

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dengan hasil belajar memberikan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Nawawi dalam susanto menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat seberapa optimal siswa dalam menerima pelajaran.¹

Berdasarkan *pretest* yang dilakukan peneliti menunjukkan adanya hasil belajar yang belum optimal. Hasil belajar yang belum optimal dapat disebabkan oleh adanya faktor intern dan ekstern siswa dalam belajar yang belum optimal. Suryabrata mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah faktor intern yang berupa fungsi fisiologis. Dimana siswa dapat belajar dengan baik apabila panca inderanya berfungsi dengan baik. Dengan demikian perlu adanya metode pembelajaran yang dapat membantu panca indra siswa berfungsi dengan baik.

¹ Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 8.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru PAI di SMAN 1 Plosoklaten, menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sebanyak 40% siswa dari 27 siswa memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah. Data tersebut menunjukkan adanya permasalahan tentang rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

SMAN 1 Plosoklaten merupakan satu-satunya sekolah SMA negeri di Plosoklaten, sehingga menjadi sekolah yang pertama kali dituju oleh siswa Plosokleaten yang telah lulus SMP. Hal tersebut menyebabkan SMAN 1 Plosoklaten memiliki banyak peserta didik dengan karakter yang berbeda-beda.

Berkiatan dengan masalah yang dihadapi oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam maka perlu pemilihan metode pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami pelajaran.

Dalam penggunaan metode pembelajaran terkadang guru harus meneyuaikan dengan kondisi dan suasana kelas serta jumlah siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI bahwa beliau mengkhawatirkan materi yang tidak akan tersampaikan secara tuntas jika dengan menggunakan metode pembelajaran maka dari itu guu harus

mempertimbangkan jumlah siswa yang akan dididik, karakter siswa yang dihadapi, materi pelajaran yang akan dibahas, dan yang terpenting adalah tujuan yang hendak dicapai. Setelah mengidentifikasi hal tersebut maka, guru akan dengan mudah menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Berangkat dari permasalahan di atas, penelitian ini dirasa penting untuk diteliti. Peneliti akan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Spinning Question* dan Metode Diskusi penting untuk dilakukan karena ia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada tingkat SMA yang kebanyakan dari mereka kurang berminat mempelajari pelajaran Agama dari pada pelajaran umum lainnya. Peneliti berusaha untuk mengemas mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti menjadi mata pelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Metode belajar yang digunakan hendaknya metode yang tidak hanya mampu mengajak siswa belajar dengan melihat dan mendengarkan, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajarannya. Pemilihan metode belajar yang tepat sehingga dapat membuat siswa terlibat langsung merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan panca indra siswa. Metode pembelajaran yang dipilih peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode tgt dan diskusi. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang mudah diterapkan, kegiatan ini melibatkan

seluruh siswa tanpa harus membedakan status maupun kemampuan dari masing-masing siswa, selain itu juga mengajak siswa untuk menjadi tutur sebaya dengan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Pembelajaran kooperatif model *team game tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan *game* dan *tournament* yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan memudahkan siswa memahami pelajaran. Robert Slavin dalam Shoimin menjelaskan bahwa ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif model TGT, yaitu cara menyajikan kelas, pembentukan kelompok (*teams*), *games* (permainan), *tournament* (kuis), dan penghargaan kelompok (*reward*).² Metode tersebut dirancang dengan tujuan bermain dan belajar sehingga memungkinkan siswa menjadi rilek saat belajar disamping menenamkan jiwa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama dan keterlibat seluruh siswa dalam belajar.

Dengan adanya permainan yang menantang, siswa dapat terlibat langsung dan menikmati proses pembelajaran. Selain metode *team game tournament*, metode diskusi juga dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Abdul Majid dalam bukunya strategi pembelajaran memberikan pengertian diskusi kelompok adalah kegiatan pembelajaran yang mana guru memberikan satu permasalahan kemudian

² Shoimin A, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 204.

peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok untuk berdiskusi dan memecahkan permasalahan tersebut.³

Metode *team game tournament* dan metode diskusi sangat cocok digunakan untuk siswa yang memiliki karakter sulit bekerja sama dan kurang aktif dalam pembelajaran, metode diskusi merupakan metode kerja sama antara kelompok heterogen, dan metode TGT merupakan metode yang memerlukan kekompakan antara tim atau kelompok. Sehingga kedua metode merupakan metode yang sama-sama membutuhkan kerja sama dan kekompakan antara kelompok untuk mencapai pemahaman yang sama.

Dari peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode TGT dan diskusi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, salah satunya dengan menambahkan media *spinning question* yang dapat mempertajam daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian sejalan dengan penelitian oleh Arini Rusyda Muntahaya yang mengatakan bahwa metode pembelajaran *team game tournament* dengan menggunakan audio visual efektif untuk digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PAI. Merupakan variabel yang berkontribusi terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian metode diskusi ini sejalan dengan penelitian oleh Muhammad Kautsar yang mengatakan bahwa metode diskusi kelompok efektif diterapkan dalam pelajaran PAI. Sehingga peneliti menerapkan metode diskusi dengan tujuan peserta didik dapat mendiskusikan tentang

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 201.

manfaat beriman kepada rasul, dan juga bisa mendiskusikan tentang perbedaan Nabi dan Rasul serta perbedaannya dengan manusia dan isi kandungan ayat yang menjelaskan cara megimani Rasul.

Peneliti akan mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan guru hanya menjadi fasilitator jalannya proses pembelajaran (*student centered*). Penelitian ini juga penting untuk menguji teori Robert Slavin yang mengemukakan bahwa pendekatan paling efektif manajemen kelas bagi pembelajaran kooperatif adalah menciptakan sebuah sistem penghargaan positif yang didasarkan pada kelompok. Dikuatkan lagi dengan pendapat Jumanta Hamdayana yang mengatakan bahwa metode pembelajaran *team game tournament* dapat melibatkan seluruh aktivitas siswa dengan menggunakan unsur permainan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sekaligus menguji teori Abdul Majid yang menjelaskan bahwa metode diskusi membuat peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok dalam memecahkan masalah.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 1 Plosoklaten?

2. Apakah metode pembelajaran diskusi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 1 Plosoklaten?
3. Adakah perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada materi “Rasul-rasul itu Kekasih Allah SWT” menggunakan metode pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantu media *spinning question* di kelas XI IPS 3 dan metode diskusi di kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Plosoklaten?

C. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya, tujuan pada penelitian ini memiliki hubungan dengan rumusan masalah yang telah peneliti buat, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji teori Robert Slavin yang mengatakan bahwa metode pembelajaran *team game tournament* dapat melibatkan seluruh aktivitas siswa dengan menggunakan unsur permainan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sekaligus menguji teori Abdul Majid yang menjelaskan bahwa metode diskusi membuat peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok dalam memecahkan masalah. Selain itu tujuan penelitian ini antara lain:

1. Ingin mengetahui metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 1 Plosoklaten.

2. Ingin mengetahui metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 1 Plosoklaten
3. Ingin mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada materi “Rasul-rasul itu Kekasih Allah SWT” menggunakan metode pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantu media *spinning question* di kelas XI IPS 3 dan metode diskusi di kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Plosoklaten

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap memiliki kegunaan untuk memperkaya teori tentang strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum. Selain itu memberikan kemudahan dalam memahami pelajaran pada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

2. Secara Praktis

- a. Bagi lembaga pendidikan

Dapat dijadikan sebagai acuan mencetak peserta didik yang cerdas dan berbudi luhur.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan acuan oleh guru pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada metode ceramah dan lebih meluskan pengetahuannya terhadap metode-metode lain yang lebih bervariasi. Diharapkan dapat memberikan informasi bahwa ada metode-metode menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan hasil belajar, dapat mengeksplorasi pengetahuannya dalam pembelajaran dan dapat dijadikan percobaan kemampuan peserta didik dalam memecahkan memahami suatu materi dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah difahami. .

d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai wawasan atau literatur yang berkaitan dengan peningkatan hasil.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis sendiri bisa diartikan suatu pernyataan yang sifatnya adalah kebenaran sementara, sehingga perlu adanya suatu pembuktian. Dari penelitian ini, Maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 1 Plosoklaten.

Ha : Ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 mata pelajaran agama Islam dan budi pekerti dengan menggunakan metode *team game tournament*

Ho : Tidak ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 mata pelajaran agama Islam dan budi pekerti dengan menggunakan metode *team game tournament*

2. Metode pembelajaran diskusi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMAN 1 Plosoklaten.

Ha : Ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 2 pada mata pelajaran agama Islam dan budi pekerti dengan menggunakan metode diskusi

Ho : Tidak ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 2 pada mata pelajaran agama Islam dan budi pekerti dengan menggunakan metode diskusi

3. Perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada materi “Rasul-rasul itu Kekasih Allah SWT” menggunakan metode pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantu media *spinning question* di kelas XI IPS 3 dan metode diskusi di kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Plosoklaten

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada materi “Rasul-rasul itu Kekasih Allah SWT” menggunakan metode pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantu media *spinning question* di kelas XI IPS 3 dan metode diskusi di kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Plosoklaten.

Ho : Tidak ada Perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada materi “Rasul-rasul itu Kekasih Allah SWT” menggunakan metode pembelajaran *team game tournament* (TGT) berbantu media *spinning question* di kelas XI IPS 3 dan metode diskusi di kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Plosoklaten

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar terhadap suatu hal yang dijadikan pijakan dan bertindak dalam melaksanakan suatu penelitian.⁴ Penelitian ini tidak perlu adanya pembuktian tentang kebenaran yang diasumsikan, tetapi dapat langsung memanfaatkan hasil yang diperoleh. Adapun asumsi yang diajukan oleh peneliti yaitu bahwa dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, antara lain Variabel X_1 adalah penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* yang dapat diukur dengan menggunakan skala *pretest-posttest* dengan menerapkan metode *team game tournament* dan variabel X_2 adalah penerapan metode

⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah STAIN Kediri* (Kediri: STAIN Kediri, 2014).

diskusi yang dapat diukur dengan menggunakan skala *pretest-posttest* dengan menerapkan metode diskusi serta variabel Y adalah hasil belajar yang dapat diukur dengan hasil tes.

G. Penegasan Variabel

Agar mudah dipahami, peneliti memberikan penjelasan-penjelasan berkaitan dengan istilah variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini, antara lain:

1. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

PAI dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang membahas berkaitan dengan agama Islam. Materi “Rasul-rasul adalah kekasih Allah swt” merupakan materi yang dibahas pada kelas XI SMA. Materi tersebut menjelaskan sifat-sifat Rasul dan cara mengimani beliau.

2. Metode *Team Game Tournament*

Metode *team game tournament* yakni metode yang memfokuskan pada proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan individu siswa. Sehingga diharapkan siswa lebih aktif dan kreatif, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Dalam metode ini siswa bekerja dalam suatu kelompok, namun setiap siswa harus mampu memepertanggung jawabkan apa yang telah mereka pelajari bersama kelompok, sehingga setiap siswa diwajibkan faham dalam pelajaran agar dapat bekerja sama dengan tim.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang memfokuskan pada proses pembelajaran dengan kerja sama antara siswa satu dengan yang lain guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Metode diskusi ini mementingkan rasa solidaritas yang tinggi dengan menyatukan antara pendapat masing-masing individu, sehingga antara siswa harus saling menghargai pendapat orang lain, kemudian akan menghasilkan suatu pendapat baru yang disetujui bersama-sama.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang dihasilkan dari usaha memperoleh kepandaian dan perubahan tingkah laku. Keberadaan hasil belajar dapat mewakili tingkat kematangan peserta didik dalam proses belajarnya. Hasil belajar ideal yaitu hasil belajar yang sudah memenuhi standar ketuntasan minimal pada materi pelajaran yang diajarkan.