

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu usaha sadar, teratur secara sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggungjawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Karenanya, Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara. Menurut UU No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup>

Berdasarkan sistem pendidikan nasional tersebut, dapat dijelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam kehidupan manusia khususnya peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi dirinya dalam meningkatkan kompetensi kognitif, afektif maupun psikomotor yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan dalam mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

---

<sup>1</sup>Republik Indonesia, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional UU RI No.20 Th. 2003, (Cet.V; Jakarta:Sinar Grafik, 2003), h. 3

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik SD, SMP, SMA, sampai pada perguruan tinggi. Sekolah merupakan pendidikan formal yang di dalamnya terjadi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu dan diarahkan untuk membentuk peserta didik yang cerdas, dan berakhlak mulia, termasuk di dalamnya dimuat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai upaya memberikan pengetahuan keagamaan bagi peserta didik secara komperhensif. Oleh sebab itu, urgensi Pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari pengertian Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

Pada dasarnya pendidikan agama memiliki peran yang amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai, dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi umat manusia, maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan. baik pendidikan dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Adapun isi Pendidikan Agama Islam memiliki sejumlah karakteristik yang digali dari Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Saw sebagai sumber ajaran Islam. Bahan pendidikan Agama Islam pada garis besarnya mencakup tujuh hal yaitu: keimanan, ibadah, Al-Qur'an dan akhlak, muamalah, syariah dan tarikh (sejarah). Pada tingkat sekolah dasar, tekanan yang diberikan pada empat unsur pokok muamalah dan syariah semakin dikembangkan, unsur pokok tarikh diberikan secara seimbang pada setiap tingkat satuan pendidikan.

Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar seharusnya membuahkan hasil belajar berupa adanya kemampuan, adanya perubahan pengetahuan, dan keterampilan terutama dalam pemahaman nilai-nilai agama serta perbaikan sikap dan moral peserta didik, sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah Dasar yang dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik itu sendiri. Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik dari hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir, dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

Guru dapat mengetahui hal tersebut dengan melakukan evaluasi yang efektif serta menggunakan hasilnya untuk mengetahui prestasi dan kemajuan siswa serta dapat melakukan perbaikan dan pengetahuan. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang telah demikian pesat, guru tidak lagi hanya bertindak sebagai penyajian informasi, tetapi juga harus mampu bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari sendiri informasi.<sup>2</sup> Sebagai pengajar, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar serta menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai “pengajar” yang melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai “pendidik” yang

---

<sup>2</sup>Hamzah B. Uno, *Profesi Problema, Solusi, Dan Referensi Pendidikan di Indonesia* (Jakarta:Bumi Aksara, 2009), h. 131.

melakukan *transfer of values* dan sekaligus sebagai “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan tuntunan siswa dalam belajar.<sup>3</sup>

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 23 Oktober 2018 di kelas IV B SDN 38 Lauru Kecamatan Rumbia Tengah Kabupaten Bombana untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses belajar PAI berlangsung. Di kelas IV B, pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Siswa mencatat semua materi yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang siswa mengatakan mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa tidak menggunakan buku yang ada untuk membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Mereka hanya menggunakan catatan yang diberikan guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi hanya dibahas bersama oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tidak ada yang berani mempresentasikan hasil tugas mereka. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga keaktifan

---

<sup>3</sup>Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 125

<sup>4</sup> Observasi, Kelas IVB SDN 38 Lauru, Lauru 23 Oktober.

belajar siswa perlu ditingkatkan. <sup>5</sup> Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PAI di SDN 38 Luru adalah siswa memperoleh nilai  $\geq 75$ .

Peneliti juga melakukan wawancara bebas bersama guru kelas IV B SDN 38 Luru mengemukakan bahwa :

Hasil belajar siswa kelas IV B SDN 38 Luru itu masih rendah khususnya mata pelajaran PAI, rendahnya hasil belajar siswa karena ketika proses belajar berlangsung sebagian siswa tidak terlalu memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dan ketika guru bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti sebagian siswa hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan guru. Selain itu, guru juga sama sekali tidak pernah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* khususnya mata pelajaran PAI. Sumber belajarpun masih kurang seperti buku guru kelas IV mata pelajaran PAI belum tersedia. Rendahnya hasil belajar siswa juga terlihat pada nilai ulangan harian siswa yang tergolong masih rendah hanya mencapai rata-rata 68 dari jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai siswa belum mencapai standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan disekolah, standar KKM sekolah adalah 75. Dari nilai ulangan harian PAI siswa kelas IV SDN 38 Luru masih di bawah 75. Dari 22 siswa hanya 11 orang yang mencapai KKM yaitu sekitar 45,45% <sup>6</sup>

Hasil pengamatan peneliti ternyata masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti materi yang sedang diajarkan khususnya mata pelajaran PAI. Hal ini karena guru mengajar dengan berpedoman pada buku teks, dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya duduk, mendengar dan mencatat dengan mengutamakan metode konvensional dan kadang-kadang tanya jawab. Sehingga, proses pembelajaran belum efektif. Hal ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Bertitik tolak dari paparan yang ada, maka peneliti mengambil suatu tindakan alternatif untuk mengatasi masalah yang ada berupa penerapan model

---

<sup>5</sup>Juan, Siswa kelas IV B SDN 38 Luru, "Wawancara", Luru, 23 Oktober 2018

<sup>6</sup> Sunarni, Guru Kelas IV B SDN 38 Luru "Wawancara", Luru, 23 Oktober 2018

pembelajaran lain yang lebih mengutamakan keaktifan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan inspirasi baru bagi siswa dalam berdiskusi, permainan games, serta mengemukakan pendapat dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe siswa diajak untuk selalu aktif dalam pembelajaran, karena dengan keaktifan itu, siswa akan mempunyai kemampuan untuk berdiskusi, bermain kuis atau sejenisnya akan membuat siswa merasa mudah dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan apabila model pembelajaran yang digunakan guru bervariasi, seperti halnya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena dengan pembelajaran ini siswa dapat berkompetisi dalam kelompoknya masing-masing yang berjumlah 5-6 siswa dalam setiap kelompok, bagi kelompok yang mendapat hasil yang terbaik akan di beri penghargaan dalam bentuk pujian. Kompetisi tersebut dalam bentuk permainan atau games (kuis) dan sejenisnya yang dapat meningkatkan gairah belajar siswa agar hasilnya pun dapat meningkat. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sangat penting

diterapkan dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini juga, diharapkan bisa memberikan motivasi bagi siswa untuk tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami materi pelajaran, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain dan memberikan kesempatan siswa meluangkan ide yang ada dalam pikiran mereka. Siswa tidak hanya berdiam diri, akan tetapi siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menjembatani kebutuhan siswa dan menghindari terjadinya kejenuhan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton.

Berpijak dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai permasalahan-permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan penelitian yang berjudul “Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Siswa Kelas IV B SDN 38 Lauru Kecamatan Rumbia Tengah Kabupaten Bombana”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran selain buku teks.

2. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Bahkan cenderung merasa jenuh dan bosan, sehingga keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan.
3. Siswa kurang percaya diri untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti.
4. dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya duduk, mendengar dan mencatat dengan mengutamakan metode konvensional.
5. Rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sebelumnya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran PAI di kelas IV B SDN 38 Lauru ?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas IV B mata pelajaran PAI SDN 38 Lauru?

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran PAI di kelas IV B SDN 38 Lauru.



- b. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas IV B mata pelajaran PAI di SDN 38 lauru.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Secara Teoritis

- 1) Penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran PAI, utamanya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
- 2) Mendapatkan teori baru tentang upaya memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui model Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

### b. Secara Praktis

- 1) Bagi Sekolah, Hasil Penelitian Tindakan Kelas sangat bermanfaat dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang bermuara pada peningkatan mutu lulusan SD Negeri 38 Luru, Kab. Bombana
- 2) Bagi Guru, dapat menumbuhkan kreativitas guru dengan menggunakan berbagai strategi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar tercipta minat siswa dan sebagai salah satu solusi dalam mengatasi minimnya penggunaan strategi pembelajaran dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam.

- 3) Bagi Siswa, agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru sehingga diharapkan mereka dapat merealisasikan pelajaran yang diperoleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Bagi Peneliti, memberikan pengetahuan yang nantinya akan dipergunakan ketika terlibat langsung dalam proses pendidikan di sekolah-sekolah, utamanya dalam menerapkan strategi pembelajaran.
- 5) Bagi pihak IAIN Kendari, sebagai bahan referensi kepustakaan yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti yang berkeinginan menindak lanjuti penelitian ini.
- 6) Bagi Pembaca dan peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran variabel-variabel dalam penelitian ini maka yang menjadi definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah model pembelajaran kelompok dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kemampuan akademiknya setara.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah nilai PAI yang diperoleh siswa kelas IVB SDN 38 Luru setelah mengikuti pembelajaran PAI melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam Agama Islam. Pendidikan Agama Islam juga merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi salah satu komponen mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan moral dan kepribadian siswa kelas IV B SDN 38 Luru kecamatan rumbia tengah kabupaten bombana.

#### **F. Pengajuan Hipotesis**

Berdasarkan deskripsi teoritis dan definisi operasional di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas IV B SDN 38 Luru Kec. Rumbia Tengah Kab. Bombana”.

