

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara tentang pendidikan, hampir semua aktivitas yang dilakukan adalah belajar. Belajar adalah proses di mana individu mengalami perubahan dan memperoleh kemampuan atau pengetahuan baru sebagai hasil dari proses tersebut. Beberapa psikolog memiliki pandangan yang berbeda tentang bagaimana proses kegiatan tersebut berlangsung. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif selalu disertai dengan beberapa kemajuan yang dipengaruhi oleh pikiran dan tindakan. Dengan demikian, aktivitas belajar akan membantu siswa mengembangkan potensi mereka. Oleh karena itu, aktivitas belajar bertujuan untuk mencapai peningkatan potensi diri. Dalam perjalanan hidup, setiap orang pasti mengalami proses pembelajaran, dari proses belajar ini kita dapat mengembangkan keterampilan, menguasai pengetahuan serta memiliki motivasi untuk mencapai hasil belajar.

Namun untuk mendapatkan hasil yang optimal, pembelajaran harus dilaksanakan dengan terencana dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, proses pembelajaran memiliki arti. Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengubah individu yang secara nyata dan berpotensi belajar. Perubahan ini adalah keterampilan baru yang telah ada selama periode waktu yang cukup lama. Perubahan itu berasal dari usaha.¹

Sebagaimana yang tercantum pada pasal 19 ayat 1 PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta

¹ Lestari, N. D. (2017). *Seminar Nasional PGSD 2017 tema “Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna.”* 1, 1328–1339.

psikologis peserta didik.” Artinya, guru harus menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang sehingga mampu membangkitkan motivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam pembelajaran.

Pendidikan adalah salah satu cara untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan, dalam pengertian sebagai usaha yang disadari dan terorganisir untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup, melibatkan seluruh aspek kehidupan, semua kelompok masyarakat, dan berbagai usia. Pendidikan di sekolah tidak bisa dipisahkan dari proses belajar dan interaksi antara pengajar dan siswa. Belajar adalah suatu proses yang kompleks karena tidak hanya menerima informasi dari pengajar, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Seorang guru tidak hanya memiliki tugas untuk mengajar, tetapi juga diharapkan bisa membimbing, mengarahkan, dan memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik (mengalami peningkatan). Untuk mencapai tujuan tersebut, setiap guru dalam proses pembelajaran mampu menggunakan model, strategi, dan metode yang mendukung tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta mata pelajaran.²

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebatas menyampaikan informasi, tetapi juga harus membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Metode atau model yang dipakai oleh pendidik akan mempengaruhi kegiatan siswa; jika pendidik memilih model yang melibatkan siswa, maka mereka akan lebih

² Hasni, Muhammad Yusuf Hidayat, PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE WORD SQUARE BERBASIS LARI ESTAFET TERHADAP HASIL BELAJAR, Jurnal Pendidikan Fisika, Maret 2017, Vol. 5 No. 1

bersemangat, namun sebaliknya, jika pendidik hanya memberikan penjelasan, tentu siswa akan merasa bosan dan kehilangan minat saat belajar. Dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, akan berdampak pada ketertarikan siswa untuk belajar, sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih dinamis dan hasil belajar bisa meningkat.³

Fenomena yang terjadi hingga kini masih banyak guru yang saat mengajar hanya menggunakan metode ceramah, kondisi ini dapat membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Hasil observasi oleh Ni Wayan Lasmini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional dan berfokus pada guru (teacher centered). Siswa hanya duduk mendengarkan materi yang diberikan oleh guru saja. Sementara itu, hasil pengamatan Suwardi menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran lebih banyak diam. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan berbagai jenis model pembelajaran.⁴

Model pembelajaran yang tepat akan membantu kelancaran pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.⁵

Model pembelajaran yang tepat akan membantu kelancaran pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan peserta didik dalam menerima

³ Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34.

⁴ Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, Vol 1, Nomor 2, Desember 2021, (Hal.52-59)

⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, 2007.

pelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi siswa yang dapat meningkatkan keberhasilan peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran TGT dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.⁶

Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.⁷

Model Pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (penguatan). (Mahardi et al., 2019) Dengan adanya team games tournament suatu pembelajaran dapat menjadikan siswa pasif menjadi lebih aktif, membangun

⁶ M Pd Trianto, 'Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif', Jakarta: Kencana, 2009.

⁷ M.Pd Dr. Aprido B. Simamora and others, *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook Aprido Dkk*, ed. by M.Pd Dr. Lisbet Novianti Sihombing, 1st edn (Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT, 2024).

percaya diri siswa, serta membuat semangat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar.⁸ Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).⁹

Dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT), pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Model ini menggabungkan elemen permainan dan kompetisi yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Dalam TGT, siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, yang mendorong mereka untuk saling membantu dan berkolaborasi.

Hal ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya fokus pada materi yang diajarkan, tetapi juga terstimulasi untuk menunjukkan usaha terbaik

⁸ Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56-68.

⁹ Setiadi, M. A., & Sufiana, A. (2022). MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MENINGKATKAN ANTUSIAS SISWA DALAM MENGIKUTI PROSES PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(1), 14-20.

mereka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.¹⁰

Motivasi merupakan faktor yang berpengaruh cukup besar terhadap hasil belajar.¹¹ Menurut Nashar (2004) motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Islam sangat menekankan tentang pentingnya ilmu pengetahuan. Menuntut ilmu itu adalah suatu kewajiban bagi muslim. Setiap orang Islam yang menuntut ilmu berarti ia telah mentaati perintah Allah dan Rasul-Nya, karena menuntut ilmu adalah perintah Allah SWT tanpa membedakan antara laki-laki dan perempuan. Quraish Shihab (1999: 178) terlepas dari benar tidaknya penisbahan ungkapan tersebut kepada Nabi, yang jelas ia sejalan dengan konsepsi al-Qur'an tentang keharusan menuntut ilmu dan pendidikan sepanjang hayat. Sebagaimana yang menjadi acuan peneliti yaitu Al-Qur'an Surat At-Taubah Ayat 122 Yang berbunyi :

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya : “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?”

¹⁰ PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2005 TAHUN, 'Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan'.

¹¹ Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Menurut tafsir Ibnu Katsir, hal ini merupakan penjelasan dari Allah Swt. mengenai apa yang dikehendaki-Nya, yaitu berkenaan dengan keberangkatan semua kabilah bersama Rasulullah SAW. ke medan Tabuk. Segolongan ulama Salaf ada yang berpendapat bahwa setiap muslim diwajibkan berangkat dengan Rasulullah SAW. apabila beliau keluar (berangkat ke medan perang). Untuk itulah dalam firman yang lain disebutkan: {الْأَقْتْنَا وَافْقُوا خُرْفُ} ان{Berangkatlah kalian, baik dalam keadaan merasa ringan ataupun merasa berat. (At-Taubah: 41).¹²

Motivasi Belajar dalam Al-Qur'an Surat Al-Taubah Ayat 122 Studi Ilmu Pendidikan Islam bahwa Allah SWT memotivasi manusia untuk memperdalam ilmu agama atau belajar bahkan Allah SWT memeberikan pahala yang sama antara orang yang berperang di jalan Allah dan orang yangmenuntut ilmu. Allah SWT menuntun umat Islam hendaklah jihad itu dibagi kepada jihad bersenjata dan jihad memperdalam ilmu pengetahuan dan pengertian tentang agama. Jika yang pergi ke medan perang itu bertarung nyawa dengan musuh, maka yang tinggal di garis belakangmemperdalam pengertian tentang ilmu agama. Ada pahlawan di medan perang, dengan pedang di tangan dan ada pula pahlawan di garis belakang merenung kitab. Keduanya penting dan keduanya isi-mengisi. Dengan demikian jelas bahwa seharusnya hal tersebut menjadi motivasi bagi umat Islam agar lebih giat dan serius dalam belajar terutama dalam mempelajari ilmu Agama.

Keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

¹² Karnita Sartina, 'IMPLIKASI PEDAGOGIS AL-QUR' AN SURAT AT-TAUBAH AYAT 122 (Analisis Kajian Tafsir Terhadap Kewajiban Belajar Mengajar)', *Jurnal Eksperimental*, 11.1 (2022), p. 72.

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Melisa Aidillah Ritonga (2020) di MIN 3 PENANTIAN LABUHAN BATU, Nur Afwa Milawati 2019 (Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Self Confident Peserta Didik Di Kelas VII Smp Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan) , dan Siti Fujiyati (2015) (Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts. Islamiyah Ciputat). Dari beberapa penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kompetitif yang digunakan dalam TGT mampu membangkitkan semangat belajar siswa, meningkatkan partisipasi, dan memperbaiki suasana kelas yang lebih interaktif serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Kesenjangan penelitian yang saya lakukan terletak pada konteks dan subjek penelitian, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Rajagaluh. Meskipun model TGT telah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran lain, masih sedikit penelitian yang secara khusus meneliti dampaknya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Selain itu, perbedaan karakteristik siswa dan lingkungan belajar di SMPN 1 Rajagaluh menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil penerapan model ini, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami efektivitas model TGT dalam konteks yang berbeda.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI kelas VIII SMPN 1 Rajagaluh dapat diketahui bahwa motivasi siswa selama kegiatan pembelajaran masih kurang. motivasi peserta didik rendah sehingga berdampak hasil belajar kognitif peserta didik rendah. Salah satu faktor penyebab motivasi rendah yaitu pembelajaran PAI masih berpusat pada guru. Peserta didik menerima pelajaran secara pasif. Model

pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga motivasi peserta didik menjadi rendah.

Uraian latar belakang di atas, maka dirasa perlu untuk dilakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Rajagaluh**”. Penelitian ini dirasa penting untuk mendeskripsikan pengaruh model TGT terhadap motivasi peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi tentang model pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik. Sehingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Rajagaluh hanya berpusat pada guru, model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang termotivasi sehingga hasil belajar kognitif menjadi rendah.
- b. Motivasi belajar peserta didik menjadi rendah karena kurang bervariasinya model pembelajaran.
- c. Motivasi rendah sehingga hasil belajar kognitif peserta didik menjadi rendah, nilai rata-rata kelas adalah 70 dan nilai ini masih dibawah KKM..

2. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Rajagaluh hanya berpusat pada guru, model pembelajaran yang digunakan kurang

bervariasi sehingga peserta didik kurang termotivasi sehingga hasil belajar kognitif menjadi rendah.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Rajagaluh?
- b. Bagaimana Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Rajagaluh dalam Mata Pelajaran PAI ?
- c. Seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Rajagaluh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Rajagaluh
- b. Untuk mengetahui Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Rajagaluh dalam Mata Pelajaran PAI
- c. Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Rajagaluh

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik :

Membantu peserta didik agar aktif dan mudah memahami pelajaran yang diberikan.

2. Bagi guru :

- a. Sebagai referensi bagi guru dalam menggunakan pembelajaran dengan model TGT yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
- b. Sebagai variasi model pembelajaran untuk menanggulangi kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan pembelajaran dengan menggunakan model TGT.

E. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam memahami dan mengkaji skripsi ini, maka penulis membagi dalam beberapa bab dan sub bab, sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

merupakan pendahuluan yang meliputi: a) latar belakang masalah, b) perumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) Manfaat penelitian, e) kerangka berpikir, f) sistematika pembahasan, dan g) rencana waktu penelitian

BAB II : Tinjauan Teori

sebagai pijakan dalam penelitian merupakan landasan teori dari skripsi yang membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 1 Rajagaluh

BAB III : Metodologi

adalah metode penelitian sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari a) jenis dan desain penelitian, b)

tempat dan waktu penelitian, c) sumber data, d) populasi dan sampel penelitian, e) variabel penelitian, f) teknik pengumpulan data, g) instrumen penelitian, dan h) uji instrumen penelitian.

BAB IV : Analisis Hasil Penelitian

adalah hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari pengumpulan data yang terdiri dari: a) deskripsi hasil data angket, b) hasil penelitian, dan c) pembahasan.

BAB V : Penutup

merupakan bagian penutup dari penulisan proposal skripsi ini, yang terdiri dari: a) kesimpulan dan b) saran.

F. Rencana Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada semester II tahun ajaran 2024/2025.

