapan Metode TGT *(Team Games Tournament)* dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD Negeri 12 Kendari.

1. **Identifikasi Masalah**
2. Dalam proses pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam Kelas III SD Negeri 12 Kendari kurang menunjukkan aktifitas mengajar PAI.
3. Dalam proses pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari kurang menunjukkan aktifitas belajar PAI.
4. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari belum menerapkan metode TGT *(Team Games Tournament).*
5. **Rumusan Masalah**.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah metode TGT *(Team Games Tournament)* dapat meningkatkan aktifitas guru kelas III SD Negeri 12 Kendari ketika mengajar menerapkan metode TGT *(Team Games Tournament)* ?

1. Apakah metode TGT *(Team Games Tournament)* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari ?
2. Apakah metode TGT *(Team Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari ?
3. **Hipotesis**
4. Metode pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* dapat meningkatkan aktifitas guru Pendidikan Agama Islam kelas III SD Negeri 12 Kendari.
5. Metode pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* dapat meningkatkan aktifitas belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari
6. Metode pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari.
7. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis aktifitas guru kelas III SD Negeri 12 Kendari ketika mengajar menerapkan metode TGT *(Team Games Tournament).*
2. Untuk menganalisis aktifitas belajar siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari ketika guru menerapkan metode TGT *(Team Games Tournament).*
3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas III SD Negeri 12 Kendari.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis
2. Memperoleh metode pembelajaran yang memiliki keberpihakan kepada siswa lebih dominan dibanding dengan metode belajar yang lain.
3. Diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode TGT *(Team Games Tournament).*

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi sekolah

1. Memberikan informasi tentang kemampuan guru dalam memvariasikan bentuk pelayanan kepada siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

2. Mengembangkan kualitas guru dalam mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 12 Kendari

3. Memberikan informasi tentang profil guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Memperbaiki proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 12 Kendari.

b. Bagi Guru

1. .Memberikan informasi kepada guru Pendidikan Agama Islam mengenai situasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Sebagai bahan evaluasi bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam usahanya untuk meningkatkan keberhasilan mengajar Pendidikan Agama Islam.

3. Memberikan informasi kepada guru mengenai kesiapan dan daya kritis serta keberhasilan siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

4. Memberikan alternatif kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Menciptakan rasa senang belajar Pendidikan Agama Islam selama pelajaran berlangsung dengan adanya “*The Involvement of Participation”* melalui metode TGT *(Team Games Tournament)* .

c. Bagi Siswa

1. Sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam

2. Sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan dan kemampuan siswa dalam berfikir kompleks

3. Sebagai umpan balik terhadap keberhasilan belajar siswa.

1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan persepsi dari berbagai macam kalangan dalam memahami judul penelitian, maka penulis perlu menjabarkan secara operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah kemampuan kognitif yang diperoleh siswa dari proses belajar sebagai proses perwujudan segala upaya yang telah dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung yang dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

2. Metode TGT *(Team Games Tournament)* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

3. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat kelak.