

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami menghayati, mengimami, bertaqwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.¹

Sebagaimana dijelaskan oleh Ahmad D. Marimba dalam bukunya Sudyono bahwa:

Pendidikan Agama Islam yaitu bimbingan jasmani, rohani, berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Dengan pengertian yang lain, beliau sering menyatakan kepribadian-kepribadian tersebut dengan istilah kepribadian muslim, yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam, memilih dan memutuskan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam, serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah pembentukan pribadi muslim. Isi pribadi muslim itu adalah pengamalan sepenuhnya ajaran Allah dan rasul-Nya. Tetapi pribadi muslim tidak akan tercapai kecuali dengan pengajaran dan pendidikan. Dalam hal ini

¹Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005, h. 21.

²Sudyono, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, h. 7.

pendidikan berperan penting dalam pembinaan pribadi muslim, salah satu lembaga yang berperan penting dalam pembinaan pribadi muslim adalah sekolah. Di sekolah yang bertanggung jawab terhadap pendidikan siswa adalah guru, peranan dan pengaruh guru amat besar. Untuk itu guru harus mampu melakukan pembelajaran dengan berbagai macam model pembelajaran yang menarik yang dapat memotivasi siswa agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

Model-model pembelajaran sekarang ini sangat banyak sekali seperti: Model Pembelajaran Unit, Model Pembelajaran Tuntas, Model Pembelajaran *Problem Solving*, Model Pembelajaran *Quantum Learning*, Model Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), Model Pembelajaran *Inquiry*,³ Model Pembelajaran Bermain Peran, Model Pembelajaran Simulasi Sosial,⁴ Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah,⁵ Model Pembelajaran Tematik, Model Pembelajaran Berbasis Komputer, Model Pembelajaran PAIKEM, Model Pembelajaran Berbasis Web (*e-learning*).⁶

Namun demikian, dari berbagai macam model pembelajaran diatas masih banyak ditemui guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dan tidak menginovasi pembelajaran sehingga tidak jarang ditemui siswa yang kurang motivasi dalam belajar, hal ini dapat dilihat dari cara belajar siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

³ Ramayulis, *Op.Cit*, h. 165-277.

⁴ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 25-25.

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, h. 131-229.

⁶ *Ibid*, h. 245-335.

Begitu pentingnya motivasi, Sardiman mengatakan bahwa motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.⁷ Sehubungan dengan urgennya motivasi, Dececco dan Grawford mengajukan terdapat empat fungsi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu:

1. Menggairahkan siswa.
2. Memberikan harapan realistis.
3. Memberikan harapan insentif.
4. Mengarahkan.⁸

Mengingat masih banyaknya siswa yang kurang motivasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam mengakibatkan pada diri siswa kurang baik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan membuat warna baru bagi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan siswa termotivasi untuk terus belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas XI di Sekolah Menengah Atas Tri Bhakti Pekanbaru, bahwa motivasi siswa sangatlah kurang, hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang ketiduran saat pembelajaran berlangsung.

⁷Sardiman, A. M, 2003, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h. 102.

⁸Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 175-176.

2. Terdapat siswa yang keluar masuk ruangan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Terdapat siswa yang tidak mau mengajukan pertanyaan.
4. Terdapat siswa yang hanya menerima sumber belajar dari guru saja tanpa memanfaatkan lingkungan yang ada disekitarnya.
5. Terdapat siswa yang bercerita dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung.
6. Adanya guru yang kurang bisa memvariasikan pembelajaran.

Dari gejala-gejala yang ditemui perlu adanya antisipasi dengan cara mencari solusi yang tepat, agar tujuan dari pembelajaran tercapai. Akan tetapi jika hal ini dibiarkan begitu saja maka tujuan dari pembelajaran tidak akan tercapai. Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, hendaknya guru lebih teliti dalam menggunakan model pembelajaran dalam memberikan pelajaran kepada siswa.

Maka berlatar belakang dari pembelajaran konvensional inilah penulis tertarik untuk menerapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)*, karena pembelajaran *cooperative* sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan ini belajar berkelompok secara *cooperative*, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena *cooperative*

adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.⁹

Berdasarkan dari permasalahan dan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis ingin mencoba menerapkan model pembelajaran dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Tri Bhakti Pekanbaru”.

B. Penegasan Istilah

1. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.¹⁰

Jadi, model pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam mengatur materi pelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar pada saat di kelas.

2. *Cooperative learning tipe team games tournament* adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 - 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.¹¹

Jadi, *cooperative learning tipe team games tournament* dalam penelitian ini adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan

⁹ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Surabaya: Masmedia Buana Pustaka, 2009, h. 51.

¹⁰ Rusman, *Op.Cit*, h. 133.

¹¹ Taniredja Tukiran, 2012, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, h. 55.

kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran *cooperative* dikenal dengan pembelajaran secara kelompok, tetapi belajar *cooperative* lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena belajar *cooperative* ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat *coopertive* sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka antara anggota kelompok.

3. Motivasi belajar adalah suatu keadaan dalam diri siswa yang mendorong dan mengarahkan perilaku kepada tujuan yang ingin dicapai dalam mengikuti pendidikan tinggi.

Jadi, motivasi belajar dalam penelitian ini adalah daya penggerak yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang bertujuan untuk mengarahkan siswa tersebut ke arah yang lebih baik, sehingga dengan adanya motivasi ini siswa dapat berubah untuk menjadi yang lebih baik dari yang sebelumnya.

Maksud dari judul di atas adalah bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT), pengembangan kualitas diri siswa terutama aspek afektif siswa dapat dilakukan secara bersama-sama. Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip *cooperative* sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang sifatnya kognitif, afektif, maupun konatif. Suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi yang saling percaya, terbuka dan rileks di antara anggota kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan memberi masukan di

antara mereka untuk mengembangkan pengetahuan. Proses pengembangan pengetahuan yang demikian juga membantu mereka yang kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar. Siswa yang kurang bergairah dalam belajar akan di bantu oleh siswa lain yang mempunyai gairah lebih tinggi dan memiliki kemampuan untuk menerapkan apa yang telah dipelajarinya.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan gejala-gejala yang penulis paparkan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT)?
- b. Apa yang menyebabkan siswa tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam?

2. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami masalah yang diteliti dan mengingat keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka penulis perlu membuat batasan masalah sebagai berikut: Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Tri Bhakti Pekanbaru. Dan kelas yang ditelitipun dibatasi hanya pada kelas XI.

3. Rumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh yang signifikan dari Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Tri Bhakti Pekanbaru?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Tri Bhakti Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru, menambah wawasan guru untuk mengetahui bahwa untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran perlu menginovasi pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam cara.
2. Bagi siswa, sebagai pendorong untuk lebih termotivasi belajar dikelas bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam itu adalah pelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu sekolah dalam rangka menentukan perbaikan dan kualitas keberhasilan pengajaran disekolah terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan memperluas wawasan penulis dalam penelitian ilmiah serta melengkapi syarat kelulusan dan sarana dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
5. Sebagai syarat perkuliahan saya untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Jurusan Pendidikan Agama Islam.