

A. Latar Belakang Masalah

Semua orang mengetahui dan menyadari bahwa pendidikan itu sangat penting karena pendidikan adalah proses utama dalam perkembangan kemajuan suatu peradaban dan untuk menjamin kelangsungan hidup suatu masyarakat baik negara maupun bangsa. Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, oleh karena itu pendidikan harus ditumbuh kembangkan secara sistematis.

Pentingnya sebuah pendidikan juga terlihat pada firman Allah tentang perintah terhadap membaca dan belajar. Firman Allah SWT tersebut terdapat dalam surat Al-alaq ayat 1 – 5 yang berbunyi:

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interaksi dengan lingkungannya dalam dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.¹

Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dengan baik maka diperlukan berbagai macam faktor yang mempengaruhinya, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah kondisi dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ada beberapa hal yang termasuk faktor internal, yaitu: kecerdasan bakat, keterampilan, minat, motivasi, kondisi fisik dan mental. Sedangkan faktor eksternal adalah kondisi di luar individu atau peserta didik. Adapun yang termasuk faktor eksternal yaitu: lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat ”.

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik. Siswa merupakan individu yang unik artinya tidak ada dua peserta didik yang sama persis, masing-masing mereka memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Perbedaan yang ada dalam diri siswa itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Dimana perbedaan individual tersebut berpengaruh pada cara dan hasil belajar. Hasil belajar ini ditentukan oleh berbagai macam faktor, salah satu di antaranya, yaitu keterampilan sosial yang dilakukan oleh guru kepada

¹ Hamdani, *Stategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), h. 20

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswanya agar hasil belajar semakin tinggi dan giat aktif dalam belajar. Tugas guru adalah memberikan pengajaran kepada peserta didik karena itu guru dituntut untuk terampil dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.²

Metode ternyata mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan metode dengan tujuan. Metode yang dipergunakan dalam setiap proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan rumusan tujuan.

Proses belajar mengajar terutama mata pelajaran PAI guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dan metode diskusi saja, akan tetapi guru harus menyelingi dengan menggunakan metode, strategi, media ataupun teknik yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses pembelajaran itu tidak monoton.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru, ternyata proses pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah sehingga tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Hal ini ditandai dengan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Hanya siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi yang menonjol sedangkan siswa yang memiliki keemampuan akademis rendah tidak
2. Belum ada rasa ketergantungan positif antar siswa sehingga rasa untuk maju bersama belum tertanam pada diri masing-masing siswa

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Bandung: Rajawali pers, 2012) , h. 74

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Masih ada siswa yang motivasi belajarnya rendah dan hasil belajarnya juga rendah
4. Masih ada siswa tidak senang dalam mengikuti pembelajaran karena karena pembelajaran itu membosankan

Peneliti mencoba menerapkan hal yang baru untuk menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan pada proses pembelajaran sebagai solusi terhadap masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Karena pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan keahlian berbeda, dan di dalam kelompok kecil tersebut siswa saling belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.³

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran aktif siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan penguatan, dimana siswa dapat belajar lebih rileks.

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Bandung: Rajawali pers, 2012), h. 209

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan diatas peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru”

B. Penegasan Istilah

Agar terhindar dari kesalahan dalam penafsiran judul penelitian ini, maka penulis perlu memberikan penjelasan beberapa istilah, yaitu:

1. Model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa-siswi dikelompokkan kedalam sebuah kelompok yang berisi 5 – 6 orang yang heterogen, baik dalam hal akademik, suku, ras, dan jenis kelamin. Inti dari model pembelajaran ini adalah *game* untuk melihat sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dimiliki atau yang dicapai oleh peserta didik setelah dilakukannya tes oleh guru.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, beberapa masalah yang muncul yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa.
- b. Metode pembelajaran masih menggunakan metode tradisional (ceramah)
- c. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih tergolong rendah.
- d. Penggunaan media pembelajaran masih minim.
- e. Partisipasi siswa masih rendah.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan gejala-gejala yang telah dipaparkan pada latar belakang, penulis menemukan beberapa masalah yang teridentifikasi. Dari masalah yang ada, masalah rendahnya hasil belajar pendidikan agama islam siswa memiliki potensi yang lebih besar dalam menghambat tercapainya tujuan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. Untuk itu penulis membatasi permasalahan hanya pada rendahnya hasil belajar pendidikan agama islam siswa dengan penerapan model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif penyelesaian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian pada latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah adalah “Untuk menguji apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru”.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.
- Bagi guru, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.