

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing mereka. guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal. Adapun kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Keberhasilan guru dalam menjalankan profesinya sangat ditentukan oleh keempatnya dengan penekanan dan kemampuan mengajar.

Guru sebagai pelaku otonomi kelas memiliki wewenang untuk melakukan reformasi kelas dalam rangka melakukan perubahan perilaku peserta didik secara berkelanjutan yang sejalan dengan tugas perkembangannya dan tuntutan lingkungan di sekitarnya.¹ Menurut sanjaya, kompetensi guru bukan hanya kompetensi kompetensi pribadi dan kompetensi profesional, tetapi terdapat sejumlah kompetensi yang dimiliki seorang guru meliputi kompetensi pribadi, profesional, dan sosial kemasyarakatan.²

¹Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2010, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Refika Aditama, h. 103

²Syaiful Sagala, 2011, *kemampuan profesional guru dan tenaga kependidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 30

Menjadi guru kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara guru melakukan suatu kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan pendekatan dan metode yang berbeda dengan pembelajaran lainnya.³ Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan nya dalam menguasai materi yang akan disampaikan. Akan tetapi ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Pada dasarnya ada tiga kompetensi penguasaan yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan bahan dan kompetensi dalam cara-cara mengajar. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran, saat ini berkembang berbagai model pembelajaran. Secara harfiah model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Guru harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar anak, supaya tercipta proses belajar yang baik. Faktor yang perlu diperhatikan antara lain : kondisi fisik, sosio emosional, dan organisasional termasuk dalam memilih metode dan strategi pembelajaran.⁴ Guru merupakan

³ E. Mulyasa, 2009, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h

⁴ Tim Dosen Administrasi pendidil Universitas Pendidikan Indonesia, 2011, *Manajemen Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h.104

penanggung jawab proses pembelajaran di dalam kelas, karena gurulah yang langsung memberikan kemungkinan bagi siswa agar terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Keberhasilan proses pembelajaran sebagian besar ditentukan peranan dan kompetensi guru, disebabkan oleh guru yang berkompeten akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Sebagai guru hendaknya berani mencoba strategi-strategi baru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan diajukan para ahli pendidikan untuk digunakan, Slavin; mengemukakan dua alasan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.⁵

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam memberikan motivasi belajar siswa. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses memberi semangat belajar, arah, dan

⁵ Wina Sanjaya, 2010, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, h. 242

kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan tahan lama .⁶

Al-Qur'an juga membahas tentang peran guru sebagai pendidik dalam surah Al-Kahfi ayat 66:



Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"⁷

Dari ayat ini dapat diambil dari beberapa pokok pikiran diantaranya adalah:

- a. Menuntun anak didiknya. Dalam hal ini menerangkan bahwa peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, tutor, tentor, pendamping dan yang lainnya.
- b. Memberi tahu kesulitan-kesulitan yang akan dihadapi dalam menuntut ilmu.
- c. Mengarahkannya untuk tidak mempelajari sesuatu jika sang pendidik mengetahui bahwa potensi anak didiknya tidak sesuai dengan bidang ilmu yang akan dipelajarinya.

Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan cara menggunakan strategi-strategi pembelajaran kooperatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Studi ini berkaitan dengan efektifitas penggunaan strategi pembelajaran

⁶ Agus Suprijono, 2012, *Cooperative Learning teori dan aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 163

⁷ Al-Qur'an surah Al-Kahfi:66,

kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru yang menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Selanjutnya Jarolimek dan Parker mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah: 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.⁸

Guru-guru di Madrasah Aliyah Negeri Dumai khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis telah mencoba melakukan berbagai macam strategi pembelajaran salah satunya adalah menggunakan strategi *Team Games Tournament*, guru menggunakan strategi *Team Games Tournament* ini di

⁸ Drs. H.Isjoni, M.Si.,Ph.D, 2009, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, h. 36

setiap akhir bab pembelajaran atau materi yaitu melakukan ulangan harian yang diganti dengan menggunakan model Team Games Tournament.

Namun masih terlihat ada kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan strategi Team Games Tournament tersebut, sehingga menjadikan pembelajaran kurang aktif. Dapat dilihat gejala-gejala berikut:

1. Masih ada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kurang mempersiapkan bahan/sumber pembelajaran untuk melaksanakan strategi Team Games Tournament.
2. Masih ada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang tidak membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.
3. Masih ada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang menggunakan strategi Team Games Tournament tidak tepat waktu.
4. Tidak semua guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menyampaikan materi pelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan strategi Team Games Tournament.
5. Masih ada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang menggunakan strategi Team Games Tournament kurang sesuai dengan prosedur pelaksanaannya.
6. Masih ada siswa yang kurang aktif saat strategi Team Games Tournament digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.
7. Masih ada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang tidak memberikan penghargaan kepada Tim yang memiliki skor tertinggi.
8. Masih ada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang tidak memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri Dumai.**

B. Penegasan Istilah

1. Startegi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁹

2. Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 samapai 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.¹⁰

3. Team Games Tournament

- a. Team : Regu, kelompok, tim.
- b. Game : Permainan.
- c. Turnament : pertandingan, turnamen.

⁹ Hamzah B. Uno, 2011, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 3

¹⁰ Etin Solihatini dan Raharjo, 2009, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 4

Team Game Tournament adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Strategi ini menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba(bersaing) sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹¹

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala yang penulis paparkan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kemampuan guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk menimbulkan antusias siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?
- b. Bagaimana penggunaan strategi pembelajaran tipe *team games tournament* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis ?
- c. Apakah ada usaha-usaha dari guru untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran ?
- d. Apakah ada usaha-usaha dari pihak guru untuk menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*?

¹¹ Isjoni, 2009, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 83

- e. Apakah ada respon positif dari siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* ?

2. Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan dalam penelitian ini maka penulis memfokuskan permasalahan pada aspek penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri Dumai dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimanakah penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di sekolah Madrasah Aliyah Negeri Dumai ?
- b. Apakah faktor- faktor yang mempengaruhi penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri Dumai?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasar atas rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri Dumai.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri Dumai.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi siswa.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar dan melatih sikap sosial untuk saling peduli terhadap keberhasilan siswa lain dalam mencapai tujuan belajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan serta memperluas wawasan.