

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Hakekat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Belajar adalah proses masuknya hal-hal baru pada diri seseorang sehingga terjadi perubahan sikap atau tingkah laku, kebiasaan, pengetahuan secara sadar dan terjadi secara terus menerus yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Sehingga dengan adanya hal tersebut maka bertambah luaslah pengetahuan yang dimiliki peserta didik.¹¹

Kemudian sesuai dengan UU Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”¹² Kemudian menurut Syaiful Segala dalam Mohammad Syarif Sumantri pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Sedangkan menurut Dedeng konsep pembelajaran adalah suatu proses dalam lingkungan seseorang yang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku

¹¹ Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 99

¹² UU Sisdiknas Tahun 2003

tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.¹³

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi dalam suatu lingkungan pembelajaran yang kondusif dan terarah antara seorang guru, peserta didik dan sumber belajar sehingga pembelajara dapat berjalanlebih maksimal dan dapat tercapailah tujuan pembelajaran tersebut.

Adapun pengertian Sejarah Kebudayaan Islam adalah sejarah sendiri diartikan sebagai kisah atau peristiwa masa lampau umat manusia, baik secara objektif maupun secara subjektif.¹⁴ Sedangkan kebudayaan menurut Sultan Takdir Alisyahbana memiliki enam makna yaitu :

- a) Makna yang pertama kebudayaan adalah suatu keseluruhan yang kompleks yang terjadi karena unsur-unsur yang berbenda seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat istiadat dan segala kecakapan yang berasal dari manusia sebagai anggota masyarakat.
- b) Makna yang kedua kebudayaan adalah, warisan sosial, adat istiadat atau tradisi.

¹³ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta; PT Grafindo Persada. 2016), 2

¹⁴ Rusydi Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada. 2014), 18

- c) Makna yang ketiga kebudayaan adalah cara, aturan dan jalan hidup manusia.
- d) Makna keempat kebudayaan adalah penyesuaian manusia terhadap lingkungannya atau alam sekitar.
- e) Makna yang kelima kebudayaan adalah tingkah laku manusia.
- f) makna yang keenam kebudayaan adalah hasil pergaulan atau perkumpulan manusia.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa karsa dan cipta manusia.¹⁵ Sedangkan islam adalah agama yang mengajarkan tentang ketauhidan atau ketuhanan yang bersumber pada Al-Qur'an, Sunnah dan Ijtihad ulama.¹⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah kisah masa lalu yang merupakan hasil cipta, karya dan karsa manusia yang berpedoman pada ajaran islam. Dengan kata lain hakekat pendidikan sejarah kebudayaan islam adalah melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu manusia saat ini dapat mengambil manfaat berupa hikmah atau ibrah yang tersirat dari sejarah tersebut sehingga dapat dijadikan pelajaran untuk menjalani kehidupan saat ini.

2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS

Salah satu pembelajaran agama di Mts ialah sejarah kebudayaan islam. Pembelajaran agama wajib dilaksanakan pada jenjang

¹⁵Ibid., 29-30

¹⁶Acep Aripudin, *Dakwah Antarbudaya*, (Bandung; Remaja Rosdakarya. 2012), 85

pendidikan formal dari SD/MI, SMP/MTS, SMA/MAN sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dalah bagian dari pendidikan agama islam di MTS yang banyak memuat tentang nilai-nilai pendidikan agama islam. Secara substansi sejarah kebudayaan islam juga memberikan peran kepada peserta didik dalam penanaman nilai-nilai melalui latihan, pengajaran, keteladan, pengalaman dan pembiasaan yang mana dapat dijadikan sebagai pandangan hidup dalam menjalani kehidupan sehari-hari.¹⁷ Oleh karena itu perlu diupayakan melalui perencanaan pembelajaran yang baik, agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam kehidupan peserta didik.

B. Tinjauan tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup aspek kog-nitif, afektif dan psikomotorik.¹⁸ Sedangkan Catharina Tri Anni menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar”. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan

¹⁷ Maryamah, “Teknik Mind Mapping dan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Adabiyah II Palembang”, *TA'DIB*, 2, (November, 2014), 257.

¹⁸ Prihartini Dan Mediatati, “Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Tsts (*Two Stay Two Stray*) Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013.”

siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.¹⁹

Slameto dalam Supardi mengemukakan prinsip-prinsip keberhasilan belajar yaitu :

a) Perubahan dalam belajar terjadi secara sadar

Ini berarti bahwa seseorang yang belajar menyadari terjadi perubahan dalam dirinya. Seperti bertambahnya wawasan, kebiasaan yang berubah dll.

b) Perubahan dalam belajar mempunyai tujuan

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai.

c) Perubahan tujuan secara positif

Dalam proses belajar maka hasilnya akan menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku. Dimana perubahan-perubahan tersebut tertuju untuk sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

d) Perubahan dalam belajar bersifat berkelanjutan

Ini berarti hasil dari belajar berkesinambungan atau tidak statis. Melainkan berkelanjutan yaitu satu perubahan akan menghasilkan perubahan yang lain juga atau berguna dalam proses belajar selanjutnya.

e) Perubahan dalam belajar bersifat permanen

¹⁹N Ismawati dan N Hindarto, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Struktural *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X ,," 2011, 4.

Ini berarti bahwa perubahan setelah belajar akan bersifat menetap atau permanen.

f) Perubahan mencakup seluruh perubahan tingkah laku

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang diperoleh mencakup seluruh aspek yaitu mulai dari sikap keterampilan, pengetahuan dll.²⁰

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Hasil Belajar

Seperti uraian yang dipaparkan di atas hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah mengalami yang namanya proses belajar. Bisa dikatakan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi padad diri siswa, baik yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini juga didukung oleh Nahrawi yang menyatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai keberhasilan siswa dalam mempelajari sebuah materi pelajaran yang dinyatakan dalam skor yang didapat dengan diadakannya sejumlah tes.²¹ Pada hakekatnya hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa hal. Dimana dalam keberhasilan siswa dalam belajar terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar yaitu :

- a) Faktor internal yang meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehaan

²⁰ Supardi, *Penilaian Autentik*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada. 2015), 2

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta; PT Fajar Interpratama Mandiri. 2014), 5

- b) Faktor eksternal yang meliputi : keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat²²

C. Tinjauan tentang Efektivitas Pembelajaran

1. Pengertian Efektivitas

Menurut *Moore D. Kenneth* dalam *Mohammad Syarif Sumantri* efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai, atau makin besar presentasi target yang dicapai, main tinggi efektivitasnya.²³ Yusuf Hadi Miarso dalam *Hamzah dan Nurdin Muhammad* mendefinisikan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa melalui penggunaan prosedur atau tahapan yang tepat.

Efektivitas juga dapat diartikan hasil guna yang diperoleh setelah melaksanakan proses belajar mengajar. Menurut Tim Pembina Mata Kuliah Diktatik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya dalam *Trianto*, bahwa efesiensi dan efektivitas mengajar dalam proses pembelajaran adalah segala upaya guru untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektivitasan belajar dapat dilihat dengan memberikan tes yang kemudian tes tersebut dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.²⁴

²²Ibid., 5

²³Sumantri, *Strategi.*, 1

²⁴Hamzah dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta; Remaja Rosdakarya. 2013),173-174

Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifitasan belajar, yaitu :

1. Presensi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa
3. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas.²⁵

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan belajar, yaitu :

1. Faktor internal siswa meliputi : aspek fisiologi, aspek psikologi
2. Pendekatan belajar²⁶

2. Efektivitas dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif maka banyak sekali faktor yang mendukungnya salah satunya adalah pendekatan belajar

²⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta; Fajar Interpretama Mandiri. 2012), 20

²⁶ Hamzah dan Mohammad, *Belajar.*, 198-200

atau metode belajar. Melalui metode belajar yang tepat maka efektivitas suatu pembelajaran dapat tercapai.²⁷

Begitu pula dalam Sejarah Kebudayaan Islam dimana banyak membahas tentang peristiwa-peristiwa sejarah umat islam. Dengan metode yang tepat dan menyenangkan maka pesan atau ibrah dari nilai sebuah sejarah yang ingin disampaikan akan dapat ditangkap oleh peserta didik. Sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan tepat.

D. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Dalam belajar seorang siswa harus bertindak melakukan sesuatu dan berkomunikasi. Tetapi bagaimanakah jika dalam satu kelas terdapat banyak siswa atau (kelas besar). Sedangkan Jumlah waktu yang dapat dibicarakan oleh satu siswa sangat terbatas dan waktu belajar juga terbatas. Sehingga pasti ada siswa yang pasif dan kurang dalam komunikasi dan mengakibatkan kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai. Untuk itu terciptalah pembelajaran kooperatif dimana dengan pembelajaran ini siswa diharapkan dapat aktif, bekerja sama dan bersosial dengan baik sehingga tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut secara optimal walaupun dalam skala kelas yang besar.²⁸

Tom V. Savage dalam Rusman mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan

²⁷ Slameto, *Belajar*, (Jakarta; Rineka Cipta. 2003), 73-75

²⁸ Alan Crawford, ed., *Teaching and Learning Strategies for the Thinking Classroom* (New York, NY: International Debate Education Association, 2005), 48.

kerjasama dalam kelompok.²⁹ Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan *Slavin* dalam *Isjoni* bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan *Sunan* dan *Hans* dalam *Isjoni* mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus yang dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.³⁰

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil untuk saling membantu, menguraikan gagasan dan mengerjakan suatu tugas untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang diajarkan.

2. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Siahaan dalam *Rusman* mengemukakan ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yaitu : (a) saling ketergantungan yang positif, (b) interaksi berhadapan, (c) tanggung jawab individu, (d) keterampilan sosial, dan (e) terjadi proses dalam kelompok. Sejalan dengan hal tersebut dikemukakan oleh *Nurul Hayati* dalam *Rusman* yang menyatakan bahwa ada lima unsur yang penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

²⁹ *Rusman, Model-model Pembelajaran*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada. 2010), 203

³⁰ *Isjoni, Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta; Pustaka Pelajar. 2010), 15

- a) Ketergantungan yang positif yaitu suatu bentuk kerja sama yang sangat erat dalam kelompok. Dimana masing-masing anggota mengerti tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal. Karena kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya.
- b) Pertanggungjawaban individual yaitu setiap orang bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing
- c) Kemampuan bersosialisasi yaitu adalah sebuah kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Karena dalam pembelajaran kooperatif peserta didik lebih aktif untuk berkomunikasi dengan peserta didik lain sehingga kemampuan untuk bersosialisasinya akan semakin meningkat.
- d) Tatap muka yaitu adalah bahwa setiap peserta didik berkesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Sehingga semua anggota akan bersinergi untuk menyatukan gagasannya yang dapat menguntungkan semua anggota.
- e) Evaluasi proses kelompok yaitu adalah guru dapat mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif dalam belajar.³¹

³¹ Rusman, *Pembelajaran.*, 204-205

Shimazoe dan *Aldrich* dalam Munir menyatakan bahwa selama pembelajaran kooperatif siswa dapat berbagi pengetahuan mereka dan belajar dari orang lain secara terstruktur dan sistematis, sementara instruksi berfokus pada merangsang, mengoordinasi dan mendorong interaksi antara siswa.³² Sedangkan manfaat dari pembelajaran kooperatif menurut *Shimazoe* dan *Aldrich* yaitu :

- a) Pembelajaran kooperatif dapat memperdalam dalam mempelajari materi,
- b) Siswa mencapai nilai yang lebih baik dalam pembelajaran kooperatif dibandingkan dengan kompetitif atau pembelajaran individu,
- c) Siswa belajar keterampilan sosial dan nilai-nilai kewarganegaraan.
- d) Siswa dapat belajar dengan semangat, fokus, kemampuan berpikir kritis,
- e) Pembelajaran kooperatif juga mengembangkan pertumbuhan pribadi. Akhirnya, para siswa berkembang sikap positif terhadap pembelajaran secara mandiri dan luas.³³

3. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

- a. Keunggulan atau kekuatan pembelajaran kooperatif

³²M.T. Munir dkk., "Flipped Classroom with Cooperative Learning as a Cornerstone," *Education for Chemical Engineers* 23 (April 2018): 25–33, <https://doi.org/10.1016/j.ece.2018.05.001>.

³³Robert E. Slavin, "Cooperative Learning in Schools," dalam *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (Elsevier, 2015), 881–86, <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92028-2>.

Menurut *Spencer Kagan* dalam Warsono dan Hariyanto terdapat tujuh belas kekuatan atau keunggulan dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

- 1) Meningkatkan prestasi akademik
- 2) Meningkatkan saling pengertian antar ras dan antar etnik
- 3) Meningkatkan percaya diri
- 4) Meningkatkan tumbuhnya empati
- 5) Meningkatkan berbagai keterampilan sosial seperti mau mendengar, menunggu giliran, menjadi pemimpin dll.
- 6) Mempererat hubungan sosial
- 7) Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan
- 8) Meningkatkan inisiatif siswa dan tanggung jawab untuk memperoleh pencapaian yang baik dalam belajar
- 9) Meningkatkan keterampilan untuk menerima perbedaan
- 10) Mampu berfikir secara kritis dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya
- 11) Meningkatkan tanggung jawab pribadi
- 12) Meningkatkan partisipasi secara setara dan adil
- 13) Meningkatkan durasi partisipasi
- 14) Memperbaiki orientasi sosial
- 15) Memperbaiki orientasi pembelajaran

16) Meningkatkan pengetahuan pribadi dan keterampilan mewujudkan pribadi

17) Meningkatkan kecakapan dalam bekerja (belajar dalam kelompok)³⁴

b. Kelemahan pembelajaran kooperatif

Menurut Dess dalam Nafiur kelemahan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa sehingga sulit untuk mencapai target kurikulum.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama bagi guru sehingga kebanyakan guru tidak mau untuk menggunakan strategi ini.
- 3) Guru membutuhkan kemampuan khusus sedangkan tidak semua guru mampu melakukannya untuk menggunakan strategi kooperatif
- 4) Menuntut sifat tertentu bagi siswa, misalnya tidak suka kerja sama.³⁵

³⁴ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung; Remaja Rosdaarya. 2013),243-245

³⁵ Nafiur Rofiq, Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal FALASIKA*, 1 (Maret, 2010), 9.

4. Model-model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa model atau variasi jenis pembelajaran kooperatif.

Jenis-jenis model tersebut adalah, yaitu :

a) *Stad*

Stad dikembangkan oleh *Robert Slavin*. Metode ini dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang yang heterogen. Anggota team menggunakan lembar kegiatan dalam belajar. Kemudian saling membantu satu sama lain untuk memahami pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi. Setiap minggu tiap individu diberi kuis. Kuis diskor dan tiap individu diberi skor perkembangan.

b) *Jigsaw*

Strategi ini dikembangkan oleh *Aronson*. Teknik ini dapat digunakan dalam mempelajari menulis, membaca, mendengarkan ataupun berbicara. Cara pelaksanaannya adalah siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Dalam satu kelompok siswa dituntut untuk berdiskusi, bekerja sama mengenai materi yang telah diberikan oleh guru. Setelah itu anggota kelompok dipecah untuk berkolaborasi dengan kelompok lain. Disini siswa menjadi tenaga ahli yang menguasai materi yang sudah ditetapkan oleh guru. Setelah berkolaborasi dengan kelompok lain, siswa kembali ke kelompoknya untuk

mengajarkannya. Pada akhirnya semua siswa akan dievaluasi pada semua aspek yang berhubungan dengan topik tersebut.

c) Investigasi kelompok

Model pembelajaran ini pertama kali dicetuskan oleh Jonh Dewey. Lalu kemudian dikembangkan oleh beberapa ahli seperti Shlomo, Yael Sharan dan Rachel. Dalam investigasi kelompok ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya heterogen. Kemudian siswa memilih topik untuk diselidiki dan kemudian menyiapkan serta mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas.³⁶

d) *Make a match*

Strategi pembelajaran *make a match* adalah strategi yang mudah di terapkan dalam pembelajaran. Karena strategi ini menuntut siswa untuk mencari pasangannya sambil belajar topik atau materi tertentu dengan suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dapat dimulai dari teknik siswa mencari pasangan kartu yang merupakan kunci soal atau jawaban sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu tersebut akan mendapatkan point. Jadi hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam strategi

³⁶Ibid., 7-9

ini adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu-kartu lain berisi tentang jawaban dari pertanyaan tersebut.³⁷

e) *Time Games Tournament*

Strategi pembelajaran *time game tournament* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan. Pelaksanaan strategi ini adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya heterogen. Ciri utama strategi ini adalah pada permainan turnamen. Setiap kelompok harus ada yang mewakili untuk melakukan turnamen yang kemudian di akhir pembelajaran ada penghargaan kelompok.³⁸

f) *Two Stay Two Stray*

Strategi pembelajaran *two stay two stray* adalah strategi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk membagikan hasil atau informasi ke anggota kelompok lain. Untuk pelaksanaannya adalah siswa di bagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya heterogen. Terdiri dari empat siswa dalam satu kelompok. Lalu setiap kelompok berdiskusi, lalu dua siswa bertamu ke kelompok lain dan

³⁷ Nurlia Astika dan Ngurah Ayu Nyoman, Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa,.....

³⁸ Wisnu Dkk, Model Pembelajaran Times Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK, *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2 (Desember, 2014), 324

dua tetap dikelompok untuk menerima tamu, lalu siswa kembali ke kelompok asal, melakukan diskusi kelompok, lalu kemudian laporan diskusi kelompok.³⁹

E. Tinjauan tentang Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

1. Pengertian Pembelajaran TSTS

Two Stay Two Stray atau dua tinggal dua tamu adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh *Spencer kagan*. Struktur dua tinggal dua tamu memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Model pembelajaran dua tinggal dua tamu adalah dua orang tinggal dikelompok dan dua orang bertamu kepada kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya. Sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya.

2. Langkah-langkah Pembelajaran TSTS

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran *Two Stay Two Stray*, yaitu :

- a) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok dibentuk harus merupakan kelompok yang heterogen, seperti pada pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang

³⁹ Nur Eda Fitria dkk, Efektivitas Kooperatif *Two Stay Two Stray* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa, *Unnes Journal of Biology Education*, 2 (Februari, 2012), 130

bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*).

- b) Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya.
- c) Siswa bekerjasama dalam kelompok ber- anggotakan 4 orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
- d) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompok- nya untuk bertamu ke kelompok lain
- e) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- f) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain.
- g) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- h) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TSTS

- a. Kelebihan Pembelajaran TSTS
 - a) Mudah dipecah menjadi berpasangan
 - b) Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan
 - c) Guru lebih mudah memonitor
 - d) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan

- e) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
 - f) Lebih berorientasi pada keaktifan
 - g) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya
 - h) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa
 - i) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan
 - j) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar
- b. Kekurangan Pembelajaran TSTS
- a) Membutuhkan waktu lama
 - b) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
 - c) Bagi guru membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)
 - d) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas
 - e) Membutuhkan waktu lebih lama
 - f) Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik
 - g) Jumlah ganjil bisa menyulitkan pembentukan kelompok
 - h) Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan guru
 - i) Kurang kesempatan untuk memperhatikan guru⁴⁰

⁴⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam 222-225*

F. Tinjauan tentang Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

1. Pengertian pembelajaran TGM

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* atau pertandingan permainan tim adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGM memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran TGM yaitu :

- a) Penyajian kelas
- b) Kelompok
- c) Permainan
- d) Turnamen
- e) Penghargaan kelompok

2. Langkah-langkah pembelajaran TGM

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran TGM yaitu :

a) Penyajian kelas

Pada tahap ini guru menyampaikan materi yang akan dipelajari mulai dari tujuan, pokok materi dan penjelasan singkat. Pada tahap ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik dalam belajar dalam kelompok.

b) Belajar dalam kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah dan menyatukan pemikiran dalam membahas materi yang dipelajari.

c) Pertandingan atau lomba

Turnamen atau lomba adalah cara belajar dimana game atau turnamen terjadi. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit.

d) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen atau lomba berakhir guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing

kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Super team jika rata-rata skor 50 atau lebih, Great Team jika skor rata-rata mencapai 50-40 dan Good Team jika rata-ratanya 40 ke bawah.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TGM

a. Kelebihan pembelajaran TGM

- 1) Model TGM tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya
- 3) Dalam model pembelajaran TGM membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.⁴¹

b. Kelemahan Pembelajaran TGM

Seperti yang dikemukakan Suarjana dalam Siti Ratna dan Arifin yang menyatakan terdapat beberapa kelemahan dalam strategi TGM yaitu :

⁴¹Ibid., 203-208

1) Bagi guru

- Sulitnya mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan heterogen khususnya dalam hal akademik. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru benar-benar teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- Waktu yang dibutuhkan siswa untuk diskusi cukup banyak sehingga akan menghabiskan waktu. Tetapi hal ini akan teratasi jika guru mampu menguasai kelas.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa yang memiliki kemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit untuk memberikan penjelasan kepada siswa lain. Hal ini akan teratasi jika guru mampu memberikan wawasan kepada siswanya agar mau menularkan pengetahuan yang dimiliki kepada siswa lain.⁴²

G. Telaah Pustaka

1. Pengaruh Metode *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar

Dalam penelitian yang dilakukan Theresia dan Erlintan mendapat kesimpulan bahwa hasil belajar dengan metode *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dari pada metode NHT (*Numbered Head Together*) pada materi sistem pernapasan manusia kelas XI IPA

⁴² Sitti Ratna dkk, Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Type Time Games Tournament* (TGT) dan Tipe *Jig Saw* pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna, *Jurnal Al-Ta'dib*, 2 (Juli-Desember, 2016), 8

SMA Swasta Parulian 1 Medan.⁴³ Penelitian serupa juga dilakukan oleh Riestiani dan Yadi yang mendapatkan kesimpulan bahwa metode pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran Sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung.⁴⁴

Dari penelitian Yedut Sudarmadi memberikan kesimpulan bahwa metode *Two Stay Two Stray* lebih efektif dari pada metode *Learning Together* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika tahun ajaran 2011/2012.⁴⁵

2. Pengaruh Metode *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar

Dalam penelitian yang dilakukan Widuri Tyas dkk memberikan kesimpulan bahwa metode *Team Games Tournament* lebih Efektif dari pada metode *Think Pair Share* (TPS) dalam meningkatkan hasil belajar matematika tentang pecahan pada siswa kelas V SD Negeri Sidoharum tahun ajaran 2012/2013. Hal ini terlihat dari rata-rata kelas dengan menggunakan metode TGT yaitu sebesar 73,40 sedangkan kelas yang menggunakan metode

⁴³Theresia Lia dan Erlintan Sinaga, "Perbedaan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa dengan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) dan Numbered Head Together (NHT) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan", *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4, No. 4, (Desember, 2016), 58

⁴⁴Riestiani Kadiriandi dan Yadi Ruyadi, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Model Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung, *Sosietas*, 7, No.2, 2017

⁴⁵Yedut Sudarmadi, *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Model Two Stay Two Stray dan Learning Together di Tinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2011/2012*, Thesis,

TPS rata-ratanya adalah sebesar 68,05. Hal ini membuktikan bahwa metode TGM lebih efektif dari pada metode TPS.⁴⁶

Dian Susilowati juga melakukan penelitian dengan hasil rata-rata kelas eksperimen dengan metode *team games tournament* sebesar 84,07 sedangkan rata-rata untuk kelas kontrol dengan metode ceramah bervariasi adalah sebesar 78,92. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa metode *team games tournament* lebih efektif daripada metode ceramah bervariasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati.⁴⁷

3. Perbandingan *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Team Games Tournament* (TGM)

Fenny Agustina dkk mendapatkan hasil rata-rata kelas dengan menggunakan metode TGT sebesar 74,42 sedangkan rata-rata kelas dengan metode TSTS sebesar 70,59. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGM lebih efektif dari pada metode TSTS dalam meningkatkan hasil belajar pada materi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII SMP Negeri 11 Batam Tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dikarenakan pembelajaran TGM di rasa lebih memberikan motivasi kepada siswa, lebih

⁴⁶Widuri Tyas Andriani, "Perbedaan Aktivitas Model Kooperatif Tipe TPS dan TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika tentang Pecahan pada Siswa kelas V SD Negeri 1 Sidoharum Tahun Ajaran 2012/2013, 4

⁴⁷Dian Suselowati, "Studi Komparasi Hasil Belajar Akutansi dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Metode Ceramah Bervariasi pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Siswa Kelas XII IPAS SMA Muhammadiyah 01 Pati", *Economic Education Analysis Journal*, (2014), 12

menyenangkan, mengajarkan sikap toleransi terhadap perbedaan setiap individual siswa.⁴⁸

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yulistiana Finiati dkk yang menunjukkan bahwa ketuntasan dengan metode TGM dalam hal Kognitif sebesar 95% sedangkan dengan Metode TSTS sebesar 86%. Sedangkan untuk ranah afektif ketuntasan TSTS sebesar 77% dan TGM sebesar 73%. Sedangkan dalam hal psikomotor TSTS dan TGM memperoleh ketuntasan yang sama yaitu sebesar 86%. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa antara TSTS dan TGT memberikan pengaruh yang sama atau tidak ada perbedaan pada hasil belajar tentang sistem gerak pada manusia pada kelas VII SMPN 01 Pamenang Kabupaten Lombok Utara Tahun 2016.⁴⁹

Nurhasto Praseyo juga melakukan penelitian tentang metode TSTS dan TGM yang mana hasilnya $t_{hitung} = 1,684$ sedangkan $t_{tabel} 1,645$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka tolak H_0 yang berarti ada perbedaan. Berarti hal ini menunjukkan bahwa prestasi metode TGT lebih baik dari prestasi metode TSTS.⁵⁰

Paparan di atas berarti menunjukkan perbandingan antara dua metode terhadap hasil belajar sudah pernah dilakukan.

⁴⁸Fenny Agustina, "Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGM dan Tipe TSTS Pada Matematika Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Kelas VII di SMP Negeri 11 Batam", 5

⁴⁹Yulistiana Finiati, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan TGM (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran Tentang Sistem Gerak Pada Manusia pada Kelas VIII di SMPN 01 Pamenang Kabupaten Lombok Utara Tahun 2016", 6

⁵⁰Nurhasto Prasetyo, Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) dan TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 28 Purworejo Tahun Pelajaran 2014/2015, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Purworejo, 2014), 9.

Diketahui pula bahwa baik metode TGM dan TSTS berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan antara dua metode tersebut mana yang lebih efektif untuk menunjang dalam proses pembelajaran SKI.