

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara semua komponen atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar, yang satu sama lainnya saling berhubungan (*interdependent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Yang termasuk komponen atau unsur belajar mengajar antara lain tujuan intruksional yang hendak dicapai, materi pelajaran, metode mengajar, alat peraga pengajaran, dan evaluasi sebagai alat ukur tercapai tidaknya tujuan. Semuanya ini saling berkaitan.¹ Berkenaan dengan hal tersebut, sudah seharusnya bahwa berbagai hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar tersebut perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.² Dari pengertian tersebut di ketahui bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar, akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari ragu-ragu menjadi yakin, dari tidak sopan menjadi sopan. Kriteria keberhasilan dalam belajar diantaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.³

Mengajar berarti suatu usaha mengorganisasikan lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru dituntut untuk dapat berperan sebagai organisator kegiatan belajar siswa dan juga hendaknya

¹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 4-5.

² Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 61.

³ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 5.

mampu memanfaatkan lingkungan, baik yang ada di kelas maupun yang ada di luar kelas yang menunjang kegiatan belajar mengajar.⁴

Mengajar bukanlah hal yang mudah karena banyak hal yang harus dipahami, dipersiapkan dan dilakukan. Mengajar bukan hanya *transfer of knowledge* namun juga *transfer of value*. Guru pemegang kunci dari tercapainya keberhasilan pembelajaran sehingga akan tercapai tujuan pendidikan. Guru harus mampu menyampaikan materi pelajaran serta menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Guru yang baik adalah guru yang mampu mengajar dengan sepenuh hati, ikhlas, inovatif, memunculkan motivasi, memunculkan minat belajar peserta didik, serta membangkitkan semangat belajar peserta didik.⁵ Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi murid-murid.⁶

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, dalam pasal 1, dengan jelas dinyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah.⁷

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab XI tentang pendidik dan tenaga kependidikan, pasal 40 ayat 2 juga memberikan uraian tentang tanggung jawab pendidik atau tenaga kependidikan. Disebutkan bahwa pendidik atau tenaga kependidikan berkewajiban : menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; mempunyai komitmen secara professional untuk

⁴ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 6.

⁵ Suparman S., *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010), hlm. 60.

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi aksara, 2015), 27.

⁷ Helmawati, *Pendidik Sebagai Model*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 34.

meningkatkan mutu pendidikan; dan memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.⁸

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa peran, tugas dan tanggung jawab guru tidaklah ringan dan tidak hanya sebatas pada tugas berangkat ke sekolah, menyampaikan materi dan kembali kerumah. Namun tugas, peran dan tanggung jawabnya di pertegas dengan keharusan mempunyai sikap professional dalam praktek proses belajar mengajar yang melingkupi mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan melatih, menilai mengevaluasi dan mampu menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis dalam proses pembelajaran.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Biasanya seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun serta didasari adanya motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Artinya intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasinya dalam belajar.⁹

Motivasi dalam kegiatan belajar, dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Atau dengan kata lain motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.

⁸ Imam Wahyudi, *Panduan Lengkap Uji Sertifikasi Guru*, (Jakarta : Prestasi Pustakaraya, 2012), 37.

⁹Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), 85-86.

Motivasi belajar bisa timbul karena faktor intrinsik atau faktor dari dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Faktor ekstrinsik juga mempengaruhi dalam motivasi belajar yakni berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan kegiatan belajar yang menarik.¹⁰

Dimiyati dan mudjiono, mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus-menerus. Agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, pada tempatnya di ciptakan suasana belajar yang menggembirakan.¹¹

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan pecahan dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang materinya berisikan peristiwa sejarah masa lalu, ternyata masih dianggap tidak menarik oleh sebagian siswa karena guru sering terjebak menggunakan model pembelajaran konvensional yang lebih mengarah kepada metode ceramah dan cerita saja. Padahal kedua metode tersebut dapat mendatangkan kebosanan bagi siswa apabila guru yang memberikan materi tersebut tidak dapat menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan siswa. Selain itu metode tersebut membuat siswa kurang kreatif dalam menggunakan semua aspek kecerdasannya. Karena itu jika terjadi kebosanan pada siswa maka akan berpengaruh pada minat dan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, maka perlu dilakukan beberapa upaya dalam proses pembelajaran untuk menghilangkan kebosanan peserta didik, yaitu menggunakan model pembelajaran yang lebih kreatif terhadap peserta didik. Model pembelajaran yang dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertindak lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran tidak merasa cepat bosan dan diharapkan hal

¹⁰ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta : Kalimesia, 2015), 241-242.

¹¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 239.

tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.¹² Maka dengan adanya model pembelajaran tersebut siswa akan menjadi lebih aktif dan tidak bosan karena terdapat unsur permainan yang menyenangkan, dan menjadikan siswa saling bekerja sama antar anggotanya dalam suasana lingkungan belajar yang kompetitif.

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang penting sebagai sarana penyampaian materi. Media pembelajaran yaitu alat yang di gunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.¹³ Hamalik sebagaimana dikutip Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain itu media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹⁴

Crossword puzzle atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu “mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, siswa harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia dan mengisi jawaban tersebut pada kotak-kotak yang tersedia”.

Crossword Puzzle atau teka-teki silang merupakan media belajar yang dapat digunakan untuk peninjauan kembali

¹² Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 224.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), 3.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), 19-20.

dari materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk teka-teki yang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Teka-teki silang dapat diisi oleh perseorangan atau kelompok¹⁵ Menurut Zaini teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.¹⁶

Berdasarkan observasi dan wawancara di ketahui bahwa Guru mata pelajaran SKI di Mts NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus telah menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam proses pembelajaran SKI. Sasaran yang ingin dicapai dari penerapan model pembelajaran tersebut diantaranya adalah sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mengasah daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Mts NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah Penerapan Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Mts NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus tahun ajaran 2018-2019.

C. Rumusan Masalah

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

¹⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2004), 275.

¹⁶ Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : CTSD (Center For Teaching Staff Development), 2007), 73.

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus?
3. Bagaimanakah efektifitas penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI sebelum diterapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus.
3. Untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat baik guru, peserta didik , peneliti maupun peneliti lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan kepustakaan dan memperkaya khazanah keilmuan pendidikan khususnya mengenai penerapan model pembelajaran TGT dan media pembelajaran

- Crossword Puzzle* untuk menunjang proses belajar mengajar.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan studi untuk penerapan pada pokok bahasan yang lain pada bidang yang sama dan pokok bahasan yang lain pada bidang yang berbeda.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi madrasah
Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan di mana tempat penelitian ini berlangsung penerapan Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VII Mts NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus
 - b. Bagi guru
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman sekaligus masukan kepada guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) SKI di kelas VII Mts NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus.
 - c. Bagi peserta didik
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) SKI di kelas VII Mts NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus.
 - d. Bagi peneliti
Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis pada khususnya dan pada peneliti selanjutnya pada umumnya terkait penerapan

model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing menampilkan titik bahasan yang berbeda-beda namun saling berkaitan satu sama lain.

Bab satu, berisi pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola berfikir dan dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Atas dasar itu skripsi diawali dengan latar belakang masalah yang terangkum di dalamnya apa yang menjadi alasan memilih judul, dan bagaimana pokok permasalahannya. Dengan penggambaran secara sekilas sudah dapat ditangkap substansi skripsi. Selanjutnya untuk lebih memperjelas maka di kemukakan pula fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis.

Bab dua, berisi kajian pustaka yang di dalamnya berisi landasan teori tentang model pembelajaran *team games tournament* (TGT), *crossword puzzle* (teka-teki silang), *motivasi belajar*, mata pelajaran SKI, dan hal-hal lain yang berkaitan dengannya. Kajian pustaka ini menjadi acuan untuk prose pengambilan data, analisis data dan pembahasannya. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan maka dibentangkan pula berbagai hasil penelitian terdahulu. Pada bab dua ini dikemukakan pula kerangka berfikir untuk memberikan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek dalam penelitian ini.

Bab tiga, berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan, meliputi jenis, pendekatan dan metode penelitian, sumber data, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan analisis data.

Bab empat yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Bagian ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus.

Bab lima yaitu penutup yang berisi simpulan, saran, keterbatasan peneliti, dan penutup.

