

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Oleh karena itu pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1 Pasal 1 (1) pendidikan adalah:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.²

Guru merupakan peranan utama dan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran siswa di kelas, karena guru merupakan penanggung

¹ Abd Rahman BP, Sabhayati ASRI Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani, *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan unsur-unsur Pendidikan*. Al Urwatul Mutsqa: Vol 2, No. 1; Juni 2022

² Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 29 Tahun 2003, 1.

jawab semua bentuk aktivitas siswa di kelas. Interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung memegang peranan penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru tidak hanya harus memiliki pengalaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berusaha agar materi yang disajikan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Jika guru tidak dapat menyajikan materi dengan cara yang tepat dan menarik, maka dapat menimbulkan kesulitan belajar pada siswa, sehingga terjadi pembelajaran yang tidak tuntas. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh tepat atau tidaknya guru dalam memilih strategi dan metode.

Menurut Siregar dan Nara Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang langsung dialami oleh siswa.³ Menurut Muslihah Model pembelajaran adalah pola-pola kegiatan tertentu dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan kombinasi yang tersusun dari bagian atau komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran dari bagian atau komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴

³ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 12.

⁴ Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, (Ciputat: Haja Mandiri, 2014), 26.

Model pembelajaran terdapat berbagai model dan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif learning yang termasuk bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja kelompok. Pembelajaran kooperatif learning adalah strategi yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil dan saling berinteraksi.

Dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa sangatlah penting. Jika siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuan akan tercapai dengan baik pula, tapi jika siswa tidak berpartisipasi dan berperan aktif, maka pembelajaranpun akan menjadi pasif dan tujuan tidak akan tercapai dengan baik. Untuk menjadikan siswa aktif dan turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran ialah dimana guru harus bisa berpikir bagaimana cara untuk menarik perhatian siswa tersebut, dan seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam merumuskan tujuan, memilih metode, model dan strategi.

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan optimal jika didukung oleh guru yang professional dan memiliki kompetensi yang memadai, guru yang berhasil adalah guru yang memiliki kemampuan dalam menumbuhkan semangat serta motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dialami oleh peserta didik.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dengan merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁵

Untuk menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran maka diperlukan juga guru yang kreatif, profesional dan menyenangkan. Untuk menjadi guru yang kreatif, profesional dan menyenangkan dituntut memiliki kemampuan mengembangkan dan memilih model pembelajaran

⁵ Nugroho Wibowo, *UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI*, *Jurnal Electronic, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Vol. 1 No. 2 Mei 2016, 130.

yang efektif. Hal ini penting untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan hal tersebut juga dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Allah berfirman dalam surah An-Nahl ayat 64:

وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿٦٤﴾

Artinya: “Dan Kami tidak menurunkan Kitab (Al-Qur'an) ini kepadamu (Muhammad), melainkan agar engkau dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan, serta menjadi petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman” (Q.S An-Nahl: 64).⁶

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan guru yang kreatif, profesional dan menyenangkan, sehingga akan ada respon positif (aktif) yang diberikan oleh siswa terhadap apa yang guru berikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, terlihat jelas bahwa cara pembelajaran di Pondok Pesantren Daar el-Qolam 3 khususnya pada mata pelajaran Tafsir masih berorientasi *teacher center*, dimana guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi antara siswa dengan guru, siswa hanya sebatas memahami dan menghafal saja. Dalam pembelajaran Tafsir ini juga siswa di minta aktif dalam membuka kamus untuk mencari

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: 2015) 174.

kosa kata dalam setiap kata arti isi kandungan yang dijelaskan oleh guru dengan menggunakan bahasa arab, akan tetapi masih banyak dari siswa yang kurang aktif dalam membuka kamus. Sehingga guru disebut sebagai pusat dari kegiatan belajar mengajar, meskipun proses pembelajaran sudah jelas tetap saja siswa harus berperan aktif sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat diserap oleh siswa secara maksimal. Begitu juga dengan model pembelajaran yang digunakan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Masalah diatas bisa disebabkan karena materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode-metode yang klasik dan sering digunakan seperti metode ceramah yang menjadikan siswa bosan dan mengantuk. Masalah tersebut tidak bisa kita tarik kesimpulan karena siswa malas mendengarkan saja, tetapi bisa jadi siswa kurang faham dengan apa yang guru sampaikan dan siswa belum bisa mencari arti dari setiap kata bahasa arab di kamus. Kondisi seperti ini tidak terlepas dari peran seorang guru dalam menggunakan model dan penyampaian yang kurang menarik minat eserta didik. Sehingga siswa hanya mampu menerima materi hanya dari satu arah juga hanya sebatas menghafal saja.

Untuk itu perlu hal-hal baru yang membuat siswa bersemangat dalam belajar terutama dalam mata pelajaran Tafsir. Hal-hal baru ini harus mampu menarik perhatian siswa untuk fokus dan senang pada saat

mengikuti pembelajaran Tafsir. Proses pembelajaran dengan melibatkan secara penuh seluruh siswa di kelas akan menjadikan kelas lebih hidup dan siswa semakin bersemangat.

Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*, model pembelajaran yang didalamnya terdapat game dan turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dengan mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, efektif dan efisien bisa dilihat dari keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan Judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tafsir (Studi di Pondok Pesantren Daar el-Qolam 3 Tangerang)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan model pembelajaran pada mata pelajaran Tafsir.
2. Paradigma pembelajaran masih berorientasi teacher center sehingga Kurang aktifnya siswa dalam kegiatan belajar di kelas.
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tafsir (Studi di Pondok Pesantren Daar El-Qolam 3 Tangerang)”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Keaktifan Belajar siswa sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Tafsir di Pondok Pesantren Daar el-Qolam 3?
2. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Tafsir di Pondok Pesantren Daar el-Qolam 3?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Keaktifan Belajar sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Tafsir di Pondok Pesantren Daar el-Qolam 3
2. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Tafsir di Pondok Pesantren Daar el-Qolam 3

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan keilmuan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di berbagai lembaga pendidikan, khususnya Pondok Pesantren Daar el-Qolam 3.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament*
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan Strata satu (S1) untuk mendapat gelar S.Pd.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran
- 2) Guru teampil menggunakan metode yang *variatif active learning*

c. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Memberikan masukan kepada siswa agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran terutama aktif dalam meberikan pertanyaan, tanggapan, masukan, dan membuka kamus.
- 2) Memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang dibahas oleh peneliti dibagi menjadi lima bab:

BAB I Pendahuluan, mencakup: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan

BAB II Kajian Teoritis, mencakup: Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Pengertian Keaktifan Belajar, Ciri-ciri Keaktifan Belajar, Jenis-jenis Keaktifan Belajar, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir, dan Pengajuan Hipotesis.

BAB III Metodologi Penelitian, mencakup: Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, mencakup: Deskripsi Data: Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, Persyaratan Uji Hasil Analisis, Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Penutup, mencakup: Kesimpulan dan Saran-saran