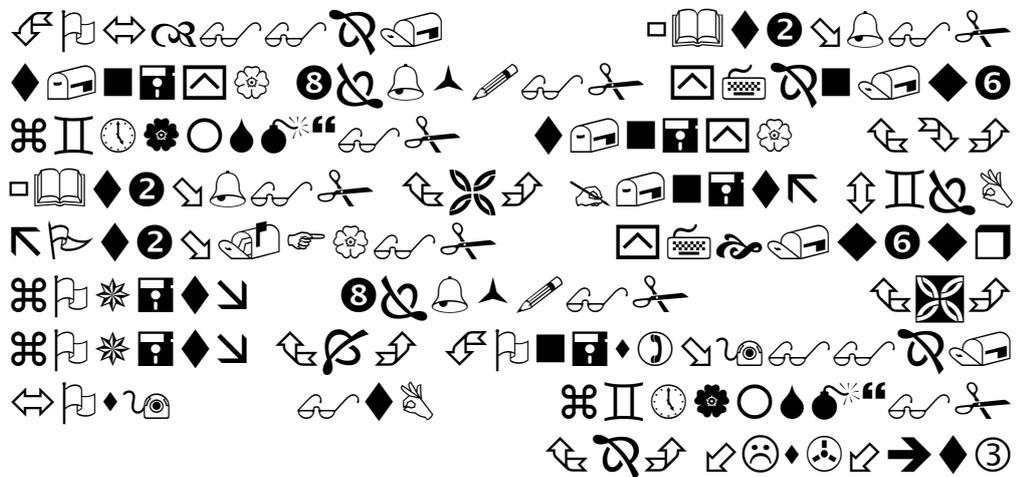


BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Al-Qur'an adalah petunjuk bagi setiap kegiatan manusia, baik itu kegiatan yang berlangsung antara manusia dengan Tuhan-nya, sesama manusia, maupun antara manusia dengan makhluk Tuhan lainnya. Keragaman aktifitas manusia tersebut terjelma dalam berbagai lapangan kehidupan, seperti sosial, ekonomi, politik, budaya, pertahanan, pendidikan, dan lain sebagainya. Dalam lapangan pendidikan, perhatian Al-Qur'an akan hal itu sungguh sudah tidak diragukan lagi.¹

Sebagaimana firman Allah SWT:



Artinya :

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.*²

¹Husnul Yaqin, *Kapita Selekta Administrasi dan Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Antasari Press, 2010, h. 1.

²QS. Al-Alaq [96]: 1-5.

Lima ayat pertama dari surah Al-Alaq di atas yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, memberi isyarat akan pentingnya pendidikan.³ Pendidikan adalah hak setiap warga Negara yang harus dipenuhi, hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 5 ayat 1 yang berbunyi, “Setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”.⁴ Untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, salah satu langkah yang bisa ditempuh seseorang yaitu dengan menempuh pendidikan formal. Dalam lingkungan sekolah ada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁵ Sedangkan dalam pandangan konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaborasi, refleksi dan interpretasi. Proses belajar pada hakikatnya terjadi dalam diri siswa yang bersangkutan, walaupun prosesnya berlangsung dalam kelompok dan bersama orang lain.⁶

Guru merupakan salah satu faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar.⁷

³Husnul Yaqin, *Kapita Selekta*, h. 1.

⁴Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1), h. 30.

⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, h.1-2.

⁶Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, h. 63.

⁷E. Mulyasa, *Kurikulum Yang di Sempurnakan*, Bandung: Remaja Rosdakaya, 2009, h. 78.

Kurikulum yang dikembangkan dan disempurnakan tidak dapat dijadikan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan seorang siswa. Hal ini berarti seorang guru harus mengatur pengelolaan pembelajaran dengan baik.

Muhammad Ali mengemukakan bahwa guru memiliki peran sentral dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Guru sebagai perencana (*planner*) yang harus mempersiapkan apa yang akan dilakukan di dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang diharapkan.
2. Guru sebagai pelaksana (*organizer*) yang harus dapat menyesuaikan pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan situasi yang dihadapi, menciptakan situasi, memimpin, merangsang, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana.
3. Guru sebagai penilai (*evaluator*) yang harus mengumpulkan, menganalisa, menafsirkan dan akhirnya harus memberikan pertimbangan atas tingkat keberhasilan proses pembelajaran berdasarkan kriteria yang ditetapkan.
4. Guru juga harus memberikan hadiah (*reward*) untuk keberhasilan dan memberikan hukuman (*punishment*) untuk kegagalan. Hadiah dapat menjadi penguat (*reinforcement*) dan hukuman dapat menghilangkan (*extinction*) tingkah laku yang tidak diinginkan.⁸

Melihat dari peran guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh maka akan lebih baik lagi apabila diiringi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk

⁸Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1983, h. 4-7.

memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.⁹

Dapat diasumsikan apabila guru menerapkan model yang tepat dan menyenangkan siswa maka tujuan pembelajaran yang telah direncanakan akan dapat tercapai secara optimal. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan prestasi hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dapat mengembangkan potensi siswa, kemampuan bekerjasama, kreatif dan aktif, serta ada kemauan membantu teman dalam hal belajar bersama, merupakan pembelajaran ini bersifat konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran dalam konstruktivis.

Pembelajaran kooperatif merupakan model yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, tiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*) jika kelompoknya mampu menunjukkan prestasi yang disyaratkan.

Oleh karena itu, tiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif yang akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari tiap anggota

⁹Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: ALFABETA, 2010, h. 143.

kelompok. Tiap anggota kelompok akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok sehingga tiap individu akan memperoleh kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya.¹⁰

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dirancang untuk mengubah pola diskusi dalam kelas dengan melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model *Teams Games Tournament* siswa akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan penguasaannya terhadap suatu materi.¹¹ Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan membuat siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap siswa saat Praktek Mengajar 2 (PM 2) di MTs An-Nuur Palangka Raya semester ganjil 2014/2015, dijumpai beberapa permasalahan pada proses belajar mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII. Saat observasi pertama guru sedang mengajar materi Perkembangan Islam pada Dinasti Abbasiyah. Ketika pembelajaran berlangsung ternyata masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari kecenderungan siswa

¹⁰Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006, h. 240-42.

¹¹Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, Banjarmasin: Pustaka Banua, 2013, h.144.

yang lebih banyak diam tanpa memperhatikan bila diberi pertanyaan serta masih kesulitan untuk menjawab.¹² Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs An-Nuur Palangka Raya terkait kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut, bahwa pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model *konvensional*.¹³ Ketika pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang tertarik dengan mata pelajaran tersebut.¹⁴

Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi lanjutan ke sekolah MTs An-Nuur Palangka Raya berkenaan dengan kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan ternyata masih terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran siswa sibuk sendiri dengan kegiatan masing masing, mengobrol dengan temannya, keluar masuk kelas ketika pembelajaran berlangsung, bermain, bahkan menjahili teman sebangkunya.¹⁵

Melihat kondisi kegiatan belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah tersebut belum optimal seperti dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian di MTs An-Nuur Palangka Raya yang terletak di jalan S. Parman No. 31. MTs An-Nuur merupakan salah satu pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Agama. Untuk itu peneliti

¹²Observasi Bulan Oktober-November 2014, di Kelas VIII MTs An-Nuur Palangka Raya.

¹³Model konvensional disebut juga dengan model ceramah karena sejak dulu model ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

¹⁴Wawancara dengan Guru HM di Ruang Guru MTs An-Nuur Palangka Raya Hari Sabtu Jam 09.10 WIB, Tanggal 09 Bulan April 2105.

¹⁵Observasi, di Kelas VIII MTs An-Nuur Palangka Raya, Hari Senin Rabu Jam 06.45 WIB, Tanggal 07 bulan September Tahun 2015.

mengangkat penelitian dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah Kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya ?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya ?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya ?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya.

2. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII^C di MTs An-Nuur Palangka Raya.

D. Kegunaan Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat berguna, yaitu:

1. Bagi guru sebagai rujukan selaku pendidik untuk menciptakan dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas agar lebih menarik dan menyenangkan sehingga tidak membosankan siswa.
2. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam melalui model pembelajaran serta membuat siswa agar lebih aktif dalam hal mengajukan pendapat, menyanggah, bertanya, dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.
3. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dalam membekali diri sebagai calon guru pendidikan agama Islam yang profesional yang diperoleh dari pengalaman penelitian secara ilmiah agar kelak dapat dijadikan modal sebagai guru dalam mengajar.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menginterpretasikan hasil penelitian, maka perlu adanya batasan istilah sebagai berikut:

1. Penerapan mempunyai arti proses, cara, perbuatan menerapkan.
2. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model di mana seorang guru menggunakan kelompok kecil dan semua siswa akan bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran tersebut.
3. *Teams Games Tournament* adalah model menggunakan kelompok kecil dan permainan akademik yang mana setiap kelompok berisikan anggota yang heterogen dari pengetahuan, jenis kelamin, atau ras.

F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika skripsi ini tersusun menjadi 5 (lima) bab yang terdiri dari:

BAB I : Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian teori, berisi hasil-hasil penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, deskripsi teoritik, kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.

BAB III : Metode penelitian, yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, pendekatan, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, pengabsahan data serta dilengkapi dengan analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan, berisi hasil penelitian dan pembahasan

BAB V : Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka.¹⁶

¹⁶Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi*, Palangka Raya: STAIN Palangka Raya, 2007, h. 22-3.