

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki pengaruh luas dalam dunia pendidikan. Di sekolah dia adalah pelaksana administrasi pendidikan yaitu bertanggung jawab agar pendidikan dapat berlangsung dengan baik. Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. (Asril, 2010: 9)

Menurut *Gordon* sebagaimana yang dikutip oleh Mulyasa (2007: 38), bahwa ada enam aspek atau ranah yang terkandung dalam konsep kompetensi, yaitu sebagai berikut :

- a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kesadaran dalam bidang kognitif, misalnya seorang guru mengetahui cara melakukan identifikasi kebutuhan belajar , tujuan pembelajaran dan bagaimana melakukan pembelajaran tersebut kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.
- b. Pemahaman (*understanding*), yaitu kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu, misalnya seorang guru yang akan melaksanakan pembelajaran harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik dan kondisi peserta didik sebelum melakukan pembelajaran.
- c. Kemampuan (*skill*), adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya, misalnya kemampuan guru dalam memilih dan membuat alat peraga sederhana untuk

memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar mampu dalam melaksanakan pembelajaran.

- d. Nilai (*value*), adalah suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang, misalnya standar perilaku guru dalam pembelajaran (kejujuran, keterbukaan, demokratis, dan lain – lain).
- e. Sikap (*attitude*), yaitu perasaan (senang, tak tenang, suka, tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar, reaksi terhadap krisis ekonomi, perasaan terhadap kenaikan gaji, dan lain – lain.
- f. Minat (*interest*), adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan, misalnya minat untuk melakukan sesuatu atau untuk mempelajari sesuatu agar mendapat tujuan yang diinginkan.

Keenam aspek yang terkandung dalam konsep kompetensi diatas, jika ditelaah secara mendalam berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 2005 Bab IV pasal 10 seorang guru dikatakan kompeten apabila ia telah menguasai empat kompetensi dasar, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Menurut UU No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik. Pengertian kompetensi pedagogik yang dikemukakan oleh Trianto (2006: 63), kompetensi pedagogik yaitu kemampuan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik ini meliputi pemahaman terhadap peserta didik,

perancangan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Keberhasilan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan strategi dan metode pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tepat akan membina peserta didik untuk berfikir mandiri, kreatif dan sekaligus aktif terhadap berbagai situasi yang terjadi (Zaini, 2002: 96). Implementasi strategi dan metode pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan kegagalan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, strategi dan metode pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, memicu semangat dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Namun, jika strategi dan metode yang diterapkan pendidik tidak cocok maka yang terjadi kegagalan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam belajar.

Berkaitan dengan ini, sebenarnya guru mengemban tugas dan tanggung jawab yang sangat berat untuk mengantarkan siswa pada arah dan tujuan yang telah ditentukan. Sebagai pendidik guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai pengarah dan pembina serta pengembang kemampuan siswa. Guru harus mampu mengarahkan bakat dan kemampuan siswa dengan baik dan terarah. Ia juga harus berupaya membentuk kemampuan siswa agar menjadi manusia yang dewasa yang berkemampuan untuk menguasai ilmu pengetahuan, dan mengamalkannya untuk kesejahteraan hidupnya. Terlebih pelajaran sejarah yang secara garis besar menyampaikan informasi perkembangan peradaban manusia dari zaman ke zaman. Dalam pembelajaran sejarah, untuk mencapai relevansi antara proses pembelajaran di

sekolah dengan proses sosialisasi, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang demokratis-kreatif dalam pembelajaran, yaitu suasana belajar yang melibatkan siswa aktif sebagai subjek maupun objek, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuannya sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya.

Salah satu model pembelajaran yang sekarang sering digunakan adalah model pembelajaran *cooperative learning tipe TGT (Times Games Tournament)*. Mengapa pembelajaran *cooperative learning* penting dalam pembelajaran? Hal ini telah disinggung oleh Rusman (2010: 205) bahwa dalam situasi belajar sering terjadi secara sifat individualistis siswa. Siswa cenderung berkompetensi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang member perhatian kepada teman sekelas, bergaul dengan orang tertentu, ingin menang sendiri dan sebagainya. Jika keadaan ini dibiarkan tidak mustahil akan dihasilkan warga negara yang egois inklusif, introferti, kurang bergaul dengan masyarakat, acuh tak acuh dengan tetangga dan lingkungan, kurang menghargai orang lain serta tidak mau menerima kelebihan dan kekurangan oranglain. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa :

1. Penggunaan pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.
2. Pembelajaran *cooperative* dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan

dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran *cooperative* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Banyak pendidik sekarang yang hanya menggunakan metode – metode klasik seperti metode ceramah dengan kurang menggabungkan dengan metode pembelajaran yang lain. Sehingga kurang memperhatikan motivasi belajar siswa, sebab siswa cenderung tidak semangat dalam belajar dan hanya menerima saja pelajaran tanpa ada timbal balik tentang materi yang diperoleh melalui penjelasan guru. Akibatnya, siswa hanya memperhatikan materi pelajaran pada saat akan ujian, sedangkan pada saat berlangsungnya pelajaran mereka cenderung kurang berminat seperti tidak mendengarkan penjelasan guru, ramai dan secara fisik hanya hadir dikelas, sementara psikisnya tidak terlibat. Sehingga, mengakibatkan hasil prestasi siswa menurun.

Hal ini sejalan dengan kondisi pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di MTs Muhammadiyah Kasihan. Pra observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2016 yang bertepatan saat peneliti melaksanakan PPL dengan guru SKI yaitu bapak Poniman S.Ag, memperoleh informasi terkait permasalahan pada pembelajaran SKI. Masalah pertama adalah motivasi belajar SKI yang tergolong rendah. Banyak siswa cenderung pasif ketika proses pembelajaran, merasa bosan, mengantuk saat pembelajaran dan banyak juga yang ramai sendiri. Masalah kedua adalah hasil belajar. Kepuasan siswa dalam belajar SKI masih rendah karena prestasi belajar mereka sering tidak tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Permasalahan motivasi dan prestasi belajar ini disebabkan oleh minat belajar

siswa terhadap pelajaran SKI yang masih kurang dan metode pembelajaran guru yang kurang menarik. Dengan kata lain, metode yang dilakukan oleh guru adalah ceramah. Kelemahan dari metode seperti ini adalah siswa pada akhirnya akan menjadi pendengar dan cenderung menggantungkan pemahaman mereka pada penjelasan guru.

Pembelajaran SKI yang cukup kontekstual dari sisi kebutuhan siswa untuk belajar mengembangkan dirinya, dan terkesan hanya sebagai kontribusi pengetahuan belaka, dengan penekanan sebatas pada ranah kognitif saja. Hal ini tentunya menjadi masalah dengan perkembangan belajar siswa, proses pun terlihat tidak efektif. Karena guru tidak memperhatikan kondisi siswanya. Guru hanya terpaku kepada metode yang membuat siswa bosan bahkan mengantuk saat mengikuti pelajaran sejarah di dalam kelas. Disinilah terlihat betapa pentingnya motivasi dalam belajar sehingga minat untuk mempelajari SKI pun tinggi dan tentunya dapat menciptakan hasil belajar yang memuaskan.

Oleh sebab itu, dari berbagai permasalahan yang telah dikemukakan diatas, perlu diteliti apakah penerapan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan. Peneliti berharap peserta didik dapat bekerja sama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi peserta didik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan memanfaatkan satu atau lebih kelompok eksperimental.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar SKI peserta didik antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan?
3. Apakah penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) efektif pada motivasi dan prestasi belajar siswa di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar SKI di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan.
2. Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran SKI peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan.

3. Untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) efektif pada motivasi dan prestasi belajar siswa di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan.

Kegunaan Penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran pengembangan keilmuan yang berkaitan dengan metode, motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran SKI.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dan masukan bagi perkembangan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran SKI.

- b. Bagi guru, menambah wawasan kepada guru SKI tentang penerapan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

- c. Bagi siswa, dapat memberikan stimulus kepada peserta didik agar tertarik belajar mata pelajaran SKI.

D. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah penulis dan pembaca diperlukan adanya sistematika pembahasan yang bertujuan mempermudah dalam pembahasan skripsi ini. Adapun rencana sistematika pembahasan yang diangkat adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan. Dalam hal ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini menjadi pembukaan kajian skripsi sebagai kerangka pemahaman metodologi.

BAB II : Tinjauan Pustaka, Kerangka teoritik, Hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian meliputi jenis penelitian, Desain, Lokasi, Populasi dan sampel, Metode pengumpulan data, definisi konsep dan variabel dan analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan , apakah dengan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

BAB V : Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran. Bagian akhir dari skripsi ini memuat daftar pustaka dan lampiran - lampiran.