

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk mencapai suatu tujuan pendidikan harus ditunjang oleh tujuan pembelajaran. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan itu, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam UU. No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bab I pasal I menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Sedangkan pengertian belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.² Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan

¹ *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafida, 2009), h. 3

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 2

seseorang secara alamiah. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.

Dalam konteks sekolah, seorang anak dikatakan telah belajar manakala perubahan-perubahan yang terjadi pada anak sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sekolah dan masyarakat. Jadi, terhadap hal yang bersifat negatif dan tidak sesuai dengan kebutuhan sekolah dan masyarakat, maka tidak dapat dikatakan belajar walaupun diperoleh melalui latihan atau pengalaman.³

Bersamaan dengan berkembangnya pendidikan di sekolah umum, perhatian terhadap madrasah atau pendidikan Islam sangat kurang, dulu pengajarannya dilaksanakan di surau, masjid, atau pondok pesantren. Madrasah merupakan salah satu lembaga sekolah yang didalamnya termuat kurikulum dalam bidang agama Islam.

Proses pembelajaran SKI pada siswa Kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana kurang merangsang siswa untuk terlibat secara aktif sehingga siswa kurang mandiri, bahkan cenderung pasif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan sementara di MA Negeri 1 Bombana, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran SKI.⁴ 1) siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena munculnya rasa bosan dengan model pembelajaran konvensional yang monoton yaitu lebih banyak didominasi oleh guru dan siswa pandai saja, sedangkan siswa yang kurang pandai cenderung bersifat pasif, 2) siswa kurang menyukai mata pelajaran SKI karena menganggap

³ Annisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 13

⁴ Pengamatan pribadi di kelas XI IPA MA NEGERI 1 Bombana pada tanggal 11 Oktober 2017

bahwa mata pelajaran SKI adalah mata pelajaran yang sulit dimengerti. Selain itu, hasil belajar siswa juga masih kurang, hal ini dapat dilihat dari nilai hasil ulangan tengah semester ganjil kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana dengan jumlah 22 siswa (3 laki-laki dan 19 perempuan) hanya mencapai 40,90% atau 9 siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), artinya bahwa sebanyak 50,10% atau 13 siswa belum mencapai KKM pada mata pelajaran SKI yang telah ditetapkan yaitu 75.

Supaya pembelajaran SKI menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, maka guru dapat menerapkan berbagai macam model pembelajaran. Tujuan penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran SKI adalah untuk mempermudah penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi sikap aktif siswa yang berlebihan, mengatasi keterbatasan ruang sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Jika penerapan model pembelajaran mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal penyampaian materi, maka siswa akan merasakan dampak positif dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran SKI.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang

bersifat heterogen.⁵ *Team Games Tournamen* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sederhana. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota lima atau enam siswa yang heterogen.⁶ Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, kecerdasan, persahabatan, atau minat yang berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* adalah tipe yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah disampaikan maupun materi baru yang akan diajarkan pun dapat menggunakan model ini, dengan catatan bahwa sebelum materi diajarkan guru harus memberitahu siswa agar belajar supaya ketika penerapan model ini mereka mempunyai bekal pengetahuan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikombinasi dengan permainan yang di adaptasi dari permainan ular tangga yaitu permainan *destiny board* merupakan salah satu permainan TGT yang dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan antusias dan aktivitas siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Alasan lain dipilihnya pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dengan *destiny board* adalah dapat memudahkan siswa memahami materi yang sulit dengan waktu yang relatif singkat pada pembelajaran SKI. Selain itu, model *TGT* ini sendiri sudah sering diterapkan oleh beberapa peneliti terdahulu salah satunya yaitu Mohammad Rijal, skripsi 2018, judul :

⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), h. 202

⁶ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 224

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Type *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam di SMA Negeri 6 Wangi-Wangi Wakatobi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) mengalami peningkatan dari tes awal, ke siklus dan ke siklus II. Pada tes awal sebanyak 14 siswa (56%) mencapai ketuntasan belajar, dan pada akhir Siklus I sebanyak 19 siswa persentase (76%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hasil akhir siklus II 22 siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar (88%). Dari tes awal ke siklu I terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 22%, dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai hasil belajar sebesar 12%. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Teasm Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar.

Berkaitan dengan hal-hal di atas, maka penulis mencoba melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatkan Prestai Belajar SKI melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dengan *Destiny Board* Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliya Negeri 1 Bombana Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian dari latar belakang di atas, maka dapa diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana pada pelajaran SKI masih rendah
2. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran
3. Proses pembelajran berlangsung satu arah dimana guru hanya menjelaskan dan siswa mendengarkan penjelasan guru
4. Metode yang diterapkan oleh guru masih sangat kurang bervariasi
5. Metode *Team Games Tournament* (TGT) belum pernah diterapkan pada kelas

XI IPA MA Negeri 1 Bombana

C. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian sebagaimana uraian di atas, maka fokus penelitiannya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran kooperatif *type Team Games Tournament (TGT)* dengan *destiny board* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana tahun ajaran 2018/2019 ?
2. Apakah prestasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran kooperatif *type Teams Games Tournament (TGT)* dengan *destiny board* siswa kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana tahun ajaran 2018/2019 ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan *destiny board* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa Kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana tahun ajaran 2018/2019 .
2. Untuk mengetahui prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournamen (TGT) dengan destiny board siswa kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana tahun ajaran 2018/2019 .

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumbangan untuk memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT) dengan destiny board* di kelas.

2. Secara praktis

a. Bagi Lembaga Madrasah Aliya Negeri 1 Bombana

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengambil kebijakan yang tepat dalam membantu meningkatkan hasil belajar SKI dan menyusun program pembelajaran yang lebih baik sekaligus dapat meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT) dengan destiny board*.

b. Bagi Guru

Dapat menubuhkan kreativitas guru dengan menggunakan berbagai pembelajarn Sejarah Kebudayaan Islam agar tercipta minat siswa dan sebagai salah satu solusi dalam mengatasi minimnya penggunaan model pembelajaran dalam mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Bagi siswa

Agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru sehingga diharapkan mereka dapat mereleasisasika pelajaran yang diperoleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan yang nantinya akan dipergunakan ketika terlibat langsung dalam proses pendidikan di sekolah-sekolah, utamanya dalam menerapkan model pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

1) Bagi peneliti yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen(TGT)* dengan *destiny board* dalam pembelajaran di sekolah.

2) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan.

f. Bagi Perpustakaan IAIN Kendari

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan untuk mahasiswa lainnya.

g. Bagi Pembaca

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai sistematika penulisan skripsi atau model pembelajaran yang digunakan

dalam skripsi tersebut.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah paham tentang judul penelitian ini, maka dapat diuraikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Prestasi belajar SKI merupakan nilai yang dapat diperoleh siswa setelah mempelajari dua materi pokok yaitu Fase -fase pemerintahan Bani Umayyah di Damaskus dan Khalifah-khalifah yang terkenal pada pemerintahan Bani Umayyah
2. Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* dengan *destiny board* adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem berkelompok atau tim kecil yang permainanya didesain dalam bentuk ular tangga, dengan anggota kelompok empat sampai enam orang yang dibedakan berdasarkan karakteristik kemampuan akademik, jenis kelamin dimana setiap siswa saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan guru

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah:

Jika pembelajaran kooperatif type *Teams Games Tournamen (TGT)* dengan *destiny board* diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) , maka prestasi belajar siswa kelas XI IPA MA Negeri 1 Bombana dapat ditingkatkan