

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak ada keraguan tentang pentingnya pendidikan di seluruh dunia khususnya di Indonesia. Dengan latihan, orang dapat lebih memaksimalkan bakat dan kemampuan mereka. Kualitas pendidikan pastinya mempunyai dampak hasil pelatihan yang baik atau buruk. Kualitas pendidikan adalah masalah yang telah menjadi pendekatan arus utama untuk pengembangan pendidikan, karena hanya dengan pendidikan yang berkualitas menghasilkan lulusan berkualitas yang mampu membangun diri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I yang berbunyi sebagai berikut :

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa 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.

Pendidikan merupakan hal terpenting pada setiap kehidupan orang. Karena, pada pendidikan melatih setiap orang tersebut agar dapat meningkatkan kualitas kehidupannya itu secara masing-masing sesuai dengan perkembangan modern yang menuntut masyarakat untuk meningkatkan kualitasnya. Pada pendidikan pastinya dilakukan secara sadar dan dirancang untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang baik secara aktif mengembangkan potensinya, membentuk individu yang mampu kreatif dan mandiri, berkarakter dan bertaqwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa, karena memerlukan pengajaran, bimbingan, latihan atau pembiasaan untuk mengembangkan kepribadian dan keterampilan siswa.

Pembelajaran merupakan proses yang penting dalam pengembangan individu dan masyarakat. Melalui pembelajaran, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperlukan untuk beradaptasi dan berkontribusi dalam lingkungan yang terus berubah. Pembelajaran memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan baru tentang berbagai topik dan subjek. Pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran membantu individu dalam mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang dunia di sekitarnya dan meningkatkan kualitas hidup mereka.

Pembelajaran membantu individu dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam berbagai bidang, seperti keterampilan akademik, keterampilan profesional, keterampilan sosial, dan keterampilan hidup sehari-hari. Dengan menguasai keterampilan ini, individu dapat mencapai kesuksesan dalam pekerjaan, hubungan sosial, dan kehidupan pribadi mereka. Dalam dunia yang terus berubah dan kompetitif, pembelajaran menjadi penting untuk tetap relevan dan bersaing. Dengan terus belajar dan mengembangkan diri, individu dapat meningkatkan keahlian dan kompetensinya, yang pada gilirannya akan meningkatkan peluang mereka dalam pasar kerja dan membantu mereka mencapai keunggulan kompetitif.

Pembelajaran melibatkan proses pemecahan masalah yang melatih individu untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan menemukan solusi yang efektif. Kemampuan ini penting dalam menghadapi tantangan dan kesulitan dalam

kehidupan sehari-hari serta dalam mengatasi masalah yang kompleks di tempat kerja atau dalam lingkungan sosial. Pembelajaran bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang pengembangan kepribadian. Melalui pembelajaran, individu dapat meningkatkan kemampuan berpikir mandiri, berkomunikasi dengan efektif, beradaptasi dengan perubahan, dan memiliki sikap positif terhadap belajar sepanjang hayat. Mengenai hal tersebut Al-Qur'an juga menerangkan

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

Ayat diatas menjelaskan bahwa yang diserukan kepada manusia ialah wahyu yang diturunkan berupa Al-Qur'an, sunnah, dan pelajaran yang baik. Yakni, semua yang terkandung didalamnya berupa larangan-larangan dan kejadian-kejadian yang menimpa manusia (dimasa lalu), pelajaran yang baik itu agar dapat dijadikan peringatan buat mereka dan pembelassan Allah SWT (kepada mereka). Pada pembelajaran yang baik juga akan membawa perubahan pada adaptasi, komunikasi, dan sikap kepada sesama manusia.

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia. Model-model ini memberikan kerangka kerja dan pendekatan yang terstruktur untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Mereka membantu guru atau instruktur dalam merancang pengalaman belajar yang efektif dan efisien bagi para siswa. Ada beberapa model pembelajaran seperti, model Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning Model*) model ini mendorong kolaborasi dan kerjasama antara siswa. Mereka bekerja sama dalam

kelompok untuk memecahkan masalah, berbagi pengetahuan, dan belajar bersama, Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning Model*) Model ini menempatkan siswa dalam konteks pemecahan masalah nyata. Mereka mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi untuk masalah yang relevan dengan materi pembelajaran, model Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry-Based Learning Model*) model ini mendorong siswa untuk menjadi penulis dan penemu pengetahuan mereka sendiri. Mereka mengajukan pertanyaan, menyelidiki fenomena, dan mengembangkan pemahaman melalui proses eksplorasi yang dipandu, model Pembelajaran Berbasis Teknologi (*Technology-Enhanced Learning Model*) model ini memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Ini dapat mencakup penggunaan perangkat lunak, perangkat keras, aplikasi digital, atau platform online untuk meningkatkan akses, interaksi, dan efektivitas pembelajaran.¹ Lalu ada model pembelajaran *Team Games Tournament* dimana model ini dikembangkan pertama kali oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson, model *Team Games Tournament* dibentuk melalui pengelompokan siswa yang heterogen yang mana siswa dibuat menjadi beberapa kelompok lalu diberikan beberapa soal yang akan dijawab oleh siswa sesuai dengan kelompoknya.

Sebuah pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan, efektif, kreatif, inovatif dengan model dan metode pembelajaran yang sebagian besar proses pembelajarannya menitik beratkan pada partisipasi aktif siswa. Melakukan pembelajaran tersebut harus terlebih dahulu mengidentifikasi model,

¹ Shilphy Oktaviani, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : Deepublish, 2020), 20-29.

metode dan pendekatan yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada MI Nurul Islam Banjarmasin adalah *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson. Model ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial, kerjasama tim, dan pencapaian akademik melalui permainan tim.² Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah mata pelajaran keagamaan dimana terdapat kisah-kisah, tokoh-tokoh, dan perkembangan Islam. SKI adalah sebuah mata pelajaran yang didalamnya mengajarkan tentang sejarah kebudayaan islam, terdapat kisah perjalanan Rasulullah ketika menyebarkan islam dan kisah para sahabat ketika masa pemerintahan mereka, serta sejarah mengenai wilayah dan peraturan-peraturan, pelajaran sejarah kebudayaan islam selalu dianggap membosankan oleh siswa sehingga guru SKI diwajibkan agar dapat lebih kreatif, dan inovatif ketika menyampaikan materi SKI.³

Guru SKI pada MI Nurul Islam Banjarmasin ketika mengajar menggunakan model *Team Games Tournament* yang mana model *Team Games Tournament* ini menggunakan konsep dasar pembelajaran kooperatif dimana bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang yang sruktur

² Slavin, *Cooperatif Learning*, (Sage Publication, 2014), 785.

³ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 97.

kelompok bersifat heterogen. Perpaduan antara model *Team Games Tournament* dengan pengajaran ketika pembelajaran SKI sangat cocok karna pada model *Team Games Tournament* ini memiliki proses yang dilakukan selama pembelajaran. Tahapnya siswa belajar dalam suatu kelompok, dan diberi materi sebelumnya yang telah diajarkan oleh guru, setelah itu siswa bersaing dalam tournament untuk mendapatkan penghargaan kelompok, setelah itu jika ingin maka bisa diselingkan dengan permainan agar pembelajaran tidak membosankan, Pendidikan Islam memiliki transmisi spiritual yang sangat nyata dalam proses pengajarannya dibandingkan dengan pendidikan umum⁴

Tanggung jawab utama seorang guru adalah memberikan pengetahuan. Setiap perilaku yang melibatkan interaksi dengan siswa (*Educational Interaction*) selalu memiliki fungsi edukatif yang berjalan sejajar dengan kegiatan mengajar (*Function Instructional*) dan bimbingan.⁵ Pembelajaran SKI pada MI Nurul Islam Banjarmasin dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berhasil dilaksanakan, hal ini yang membuat penulis tertarik untuk meneliti bagaimana proses penerapan dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas V, dan faktor pendukung atau penghambat apa saja yang ada pada pembelajaran SKI ketika menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas V.

Berdasarkan paparan di atas, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih dalam mengenai "**Penerapan Model *Team Games Tournament***

⁴ Arifuddin Arif, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Kultura,2008), 1.

⁵ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2014),264.

Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin"

B. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan agar dapat memperjelas judul penelitian ini sehingga tidak terjadi salah pengertian serta meluasnya pembahasan, dalam penulisan ini ditegaskan pengertian secara operasional sebagai berikut:

1. Penerapan

Suatu tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kolektif dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dilaksanakan dikenal dengan istilah implementasi.⁶ Oleh karena itu, penerapan atau *implementasi* adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan baik dari segi istilah, metode, atau hasil.

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournamnet*

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana mengorganisasikan kegiatan pembelajaran (pengalaman) secara sistematis (teratur) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran).⁷ Oleh karena itu, model pembelajaran ini merupakan rancangan yang akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran agar berjalan lancar, menarik, dan mudah di pahami. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang sederhana dalam pelaksanaannya, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang

⁶ Afi parnawi, *Penulisan Tindakan Kelas*, (Yogyakarta : Cv. Budi Utama, 2020), 67.

⁷ Sliphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : Deepublish, 2020), 13.

statusnya, melibatkan siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan termasuk permainan penguatan. Permainan dan aktivitas pembelajaran dapat membantu anak-anak mengembangkan tanggung jawab, kerja tim, kompetisi yang sehat, dan minat belajar.⁸

Oleh karena itu, tujuan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah menciptakan model pembelajaran kooperatif yang sederhana untuk diterapkan pada anak guna menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja tim, bahkan kompetisi yang sehat di antara anak-anak yang berbeda ras, jenis kelamin, warna kulit, dan suku.

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat adalah bagian dari sejarah kebudayaan Islam. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang juga mengajarkan tentang peristiwa atau catatan peristiwa masa lampau berupa perkembangan pikiran dan perasaan manusia yang terjadi pada masa Islam atau dipengaruhi oleh Islam sejak zaman Nabi Muhammad sampai sekarang adalah sejarah kebudayaan Islam.⁹ Oleh karena itu, kajian sejarah kebudayaan Islam mengajarkan ilmu pengetahuan, keyakinan, akhlak, dan hukum tentang sejarah Islam sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Materi yang diambil ketika penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang guru ajarkan

⁸ Abdullah, dkk, "*Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa SD*". (Jurnal PGSD, Vol.1 No.2)

⁹ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, (Jakarta : Balai Pustaka, 1989), 794.

ialah materi Kisah Teladan Abu Bakar As-Siddiq sebagai Sahabat Dan Khalifah pada kelas V.

C. Fokus Penelitian

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin
2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung maupun penghambat pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamnet* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin

E. Signifikansi Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka di harapkan dapat memberikan manfaat dan kebergunaan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini sebagai bagian usaha dari penulis untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan islam dan dapat di gunakan oleh siapa saja yang membutuhkan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini di harapkan bisa menjadi acuan bagi perkembangan ilmu pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah terutama di MI Nurul Islam Banjarmasin. Penelitian ini akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni sekolah, guru, siswa dan penulis yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat memberikan bahan masukan dan juga untuk memberikan informasi bagaimana membuat sebuah pembelajaran menjadi menyenangkan, dan memiliki kerja sama antar tim, bahkan persaingan yang sehat pada siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat memberikan sebuah kontribusi pada guru karena pada, model pembelajaran *Team Games Tournament* ini sangat berpengaruh pada pola mengajar guru agar tidak terlalu monoton, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman belajar siswa sehingga diharapkan ada peningkatan prestasi belajar dan semangat belajar yang tidak membuat membosankan.

d. Bagi Penulis

Secara tidak langsung pada penelitian ini bagi penulis dapat menambah wawasan bahkan keilmuan tentang model pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mengajar kelak.

F. Penelitian Terdahulu

Guna menghindari kesalahpahaman serta untuk memperjelas penelitian yang penulis angkat maka penulis memaparkan beberapa penelitian ini dengan penelitian yang telah ada sebelumnya serta berguna untuk memperkaya bahan kajian mengenai masalah yang penulis angkat

1. Penelitian terdahulu dengan judul “Penerapan TGT (*Team Games Tournamnet*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma’rif Balong Ponorogo”, yang dilakukan oleh Hidayatus Sholihah pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode tindakan kelas yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu kategori tinggi yang semula menunjukkan presentase sebanyak 12% meningkat menjadi 34%, kategori sedang yang awalnya 46% meningkat menjadi 58%, dan kategori rendah yang awalnya 42% menurun menjadi 8%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT

(*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII A pada mata pelajaran SKI¹⁰

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penulis ialah sama-sama menggunakan model *Team Games Tournament* yang memiliki peningkatan yang cukup baik ketika pembelajaran berlangsung, perbedaan pada penelitian terdahulu dan penulis ialah pada penelitian terdahulu menggunakan metode tindakan kelas dan penerapan model *Team Games Tournament* ini di lakukan pada MA sedangkan penelitian ini di laksanakan di MI.

2. Penelitian terdahulu dengan judul “Evektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI An-Nur Milonggo Jepara”, yang dilakukan oleh Yuniar pada tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis penulisan yang digunakan merupakan penulisan eksperimen, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 69,04 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82,47. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa antar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hasil analisis uji paired sampel t-test diperoleh nilai t (hitung) 12,393 sedangkan t (tabel) dengan df 20 pada taraf signifikansinya 0,05 adalah 2,021. Setelah dilakukan treatment pemberian eksperimen pemberian

¹⁰ Hidayatus Sholih, “Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma’rif Balong Ponorogo” (Ponorogo,2022)

model pembelajaran *Team Games Tournamnet* (TGT) melalui media *flashcard* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran SKI materi Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW di MI An-Nur Milonggo Jepara.¹¹

Adapun persamaan pada penelitian ini dengan penulis ialah sama-sama meneliti penerapan model *Team Games Tournamnet* pada mata pelajaran SKI dan diterapkan pada MI, perbedaan penelitian terdahulu dengan penulis ialah penelitian terdahulu menggunakan media *Flashcard*

3. Penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung”, yang dilakukan oleh Lola Fitriyana pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis penelitian yang digunakan ialah eksperimen, nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama sedangkan pada uji t satu pihak kanan t (hitung) $(3,61) > t$ (tabel) $(2,02)$ yang berarti rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.¹²

¹¹ Yuniar, “Evektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI An-Nur Milonggo Jepara” (Jepara, 2019)

¹² Lola Fitriyana, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung”, (Bandar Lampung, 2020)

Adapun persamaan pada penelitian terdahulu dengan penulis ialah sama-sama meneliti tentang penerapan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, adapun perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penulis ialah pada penulisan terdahulu menggunakan eksperimen dan diterapkan pada jenjang MTS

G. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis mengorganisasikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, fokus penulisan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penelitian.

Bab II kajian teori dan kerangka berpikir, meliputi pengertian penerapan, model pembelajaran, pengertian *Team Games Tournament*, Sejarah Kebudayaan Islam

Bab III metode penelitian, pada bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan yang membahas tentang hasil yang telah ditemukan di lapangan. Bab ini membahas mengenai Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin

Bab V Penutup memuat simpulan dan saran