

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu keperluan untuk semua orang. Kegiatan pendidikan ialah kegiatan yang berperan penting didalam kehidupan manusia dan tidak bias dipisahkan dari kehidupannya. Dengan pendidikan, kebutuhan manusia tentang perubahan dan perkembangan dapat terpenuhi.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 berbunyi:

Suatu Pendidikan Nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis secara tanggung jawab.

Pendidikan pada dasarnya memiliki tujuan yaitu untuk menunbuhkembangkan siswa supaya menjadi manusia yang mandiri dan mampu menjalankan prosesnya sejak dini. Dalam proses pendidikan diperlukannya peningkatan pada setiap jenjang pendidikan. Adanya keberhasilan dan peningkatan mutu pendidikan menjadi suatu pokok dan tujuan untuk menciptakan manusia yang berkualitas.

Menurut Nurjanah (2014) antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar harus saling mendukung dalam setiap proses belajar mengajar. Untuk memenuhi kewajibannya, guru harus membimbing siswa dalam setiap proses pembelajaran. Adapun peran siswa sebagai pelajar yaitu wajib mengikuti pembelajaran. Sebab itu, antara guru dan siswa diperlukan kerjasama yang baik dan dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas.

Pada dasarnya siswa memiliki hak dan kewajiban dalam memperoleh pendidikan. Hak siswa yaitu memperoleh pendidikan yang layak dengan tidak memandang status sosial dan kemasyarakatan. Sedangkan kewajiban siswa yaitu menaati peraturan yang telah dibuat setelah mereka memasuki dunia pendidikan

sekolah. Diantara kewajiban-kewajiban siswa adalah mengikuti kurikulum pendidikan. Dalam kurikulum tersebut terdapat pelajaran agama yang wajib diikuti oleh setiap siswa. Hal ini diperkuat dalam undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Standar Nasional Pendidikan pada dasarnya untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah wajib mengikuti pelajaran agama. Di dalam lingkungan Madrasah Ibtidaiyah pelajaran agama itu terdiri dari beberapa pelajaran diantaranya Sejarah Kebudayaan Islam atau yang kita kenal dengan SKI.

Menurut Hanafi (2009) Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat dimengerti yaitu suatu berita atau peristiwa masa lampau yang mempunyai asal-muasal tertentu. Peristiwa menjelang dan saat Muhammad SAW lahir dan diutus sebagai rasul adalah asal-muasal sejarah kebudayaan Islam. Dengan demikian pada pembelajaran ini diperlukan metode yang cocok untuk menyampaikan materi sehingga siswa dapat menerima materi dengan baik.

Menurut Syarifudin bahwa (2010) metode pengajaran yaitu suatu cara yang akan dipakai oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan. Pada proses kegiatan pengajaran semakin tepat metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, maka semakin efektif dan efisien kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru dan siswa maka akan menunjang dan mengantarkan pada keberhasilan. Salah satu metode yang cocok untuk meningkatkan aktivitas siswa yaitu dengan menggunakan metode *Learning Tournament*.

Adapun menurut Rahmanto (2010) metode *Learning Tournament* yaitu suatu cara belajar yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif pada suatu kelompok kecil untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Sedangkan menurut Siberman (1996) Metode *Learning Tournament* yaitu suatu bentuk yang paling sederhana dari "Teams Games Tournaments". Dalam proses pembelajaran pada metode ini tidak hanya guru yang menjadi pusat pembelajaran, tetapi siswa pun ikut berperan aktif.

Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, karena aktivitas siswa merupakan salah satu faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut Syafifudin (2010) Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) merupakan suatu konsep pendekatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sukar didefinisikan secara tegas dalam bentuk kata-kata, sebab sebenarnya, semua cara belajar yang dilakukan oleh siswa mengandung unsur keaktifan meskipun kadar keaktifan itu berbeda-beda. Pada dasarnya kegiatan belajar yang dilakukan pada siswa merupakan keaktifan siswa dalam belajar, seperti: menghafal fakta sejarah mendengarkan seorang guru yang memberikan ceramah, mendiskusikan sesuatu dengan guru atau teman kelasnya, membuat sesuatu misalnya bunga dari kertas, menulis suatu laporan atau karangan, atau memikirkan cara untuk memecahkan soal matematika, penggunaan kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah baru.

Dalam penelitian pendahuluan yang saya lakukan di MI Nailushibyan, pada proses pembelajaran gairah siswa untuk mengikuti pembelajaran kurang, dikarenakan ada beberapa faktor diantaranya, penggunaan metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Metode yang digunakan secara terus menerus menyebabkan proses pembelajaran pun menjadi monoton, tidak hanya monoton tetapi bisa menyebabkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Sanjaya (2009) menyatakan bahwa selain penggunaan metode yang monoton, ada beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran berorientasi aktivitas siswa (PBAS) diantaranya yaitu:

a. Kemampuan Guru

Kemampuan guru yaitu faktor yang paling utama yang bisa mempengaruhi dalam proses pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berorientasi aktivitas siswa atau yang sering kita dengar yaitu PBAS. Jika seorang guru memiliki kemampuan yang tinggi, guru tersebut akan kreatif dan inovatif yang akan terus mencoba dan menerapkan berbagai penemuan yang lebih baik untuk proses pembelajaran.

b. Sikap Profesional Guru

Guru yang memiliki sikap professional selalu berhubungan dengan motivasi yang tinggi dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Guru yang memiliki sikap professional akan berusaha untuk mencapai hasil yang optimal.

c. Latar Belakang Pendidikan dan Pengalaman Mengajar Guru

Menjadi seorang guru tentu harus memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman guru mengajar, kedua itu merupakan hal yang sangat penting ketika kita mau menjadi seorang guru, karena kedua faktor tersebut merupakan penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

d. Ruang Kelas

Kondisi ruang kelas yaitu salah satu faktor yang paling utama dalam keberhasilan proses pembelajaran, jika suatu ruang kelas sempit misalnya akan mempengaruhi dalam proses pembelajaran, begitupun dengan penataan kelas.

e. Media dan Sumber Belajar

Pembelajaran berorientasi aktivitas siswa suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan multimetode dan multimedia, dengan adanya media dan sumber belajar siswa mampu belajar dari berbagai sumber informasi.

f. Lingkungan Belajar

Dalam proses pembelajaran, salah faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berorientasi aktivitas siswa (PBAS) yaitu lingkungan belajar. Ada dua hal yang termasuk ke dalam factor lingkungan belajar, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha memberikan solusi agar aktivitas siswa lebih meningkat yakni dengan menerapkan metode *Learning Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Learning Tournamen* untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV MI Nailushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Naelushibyan sebelum diterapkan metode *Learning Tournament*?
2. Bagaimana proses penerapan metode *Learning Tournament* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Naelushibyan?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Naelushibyan setelah diterapkan metode *Learning Tournament*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini diarahkan untuk:

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Naelushibyan sebelum diterapkan metode *Learning Tournament*.
2. Mengetahui proses penerapan metode *Learning Tournament* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Naelushibyan.
3. Mengetahui aktivitas belajar siswa terhadap mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Naelushibyan setelah diterapkan metode *Learning Tournament*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan dalam penerapan metode pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu, juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pengetahuan.

2. Manfaat Penelitian secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan aktivitas siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).
- 2) Menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam mengatasi masalah belajar siswa.
- 2) Memberikan metode yang layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Membantu menyelesaikan tugas akhir.
- 2) Memberikan pengalaman nyata mengenai masalah pembelajaran di lapangan.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian masalah ini tidak jauh dari variabel yang digunakan. Dengan melihat ruang lingkup permasalahan ini, maka penelitian membatasi dalam hal:

1. Penerapan metode *Learning Tournament* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berdasarkan tahapan metode *Learning Tournament*.
2. Aktivitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Kerangka Berfikir

Suhada (2013) menyatakan bahwa metode pembelajaran yaitu suatu cara yang digunakan guru, dimana didalamnya terdapat fungsi yang merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Winarto Surakhmad dalam Suhada (2013) bahwa metode ialah suatu cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rahmanto (2010) bahwa metode *Learning Tournament* yaitu suatu misi atau visi yang direncanakan untuk menciptakan iklim belajar-mengajar yang efektif dan memaksimalkan belajar aktif kelompok. Teknik tersebut

menyatukan antara kelompok belajar dan kompetisi tim, serta dapat dipakai dalam pembelajaran berbagai fakta, konsep, dan keterampilan.

Siberman (1996) bahwa metode *Learning Tournament* yaitu suatu bentuk yang paling sederhana dari “Teams Games Tournaments”. Adapun langkah-langkah metode *learning tournament* menurut Siberman (1996) sebagai berikut:

1. Bagilah siswa dalam tim yang terdiri atas 2-8 orang anggota. Masing-masing tim harus memiliki jumlah yang sama.
2. Berilah materi untuk di bahas bersama.
3. Kembangkan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan mengingat materi pelajaran.
4. Berikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi.
5. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, sediakan jawaban dan mintalah siswa menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Kemudian suruhlah mereka menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapatkan skor tim. Umumkan skor masing-masing tim.
6. Mintalah tim mempelajari lagi turnamen pada babak kedua. Kemudian mintalah tes pertanyaan yang lebih banyak sebagai bagian “babak kedua”. Mintalah sekali lagi tim menyatakan skornya dan tambahkan satu skor pada gilirannya.
7. Anda dapat melakukan beberapa ronde seperti yang anda sukai. Akan tetapi, pastikan membolehkan tim memiliki sesi untuk belajar antara ronde (lama tournament belajar bervariasi, mungkin 20 menit atau beberapa jam).

Berhubungan dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), tidak hanya segi perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Namun, pembelajaran tersebut harus menghasilkan suatu hal yang bisa merubah siswa menjadi lebih baik, seperti halnya siswa harus memiliki aspek pemahaman saja,

tetapi aspek aktivitas juga harus dimiliki oleh setiap siswa. Karena suatu pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika siswa sudah memahami dan menerapkan materi atau stimulus yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, Proses pembelajaran dikatakan baik dan efektif bila dalam proses tersebut menggunakan metode pembelajaran yang cocok dan mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu metode yang digunakan adalah metode pembelajaran *Learning Tournament*. Metode *Learning Tournament* dapat digunakan dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). *Learning Tournament* dapat meningkatkan aktivitas pada siswa. Hal ini dapat mempermudah siswa dan tidak membuat proses pembelajaran menjadi monoton.

Syarifudin (2010) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, karena aktivitas siswa merupakan salah satu factor terpenting dalam proses pembelajaran. Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) merupakan suatu konsep pendekatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sukar didefinisikan secara tegas dalam bentuk kata-kata, sebab sebenarnya, semua cara belajar yang dilakukan oleh siswa mengandung unsur keaktifan meskipun kadar keaktifan itu berbeda-beda. Pada dasarnya kegiatan belajar yang dilakukan pada siswa merupakan keaktifan siswa dalam belajar, seperti: menghafal fakta sejarah mendengarkan seorang guru yang memberikan ceramah, mendiskusikan sesuatu dengan guru atau teman kelasnya, membuat sesuatu misalnya bunga dari kertas, menulis suatu laporan atau karangan, atau memikirkan cara untuk memecahkan soal matematika, penggunaan kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah baru.

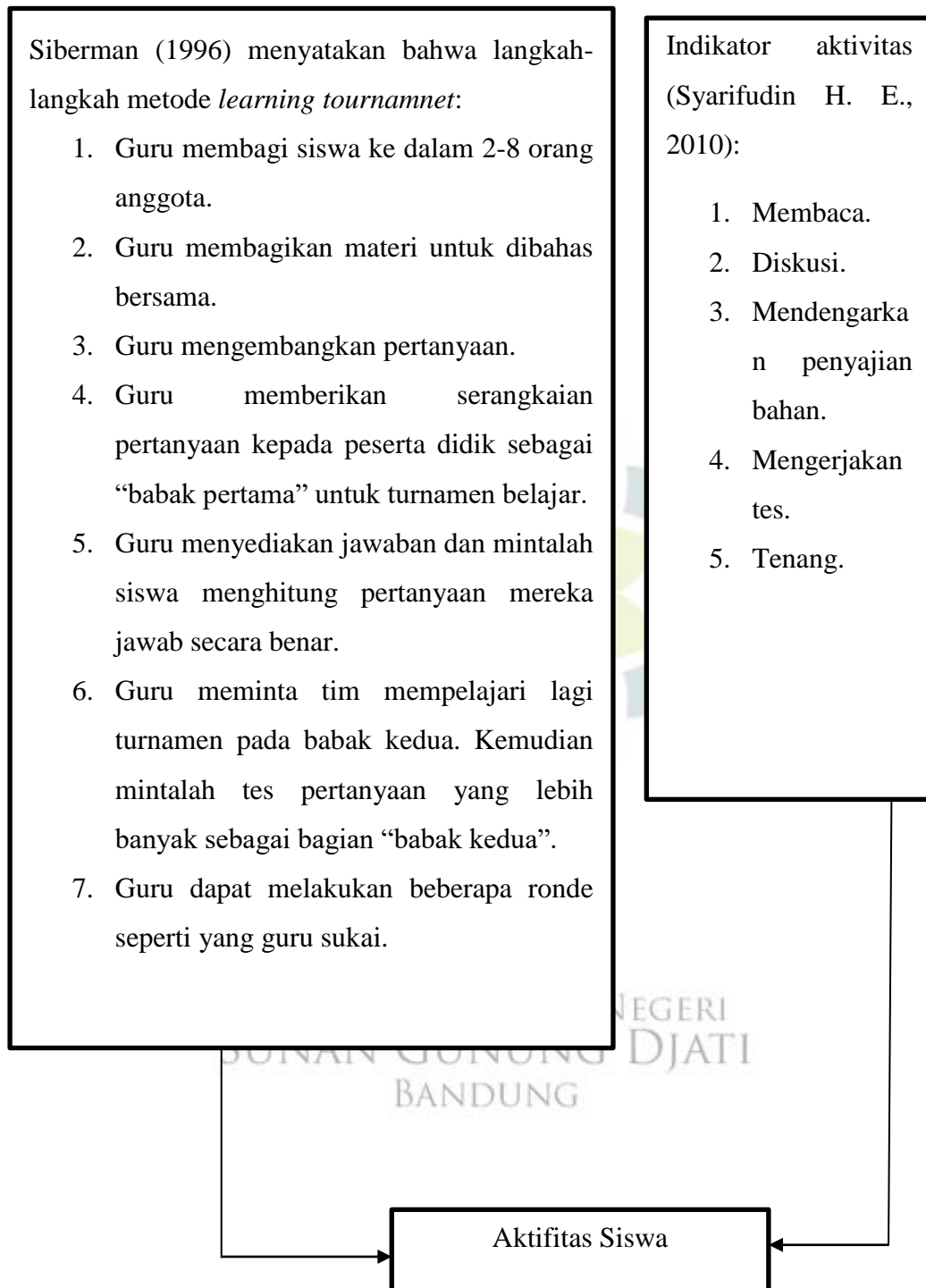
Syarifudin (2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar tidak akan terlepas dari jenis-jenis aktivitas belajar. Adapun jenis-jenis aktivitas belajar yang dapat dikembangkan pada proses belajar mengajar dalam suatu program belajar mengajar dengan pendekatan cara belajar siswa aktif sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: Membaca, mengamati eksperimen, dan mengamati orang lain bekerja.

- b. Kegiatan-kegiatan lisan: Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, diskusi dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: Menulis makalah, menulis laporan, memeriksa makalah atau laporan, bahan pelajaran, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: Membuat bagan dan struktur organisasi, membuat diagram, peta, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metric: Melakukan percobaan, membuat model, memilih alat-alat.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis factor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional: Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikemukakan bahwa kerangka pemikiran sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian. Adapun kerangka pemikiran tersebut, peneliti gambarkan dengan skema sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini. “Dengan menerapkan metode *learning tournament* diduga dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV MI Nailushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”.

H. Hasil Penelitian yang Relevan

Dari hasil penelitian yang telah dibaca maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Judul: **Strategi Learning Tournament dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Muhammadiyah Karang Duwet Gunung Kidul**

Penulis: Wahid Rahmanto

Penerapan strategi *learning tournament* pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Muhammadiyah Karang Duwet, berdasarkan hasil yang diperoleh selama penerapan berlangsung, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran melalui strategi *learning tournament* tersebut sudah cukup sesuai dan baik. Skor rerata aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus pertama hingga siklus ke tiga. Pada siklus pertama keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan meningkat dari 57,89% menjadi 71,04% mengalami kenaikan sebesar 13,15%. Dalam menjawab pertanyaan meningkat 60,52% menjadi 78,94% pada siklus pertama ke siklus ke tiga dengan kenaikan 18,42%, peningkatan tersebut diambil dari hasil rekapitulasi observasi siswa yang dinyatakan dalam jumlah presentase. Skor rerata pemahaman siswa tentang materi puasa wajib, pada siklus pertama sebesar 67,89% dan pada siklus ke tiga meningkat 72,64, oleh karena itu sudah sesuai dengan target yaitu standar ketuntasan minimal 70.

2. Judul: **Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Metode Tournament Belajar (*Tournament Learning*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN Parung**

Penulis: Siti Nurjanah

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh strategi pembelajaran aktif metode turnamen belajar terhadap hasil belajar matematika siswa diperoleh rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode turnamen belajar adalah 66,5 sedangkan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan metode konvensional adalah 54,18.

Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t hitung = 3,70 dan t table = 1,68. Data ini menunjukkan bahwa t hitung $>$ t table maka tolak H_0 dan terima H_1 . Dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode turnamen belajar lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Metode turnamen belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa”.

3. Judul: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Tournament* Menggunakan Modul Bergambar Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 4 Bolo Kab Bima

Penulis: Febria Leny Sundari

Gambaran keaktifan belajar fisika pada peserta didik kelas VII-3 SMPN 4 Bolo untuk materi fluida dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *learning Tournament* menggunakan modul bergambar berada pada kategori aktif dengan nilai rata-rata 79,41, dan hasil belajar berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 78,79.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang membedakan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dengan hasil penelitian terdahulu adalah perbedaan dari segi variabelnya, yang saya gunakan untuk penelitian ini yaitu menggunakan variabel aktivitas, sedangkan pada skripsi terdahulu menggunakan variabel hasil belajar, dan prestasi belajar. Sedangkan persamaan dari penelitian yang saya lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan metode *learning tournament*.

Adapun kelebihan dari metode yang saya teliti yaitu dari segi hasil jika peneliti sebelumnya hanya mencapai angka 66,5% dan 79,41% sedangkan yang saya teliti memperoleh hasil 88,8%.

