

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berawal dari sebuah ungkapan yang berbunyi:

إِنَّ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ صِلْحَةٌ لِمَنْ أَرَادَهَا.

“Sesungguhnya bahasa Arab itu mudah bagi orang yang ingin mempelajarinya”.

Belajar merupakan bagian dari pendidikan. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar bahasa Arab memang tidak semudah mempelajari bahasa lain. Kaidah-kaidah yang beragam dengan perubahan kata mulai dari yang beraturan sampai yang tidak beraturan, tentang nahwu, sharaf, balaghah, dan mathiq memang menjadi kerikil tajam yang terkadang menjadi batu sandungan yang membuat seseorang menjadi malas untuk belajar, atau bahkan berhenti sama sekali. Terlebih lagi bagi mereka, yang disebabkan oleh beberapa hal, memiliki keterbatasan atau bahkan tidak memiliki akses sama sekali untuk belajar bahasa Arab.

Seperti kita ketahui, bahwa belajar bahasa Arab tidak terlepas dari Nahwu dan Sharaf yang sering juga disebut gramatika bahasa Arab, karena keduanya merupakan ilmu yang wajib dikuasai dan dipahami guna membantu dalam menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar.

Di beberapa sekolah biasanya di pesantren, sharaf dijadikan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari. Seperti lembaga pendidikan yang dikelola oleh Pesantren Persatuan Islam 31 Banjaran, merupakan sebuah sekolah yang memadukan kurikulum agama dan umum. Pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut mencakup empat kompetensi bahasa, baik istima’,

qira'ah, kitabah dan kalam (muhadatsah). Begitu pula dengan mata pelajaran Sharaf yang merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa, karena Sharaf merupakan ilmu yang sangat urgen bagi pembelajar bahasa Arab, dan merupakan alat untuk menguasai bahasa Arab fushah secara sempurna disamping ilmu nahwu. Sekalipun demikian tentunya bukan berarti sekolah tersebut tanpa kendala dalam pencapaian kemampuan di atas.

Kenyataan di lapangan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah ini, khususnya dalam pelajaran Sharaf, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode mengajar yang konvensional seperti metode ceramah kemudian menyuruh siswa untuk menghafal (sistem nalar) dan tidak melibatkan siswa secara aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, sehingga siswa mengalami kebosanan atau kejenuhan dalam mengikuti pelajaran ini. Selain itu, pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru dan hanya menelaah materi pada buku paket yang disediakan sekolah serta fasilitas yang kurang mendukung. Hal ini menyebabkan siswa hanya mengetahui materi tetapi tidak memahami pelajaran yang telah dipelajari. Selain itu juga latar belakang pendidikan mereka sebelumnya, yaitu dari Sekolah Dasar (SD) yang baru mengenal pelajaran-pelajaran yang disajikan oleh lembaga pendidikan tersebut. Sharaf merupakan ilmu perubahan suatu kata, sehingga ketika satu kata berubah maka maknanya pun berubah. Disini pula kesulitan siswa dalam pembelajara sharaf. Dari beberapa permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu metode bagi guru dalam menghadapi kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran sharaf.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memperbaiki metode pembelajaran. Karena metode pembelajaran merupakan hal yang utama dalam pendidikan. Dalam proses pembelajaran akan selalu berkaitan dengan peran guru sebagai pendidik. Guru yang baik akan berusaha dengan segala kemampuannya, supaya materi yang

disampaikannya dapat diterima dan diserap oleh siswa dengan baik dan siswa tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan setiap mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar ini tidak terlepas dari peran guru dalam memilih dan menetapkan suatu metode. Pemilihan dan pengaturan metode yang sesuai dan materi yang akan diajarkan akan sangat membantu siswa dalam mempelajari atau menyerap pelajaran yang diberikan.

Langkah-langkah tersebut memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar. Salah satu metode itu adalah metode pembelajaran kooperatif learning. Pembelajaran kooperatif learning merupakan salah satu metode pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda untuk menetapkan tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan.

Tujuan dari kooperatif ini adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu dipacu oleh kelompoknya (Lundgren, 1994) sehingga setidaknya-tidaknya tercapai tiga tujuan pembelajaran yaitu kemampuan akademik, penerimaan perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

Begitu pula halnya dengan pembelajaran Sharaf, agar pembelajaran interaktif, kreatif dan menyenangkan, maka guru harus terampil memilih metode pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dan terserap secara maksimal. Metode pembelajaran kooperatif learning dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran sharaf diharapkan dapat

menimbulkan kreatifitas siswa, rasa solidaritas dan mengatasi kebosanan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga pada diri siswa timbul antusiasme, ketekunan dan partisipasi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) pada dasarnya mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri (Solihatin & Raharjo, 2007:15).

Dari berbagai metode pembelajaran cooperative learning yang ada, salah satunya ada metode pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk menyenangi pelajaran sharaf dan dapat memberikan kesempatan yang lebih leluasa kepada siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu metode tersebut adalah metode *Teams Games Tournaments* (TGT).

Metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang cocok dipelajari dalam bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran sharaf. Karena metode *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat mendidik siswa menjadi lebih aktif dan bertanggung jawab.

Dalam setiap pembelajaran, seorang guru tentu mempunyai keinginan dan harapan agar siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuatnya. Tetapi dalam kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai prestasi belajar sesuai dengan harapan tersebut.

Oleh karenanya, metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ini diterapkan, agar dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sharaf, dan disini guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menyusun pembelajaran. Dengan begitu, metode pembelajaran TGT ini

akan mempermudah seorang guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, mampu memperdalam pemahaman siswa, dan menyenangkan siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil judul “PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SHARAF”. Penelitian ini merasa penting untuk diteliti, diungkapkan dan diangkat ke permukaan untuk dijadikan penelitian ilmiah, dengan suatu harapan semoga permasalahan tersebut bisa dipecahkan dan dicarikan jalan keluarnya dalam rangka pengembangan pendidikan dan keilmuan untuk membangun masa depan pada khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Arab yang lebih baik lagi.

B. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada tujuan, maka penulis membatasi lingkup penelitian ini, yaitu tentang *fi'il madhi ma'ruf* dan *majhul* pada pembahasan *Tsulatsi Mujarrad* bab 6 yaitu (فَعْلٌ - يَفْعُلُ) yang tercantum dalam satuan pelajaran, pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Pesantren Persatuan Islam 31 Banjaran-Bandung.

Setelah penulis memaparkan latar belakang masalah di atas, kiranya penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa terlihat kurang bersemangat ketika pembelajaran sharaf.
2. Siswa kesulitan dalam penguasaan sharaf, khususnya pada pemahaman perubahan-perubahan suatu kata.

3. Guru menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang kurang variatif, khususnya dalam pembelajaran sharaf.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis paparkan diatas, maka fokus permasalahan penelitian diuraikan dalam bentuk rumusan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sharaf sebelum menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT)?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sharaf sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT)?
3. Adakah pengaruh penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sharaf?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis paparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sharaf sebelum menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT).
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sharaf sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT).

3. Untuk menemukan ada atau tidak adanya pengaruh metode *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sharaf.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini layak diteliti karena suatu harapan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, terutama bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan belajar sharaf dan bahasa Arab pada khususnya.

a. Bagi guru

- Dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai pada pelajaran bahasa Arab, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
- Sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran sharaf khususnya melalui metode *Teams Games Tournaments* (TGT).
- Memberikan sumbangan pemikiran baru bagi para pendidik tentang pengaruh metode *Teams Games Tournaments* (TGT).

b. Bagi siswa

- Dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam pelajaran ilmu sharaf dan bahasa Arab, dapat membuat siswa semangat dan tertarik sehingga siswa dapat menyerap dan memahami materi yang disampaikan.

c. Bagi sekolah

- Hasil penelitian ini mudah-mudahan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi sekolah pada khususnya, dalam rangka perbaikan pembelajaran sharaf atau bahasa Arab.

d. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

- Metode pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (TGT) ini tidak hanya digunakan pada pelajaran Sharaf saja, akan tetapi dalam pelajaran yang lain pun bisa digunakan, guna menerapkan ilmu pengetahuan dalam mengatasi masalah-masalah yang berkembang di dunia pendidikan pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

D. Asumsi

Adapun yang menjadi asumsi dalam penelitian ini adalah “Semakin meningkat prestasi belajar siswa, maka semakin berpengaruh penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Sharaf”.

E. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sharaf.
2. Adanya kontribusi yang positif dan signifikan dari penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sharaf.

Apabila hipotesis tersebut sudah teruji kebenarannya, maka secara statistik hipotesis tersebut ditulis sebagai berikut:

Ho: artinya tidak terdapat pengaruh dan kontribusi yang positif dan signifikan.

Ha: artinya terdapat pengaruh dan kontribusi yang positif dan signifikan.

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dari metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sharaf. maka artinya Ha diterima dan Ho ditolak.

F. Metode Penelitian

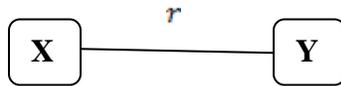
Dalam penelitian ini penulis menggunakan eksperimen kuasi (semu). Sugiyono (2008: 114) mengemukakan, ada dua bentuk desain kuasi eksperimen, yaitu *Times-Series Design* dan *Nonequivalent Control group Design*. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control group Design*.

Nonequivalent Control group Design, desain ini hampir sama dengan *pre test post test Control group*, perbedaannya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi apa-apa (kelompok kontrol).

Secara kuantitatif, variabel-variabel yang menjadi permasalahan pokok penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Metode Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai variabel bebas disebut *independent variabel* (X)
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa sebagai variabel terikat disebut *dependent variabel* (Y).

Keterkaitan antara kedua variabel tersebut digambarkan dalam konstruksi sebagai berikut:



Keterangan :

X = Metode *Teams Games Tournaments* (TGT)

Y = Meningkatkan prestasi belajar siswa

r = Koefisien korelasi

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah:

Tabel .1

Nonequivalent Control group Design

o_1	X	o_2
o_3	-	o_4

(Sugiyono, 2008:116)

Keterangan :

o_1 = prates kelas eksperimen sebelum adanya treatmen atau perlakuan.

o_2 = pascates kelas eksperimen setelah adanya treatmen atau perlakuan.

o_3 = prastes kelas kontrol sebelum adanya treatmen atau perlakuan.

O_4 = pascates kelas kontrol yang tidak diberi treatment atau perlakuan.

X = treatment atau perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Sharaf.

Instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket yang digunakan peneliti adalah berupa angket tertutup yaitu jawabannya sudah tersedia sehingga responden tinggal memilih.
2. Tes yakni berupa achievement test atau tes prestasi. Dalam pelaksanaannya tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam perolehan hasil belajar siswa dalam peningkatan prestasi. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil tes (pretest dan posttest), yang diberikan kepada siswa melalui butiran-butiran soal, yaitu nilai pretest yang diberikan sebelum proses pembelajaran dan posttest diberikan sesudahnya.

G. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah islam swasta yaitu Pesantren Persatuan Islam 31 Banjaran-Bandung. Dengan alamat Jalan Pajagalan no.115 Banjaran-Bandung 40377.

2. Populasi Penelitian

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs PPI 31 Banjaran-Bandung.

3. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas VII D dengan jumlah murid 36 siswa, terdiri dari jumlah laki-laki 18 orang dan perempuan 18 orang, sebagai kelas yang diberikan

treatment berupa metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam proses pembelajaran Sharaf (kelas eksperimen). Adapun siswa kelas VII E berjumlah 36 siswa, yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 19 orang perempuan yaitu kelas yang dalam proses pembelajarannya tidak diberikan treatment atau perlakuan (kelas kontrol).

