

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mengendalikan proses pembelajaran, guru memainkan peran penting. Guru harus memahami dan mampu menerapkan strategi pembelajaran agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan maksimal. Secara bahasa, strategi bisa diartikan sebagai siasat, kiat, trik, atau cara. Ditinjau dari segi istilah, strategi berarti suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Untuk mencapai hasil yang terbaik maka sangat penting menggunakan strategi di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan berkembang tanpa strategi yang jelas dan akan mempersulit tercapainya hasil yang optimal dengan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, pembelajaran tidak dapat dilakukan secara efisien dan efektif. Guru dan siswa sama-sama bisa mendapatkan keuntungan besar dari strategi pembelajaran. Strategi-strategi tersebut menjadi pedoman dan acuan kerja sistematis pendidik dalam mempraktekkan pembelajaran. Karena setiap strategi pembelajaran dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, hal tersebut dapat mempercepat proses pembelajaran bagi siswa.¹

Namun, tidak bisa kita pungkiri bahwa pada kenyataannya memang tidak semua guru bisa menggunakan strategi belajar yang cukup

¹ Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 33-35

variatif sehingga siswa mencapai hasil belajar yang kurang ideal. Masih banyak guru yang hanya menggunakan strategi ceramah saja dimana kita tau bahwa strategi ini sangat rentan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika belajar dikarenakan strategi tersebut hanya bersifat satu arah saja Akibatnya, guru dan siswa tidak berinteraksi secara timbal balik.

Hal ini juga yang tengah dialami oleh siswa kelas Fase E1 di SMA Muhammadiyah 1 Sumenep. Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya :

- 1) Dalam proses pembelajaran, banyak guru terus menggunakan metode pembelajaran tradisional berbasis ceramah. Tentunya hal ini dapat dengan mudah membuat siswa bosan sehingga akan menurunkan semangat belajarnya.
- 2) Siswa tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan metode ceramah tersebut bersifat satu arah. Sehingga siswa hanya mendengarkan guru saja dan tidak terbiasa untuk bertanya maupun berpendapat.
- 3) Hasil belajar siswa menurun dikarenakan kurangnya pemahaman siswa.

Inilah mengapa sangat penting untuk menjadi inovatif dalam pembelajaran seperti adanya teknik pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dengan cara yang sangat menarik.

B. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa masalah yang telah diidentifikasi oleh penulis penelitian ini sehubungan dengan masalah tersebut di atas:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini, penulis mempunyai maksud dan tujuan yang ingin dicapai serta untuk mewujudkan agar lebih jelas dan terarahnya suatu penelitian yaitu:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep.
2. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terletak pada penambahan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dan pembaca berkaitan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis

Berdasarkan Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament*, maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas kali ini bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep.

F. Ruang Lingkup

Dikhawatirkan adanya kemungkinan memperluas pertanyaan di dalam penelitian, maka penulis harus membatasi ruang lingkup pertanyaan penelitian yaitu membahas tentang hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

G. Definisi Istilah

Pentingnya menyamakan persepsi asli pembaca dengan penulis tentang makna yang sebenarnya digunakan untuk judul penelitian, perlu bagi peneliti untuk menunjukkan batasan yang jelas. Istilah-istilah tersebut meliputi:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil keikutsertaannya dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar

bukan skor mutlak, tetapi dapat menghasilkan perubahan positif dalam berpikir, variasi, keterampilan, disiplin, dll.

2. Al Islam

Al Islam adalah mata pelajaran agama yang membahas tentang keislaman khas ala Muhammadiyah yang hanya ada pada lembaga pendidikan Muhammadiyah saja mulai dari SD, SMP, SMA/SMK, hingga Perguruan Tinggi Muhammadiyah.

3. Model Pembelajaran

Seperangkat prosedur yang berfungsi sebagai rancangan pembelajaran (tujuan, materi, kegiatan, dan penilaian) di dalam kelas disebut sebagai Model Pembelajaran.

4. *Team Game Tournament*

Team Game Tournament merupakan salah satu jenis atau gaya pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*. Pembelajaran ini mengutamakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar siswa dalam kelompok besar berdasarkan konsep Turnamen Akademik.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini dapat memberikan referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan memperkaya teori terapannya dalam penelitian tindakan kelas ini.

1. Judul Skripsi Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016 / 2017 yang

diteliti oleh Adang Romanda tahun 2016. Penelitian ini menghasilkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Dari 28 orang pada siklus I, 17 orang (60,7%) menyelesaikannya, sedangkan 11 orang (39,3%) tidak selesai. Selanjutnya pada siklus II dengan siswa 28 yang tuntas 24 siswa (85,2%) sedangkan yang tidak tuntas 4 siswa (14,8%). Persamaan penelitian ini adalah sama-sama memakai model *Team Game Tournament* akan tetapi bedanya pada penelitian ini yaitu digunakan pada pelajaran fiqih di MI.

2. Judul Skripsi Penerapan TGT (*Team Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'Arif Balong Ponorogo yang diteliti oleh Hidayatus Sholihah pada Juni 2022. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup baik terhadap motivasi belajar peserta didik dengan kategori tinggi yang awalnya menunjukkan persentase sebesar 12% mulai meningkat menjadi 34%, kategori sedang yang awalnya 46% mulai meningkat menjadi 58% dan kategori rendah yang awalnya 42% menurun menjadi 8%. Tidak hanya itu, minat dan semangat peserta didik juga mampu ditumbuhkan melalui penerapan TGT dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa SKI kelas XII A dapat ditingkatkan melalui penggunaan *Team Game Tournament*. Model *Team Game Tournament* digunakan baik dalam persamaan penelitian, satu-satunya perbedaan adalah bahwa penelitian ini menggunakannya untuk mengukur motivasi belajar siswa.