

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan semua aspek kehidupan manusia di mana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbicara tentang ilmu pengetahuan, Islam adalah suatu agama yang menempatkan ilmu pengetahuan pada status yang sangat istimewa.¹ Seperti yang tertera di dalam Al-Qur'an "*Allah akan meninggikan derajat mereka yang beriman di antara kaum muslim dan mereka yang berilmu*". Untuk itu ilmu pengetahuan merupakan nilai yang tinggi dalam ajaran Islam dan mempunyai sisi yang paling mulia yaitu ditinggikan derajatnya oleh Allah SWT.

Dalam hal ini semua sumber ilmu pengetahuan terdapat dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah yang dijadikan sebagai petunjuk bagi manusia. Adapun Al-Qur'an itu sendiri merupakan firman Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dengan perantara Malaikat Jibril yang dijadikan pedoman hidup bagi umat Islam. Bagi orang mukmin, Al-Qur'an adalah sebaik-baik bacaan, baik dikala senang maupun dikala susah, dikala gembira ataupun dikala sedih.² Membaca Al-Qur'an itu bukan saja menjadi amal dan ibadah, tetapi juga menjadi obat dan penawar bagi orang yang gelisah jiwanya. Hal ini sesuai firman Allah yang bunyinya:

¹Sudadi, *Pengantar Studi Islam*, Mediatara, Kebumen, 2015, hal. 135.

²Aqilah Selma Amalia, *Keajaiban 5 Obat Hati*, Abata Pres, Klaten, 2014, hal.10.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَكُمْ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: “Hai manusia, Sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berada) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman”. (Q.S Yunus: 57).³

Karena itu setiap mukmin yakin, bahwa membaca Al-Qur’an saja, sudah termasuk amal yang sangat mulia dan akan mendapat pahala yang berlipat ganda sebab yang dibacanya itu adalah kitab ilahi. Seorang ulama besar, Ibnu Shalah mengatakan, Membaca Al-Qur’an merupakan satu kemuliaan yang diberikan Allah SWT kepada umat manusia. Sesungguhnya para malaikat tidak diberikan kemuliaan itu. Mereka amat merindukan diberikan kemuliaan tersebut agar dapat mendengarkannya.⁴

Maka dari itu di dalam belajar membaca Al-Qur’an sendiri tidak boleh dengan mengandalkan belajar dalam kitab saja, akan tetapi kita harus mencari seorang guru yang terpercaya untuk mendapatkan kunci-kunci tholabul ilmi. Tujuannya agar kita bisa selamat dari kesalahan membaca atau memahami.⁵ Untuk mendapatkan suatu ilmu seorang siswa harus menghormati dan memuliakan terhadap gurunya karena itu merupakan kunci kesuksesan dan keberhasilan dalam belajar. Karena guru adalah orang tua kedua, yaitu orang yang mendidik murid-muridnya untuk menjadi lebih baik sebagaimana yang diridhoi Allah SWT. Seperti halnya wajib hukumnya mematuhi kedua orangtua, maka wajib pula mematuhi perintah para guru selama perintah tersebut tidak bertentangan dengan syariat agama. Arti hormat disini sebagai seorang murid hendaklah mengikuti segala perintahnya selama kita berada di sekolah.

³Kementerian Agama RI cq Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an.

⁴Ahmad Syarifuddin, *Mendidik Anak Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur’an*, Gema Insani, Jakarta, 2004, hal. 45.

⁵Syaikh Bakr Abu Zaid, *Kunci Sukses Belajar Ilmu Syar’I*, Inas Media, Klaten, 2014, hal. 57.

Di era zaman sekarang banyak anak-anak yang sudah mengenal kecanggihan teknologi misal menggunakan handphone, komputer, laptop, dan lain-lain, sampai-sampai anak zaman sekarang lalai terhadap kewajibannya yakni membaca Al-Qur'an. Di sekitar tempat tinggal penulis banyak anak-anak terutama anak SMP yang belum lancar bahkan belum bisa membaca Al-Qur'an. Jadi penulis berkeinginan anak-anak tersebut bisa semangat dan aktif dalam belajar membaca Al-Qur'an, dan penulis menemukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dan model pembelajaran ini penulis ketahui ketika meneliti di SMP Negeri 1 Randublatung. Bahwasannya model ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa.

Agus Hariyanto dalam bukunya Borich menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran kooperatif terkait erat dengan *Student Team Achievement Division* (STAD), yaitu penggunaan *Team Games Tournament* (TGT). STAD (Pembagian Pencapaian Tim Siswa) merupakan pembelajaran kooperatif siswa dibagi dalam tim yang terdiri atas empat orang yang berbeda beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, latar belakang dan etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri, saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling membantu. Format umum TGT menggunakan yang sama 4 sampai 5 anggota kelompok belajar setiap lembar kerja. Diberikan kuis individu dan masa studi, siswa bermain game akademis untuk menunjukkan penguasaan topik yang diteliti.⁶

⁶Agus Hariyanto, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, CV Budi Utama, Sleman, 2019, hal. 29.

Slavin menjelaskan bahwa TGT menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun, permainan ini biasanya lebih baik dari permainan individual, mereka memberi kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain dan menghindari salah satu masalah game individual yaitu bahwa lebih konsisten mungkin siswa mampu menang. Jika semua siswa diletakkan pada kemampuan campuran tim, semua memiliki kesempatan bagus untuk sukses.

Slavin juga mengemukakan *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan Slavin tahun 1995 untuk membantu siswa *me-review* dan menguasai materi *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar, pencapaian interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Hasil penelitian TGT meningkatkan hubungan yang positif antar siswa karena dalam TGT siswa akan maju dan berkembang secara kelompok sehingga membutuhkan kerja sama dan pemahaman terhadap orang lain. Masing-masing individu mempunyai peran dan tanggung jawab atas keberhasilan tim karena masing-masing mempunyai kontribusi yang diperankannya. Keberhasilan tim dalam *tournament* merupakan keberhasilan bersama.⁷

SMP Negeri 1 Randublatung merupakan salah satu sekolah dari sejumlah sekolah yang ada di kecamatan Randublatung dan merupakan sekolah negeri yang pada umumnya tidak dikhususkan untuk mengkaji dan memahami Al-Qur'an seperti halnya di pondok pesantren, maka dari itu ada sebagian siswa yang belum bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.

Menurut penuturan dari guru PAI kelas VIII SMP Negeri 1 Randublatung bahwasannya penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat

⁷Agus Hariyanto,.....hal. 30.

efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa, dibuktikan dengan tes membaca Al-Qur'an yang sebelumnya kurang baik bacaannya menjadi lebih baik dan benar.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR'AN SISWA SMP NEGERI 1 RANDUBLATUNG BLORA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung?
2. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung.
2. Untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung.
3. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam mengembangkan keilmuan jurusan Pendidikan Agama Islam terkait dengan meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan tentang meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa dengan baik dan benar.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan atau tambahan untuk mendapatkan pengajaran yang lebih baik bagi siswa yang belajar membaca Al-Qur'an.

- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.
- d. Bagi peneliti yang akan datang, hasil penelitian bisa menjadi masukan atau tambahan yang lebih mendalam untuk meneruskan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa dengan baik dan benar.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman judul skripsi ini, maka perlu ditegaskan lebih dahulu beberapa istilah yang terdapat dalam judul tersebut. Adapun istilah yang perlu penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan.⁸

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Istilah model dalam *perspektif* yang dangkal hampir sama dengan strategi. Jadi model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran. Menurut Sagala, istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka *konseptual* yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.⁹ Sedangkan pembelajaran secara

⁸Arif Fathurrahman, "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan *Teamwork*", Jurnal Manajemen Pendidikan, 2019, Vol. 7, No. 2, hal. 844.

⁹Syaiful Sagala, *Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan: Membantu Mengatasi Kesulitan Guru Memberikan Layanan Belajar yang Bermutu*, Alfabeta, Bandung, 2010, hal. 62.

sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha memengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri.¹⁰ Jadi kesimpulannya pengertian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dengan menggunakan tim, format pembelajaran, dan lembar kerja/ tugas yang sama seperti STAD, yang dimodifikasi dengan siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik di dalam Turnamen.¹¹

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class prentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam TGT ada penyajian materi, bisa materi dari siswa maupun hasil dari siswa. Setelah belajar dari penyajian maka dikelompokkan dalam kelompok yang heterogen baik kemampuan, jenis kelamin, agama, suku dalam setiap kelompoknya untuk belajar bersama mengerjakan tugas yang diberikan guru. Setelah belajar bersama kelompoknya sendiri, para anggota suatu kelompok akan berlomba dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Penilaian didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh kelompok peserta didik. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mengumpulkan nilai paling tinggi.¹²

3. Kemampuan Membaca Al-Qur'an

Kemampuan merupakan kecakapan, kesanggupan dan kekuatan seorang individu untuk berusaha sendiri.¹³ Sedangkan pengertian membaca adalah proses mengubah sebuah bentuk lambang/ tulisan/ tanda menjadi sebuah bacaan yang

¹⁰Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2009, hal. 85.

¹¹Muhammad Faturrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2015, hal.

¹²Agus Hariyanto, *Team Games Tournament (TGT)*....., hal. 30-31.

¹³B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009, hal. 16.

kemudian dapat dipahami isinya.¹⁴ Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan memahami suatu bacaan dengan melisankan yang sudah tertulis.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an merupakan suatu kecakapan seorang individu untuk membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku. Untuk memahami isi dari suatu maksud, maka seseorang diwajibkan terlebih dahulu untuk membaca, begitupun dengan Al-Qur'an. Agar memahami suatu maksud dan tujuan yang termaktub dalam Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia, maka seseorang harus membacanya terlebih dahulu.

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Nova Pitdianti (2019), Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP N 3 Satu Atap Kuala.		Terfokus pada cara guru meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.	-Yang membedakan nama, judul, dan tempat penelitian -Metodologi Penelitian -Hasil Penelitiannya.
2	Ani Rosidah (2013), Implementasi Metode <i>Team Games Tournamen</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V MI Hasyim As'yari Wonoanti Trenggalek.	Pada Tujuan dan Obyek Penelitian	Terfokus pada cara guru meningkatkan motivasi belajar pada siswa.	

¹⁴Dalman, *Keterampilan Membaca*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hal. 1.

3	Dessy Amanah (2018), Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP N 5 Metro.		Terfokus pada cara guru meningkatkan hasil belajar PAI.	
---	---	--	---	--

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian
1	Muhammad Yusuf (2022), Efektivitas Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa SMP N 1 Randublatung.	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an.	Kualitatif

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini merupakan gambaran secara keseluruhan mengenai isi skripsi dalam bentuk garis besar saja. Adapun dalam penyusunan sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

Pada Bab Pertama, meliputi latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika penelitian.

Pada Bab Kedua, memuat uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori besar tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an di kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung.

Pada Bab Ketiga, memuat tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

Pada Bab Empat, memuat paparan dan temuan data, hasil penelitian berisi penyajian data, analisis data dan pembahasan tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an di kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung.

Pada Bab Lima, memuat kesimpulan dan saran tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an di kelas VIII J SMP Negeri 1 Randublatung.

