

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional 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

Dimana untuk mewujudkan sistem pendidikan nasional tersebut haruslah didukung dari berbagai pihak dan komponen yang ada. Salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran tersebut adalah strategi belajar. Strategi adalah serangkaian pendekatan atau tindakan yang dilakukan guru untuk menentukan beberapa metode yang sesuai dengan pembelajaran. Sedangkan metode adalah suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi ketika proses pembelajaran.² Menurut Djamarah dalam Afandi dkk metode belajar adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³ Hal ini juga

¹ Helmawati, *Pendidikan Keluarga*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.26

² Siti Maesaroh, "Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Kependidikan*, vol 1, no. 1 (Nopember, 2013), 255

³ Muhammad Afandi dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: UNISSULA PRESS, 2013), 15

didukung oleh Uni dan Mohamad dalam Ukti yang mengemukakan metode belajar adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Maka metode pembelajaran dapat diartikan segala upaya yang dilakukan dalam menciptakan suasana kelas maupun materi yang diajarkan dapat diterima peserta didik dengan baik.

Dalam menentukan sebuah strategi pembelajaran maka ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan agar mencapai tujuan dari pembelajaran. Menurut *Alexander* dan *Davis* dalam Haidir dan Salim ada empat hal yang harus dipertimbangkan guru dalam menetapkan strategi pembelajaran yaitu :

1. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Keadaan peserta didik
3. Sumber dan fasilitas yang tersedia
4. Karakter teknik dan metode penyajian⁵

Begitu pula dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dimana didalamnya terdiri dari pelajaran Fiqih, Qur'an Hadist, Aqidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam. Tentu memerlukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan pelajaran tersebut. Salah satu pelajaran yang membutuhkan metode yang tepat adalah Sejarah Kebudayaan Islam dimana di dalamnya memuat tentang sejarah islam yang mengajarkan tentang nilai-nilai

⁴Ukti Ludvaidah, Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika, *jurnal Formatif*,

⁵Haidir dan Salim, *Strategi Pembelajaran*, (Medan; Perdana Publising, 2012), 110

baik dalam budaya, agama, politik, seni, ilmu pengetahuan yang ada dalam sejarah islam. Namun secara haqiqi sejarah kebudayaan islam juga memiliki peran dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengintegrasikan nilai-nilai keyakinan, akhlakul karimah melalui suatu tindakan dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Namun kenyataannya sejarah kebudayaan islam dipandang selama ini pelajaran yang cukup membosankan dan kurang menarik.⁷

Sebab materi yang banyak dan hanya berisi cerita tidak heran maka pelajaran ini dianggap membosankan. Menurut Abdul karim sebab SKI dipandang membosankan yakni pertama metode pembelajaran yang dipakai kurang sesuai dengan isi materi kedua guru kurang menguasai materi ketiga sistematika bahan ajar tidak tersusun berdasarkan kronologis baik aspek waktu, kejadian dan tempat. Keempat guru tidak menguasai metode pembelajaran yang relevan sehingga membuat materi menjenuhkan.⁸

Fakta tersebut juga terjadi di MTsN 5 Kediri yang dipandang sekolah berprestasi. Hal ini pun ditunjukkan dari berbagai prestasi yang diraih peserta didik diberbagai bidang. Bahkan peserta didik di sekolah ini pun dikategorikan menjadi dua golongan yaitu kelas unggulan dan kelas reguler. Dengan berbagai prestasi yang ada kenyataannya banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan pelajaran SKI. Dari observasi yang dilakukan peneliti,

⁶Siti Maemunah, "Peningkatan Pemahaman Belajar Akidah Akhlak Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe Stad (*Student Team Achievement Division*) Di Mts Raudhatul Muta'allimin Tugu Semarang," 2013, 11.

⁷Abdul Karim, "Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping", STAIN Kudus, 3

⁸Ibid, 3

banyak peserta didik yang mengatakan bahwa pelajaran SKI membosankan dan hanya mengandalkan hafalkan semata. Dari wawancara yang dilakukan kepada guru maupun peserta didik, peneliti mendapatkan fakta bahwa pembelajaran SKI hanya mengandalkan metode ceramah dan diskusi berupa tanya jawab bersama guru. Fakta lain yang peneliti temukan banyak peserta didik yang kurang memahami materi secara keseluruhan. Selain itu ketika proses pembelajaran yang menggunakan ceramah banyak peserta didik yang tidak fokus dan kehilangan konsentrasi.

Dengan mengetahui persepsi peserta didik tersebut maka harus ada solusi untuk mengubah pandangan peserta didik tentang pelajaran SKI. Dengan menyajikan materi SKI dengan lebih menarik di dalam kelas maka peserta didik dapat mengambil hikmah atau ibrah dari pelajaran SKI yang dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini pun menjadi tujuan lain dari penelitian ini yakni mengubah pandangan peserta didik tentang pelajaran SKI yang dirasa membosankan menjadi lebih menyenangkan melalui metode yang lebih menarik.

Maka dari itu, berdasarkan beberapa hal yang dipaparkan di atas maka peneliti hendak melakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas metode yang bersifat *study center*, dengan dua metode yang berbeda yakni metode *Two stay two stray* dan *team games tournament*. Selain itu untuk mengetahui metode yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu penelitian ini diberi judul dengan “Efektivitas Strategi pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dan *Team Games Tournament* dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 5 Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 5 Kediri pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 5 Kediri pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* dan model pembelajaran *team game tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 5 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui penerapan metode *two stay two stray* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 5 Kediri
2. Untuk mengetahui penerapan metode *team games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar kelas VII MTsN 5 Kediri

3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (TSTS) dan *team games tournemant* (TGM) dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTsN 5 Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas maka kegunaan penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai pengembangan pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Bisa dijadikan tolak ukur untuk perbaikan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

2. Kegunaan Praktis

a. Untuk Pendidik

Untuk pendidik penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam pemilihan metode yang tepat dalam belajar materi Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Untuk siswa

Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi kepada peserta didik yaitu peserta didik dapat mengetahui metode yang baik untuk belajar materi SKI. Selain itu dengan adanya berbagai variasi metode dalam belajar materi SKI peserta didik bisa lebih aktif dan tidak terkesan membosankan lagi.

c. Untuk lembaga

Sedangkan, untuk lembaga pendidikan hasil penelitian ini akan berguna untuk memberikan sumbangan praktis mengenai penggunaan metode *Two Stay Two Stray* dan *Team Games Tournament*. Selain itu, jika sudah mengetahui metode yang lebih baik untuk bisa digunakan dalam mata pelajaran SKI. Sekolah bisa membantu dalam penyediaan bahan maupun alat-alat yang diperlukan agar metode dapat dikembangkan

E. Hipotesis Penelitian

Dari beberapa uraian di atas maka dapat diambil hipotesis penelitian, yaitu :

1. H₀ : tidak ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode pembelajaran *two stay two stray*
 H_a : ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *two stay two stray*
2. H₀ : tidak ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode pembelajaran *team games tournament*
 H_a : ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *team game tournament*

3. H₀ : tidak ada perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 5 Kediri
- H_a : ada perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 5 Kediri.

F. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini yang menjadi penegasan istilah adalah :

1. Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Dalam hal pembelajaran metode sangat penting bagi guru. Karena metode adalah salah satu sebagai sarana untuk mempermudah guru menyampaikan materi dan murid lebih mudah menangkap materi.
2. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dibuat secara terstruktur antara peserta didik, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
3. Metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah tipe model pembelajaran dari *Cooperative Learning* yang membuat siswa menjadi lebih aktif khususnya dalam berkomunikasi dalam menyampaikan gagasan atau pemaparan. Dalam metode ini siswa dibagi dalam kelompok dimana dalam satu kelompok terdiri dari empat orang yang nantinya dua diantaranya akan bertamu kepada kelompok lain dan dua lainnya menetap untuk menerima tamu dari kelompok lain.

4. Metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGM) adalah tipe model pembelajaran dari *Cooperative Learning* yang di dalamnya terdapat unsur permainan dan turnamen. Sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Dalam model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 sampai 6 anak yang memiliki kemampuan, jenis kelainan suku kata atau ras yang berbeda.

5. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perkembangan yang didapatkan setelah melalui proses belajar. Dimana perkembangan itu mencakup kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan (kognitif, afektif, psikomotorik). Fungsi dari hasil belajar itu sendiri bagi siswa adalah untuk memantau kemajuan belajar, mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Dan fungsi bagi guru adalah untuk mengetahui langkah selanjutnya dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

6. Mata pelajaran SKI

Sejarah kebudayaan islam dapat diartikan sebagai suatu peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Bercerita tentang sejarah islam mulai dari lahirnya Nabi Muhammad, sampai diutusnya beliau menjadi Rasul adalah awal mula dari sejarah islam. Sedangkan semua peristiwa mulai dari pemikiran, seni, ekonomi, politik dalam sejarah islam dinamakan kebudayaan. Sejarah

kebudayaan islam sama halnya dengan pengertian sejarah pada umumnya perbedaanya hanya terlak pada sumber nilainya.⁹

G. Asumsi Penelitian

Mengutip dari Dwi Anggraini yang mengambil penjelasan dari Subana dan Sudrajat yang mengatakan bahwa asumsi penelitian merupakan patokan atau dasar yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian.¹⁰ Asumsi dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik sebab adanya penggunaan metode *two stay two stray* dan *team games tournament*. Selain itu hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *team games tournament* akan lebih tinggi, sebab metode menunjang kerjasama peserta didik dan pembelajaran terkesan lebih menyenangkan sehingga mampu memaksimalkan kemampuan peserta didik.

⁹Abdul Karim, Meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping, (Jurnal STAINKudus), 6

¹⁰ Dwi Anggraini, "Komparasi tingkat Kejenuhan Belajar Antara Siswa Kelas X (Agama Tahfidz) dan (Agama Reguler) MAN Nganjuk", Skripsi: STAIN Kediri (2017), 9.