

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kegiatan inti dari semua proses pendidikan. Keberhasilan pembelajaran ditentukan pada keberhasilan proses yang berkesinambungan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah faktor pendidik atau guru. Guru sebagai pelaku utama dalam penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peran yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.¹

Guru mempunyai peran yang sangat penting diantaranya sebagai perancang pengajaran yang harus merencanakan kegiatan belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan guru yang berkualitas yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan yang menumbuhkan kreatifitas guru untuk lebih memanfaatkan strategi maupun media pembelajaran dan dalam kondisi didalam kelas agar lebih menyenangkan tentunya tidak terjadi begitu saja. Akan tetapi, pengelolaannya dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar, sehingga aktivitas belajar siswa menjadi dipermudah dan mendorong proses belajar mengajar siswa menjadi dipermudah dan mendorong proses belajar mengajar siswa. Kreativitas bisa

¹ Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik: Mata Kuliah Dasar Profesi Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 139

dikembangkan dengan penciptaan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dengan berbagai variasi pembelajaran.

Guru sebagai seorang pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan dan peningkatan mutu. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis. Guru yang langsung berhadapan dengan siswa untuk menstransfer ilmu pengetahuan melalui bimbingan dan keteladanan. Agama mendorong manusia untuk berfikir dan bertindak kreatif, oleh karenanya Allah SWT selalu mendorong manusia untuk berfikir sebagaimana terdapat pada Q.S al-Baqarah/2:219.²

﴿يَسِّرُ لَكَ الْوَسِيلَ وَالْحَمْرَ وَالْمَيْسِرَ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِنَّهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا

وَيَسِّرُ لَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ٢١٩

Ayat di atas mengisyaratkan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kreatifitas memberikan lapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya(qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya.

Menurut Mulyana guru kreatif adalah guru yang mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang kreatif dan menyenangkan sehingga tidak

² Al-'Aliy Departement Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro,2000) h. 27

membuat peserta didiknya bosan. Selain itu guru kreatif tidak akan merasa cukup hanya menyampaikan materi saja. Ia selalu memikirkan bagaimana caranya agar materi yang di ajarkan dapat dipahami oleh peserta didik dan lebih lanjut mereka sangat senang ketika pembelajaran tersebut.³

Pembelajaran yang kreatif menuntut guru untuk memunculkan dan mengembangkan kreativitasnya seharusnya bisa terealisasikan pada semua mata pembelajaran terutama pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 yang dirancang dengan tema-tema tertentu, dalam pengertian lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberi pengalaman bermakna kepada peserta didik.⁴ Peneliti disini mengambil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tema isra mi'raj kelas IV.

Tujuan dari pembelajaran tematik diantaranya adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mengembangkan keterampilan, menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, serta meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna dengan cara melibatkan peserta didik secara langsung belajar mengalami (*kontekstual*) serta memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengkontruksi pengetahuannya sendiri.⁵ Oleh karena itu, pembelajaran tematik lebih menekankan keaktifan peserta didik

³ Mulyana, A.Z, *Rahasia Menjadi Guru Hebat* (Jakarta: PT Gramedia Wirusana Indonesia, 2010)h. 133

⁴ Sun Haji. "Pembelajaran Tematik yang Ideal di SD/MI ", dalam *Jurnal Program Studi PGMI, Vol.3* No. 1 Maret,2015,h. 60.

⁵ Mohamad Mukhlis, "Pembelajaran Tematik".dalam *Jurnal STAIN Samarinda, Vol IV* No 1, 2012, h. 68-69.

untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa perlu di kembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan berbagai konsep dalam pembelajaran serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru dan merespon pemikiran siswa lain.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran seperti *learning Start With A Question* dan strategi *Team Games Tournament*. Strategi *Learning Start With A Question* termasuk dalam strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif, begitu juga strategi *Team Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif. *Learning Start With A Question* merupakan pelajaran dimulai dengan pertanyaan. Belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika anak didik aktif dan terus bertanya ketimbang hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Strategi ini dapat menggugah anak didik untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya. Agar siswa aktif dalam bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya, yaitu dengan membaca terlebih dahulu. Dengan membaca maka siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari sehingga apabila dalam membaca atau membahas materi tersebut terjadi kesalahan konsep akan

terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama.

Team Games Tournament merupakan pembelajaran *kooperatif* yang menggunakan Turnamen Akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba ssebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Strategi pembelajaran TGT ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi dalam satu kelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan siswa berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik yang mengajar di sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin, bahwa pembelajaran yang dilaksanakan disekolah tersebut kebanyakan masih menggunakan metode yang tradisional contohnya metode ceramah. Para siswa hanya mendengarkan penuturan dari guru, setelah itu mereka diberi tugas dan mengerjakannya. Hal ini membuat siswa hanya menerima informasi secara pasif, jadi siswa tidak diberi kesempatan untuk berperan aktif dan saling bertukar pengalaman dengan teman yang lain.

Melihat dari hasil wawancara diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya penggunaan metode yang beragam dalam proses pembelajaran ini dapat berpengaruh positif bagi siswa, diantaranya dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama pada siswa pun dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan strategi pembelajaran *Learning Start With A Question* dan juga *Team Games*

Tournament karena dapat mengaktifkan peserta didik pada saat proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Perbandingan hasil belajar menggunakan Strategi *Learning Start With A Question* dengan menggunakan Strategi *Team Games Tournament* Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar menggunakan Strategi *Learning Start With A Question* pada mata pelajaran SKI kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin ?
2. Bagaimana hasil belajar menggunakan Strategi *Teams Game Tournament* Pada Mata Pelajaran SKI kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin ?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar menggunakan Strategi *Learning Start With A Question* dengan *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Hasil belajar menggunakan Strategi *Learning Start With A Question* pada mata pelajaran SKI kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Hasil belajar menggunakan Strategi *Team Games Tournament* pada mata pelajaran SKI kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin.
3. Perbedaan hasil belajar menggunakan Strategi *Learning Start With A Question* dengan strategi *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, secara khusus manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, sebagai motivasi dalam mempelajari pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan mendapatkan suasana belajar yang berbeda, serta proses penerimaan siswa terhadap pembelajaran lebih terkesan serta mendalam, sehingga siswa lebih mudah memahami.
2. Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam, sebagai salah satu alternatif dalam memilih Strategi pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi Sekolah, sebagai salah satu alternative solusi dalam memperbaiki strategi pembelajaran di bidang Sejarah Kebudayaan Islam sehingga siswa mampu memahami dengan baik dan tepat.

4. Bagi kampus, Sebagai bahan tambahan Khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin, khususnya Fakultas Tarbiyah.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan secara rinci tentang wilayah penelitian dan definisi operasional yang akan diteliti, agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai posisi penelitian, sehingga langkah dan tujuan dari penelitian ini lebih di fokuskan. Penulis akan membatasi permasalahan sesuai dengan definisi-definisi berikut:

1. Strategi pembelajaran adalah suatu rencana dan cara mengajar yang akan dilakukan guru dengan menetapkan langkah-langkah utama mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Jadi yang dimaksud disini serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber belajar atau media dalam suatu pembelajaran.
2. *Learning Start With A Question* (LSQ) artinya pelajaran dimulai dengan pertanyaan. Belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika anak didik aktif dan terus bertanya ketimbang hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk membuat anak didik belajar secara efektif adalah dengan membuat mereka bertanya tentang materi pelajaran sebelum ada penjelasan dari guru. Strategi ini dapat menggugah anak didik untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya .⁶

⁶Syaiful Bahri Djamarah. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Cetakan ke 4.2014. Jakarta : PT Rineka Cipta. h 392

3. *Team games tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill – skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa – siswa lain yang berbeda.⁷

Pada strategi TGT siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, tinggi. Komposisi ini dicatat dalam table khusus (*table turnamen*), yang setiap minggunya harus diubah. Pada strategi TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.⁸

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan strategi *Learning Start With A Question* dan Strategi *Team Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin. Peneliti memilih beberapa dari penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pijakan dalam dalam pelaksanaan penelitian lain.

⁷Miftahul Huda. *Model-Model pengajaran dan Pembelajaran*. Cetakan ke 4.2014. Yogyakarta : Pustaka Belajar. h 197

⁸Miftahul Huda. *Model-Model pengajaran dan Pembelajaran*. Cetakan ke 4.2014. Yogyakarta : Pustaka Belajar. h 199

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Fisika UIN Alauddin Makassar yang bernama Yati Oktafia dengan judul “Perbandingan hasil belajar fisika peserta didik antara strategi pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) dengan strategi pembelajaran A Question Student Have (QSH) Pada pokok bahasan suhu dan kalor kelas X SMA Negeri 1 Sano Nggoang Kab. Manggarai Barat Provinsi Nusa Tenggara Timur Tahun 2017”.

Pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa pada hasil belajar siswa dikelas XA SMA Negeri 1 Nggoang dengan penerapan strategi pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) masuk dalam kategori tinggi dari 22 siswa dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,36. Sedangkan pada hasil belajar siswa di kelas XB pada penerapan strategi pembelajaran A Question Student Have (QSH) masuk dalam kategori rendah dari 22 siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 45,77. Jadi pada penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok siswa yang di ajar dengan menggunakan Strategi pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) dan siswa yang diajar dengan strategi A Question Student Have (QSH) pada siswa kelas X SMA negeri 1 Sano Nggoang. Hasil belajar antara kelompok siswa yang di ajar dengan menggunakan strategi pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) lebih tinggi dibandingkan hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran A Question Student Have (QSH). Perbedaan tersebut dapat dilihat pada skor rata-rata kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Kedua, penelitian yang digunakan oleh Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Antasari Banjarmasin yang bernama Moh. Zainuri dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tentang Proses Pembentukan Tanah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet Pada Mata Pelajaran IPA siswa kelas V MI Ash Shabirin Kelurahan Pekauman Banjarmasin Tahun 2014/2015”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan belajar proses pembentukan tanah melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamnet. Adapun Hasil belajar siswa mengalami peningkatan disetiap siklus, pada persentase ketuntasan klasikal awal siklus 1 mencapai rata 73,48, dan pada akhir siklus II rata-rata menjadi 80,87 dan dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamnet dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar proses pembentukan tanah kelas V MI Ash Shabirin Kelurahan Pekauman Banjarmasin Tahun 2014/2015.

G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Dasar

Menurut Ausubel, menunjukkan keterkaitan konsep-konsep dalam suatu bidang studi menjadikan konsep-konsep itu lebih bermakna bagi peserta didik. Kebermaknaan ini menyebabkan peserta didik memiliki ingatan yang lebih baik dan lebih lama terhadap konsep-konsep itu.⁹

Dalam penelitian ini peneliti mengasumsikan bahwa:

⁹ Hanzah B. Uno, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), Cet Ke-1, h.45

- a. Guru mempunyai pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan strategi pada pembelajaran.
- b. Strategi *Learning Start With A Question* dan strategi *Team Games Tournament* digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar aktif pada kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya¹⁰ dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh pada pengumpulan data. Terdapat dua jenis hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternative (H_a) adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan dalam kalimat negative. Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan strategi *Learning Start With A Question* dengan Strategi *Team Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin.

H_a : Terdapat perbedaan yang antara hasil belajar menggunakan strategi *Learning Start With A Question* dengan Strategi *Team Games Tournament* mata pelajaran SKI di kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin.

¹⁰ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Teori dan Aplikasi), (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 76.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menduga bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan belajar dengan penggunaan strategi *Learning Start With A Question* dengan strategi *Team Games Tournament*.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terbagi kepada beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

1. Bab I merupakan pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, hipotesis penelitian, tujuan penelitian,, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II merupakan landasan teoritis, yang berisikan tentang Perbandingan hasil belajar menggunakan Strategi *Learning Start With A question* dengan Strategi *Team Games Tournament* Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 3 Kota Banjarmasin.
3. Bab III berisi uraian tentang metode penelitian, yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, , populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, Pengembangan instrumen penelitian, desain Pengukuran, prosedur pengumpulan data serta teknik pengolahan data dan analisis data.
4. Bab IV berisikan laporan hasil penelitian, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.
5. Bab V merupakan penutup, yang berisikan simpulan dan saran-sara

