

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Definisi Istilah

#### 1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

##### a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar, metode belajar, strategi belajar, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu.<sup>1</sup> Pembelajaran bisa diartikan dengan proses membimbing dan memberi bantuan kepada peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar. Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran, yang terlibat disini yaitu pendidik dan peserta didik yang keduanya berinteraksi didalam suatu lingkungan tertentu. Dengan adanya interaksi dalam proses pembelajaran tersebut maka akan timbul hubungan timbal balik baik diantara peserta didik dan guru maupun seluruh komponen pembelajaran. Hubungan timbal balik ini disebut dengan hasil belajar.

Menurut Abudin Nata yang dikutip dalam bukunya “Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran”, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik untuk mempengaruhi perilaku peserta didik agar mereka mempunyai niat untuk belajar.<sup>2</sup> Sedangkan menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang pembelajaran, telah dijabarkan yaitu pembelajaran adalah sebuah proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dimana menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat berubah baik perilaku maupun pengetahuannya dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Pane, *Belajar.*, 334.

<sup>2</sup> Abudin Nata, *Prespektif Islam Tentang Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Pranada Media Grup, 2008), 85.

<sup>3</sup> Leo Agung S dan Sriwahyuni, *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*, (Yogyakarta: Ombak, 2013), 5.

## **b. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Kata sejarah secara etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu ‘*Syajarotu*’ yang berarti pohon. Sedangkan dalam bahasa Indonesia sejarah berarti ‘silsilah’ atau ‘asal-usul’, dan “peristiwa yang terjadi pada masa lampau”. Dalam kata lain sejarah juga berarti ‘sirah’ yaitu kentuan waktu. Secara istilah sejarah merupakan suatu keadaan atau peristiwa yang telah ada pada masa lampau yang benar terjadi (fakta) pada setiap individu masyarakat yang berlangsung pada waktu lampau.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu kisah atau peristiwa atas perjalanan hidup seorang muslim dan perkembangannya dari tahun ke tahun, baik dalam segi ibadah, muamalah, akhlak, dan pengembangan kehidupan serta menyebarkan ajaran agama Islam yang berlandaskan aqidah. Tujuan mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah agar siswa dapat mengambil ibrah terhadap peristiwa-peristiwa sejarah Islam baik dalam kehidupan sekarang maupun kehidupan masa akan datang.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang wajib bagi sekolah yang berada dalam naungan Kementerian Agama, diantaranya pada tingkatan Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Mata pelajaran ini menjadi bagian dari salah satu mata pelajaran PAI yang dilaksanakan dengan menelaah asal-usul kejadian, peranan kebudayaan perkembangan, atau peradaban Islam dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam sejarah pada masa lalu.<sup>4</sup>

## **c. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam**

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadai mata pelajaran yang efektif sebagai upaya untuk membentuk karakter peserta didik dan kepribadian umat muslim. Menurut Abudin Natta dalam bukunya “Studi Islam Komprehensif”, Sejarah Kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan diantara adalah:

- 1) Mempelajari sejarah umat masa lalu agar digunakan sebagai bahan perenungan untuk menatap masa depan yang lebih baik

---

<sup>4</sup> Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Semarang: Karya Toha Putra, 2009), 4.

- 2) Menjadikan peserta didik berpikir kritis untuk memahami sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah
- 3) M peserta didik akan pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- 4) Mempelajari sejarah umat masa lalu sebagai peringatan agar umat muslim selalu berhati-hati dalam bertingkah laku, sehingga untuk menatap masa depan yang lebih baik bisa mengetahui mana yang baik dan mana yang kurang baik
- 5) Mempelajari sejarah umat masa lalu untuk bahan pelajaran atau hikmah yang bisa ambil dan diterapkan baik pada kehidupan sekarang maupun yang akan datang.<sup>5</sup>

**d. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam**

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang wajib bagi sekolah yang berada dalam naungan Kementerian Agama, diantaranya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Adapun ruang lingkup Sejarah Kebudayaan pada tingkat Madrasah Aliyah adalah sebagai berikut:

- 1) Sejarah Masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW
- 2) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabat, yang meliputi kegigihan dan ketabahan dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, Hijrah perta kali, dan peristiwa Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Yatsrib
- 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, Peristiwa Fathu Makkah, peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW
- 4) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaur rasyidin
- 5) Sejarah perjuangan wali songo.

Secara substansial pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat memotivasi siswa untuk dapat mengenal, memahami, dan menghayati nilai

---

<sup>5</sup> Abudin Natta, *Studi Islam Komprehensif*, (Jakarta: Prenada Media, 2015), 358.

sejarah Islam yang memiliki nilai-nilai kearifan. Sehingga dapat melatih kecerdasan, sikap, dan kepribadian siswa.<sup>6</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan porses belajar mengajar dimana terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang memuat pengetahuan tentang kisah atau peristiwa perjalanan hidup seorang muslim dan perkembangannya dari masa ke masa.

## **2. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)**

### **a. Pengertian Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Metode pembelajaran adalah sebuah prosedur yang secara sistematis berupa kerangka konseptual, selanjutnya dikembangkan dan digunakan sebagai manajemen proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan belajar. Diantara jenis metode pembelajaran yaitu pembelajaran kooperatif dengan berbagai tipe diantaranya, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Student Team Achievement Devision (STAD)*, dan *Jigsaw*. Adapun fokus pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran dengan tipe TGT.

Metode pembelajaran tipe *Team Game Tournament (TGT)* yaitu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan sistem kuis dengan skor.<sup>7</sup> Menurut Slavin metode TGT merupakan turnamen yang bersifat akademik dengan menggunakan kuis-kuis tertentu dengan skor kemajuan individu, yang mana peserta didik akan berlomba-lomba mewakili kelompok mereka.<sup>8</sup>

Metode *Team Game Tournament (TGT)* bisa membantu peserta didik saat proses dalam pembelajaran, karena dalam pelaksanaannya permainan yang dilakukan dapat membuat siswa menjadi lebih

---

<sup>6</sup> Departemen Agama, *Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indoneisa Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, (Jakarta: Departemen Agama, 2014), 42.

<sup>7</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), 56.

<sup>8</sup> Robert E Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2015), 163.

bersemangat dan bisa membuat siswa bebas berpendapat dan bertukar pikirannya bersama anggota kelompoknya dalam menyelesaikan misi.<sup>9</sup>

Dengan demikian metode ini melibatkan aktivitas semua siswa tanpa melihat perbedaan status, melibatkan peran dan kerjasama antara untuk kemenangan timnya. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih santai dan rileks selain menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kerjasama juga terdapat persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar.

Penerapan metode TGT diterapkan dengan menyusun sesuai mata pelajaran dengan secara sistematis dengan menggunakan sebuah kelompok atau tim, baik kelompok kecil maupun besar dimana setiap kelompok terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kelompok tersebut saling bekerjasama dalam sebuah permainan pembelajaran dengan berkompetisi untuk meraih kemenangan tim. Salah satu dari kelompok tersebut akan menjadi pemenangnya, kemudian akan mendapatkan penghargaan yang diberikan oleh guru.

**b. Desain Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dilakukan dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang. Masing-masing anggota kelompok melaksanakan sebuah pertandingan dengan melawan kelompok lainnya. Pada permainan ini peserta didik yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dalam waktu yang paling cepat maka akan menjadi pemenangnya.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe kooperatif dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar (4-5 orang) menyesuaikan jumlah siswa di kelas, dimana tidak melihat kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang

---

<sup>9</sup> Akhmad Fauzi, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa”, Universitas KH Abdul Chalim, Mojokerto: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, vol. 2 no.1, (2024), 12.

berbeda-beda.<sup>10</sup> Pembelajaran dengan *Team Game Tournament* (TGT) diibaratkan seperti sebuah pertandingan dimana kelompok satu dengan lainnya saling merebutkan kemenangan dengan cara menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Sehingga masing-masing kelompok akan bersemangat untuk menjadi pemenangnya, dan tidak menutup kemungkinan jika peserta didik akan berlatih dan bersemangat.

Maka dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah rangkaian pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam menjalankan permainan pembelajaran. Permainan ini dimulai dengan guru menyampaikan materi, kemudian membagi kelompok menjadi beberapa kelompok. Mereka akan bekerja sama dengan menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik sesuai dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya bersama anggota kelompoknya.

**c. Langkah-langkah Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)**

Beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai berikut:

1) Tahap awal

Pada tahap awal pendidik menyajikan sebuah materi yang akan dipelajari bersama dikelas. Dalam menyampaikan pendidik harus bisa memastikan bahwa peserta didik dapat konsentrasi dan benar-benar memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

2) Kelompok

Pada tahap ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan berbagai latarbelakang yang berbeda-beda. Setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing, mereka nantinya akan bekerjasama dengan baik agar bisa menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru dengan benar, cepat dan tepat.

---

<sup>10</sup> Zakiyatu Maulidina, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Universitas Jember, Jawa Timur, Indonesia: *Jurnal JPSD* vol.4 no.2 (Juli 2018), 141.

3) Permainan atau Turnamen

Dalam permainan ini pendidik menyediakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dikemas dalam bentuk kertas tertutup yang ditempel dalam satu kertas yang lebih besar. Pertanyaan tersebut meliputi materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Pendidik menyiapkan sejumlah kelompok yang ada dalam kelas, dan peserta didik akan maju kedepan untuk menjawab pertanyaan tersebut secara bergantian

4) Kesimpulan

Pendidik memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang sudah disampaikan sehingga peserta didik bisa menjadi lebih bisa memahami materi baik yang sudah disampaikan diawal pembelajaran maupun pada saat permainan

5) Penghargaan

Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam permainan ini. Memberikan penghargaan merupakan hal yang penting untuk memicu semangat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran.

**d. Kelebihan dan kekurangan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)***

Setiap metode pembelajaran tentu terdapat kelebihan dan kekurangan yang akan ditemui. Kelebihan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, yaitu:<sup>11</sup>

- 1) Peserta didik dengan kemampuan rendah akan ikut berpartisipasi aktif dalam kelompok, sehingga siswa yang lebih cerdas tidak akan terlihat menonjol, semua saling bekerjasama dan berpartisipasi secara aktif
- 2) Memunculkan sikap kebersamaan, saling kerjasama dan menghargai satu sama lain

---

<sup>11</sup> Mohammad Sugi Hartono, dkk. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Dalam Melatih Berpikir Kritis Peserta Didik. UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Indonesia : *IJIER (Indonesian Journal of Islamic Educational Review)*, vol.1, No.1, (2024), 52.

- 3) Peserta didik menjadi bersemangat karena diakhir pembelajaran guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik
- 4) Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena terdapat permainan dan turnamen.

Adapun kekurangan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Beberapa peserta didik ada yang memiliki kemampuan rendah tidak cepat bisa menerima materi yang disampaikan
- 2) Pendidik menyiapkan bahan lebih lama misalnya dengan membuat pertanyaan-pertanyaan pada setiap meja kelompok
- 3) Pendidik kesulitan mengatur pembagian anggota kelompok
- 4) Membutuhkan waktu yang lebih lama

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan sail dari penguasaan materi peserta didik yang telah dilakukan pengujian sebelumnya. Istilah hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Menurut Asep Jihad yang dikutip dibukunya dengan judul “Evaluasi Pembelajaran”, yang menyatakan bahwa hasil dari pembelajaran merupakan serangkaian perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>12</sup>

Menurut Susanto hasil belajar adalah sebuah pencapaian keberhasilan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.<sup>13</sup> Dengan demikian dapat dipahami bahwa hasil belajar yaitu kemampuan diri siswa yang didapatkan setelah siswa melakukan proses belajarnya dalam interaksi dan pengalamannya. Sedangkan belajar diartikan sebagai suatu usaha seseorang yang bertujuan merubah sesuatu yang ada pada pribadi seseorang dalam hal pengetahuan, ketrampilan, sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan.

---

<sup>12</sup> Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), 14.

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016), 5.



Hasil belajar ini bisa dijadikan sebagai tujuan dalam pembelajaran, yaitu untuk mengetahui apakah hasil belajarnya peserta didik ini dapat dicapai selaras dengan tujuan pembelajaran yang dikendaki oleh guru atau belum. Selain itu hasil belajar juga bisa digunakan untuk bahan evaluasi guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran.<sup>14</sup> Sebagai cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan tes evaluasi. Tes ini dilakukan dapat melalui bentuk soal-soal objektif berupa soal pilihan ganda maupun esai dengan menyesuaikan indikator pencapaian pembelajaran.

Hasil belajar dapat diketahui berupa pemahaman dari kemampuan dalam segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal demikian selaras dengan ungkapan yang dikemukakan oleh Taksonomi Bloom, yaitu hasil belajar dapat dicapai melalui 3 ranah, diantaranya yaitu:<sup>15</sup>

1. Ranah Kognitif yaitu penilaian yang berkaitan pada aspek pengetahuan dan pemahaman, serta menganalisis sintesis. Ranah ini memiliki fokus pada kemampuan siswa dalam berpikir dan kecerdasan seseorang yaitu meliputi ketrampilan dalam hal pengetahuan serta pengertian, dan kemampuannya dalam hal berfikir.
2. Ranah Afektif, yaitu berkaitan dengan aspek keaktifan pada saat menerima, menjawab, dan menilai. Ranah afektif berarti berkaitan dengan perasaan dan emosi seseorang. ranah ini ditandai dengan perilaku seperti sikap mengapresiasi, minat, sikap, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan oranglain.
3. Ranah Psikomotorik yaitu berkaitan dengan perilaku berupa ketrampilan motorik seperti meniru, menulis, memanipulasi, dan lain-lain. Ranah ini cenderung berfokus pada gerak tubuh yaitu seperti kemampuan untuk menulis, menari, berolahraga, dan sebagainya.

Bebrapak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu:

1. Faktor Internal

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), 5.

<sup>15</sup> Anggun Atika Widya Utami, Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Map* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MIN 15 Jakarta Selatan, *Jurnal Dirasah*, vol. 4 no. 2 (2021), 124.

Faktor internal timbul dari dalam diri peserta didik baik fisik maupun psikis. Aspek psikis meliputi kemampuan *Intelligence Quotient* (IQ) yaitu kemampuan kecerdasan, logika, emosi, dan daya fantasi. Sedangkan aspek fisik yaitu meliputi keadaan jasmani, dan alat indera. Kedua aspek ini sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu meliputi semua faktor keadaan atau kondisi situasi di luar pribadi peserta didik seperti keadaan lingkungan, cuaca, situasi disekelilingnya, kondisi tempat belajar, dan orang-orang yang ada disekitar. Apabila keadaan dan kondisi ini baik, maka hasil belajar pun juga menjadi lebih baik. Berbeda jika kondisi yang ada disekitar kurang memadai, maka hasil belajar peserta didik juga akan kurang maksimal.

## 3. Faktor Teknik atau Pendekatan Pembelajaran

Faktor teknik atau pendekatan pembelajaran merupakan metode yang dipakai oleh guru tersebut tepat atau tidak untuk menunjang sistem pembelajaran yang dilakukan. Metode pembelajaran disusun secara sistematis dan terencana agar tercapai tujuan pembelajaran yang baik. Adapun sistem belajar yang sistematis yaitu seperti yang dianjurkan oleh Jost bahwa didalam mempelajari sesuatu harus dipelajari dengan teratur setiap harinya. Dengan demikian teknik ini akan berhasil dibandingkan dengan mempelajari yang dilakukan hanya sekali saja. Jadi memperbaiki metode atau teknik pembelajaran sangat diperlukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat diambil disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil perubahan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat berupa perubahan siswa dalam hal tingkah laku peserta didik baik dalam hal perbuatan maupun pengetahuan.