

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tingkatan Madrasah Ibtidaiyyah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, supaya peserta didik mampu memahami Sejarah Kebudayaan Islam sejak dini serta kedepannya peserta didik mampu melestarikan Sejarah Kebudayaan Islam sehingga kebudayaan Islam yang sudah ada pada zaman dahulu tidak luntur seiring berjalannya waktu. Namun banyak dari peserta didik Madrasah Ibtidaiyyah yang kurang tertarik mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dengan baik dan menganggap bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai mata pelajaran yang sulit, karena materinya yang terlalu banyak. Jika seorang guru hanya menggunakan metode caramah dan menghafal saja dalam menyampaikan materi pembelajaran, tidak mampu berinovasi dalam proses pembelajaran dikelas, maka peserta didik akan kesulitan dalam memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sehingga nantinya hasil belajar peserta didik rendah, peserta didik tidak mampu mengaplikasikan dan melestarikan kebudayaan Islam di lingkungan masyarakat dengan baik. Oleh karena itu seorang guru harus bisa berinovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang baik yang dilakukan seorang guru yaitu dengan terus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir supaya mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajarinya. Oleh sebab itu, perlunya seorang guru memiliki kemampuan akademik serta profesional

yang baik, kualitas kepribadian yang baik, dan mampu menghayati profesinya sebagai seorang guru.¹ Sehingga seorang guru mampu menyusun perencanaan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang tepat yang menyenangkan, membuat peserta didik lebih aktif, mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, serta mampu memberikan pemahaman yang baik kepada peserta didik.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan fakta hasil observasi dan wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MI Maslakul Falah Klaling tentang permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pada saat wawancara guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengatakan bahwa beliau menggunakan metode ceramah dalam penyampaian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, banyak dari para peserta didik kelas lima tidak memberikan perhatian terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru, para peserta didik tidak memiliki keaktifan pada saat proses belajar dan mengajar Sejarah Kebudayaan Islam, ada beberapa peserta didik yang berbincang-bincang sendiri bersama temannya selain itu kebanyakan para peserta didik kelas 5 yang menganggap bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah sesuatu yang sulit karena bahan ajar yang terlalu banyak termasuk materi tentang “Aku Rindu Padamu Ya Rasulullah, dalam materi tersebut membahas tentang peristiwa menjelang akhir hayat Rasulullah SAW yaitu saat Rasulullah melakukan haji *wada’* dan khutbah yang disampaikan Rasulullah dalam haji *wada’* serta pemberian amanat kepada kaum muslim untuk berpegang teguh pada dua pusaka yaitu kitab Allah dan sunnah rasul-Nya.² Kurangnya kemenarikan dari

¹ Karwono, Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017), 3

² Adnan, wawancara oleh peneliti, 22 Oktober 2019

seorang guru dalam menyampaikan bahan ajar sehingga kurangnya perhatian dari peserta didik yang membuat mereka kurang paham tentang bahan ajar yang sudah disampaikan, hal tersebut diketahui dengan pembelajaran yang dihasilkan oleh para peserta didik mendapatkan nilai yang rendah.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam perlu adanya pemecahan masalah. Sebagai suatu usaha yang bisa dilaksanakan ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menarik, peserta didik aktif dalam pembelajaran, serta memberikan pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Salah satu alternative model pembelajaran yang bisa digunakan yakni model “*cooperative learning*”. Model *cooperative learning* adalah model belajar yang mana para peserta didik melakukan kerjasama secara berkelompok dengan anggota yang tidak terlalu banyak kemudian memberikan bantuan satu sama lain pada saat pelajaran dilangsungkan. Dari sekian banyak tipe pada model ini, peneliti memilih *teams games tournament* sebagai model belajar yang diterapkan dalam Sejarah Kebudayaan Islam. *Team games tournaments* merupakan jenis belajar dan mengajar dengan kooperatif, menempatkan peserta didik secara berkelompok dengan anggota 4 hingga 6 peserta didik disertai keterampilan, jenis kelamin maupun suku yang bermacam-macam. Maka dari itu peserta didik bisa memberikan bantuan satu sama lain ketika penyelesaian masalah masalah yang dirasakan sewaktu proses belajar dan mengajar terjadi. Dalam model belajar ini merupakan jenis ataupun model pembelajaran yang mudah dalam penerapannya, melibatkan seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terlibatnya peranan peserta didik menjadi tutor sebaya serta mempunyai kandungan elemen bermain dan reinforcement. Kelebihan belajar dan mengajar melalui

jenis *teams games tournaments* yakni terdapat turnamen secara akademis ketika tahapan belajar dan mengajar berlangsung, yang mana tiap-tiap anggota yang menjadi wakil dari kelompok dapat melaksanakan turnamen tersebut.³ Dengan menggunakan model CL bertipe TGT guru mampu mengetahui apakah para peserta didik memahami tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karena dalam pemanfaatan penggunaan model ini para peserta didik tidak hanya meningkatkan kerja tim dengan sebaik-baiknya bersama peserta didik yang lain, namun turut membuat peserta didik memiliki keaktifan. Pembelajaran yang berlangsung terasa lebih menyenangkan selain itu juga memberikan pemahaman terhadap para peserta didik secara individual, maka dari itu nantinya para peserta didik dapat memiliki hasil belajar yang memuaskan dan mampu mengkaitkan wawasan yang terbaru terhadap wawasan yang telah dimiliki sebelumnya serta mengembangkan pengetahuannya lebih mendalam lagi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba bermaksud meneliti sejauh mana pengaruh model *Cooperative Learning* bertipe *Team Games Tournaments* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Maka dari itu peneliti mengangkat permasalahan sebagai penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam Kelas V di MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus”**

³ Wisnu D. Yudhianto, Kamin Sumardi, Ega T. Berman, “Model Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”, *journal of Mechanical Engineering Education*, 1, No.2, (2014), 324

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Seberapa besar pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas V sebelum menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* di MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus?
2. Seberapa besar pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas V setelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* di MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus?
3. Apakah ada pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MI Maslakul Falah?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui Seberapa besar pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas V setelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* di MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus
2. Untuk mengetahui Seberapa besar pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik kelas V setelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* di MI Maslakul Falah Klaling Jekulo Kudus
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MI Maslakul Falah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui teoritisnya, memiliki harapan agar pihak yang membaca bisa mendapatkan pengetahuan secara teoritis mengenai pengaruh model *cooperative learning* dengan tipe *teams games tournaments* terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas 5 di MI maslakul falah. Supaya dapat dimanfaatkan penggunaannya menjadi bahan untuk mengembangkan keilmuan serta bisa sebagai penambahan untuk para pembaca agar berwawasan serta berpengetahuan lebih dalam mengenai pembahasan yang disajikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi madrasah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan dimana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MI Maslakul Falah

b. Bagi pendidik

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman untuk pendidik sebagai wujud peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas 5 pada MI Maslakul Falah

c. Bagi peserta didik

Memberikan rasa semangat untuk belajar, belajar menjadi menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik tertarik untuk belajar tentang Sejarah Kebudayaan Islam dan memiliki pemahaman yang baik.

E. Sistematika Penulisan

Supaya tercapainya suatu karya ilmiah yang disertai cara penulisan dengan tersistematis, dengan demikian dilakukan pembagian karya ilmiah ini agar dapat tersistematis antara lain ialah:

- BAB I Pendahuluan. Pada Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.
- BAB II Landasan Teoritis. Pada Bab ini berisi mengenai landasan teori tentang model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments*, pemahaman peserta didik, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian, kerangka berfikir mengenai penelitian, dan hipotesis penelitian.
- BAB III Metode Penelitian. Pada Bab ini berisi mengenai jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, kisi-kisi instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik, analisis data.
- BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada Bab ini berisi tentang objek penelitian, analisis data dan pembahasan.
- BAB V Penutup. Pada Bab ini berisitentang kesimpulan dan saran sebagai bentuk pembahasan akhir dari skripsi ini secara keseluruhan.