BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada beberapa unsur penting diantaranya adalah guru, siswa, lingkungan sekolah serta sarana dan prasarana. Guru salah satu unsur yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu pendidikan. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pengajaran yang lebih baik. Oleh sebab itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa dan memperbaiki kualitas mengajar.

Dalam hal belajar mengajar Melvin L. Silberman dalam bukunya *Active Learning* menyatakan bahwa:

> Mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan! Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah, siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about* dan *thinking aloud*).[1]

Sebagai sebuah proses yang terarah dan terencana, pendidikan diarahkan untuk menyediakan jalan bagi pertumbuhan anak dalam segala aspek; spiritual, imaginatif, fisikal, ilmiah, linguistik, baik secara individual maupun secara

[1]Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategis to Teach Any Subject*, diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien, (Bandung: Nusamedia, 2004), h. 1

kolektif. Pendidikan yang diselenggarakan seharusnya mampu memotivasi semua aspek tersebut untuk mencapai kebaikan dan kesempurnaan. Pendidikan yang diselenggarakan harus terarah untuk mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi afektif, potensi kognitif, maupun potensi psikomotorik.[2]

Sebagai suatu sistem instruksional, belajar mengajar mengacu kepada pengertian sebagai suatu perangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Selaku suatu sistem, belajar mengajar meliputi komponen, antara lain tujuan, bahan, siswa, guru, strategi, situasi dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen harus diorganisasikan sehingga antar sesama komponen terjadi kerjasama, terorganisir ke arah tujuan pembelajaran.

Belajar mengajar sebagai suatu proses memerlukan perencanaan yang seksama dan sistematis agar dapat dilaksanakan secara realistis. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan adanya langkah-langkah yang sistematis sehingga mencapai hasil belajar siswa yang optimal.[3]

Keberhasilan guru dalam mengajar dan siswa belajar ditentukan sejauh mana anak mampu memahami materi yang disampaikan. Guru harus memiliki wawasan yang mantap dalam pembelajaran sehingga tugas keguruannya bisa dilaksanakan dengan baik. Hal ini penting agar pembelajaran mampu mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan.[4]

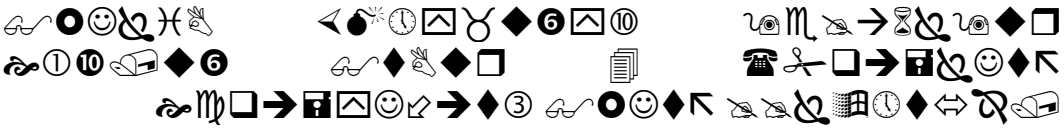
---

[2]Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), h. 74.

[3]Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1998), h. 3

[4]Mansyur, *Strategi Belajar Mengajar untuk Program Penyetaraan D II*, (Jakarta: Depag dan Universitas Terbuka), h. 1

Kemampuan guru dalam memilih dan mengggunakan strategi pembelajaran yang tepat, peranannya akan sangat efektif dalam rangka penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Strategi yang tepat akan mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, mengarahkan perkembangan jasmani dan rohani untuk mampu menjalankan peranan dan tujuan hidupnya.[5] Sejalan dengan hal ini Allah Swt. menegaskan dalam QS. al-An'am : 6 : 132.



Strategi yang tepat guna dan tepat sasaran akan menentukan pencapaian kualitas pembelajaran. Penggunaan strategi yang praktis, efektif dan menyenangkan akan mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam KBM. Pembelajaran yang bermutu sekaligus bermakna tercipta manakala PBM mampu memberdayakan segenap kemampuan dan kesanggupan peserta didik.[6] Dengan berpedoman pada tujuan, pendidik dapat menyeleksi sikap dan tindakan secara akurat.[7]

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar adalah PAI. Mata pelajaran ini diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Salah satunya adalah tentang

---

[5]Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. (Bandung: PT Al-Ma'arif, 1992), h. 19.

[6]Mansyur, *loc. cit.*

[7]Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta; Rineka Cipta, 2000), h. 17.

pentingnya mengetahui dan melaksanakan tata cara bersuci *(thaharah)* karena hal ini adalah pengetahuan dasar dalam agama islam.

Rasulullah Saw memberikan motivasi agar selalu melakukan bersuci. Dalam sebuah hadits disebutkan:

عَنْ عُثْمَانَ: مَنْ تَوَضَّأَ نَحْوْ وُضُوْئِىْ هَذَا, ثمَّ صَلِّى رَكْعَتَيْنِ لاَ يُحَدِّثُ فِيْهِمَا نَفْسَهُ غُفِرَلَهُ مَاتَقَدَّمَ مِنْ ذَنبْهِ (رواه البخارى) [22]

Hadits ini memberikan motivasi kepada seseorang untuk selalu menjaga kebersihan dirinya, sehingga dia selalu dalam keadaan suci. Pencapaian kompetensi dasar materi *thaharah* yang menginginkan siswa mampu mengetahui tata cara bersuci, dilihat dari indikator pengertian bersuci, jenis-jenis air untuk bersuci, contoh-contoh bersuci, tata cara bersuci yang benar, menjaga kebersihan dan bersuci agar tahu arti manfaat dari pentingnya bersuci masih rendah. Kurangnya pemahaman siswa dalam materi *thaharah* dan ketentuannya dalam bersuci menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya hasil belajar siswa dan kemampuan guru mengelola pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, sebagai guru yang baik dan profesional, permasalahan ini tentu perlu ditanggulangi dengan segera.

Untuk mengetahui mengapa pemahaman siswa tidak seperti yang diharapkan, guru perlu merefleksi diri untuk mengetahui faktor-faktor penyebabnya dalam rangka meningkatkan kemampuan penguasaan siswa. Guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajarannya, sebagaimana

[8]Abi Abdullah Muhammad Ibnu Ismail Al-Bukhari, *Shahih Bukhari*, (Beirut: Dar Al-Fikr, tth), h. 372

diamanatkan oleh kurikulum KTSP tahun 2006, pendidik diharapkan mampu melakukan pemilihan strategi dan strategi dalam pembelajaran.

Melalui penelitian yang bersifat reflektif diharapkan dapat memperbaiki dan atau meningkatkan materi-materi pembelajaran di kelas secara lebih profesional dan dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariatif menuju perubahan dan perbaikan kualitas pembelajaran dan mengelola proses pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa. [9]

Bertolak dari semua hal di atas peneliti ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif yaitu *Teams Games Tournament (TGT),* sebuah strategi pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* menggunakan sistem turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka.[10]

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu dalam memahami suatu bahan pembelajaran.

Strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament)* kegiatannya seperti STAD tetapi TGT menekankan adanya kompetisi, tetapi

---

[9]Sukidin, *et. al*, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya: Ihsan Cendekia, 2002), h. 15.

[10]Anita Lie. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 8

kompetisi dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antar anggota kelompok dalam suatu bentuk "turnamen".[11]

Berdasarkan kondisi objektif di lapangan, selama ini dalam pembelajaran PAI di kelas I Sekolah dasar, hasil belajar siswa masih rendah khususnya pada materi tata cara bersuci (*thaharah*) sebagian besar siswa hanya mengetahui pengertian definisi bersuci tanpa mengetahui lebih jauh jenis-jenis air untuk bersuci, contoh-contoh bersuci, dan tata cara bersuci yang benar. Berdasarkan hasil pengamatan sementara yang penulis temukan di lapangan pada sekolah tempat penulis betugas, yaitu pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru, khususnya dalam mata pelajaran PAI pada siswa kelas I, terlihat bahwa hasil belajar siswa tentang *thaharah* (bersuci) masih rendah. Pada tahun ajaran 2010/2011 rata-rata kelas 6,25 hal ini masih berada di bawah standar ketuntasan minimum 7,0.

Berdasarkan uraian latar belakang tentang kelemahan pembelajaran agama yang memerlukan adanya upaya ke arah peningkatan hasil belajar di atas, Terdorong oleh rasa kejiwaan sebagai pendidik, penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut secara lebih mendalam dengan mengadakan penelitian ilmiah yang dituangkan dalam sebuah karya ilmiah dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul: "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *THAHARAH* MELALUI PENERAPAN STRATEGI KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS I SDN SUNGAI BESAR 4 KOTA BANJARBARU".

---

[11]Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning: Theory, Reserach and Practice*, diterjemahkan oleh Narulita Yusron dengan judul , *Cooperatif Learning: Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), h. 163.

Jadi, yang dimaksud dengan judul di atas adalah suatu upaya yang dilaksanakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* (bersuci) mata pelajaran PAI melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* bagi siswa kelas I di SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru.

B. Identifikasi Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, ada beberapa persoalan mendasar dalam penelitian ini:

1. Belum ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran PAI di kelas masih berjalan monoton, strategi yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional, dan selama ini belum ada kolaborasi antara guru dan siswa.
2. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa cendrung bersifat pasif dan belum terjalin kolaborasi antara guru dan siswa, kerjasama dan kebersamaan antar siswa.
3. Belum ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat dan efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi *thaharah* (bersuci) dengan baik dan benar.
4. Rendahnya penguasaan dan hasil belajar siswa dalam materi *thaharah* (bersuci) pada mata pelajaran PAI yang terlihat dari hasil ulangan tahun 2010/2012 penguasaan siswa rata-rata 60%. Para siswa masih kesulitan dalam materi *thaharah* (bersuci). Hal ini tampak dari nilai rata-rata kelas sebesar 6.25.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* di kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru?
2. Apakah penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* di kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru?

D. Rencana Pemecahan Masalah

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam materi *thaharah* (bersuci) pada pembelajaran PAI di kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru, perlu segera ditanggulangi. Guru perlu melakukan refleksi atas kinerjanya selama ini. Kondisi ini harus disikapi secara cepat, tepat dan bijaksana oleh guru. Hasil belajar siswa dalam materi tersebut diyakini masih dapat ditingkatkan. Untuk itu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan guna mencari solusi alternatif untuk menemukan strategi pembelajaran yang tepat, efektif dan efesien.

Hasil belajar siswa dalam materi *thaharah* (bersuci) yang masih rendah terjadi karena guru jarang membimbing siswa untuk berkolaboratif. Pembelajaran yang ada lebih terpusat pada guru (*teacher centered*), bukan kepada siswa (*student centered*). Keadaan ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mandiri.

Siswa harus bersikap terbuka dan mengembangkan diri dalam membuka wawasan dan cakrawala berpikir. Siswa dilatih untuk aktif, kreatif dan cerdas secara teoritis dan praktis. Peserta didik harus aktif dan dinamis, psikomotoriknya bergerak secara dinamis seiring kemajuan afektif dan kognitifnya, bukan laksana cangkir kosong yang siap menerima tuangan ilmu dari guru begitu saja tanpa daya kritis.

Guna meningkatkan kualitas PAI, menurut penulis sangat penting untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat kolaboratif antara guru dan siswa serta kerjasama antar siswa dalam kelompok belajar. Melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tata cara bersuci (*thaharah*).

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan tatap muka. Selama proses pembelajaran di kelas dilaksanakan, pengamatan dilakukan melalui teman sejawat baik terhadap aktifitas guru maupun kegiatan siswa dalam belajar. Pada akhir kegiatan dilakukan tes untuk melihat sejauh mana perubahan kemampuan dan hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* di kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru
2. Dengan penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* di kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru.

F. Hipotesis Tindakan

Untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan perlu dikemukakan dugaan sementara. Dugaan sementara itu sering dikenal dengan istilah hipotesis; sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbuktinya data yang terkumpul.[12]

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terbagi ke dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan *(planning)*, tindakan *(action)*, pengamatan *(observation)*, dan refleksi *(reflection)*.

Melalui dua siklus tersebut dapat diamati peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I pada materi thaharah. Berdasarkan permasalahan dan teori yang dikumpulkan, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah "dengan penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* di kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru"

G. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaaan teoritis dan praktis sebagai berikut dan bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain:

1. Guru
    a. Memperoleh data hasil pembelajaran siswa
    b. Meningkatkan cara belajar siswa aktif

[12]Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 62.

c. Meningkatkan hubungan (interaksi) dengan siswa

d. Sebagai indikasi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar

2. Siswa

a. Meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti pemahaman, penguasaan, mutu proses dan transfer belajar dari kelompok ke individu.

b. Meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran serta menumbuh kembangkan potensi dirinya, mampu belajar mandiri dan sendiri secara aktif dan kreatif.

d. Kemampuan awal siswa dapat digali secara optimal agar siswa belajar lebih mandiri dan kreatif, khususnya ketika mereka akan mengkaitkan dengan pelajaran baru

3. Sekolah

a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah.

b. Guru dapat menerapkan pembelajaran dengan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam PAI agar dapat memahami konsep tersebut dengan baik sehingga pembelajaran kelas menjadi lebih baik.

c. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan bagi sekolah tentang variasi pembelajaran dan peningkatan profesionalisme guru serta meningkatkan mutu proses pembelajaran.

4. Bagi lembaga terkait, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk kebijakan dan upaya konstruktif dalam upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan mutu sekolah. Jalinan kerjasama yang baik antar siswa, guru dan kepala sekolah memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran.