BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku, baik perubahan yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut perspektif teori kognitif, belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat komplek.[1] Sedangkan dalam pandangan konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaborasi dan refleksi serta interpretasi. Proses belajar pada hakekatnya terjadi dalam diri siswa yang bersangkutan, walaupun prosesnya berlangsung dalam kelompok, bersama orang lain.[2]

Seseorang dikatakan telah mengalami peristiwa belajar jika ia mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak berkompeten menjadi kompeten. Moh. Rosyid (2006:42) memahami hasil belajar adalah aktivitas siswa yang mencerminkan materi yang telah diserap dalam proses belajar, cerminan tersebut berupa sikap (afektif), nalar berpikir (kognitif) dan keteguhan hidup (psikomotorik).[3]

Sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas. Metode sebagai media penghubung interaksi antara dua dunia membantu guru dan siswa dapat saling memahami, membutuhkan dan memadukan kesepahaman bersama.[4] Oleh

---

[1] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Pelajar, Surabaya, 2009, hlm. 23.

[2] Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran landasan & Aplikasinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2008, hlm. 63.

[3] Moh. Rosyid, *Strategi Pembelajaran Demokratis*, UPT UNNESA, Surabaya, 2006, hlm. 42.

[4] Hasan Fauzi Maufur, *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*, Sindur Press, Semarang, 2009, hlm.10.

karena itu, setiap guru hendaknya dapat menentukan metode pembelajaran yang paling sesuai dengan materi yang hendak disampaikan. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan tentang penggunaan berbagai metode atau mengkombinasikan beberapa metode yang relevan.

Faktor metode pembelajaran mempunyai peranan yang besar dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran,termasuk di dalamnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Peranan metode dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan upaya untuk memberikan arah yang benar bagi kemajuan bangsa kepada warga negara pada umumnya dan kepada generasi muda (siswa) pada khususnya. Program pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bagi anak bangsa tidak boleh dilaksanakan dengan ala kadarnya, melainkan harus benar-benar dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan sistematis. Disamping, sumber belajar yang berupa fisik, metode mengajar (model pembelajaran) juga memudahkan sebuah materi terasa menarik untuk dipelajari, dari konsep abstrak membuat siswa tertantang untuk menyelesaikan dan menemukan meskipun mengalami proses yang tidak pendek dan penuh ketegangan dan kejutan-kejutan baru yang muncul tiba-tiba dalam proses penerapan metode tersebut.[5]

Dengan asumsi apabila guru menerapkan metode yang tepat dan menyenangkan siswa maka tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan dapat tercapai secara optimal. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasan materi dan prestasi hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasan materi, keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun kenyataanya, setelah dilakukan evaluasi ternyata hasil belajar siswa dirasa belum maksimal. Hal ini tampak pada pencapaian nilai akhir siswa. Dalam satu tahun belakangan ini siswa kelas VI MI Arrosyidin Pancuranmas Secang Magelang yang memperoleh nilai 60 ke atas tidak lebih dari 50%. Faktor-faktor yang menjadi penyebabnya antara lain:

1. Guru dalam proses pembelajaran masih sering menggunakan metode konvensional.

---

[5] Maufur, *Sejuta.,* hlm.10.

2. Kurangnya keaktifan siswa di dalam kelas dikarenakan penggunaan metode mengajar yang tidak sesuai atau kurang tepat.
3. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, meski guru sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum paham.
4. Siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat dengan teman lain ataupun kepada guru.
5. kurangnya persiapan dan motivasi belajar dalam pembelajaran sehingga hasil belajar rendah.

Untuk memperbaiki hal tersebut, perlu disusun suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan metode *Cooperative Learning* dalam pembelajaran dengan tipe *Teams Game Tournament* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VI MI Arrosyidin Pancuranmas Secang Magelang.

B. Penegasan Istilah

Dalam rangka memberikan penjelasan dan penegasan istilah yang terdapat dalam judul, maka disertakan pula definisi peristilahan yang dimaksud, hal ini juga untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul di muka. Oleh karena itu peneliti berusaha menjelaskan istilah-istilah tersebut dengan formulasi yang banyak disampaikan oleh tokoh sebagai berikut :

1. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru guna kepentingan pembelajaran.[6]
2. Pembelajaran adalah suatu proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[7] Sedangkan pembelajaran yang peneliti maksud dalam

[6] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2005, hlm. 19.

[7] Djamarah, *Guru*, hlm. 14.

penelitian ini adalah suatu proses atau cara untuk menjadikan para siswa di MI Maarif Pancuranmas Secang Magelang guna mencapai keberhasilan sesuai dengan kompetensi yang diinginkan.

3. Metode Pembelajaran menurut Fathurrahman Pupuh (2007) metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.[8]
4. Metode pembelajaran *cooperative learning* adalah satu pendekatan mengajar dimana murid bekerja sama di antara satu sama lain dalam kelompok belajar yang kecil untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok yang diberikan oleh guru.[9]
5. Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dari pembelajaran *cooperative learning* yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen. Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.
6. Hasil belajar adalah aktivitas siswa yang mencerminkan materi yang telah diserap dalam proses belajar, cerminan tersebut berupa sikap (afektif), nalar berpikir (kognitif),dan keteguhan hidup (psikomotor).[10]
7. Mata pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui

---

[8] Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, 2009,hlm. 6.

[9] Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Siswa*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009, hlm. 20-21.

[10] Moh. Rosyid, *Strategi*, hlm. 42.

kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

8. Siswa atau anak didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan.[11]

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di muka, maka peneliti mengungkapan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan metode *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VI MI Arrosyidin Pancuranmas Secang Magelang?
2. Seberapa jauh penerapan metode *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VI pada materi sejarah Khalifah Ali bin Abi Thalib MI Arrosyidin Pancuranmas Secang Magelang?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *cooperative learning* tipe *team games tournament.* pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi pelajaran Khalifah Ali bin Abi Tholib.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui metode *cooperative learning* tipe *team games tournament.*

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini, antara lain:

1. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan

[11] Djamarah, *Guru*, hlm. 51.

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui metode *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

2. Bagi guru
   a. Ditemukan metode yang tepat dalam mengajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
   b. Membantu guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang efektif dan efisien.
   c. Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam proses pembelajaran tidak lagi menggunakan metode konvensional, tetapi menggunakan metode yang bersifat variatif.
3. Bagi siswa
   a. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas mandiri atau kelompok.
   b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
   c. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
   d. Meningkatkan penguasaan materi pelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
4. Bagi madrasah, dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat dengan peningkatan hasil belajar siswa.