

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Tinjauan Pustaka ini dimaksudkan sebagai salah satu kebutuhan ilmiah untuk memberikan kejelasan tentang informasi yang digunakan melalui khazanah pustaka, yang relevan dengan tema yang terkait. Dalam kajian pustaka peneliti akan mendeskripsikan buku dan beberapa penelitian yang dilakukan terdahulu relevansinya dengan judul skripsi ini. Adapun buku dan karya-karya skripsi tersebut adalah:

1. Buku yang berjudul : *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*.

Dalam buku ini Dr. Hamruni, M.Si. selaku penulis memaparkan bahwa Pendidikan sudah seharusnya diarahkan kepada model pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang menyangkut pembaharuan pengelolaan proses pembelajaran yang berlandaskan paradigma terbaru dalam bidang pendidikan yang berupaya mewujudkan proses pembelajaran yang humanis dan konstruktif.

2. Buku yang berjudul : *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*.

Buku ini ditulis oleh Agus Suprijono yang diterbitkan oleh Pustaka Pelajar Cetakan ke III pada bulan april tahun 2010. Buku ini menitikberatkan pada kajian yang membahas tentang metode-metode pembelajaran PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Harapan dari buku ini adalah para guru dapat merubah pola pembelajarannya dari yang *konvensional* menuju ke pola *modern* dengan tujuan pembelajaran lebih menekankan bahwa siswa sebagai makhluk berkesadaran memahami arti penting interaksi dirinya dengan lingkungan yang menghasilkan pengalaman adalah kebutuhan. Kebutuhan baginya mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan yang dimilikinya. Berkaitan dengan penelitian ini penulis ingin menggunakan metode

pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* sebagai usaha meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI Arrosyidin Pancuranmas Secang Magelang.

3. Skripsi berjudul *Metode Diskusi untuk Meningkatkan Ketrampilan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Menulis Laporan Pengamatan di Kelas V SDN 1 Tegalrejo Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung Tahun Pelajaran 2009/2010*. Yang ditulis oleh Muchammad Solichin NIM 816504978 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka Unit Program Belajar Jarak Jauh Semarang 2010 (t.d.). Di dalamnya diterangkan bahwa: Ada peningkatan hasil yang signifikan antara penguasaan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan metode diskusi dan latihan dengan metode diskusi yang kurang latihan. Penggunaan metode diskusi membuat siswa menjadi lebih aktif karena bisa bertukar pendapat dengan teman sehingga siswa tidak merasa kesulitan.
4. Skripsi berjudul *Efektifitas Metode Card Sort dalam Mengupayakan Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V di MI Ma'arif 11 Pucung Kidul Kec. Kroya Kab. Cilacap*. Yang ditulis oleh Sangidin NIM 073111435 Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang 2009 (t.d.). Di dalamnya diterangkan bahwa: Penggunaan metode Card Sort dapat memunculkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa meningkat. Sebelum penelitian dilaksanakan, pencapaian KKM (Kriteria ketuntasan Minimal) pada siswa hanya 37,5% kemudian atas upaya yang dilakukan dengan strategi pembelajaran model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan jenis Card Sort dari siklus pertama meningkat menjadi 75%, dan dari siklus kedua meningkat lagi menjadi 93,75%.

Dari beberapa literatur di muka, peneliti tertarik untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode *cooperative learning tipe team games tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

B. Kerangka Berfikir

1. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning*

Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respons adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.¹

Pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.² Sejalan dengan pengertian di muka, Isjoni mengemukakan pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktifis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.³ Johnson & Johnson (1994) mengemukakan pembelajaran kooperatif adalah mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim untuk mencapai

¹ Isjoni, *Pembelajaran*, hlm. 8.

² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, Nusa media, Bandung, 2008, hlm. 4

³ Isjoni, *Pembelajaran*, hlm. 14.

tujuan bersama.⁴

Sistem pembelajaran kooperatif bisa didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk dalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota dan pemrosesan kelompok.

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif menurut Lungdren (1994) sebagai berikut:

1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
2. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau siswa lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para kelompok.
5. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
6. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
7. Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.⁵

Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

1. *Positive interdependence* (Saling ketergantungan positif). Unsur pertama pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Unsur ini

⁴ Isjoni, *Pembelajaran*, hlm. 63.

⁵ Isjoni, *Pembelajaran*, hlm. 16-17.

menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

2. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan). Unsur kedua pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individual. Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama.
3. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif). Unsur ketiga pembelajaran kooperatif adalah interaksi promotif. Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif.
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota), Unsur keempat pembelajaran kooperatif adalah keterampilan sosial.
5. *Group processing* (pemrosesan kelompok). Unsur kelima pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan kelompok. Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.⁶

Pentingnya pembelajaran kooperatif menurut Isjoni dalam bukunya yang berjudul *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Siswa* mengemukakan, model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapat (*sharing ideas*), selain itu dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa

⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Pelajar, Surabaya, 2009., hlm. 58.

dapat bekerja sama dan saling tolong-menolong mengatasi tugas yang dihadapinya.⁷

Beberapa ahli menyatakan bahwa model kooperatif ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dan membantu teman. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.⁸

Berdasarkan penjelasan di muka, dapat dipahami bahwa belajar dengan berkelompok memungkinkan siswa belajar secara efektif. Mereka bisa saling membantu berbagai kesulitan yang dialami. Sering kali terjadi, siswa malu menanyakan kepada guru meski tidak memahami penjelasan guru tetapi tidak berani menanyakan kepada guru, namun siswa berani menanyakan kepada temannya. Temannya yang pandai kadang-kadang lebih mudah diterima dalam menjelaskan materi pelajaran. Hal demikian merupakan aspek positif dari belajar kelompok. Pentingnya pembelajaran kooperatif menurut Isjoni dalam bukunya yang berjudul *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik* mengemukakan, model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapat (*sharing ideas*), selain itu dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong-menolong mengatasi tugas yang dihadapinya.⁹

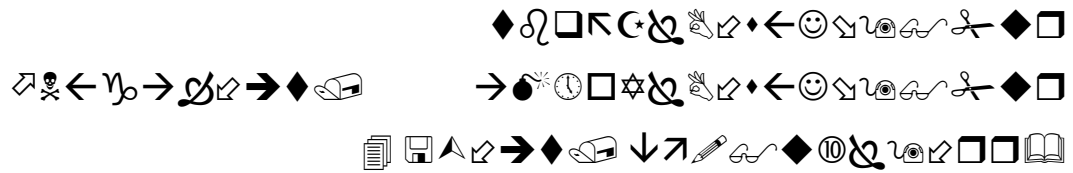
Cooperative Learning menitikberatkan pada kerja sama dan tolong menolong antar siswa. Kerjasama dan tolong menolong diantara sesama manusia merupakan suatu aspek yang harus hadir dalam peradaban manusia. Dalam kehidupan masyarakat sangat dianjurkan untuk peduli dan menolong orang lain.

⁷ Isjoni, *Pembelajaran*, hlm. 15-16.

⁸ Isjoni, *Pembelajaran*, hlm. 60-61.

⁹ Isjoni, *Pembelajaran*, hlm. 15-16.

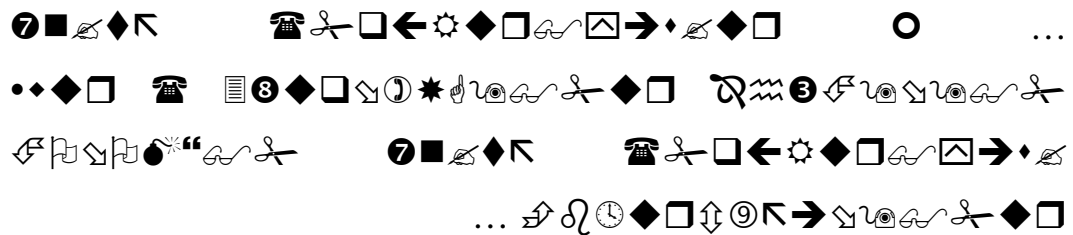
Hal ini selaras dengan firman Allah dalam surat at-Taubah ayat 71 yang berbunyi:



“Dan orang-orang yang beriman lelaki dan perempuan, sebagian dari mereka (adalah) menjadi penolong bagi sebagian yang lain.” (QS. at-Taubah: 71)¹⁰

Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah.

Di dalam Al-Qur’an juga dijelaskan bahwa perintah tolong menolong itu hal kebaikan dan ketaqwaan, firman Allah dalam surat al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:



“...dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran...”¹¹

Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan, walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat. Kebanyakan pengajar enggan menerapkan sistem kerjasama di dalam kelas karena kekhawatiran bahwa akan terjadi kekacauan di kelas dan peserta didik tidak belajar jika mereka ditempatkan dalam group.

¹⁰ Al-Qur’an digital
¹¹ Al-Qur’an digital

2. Pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament*

Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen. Metode ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Hal ini dijelaskan oleh Slavin bahwa pembelajaran kooperatif meliputi: *Student Team Achievement Devision* (STAD), *Team Assisted Individualization*, *Team Assisted Individualization*, *Cooperative Integrated Reading and Composition*, *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, *Structur Dyadic Methods* dan *Teams Games Tournament*. Oleh karena itu, sebelum membahas lebih lanjut tentang teori pembelajaran dengan metode *Teams Game Tournament*, maka akan dibahas dahulu pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Langkah-langkah metode pembelajaran tipe *Team Games Tournament*, menurut Slavin terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap Presentasi di kelas, Tim, Game, Turnamen, dan Rekognisi Tim.¹² Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka pembelajaran metode *Cooperative learning* tipe *team games tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tim.

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan lainnya. Yang paling sering terjadi pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.¹³

2. Game

¹² Robert E. Slavin, *Cooperative*, hlm. 166-167.

¹³ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hlm. 144.

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di muka meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.¹⁴

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di muka meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban

¹⁴ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hlm. 166.

benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali – kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. . Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

3. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen -3 siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja satu, tiga berikutnya pada meja dua dan seterusnya.¹⁵

4. Rekognisi Tim

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian

¹⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hlm. 166.

penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain¹⁶

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3-macam	Seri nilai terendah 3-macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40 poin	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	20 poin	20	20	30	20	30	40	30

Perhitungan Poin Permainan Untuk tiga Pemain¹⁷

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3macam
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Peraih skor tengah	40 poin	50	30	40
Peraih skor rendah	20 poin	20	30	40

Perhitungan Poin Permainan Untuk dua Pemain¹⁸

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60 poin	40
Peraih skor terendah	20 poin	40

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu:

1. Pengajaran

¹⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative.*, hlm. 175.

¹⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hlm. 175.

¹⁸ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hlm. 175.

Mempersentasekan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2. Belajar Tim

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3. Turnamen

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

4. Rekognisi Tim

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Kriteria Penghargaan Kelompok¹⁹

Kriteria (rata-rata Tim)	Predikat
40	TIM BAIK
45	TIM SANGAT BAIK
50	TIM SUPER

Model pembelajaran Team Group Tournament (TGT) menurut

¹⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative.*, hlm.175.

Saminanto (2010:44-45) mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:²⁰

1. Guru menentukan materi dan membuat soal dan jawaban.
2. Pembentukan kelompok dan diketuai seorang siswa yang bertugas melakukan pencatatan-pencatatan hasil jawaban siswa.
3. Bekali setiap kelompok sejumlah kartu yang berisi soal dan jawaban.
4. Salah seorang siswa membacakan pertanyaan yang tertera di dalam kartu dan siswa yang lainnya dalam kelompok itu menjawab pertanyaan di dalam kelas kecil yang telah disiapkan sebelumnya.
5. Kemudian siswa yang membacakan soal tersebut di muka memeriksa jawaban teman-temannya, dan siswa yang menjawab benar diberikan tanda torus didalam kolom pencatatan data yang telah dipersiapkan oleh guru.
6. Demikian seterusnya secara bergantian sampai seluruh kartu soal yang disediakan habis terjawab oleh seluruh siswa.
7. Ketua kelompok memasukkan seluruh hasil catatan selama berlangsungnya proses KBM dan menyerahkannya kepada guru.
8. Guru melakukan perekapan hasil dan menentukan skor dari setiap siswa kemudian merubah skor ke dalam bentuk penilaian.

3. Pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Hakekat pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) akan dibahas dalam beberapa bagian yakni: pengertian sejarah, pengertian kebudayaan, pengertian Islam, pengertian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ,Fungsi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), ruang lingkup pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

1. Pengertian Sejarah

Sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau

²⁰ Saminanto, *Ayo Praktik PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*, RaSAIL Media Group, 2010, hlm. 44-45.

(events in the past). Dalam pengertian yang lebih seksama sejarah adalah kisah dan peristiwa masa lampau umat manusia.²¹ Sejarah mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa. Setiap sejarah mempunyai arti dan bernilai, sehingga manusia dapat membuat sejarah sendiri dan sejarah pun membentuk manusia. Menggunakan sejarah sebagai bahan hidup akan menimbulkan bermacam analisa dalam suasana budaya sejarah tersebut.²²

2. Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan dalam bahasa arab adalah *al-Tsaqafah*. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama), dan moral.²³

3. Pengertian Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

4. Tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Adapun tujuan dari pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah sebagai berikut :

- a. Pemberian pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan kepada peserta didik.
- b. Mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
- c. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk berakhlaq mulia berdasarkan cermatan atas fakta sejarah yang ada.
- d. Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan

²¹ Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Jakarta, 2005, hlm. 1.

²² Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Jakarta, 2005., hlm.1.

²³ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2008, hlm. 1.

tokoh-tokoh keeladananan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.

5. Ruang Lingkup

Dalam kurikulum ini SKI dipahami sebagai sejarah tentang agama islam dan kebudayaan (*history of Islami and Islamic culture*). Oleh karena itu kurikulum ini tidak saja menampilkan sejarah kekuasaan atau sejarah raja-raja, tetapi juga akan diangkat sejarah perkembangan ilmu agama, sains dan teknologi dalam islam. Aktor sejarah yang diangkat meliputi nabi, sahabat dan khalifah, ulama, intelektual dan filosof. Faktor – faktor social dimunculkan guna penyempurnaan pengetahuan peserta didik tentang SKI. Kurikulum SKI dirancang secara sistematis berdasarkan peristiwa dan periode sejarah yang ada sebagai berikut:

- a. Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dikaji tentang sejarah Arab pra Islam, sejarah Rasulullah saw dan al-Khulafaur Rosyidin
- b. Di tingkat Mts dikaji tentang Dinasti umayah, Abbasiyah dan al-Ayubiyah
- c. Di tingkat MA dikaji tentang sejarah peradaban Islam di Andalusia, gerakan pembaharuan di dunia Islam dan perkembangan Islam di Indonesia

6. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI

Mengenal, mengidentifikasi, meneladani, dan mengambil ibrah dari sejarah Arab pra Islam, sejarah Rasulullah Saw, Khulafaurasyidin, serta perjuangan tokoh-tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

7. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kelas VI Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mengenal sejarah khalifah Abu Bakar as-Shiddiq	1.1 Menjelaskan arti dan tugas khulafaurasyidin
	1.2 Menceritakan silsilah, kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq dan perjuangannya dalam dakwah Islam.

	1.3 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari kholifah Abu Bakar as-Shiddiq.
	1.4 Meneladani nilai-nilai positif dari kekholidfahan Abu Bakar As Siddiq
2. Mengenal sejarah khalifah Umar bin Khottob	2.1 Menceritakan silsilah, kepribadian Umar bin Khottob dan perjuangannya dalam dakwah Islam.
	2.2 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari kholifah Umar bin Khottob.
	2.3 Meneladani nilai-nilai positif dari kekholidfahan Umar bin Khottob
3. Mengenal sejarah khalifah Utsman bin Affan	3.1 Menceritakan silsilah, kepribadian Utsman bin Affan dan perjuangannya dalam dakwah Islam.
	3.2 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari kholifah Utsman bin Affan.
	3.3 Meneladani nilai-nilai positif dari kekholidfahan Utsman bin Affan

Kelas VI Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Mengenal sejarah khalifah Ali bin Abi Tholib	4.1 Menceritakan silsilah, kepribadian, dan perjuangan kholifah Ali bin Abi Tholib
	4.2 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari kekholidfahan Ali bin Abi Tholib
	4.3 Meneladani nilai-nilai positif dari kekholidfahan Ali bin Abi Tholib

5. Mengenal sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.	5.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh agama Islam di daerah masing-masing
	5.2 Menceritakan sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing
	5.3 Meneladani perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing

8. Karakteristik

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Karakteristik ini dipengaruhi oleh hakikat materi yang akan diajarkan. Demikian juga dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), adapun karakteristik mata pelajaran Sejarah adalah sebagai berikut:²⁴

- a. Sejarah terkait dengan masa lampau.
- b. Sejarah bersifat kronologis.
- c. Ada tiga unsur penting dalam sejarah yakni manusia, ruang dan waktu.
- d. Perspektif waktu merupakan dimensi yang sangat penting dalam sejarah.
- e. Dalam sejarah ada prinsip sebab akibat.
- f. Sejarah pada hakikatnya adalah dinamis.

9. Tinjauan Tentang Materi Khalifah Ali bin Abi Thalib

Ali adalah putera Abi Thalib ibn Abdul Muthalib, ia adalah sepupu Nabi Muhammad saw. Ali diangkat sebagai khalifah dalam situasi politik yang kurang mendukung. Peristiwa pembunuhan terhadap khalifah Utsman ibn Affan mengakibatkan kegentingan di seluruh dunia Islam yang waktu itu sudah membentang sampai ke Persia dan Afrika Utara. Pemberontak yang waktu itu menguasai Madinah tidak mempunyai pilihan lain selain Ali ibn Abi Thalib sebagai khalifah, waktu itu Ali berusaha menolak, tetapi Zubair ibn Awwam dan Talhah ibn Ubaidillah memaksa beliau, sehingga akhirnya Ali menerima baiat mereka. Menjadikan Ali satu-satunya khalifah yang dibaiat secara massal, karena khalifah sebelumnya dipilih melalui cara yang berbeda-beda.

²⁴ M Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, hlm. 22-23.

Sebagai khalifah ke-4 yang memerintah selama sekitar 6 tahun. Masa pemerintahannya mewarisi kekacauan yang terjadi saat masa pemerintah khalifah sebelumnya, Utsman ibn Affan. Untuk pertama kalinya perang saudara antara umat muslim terjadi saat pemerintahannya, perang jamal. 20.000 pasukan pimpinan Ali melawan 30.000 pasukan pimpinan Zubair ibn Awwam, Talhah ibn Ubaidillah dan *Ummul Mu'minin* Aisyah binti Abu Bakar, janda Rasulullah. Perang tersebut dimenangkan oleh pihak Ali.

Langkah awal yang dilakukan khalifah Ali adalah menghidupkan cita-cita Abu Bakar dan Umar, ia menarik kembali semua tanah dan hibah uang telah dibagikan Utsman kepada kerabat dekatnya menjadi milik negara. Ali juga melakukan pemecatan semua gubernur yang tidak disenangi oleh rakyat.

Selama pemerintahannya ia menghadapi berbagai pergolakan, tidak ada masa sedikit pun dalam masa pemerintahannya yang dikatakan stabil. Setelah memangku jabatab khalifah Ali mengubah apa yang telah ditetapkan oleh Utsman. Dua buah ketetapan di antaranya:

1. Memecat kepala-kepala daerah yang diangkat Utsman. Dikirim kepala daerah baru yang akan menggantikan. Semua kepala daerah angkatan Ali itu terpaksa kembali saja ke Madinah, karena tidak dapat memasuki daerah yang ditugaskan kepadanya.
2. Mengambil kembali tanah-tanah yang dibagikan Utsman kepada famili-famili dan kaum kerabatnya tanpa jalan yang sah. Demikian juga hibah atau pemberian Ustman kepada siapapun yang tiada beralasan diambil Ali kembali.

Banyak pendukung-pendukung dan kaum kerabat Ali yang menasehatinya supaya menangguhkan tindakan-tindakan radikal. Pertama-tama Ali mendapat tantangan dari keluarga bani Umayyah. Mereka membulatkan tenaga dan bangkitlah Muawiyah melancarkan pemberontakan memerangi Ali.

Boleh dikatakan hampir seluruh ahli sejarah dan ahli ketimuran mencela tindakan Ali. Mereka mengatakan bahwa Ali tidak bijaksana dan tidak mendapat taufik dalam hal ini. Tetapi, saya berpendapat bahwa tiadalah pada tempatnya meletakkan tuduhan yang seberat itu ke pundak Ali. Tuduhan itu sangat berlebih-

lebih. Orang banyak menerima begitu saja dan ikut pula menuduh tanpa dipelajari dan diselidiki. Tetapi, hal ini tidak perlu pula diherankan karena dalam masyarakat banyak pula terdapat hal seperti ini.

Dalam pemerintahannya, beliau tidak disenangi pihak oposisi. Muawiyah mengatakan bahwa pembunuhan terhadap Utsman tiada lain semata-mata karena Ali sendiri. Pernyataan ini merupakan politik Muawiyah agar supaya pihak-pihak yang mendukung Ali tidak senang kepadanya, dan sekaligus Muawiyah tersebut mau menjatuhkan legalitas Ali ibn Abi Thalib.

Peristiwa pembunuhan khalifah Utsman ibn Affan yang menurut berbagai kalangan waktu itu kurang dapat diselesaikan karena fitnah yang sudah terlanjur meluas dan sudah diisyaratkan (akan terjadi) oleh Nabi Muhammad saw. ketika beliau masih hidup, dan diperparah oleh hasutan-hasutan para pembangkang yang ada sejak zaman Utsman ibn Affan, menyebabkan perpecahan di kalangan kaum muslimin sehingga menyebabkan perang tersebut. Tidak hanya selesai di situ, konflik berkepanjangan terjadi hingga akhir pemerintahannya. Perang Shiffin yang melemahkan kekhalifahannya juga berawal dari masalah tersebut.

Ali ibn Abi Thalib, seseorang yang memiliki kecakapan dalam bidang militer dan strategi perang mengalami kesulitan dalam administrasi negara karena kekacauan luar biasa yang ditinggalkan pemerintahan sebelumnya. Ia meninggal di usia 63 tahun karena pembunuhan oleh Abdurrahman ibn Muljam, seseorang yang berasal dari golongan Khawarij (pembangkang) saat mengimami shalat subuh di masjid Kuffah, pada tanggal 19 Ramadhan, dan Ali menghembuskan nafas terakhirnya pada tanggal 21 Ramadhan tahun 40 H. Ali dikuburkan secara rahasia di Najaf, bahkan ada beberapa riwayat yang menyatakan bahwa ia dikubur di tempat lain.

Selama pemerintahannya, kebijakan Ali selalu ditentang oleh gubernur Damaskus yaitu Muawiyah yang didukung oleh pejabat tinggi lain sehingga timbul peperangan-peperangan. Di antaranya adalah peperangan antara Ali dan Muawiyah yang diakhiri dengan *tahkim*. Sebenarnya peperangannya itu sudah hampir selesai dan akan dimenangkan oleh kelompok Ali, namun kelompok Muawiyah mengajukan *tahkim*. Usulan tersebut ditanggapi oleh kelompok Ali,

ada yang pro dan kontra. Mereka yang setuju adanya *tahkim*, mengikuti kelompok Ali, sedangkan mereka yang setuju dilanjutkan perang sampai menang atau menolak *tahkim* kemudian membentuk kelompok Khawarij. Dengan demikian kekuatan Ali terbelah dua dan menjadi semakin lemah.

Dalam pemerintahannya ia banyak mengalami pertentangan karena ada anggapan Ali tidak mampu mengungkap pembunuhan Utsman bahkan Ali dituduh sebagai dalang pembunuhan tersebut. Kelompok Khawarij bahkan menyimpulkan bahwa penyebab perpecahan kaum muslimin adalah tiga orang yaitu Ali, Muawiyah dan Amr ibn 'Asy. Agar umat Islam kembali bersatu, maka ketiganya harus dibunuh. Ketika rencana tersenut akan dilaksanakan, ternyata hanya Ali yang berhasil dibunuh.²⁵

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.²⁶ Jadi, yang dimaksud hipotesis adalah praduga sementara dari teori yang akan dibuktikan setelah ada bukti atau data yang membenarkannya.

Berdasarkan uraian teori di muka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: "Bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi sejarah Khalifah Ali bin Abi Thalib di MI Arrosyidin Pancuranmas Secang Magelang.

²⁵ Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2009), hlm. 57-60.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cetakan ke-7, 2009), hlm. 96.