

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Pelaksanaan pendidikan berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan, semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan. Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Belajar juga dapat di artikan sebagai suatu proses yang tidak tahu menjadi tahu. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman, akan tetapi belajar adalah suatu proses, dan bukan suatu hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.<sup>1</sup>

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi

---

<sup>1</sup>Abdullah Nashih Ulwan, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Jakarta : Pustaka Amani, 2007), h. 8.

dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.<sup>2</sup>

Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang berbeda dengan lainnya. Hal itu dikarenakan ilmu yang dipelajari didalamnya berupa ilmu yang berkaitan dengan seni dan keterampilan. Mata pelajaran ini diberikan di sekolah untuk memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik, guna memberikan pengalaman peserta didik dalam hal mempelajari, menciptakan, maupun memberikan penilaian terhadap karya seni dan keterampilan.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.<sup>3</sup>

Strategi *Student Team Heroic Leadership* adalah suatu strategi pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpikir, menjawab, saling membantu sama lain, dan dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan yang heroik.<sup>4</sup> *Student team heroic* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (pembelajaran kelompok kecil). Di dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai

---

<sup>2</sup>Badan Standar Nasional Pendidikan, *Lampiran Peraturan Materi Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 55.

<sup>3</sup>Bandi, dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 1.

<sup>4</sup>Reni Yuliyani, *Penerapan Strategi Student Team Heroic Leadership Dan Pemberian Tugas Terstruktur Pada Pembelajaran Fisika Sma.* <http://digilib.uin-suka.ac.id/6406/>, diakses pada tanggal 26/01/2017, jam 14.00 WITA.

6 peserta didik. Dalam pelaksanaannya peserta didik diberi tugas untuk berdiskusi, setiap peserta didik diminta menyiapkan pertanyaan-pertanyaan (soal-soal) yang akan diajukan/dilempar pada peserta didik kelompok lain. Peran guru pada saat kegiatan belajar berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya diskusi. Pertanyaan tersebut dipakai sebagai review untuk materi yang ditugaskan saat itu. Pada kelompok tersebut setiap individu memerankan sebagai pemimpin yang mempunyai semangat kepahlawanan akademik. Tujuan dari pembelajaran ini siswa dapat aktif dan dapat mengembangkan pola pikir (gagasan) yang siswa miliki. Pembelajaran dengan menerapkan strategi kepemimpinan yang heroik adalah dimulai dengan manfaat, dan kesadaran setiap individu maupun kelompok menanamkan nilai kepemimpinan yang bersifat heroik, dan peserta didik memiliki kesadaran menentukan pendirian untuk menyemangati diri sendiri maupun teman. kepemimpinan yang bersifat heroik, dan peserta didik memiliki kesadaran menentukan pendirian untuk menyemangati diri sendiri maupun teman.<sup>5</sup>

*Student Team* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (pembelajaran kelompok kecil). Slavin dalam jurnal Samidi menjelaskan bahwa dalam *Student Team* siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang merupakan campuran menurut tingkat kognitif, jenis kelamin, dan suku. Di dalam kelompok, siswa diberi tugas untuk berdiskusi dan pada akhirnya diberi tes secara individual. Tujuan utama pembelajaran kooperatif ini sebenarnya telah disinggung oleh Al-Qur'an pada surat Al Maidah ayat 2, yakni:

---

<sup>5</sup>Samidi, *pengaruh strategi pembelajaran student team heroic leadership terhadap kreativitas belajar matematika pada siswa smp negeri 29 medan t.p 2013/ 2014*, diakses pada tanggal 09/07/2017, jam 20.00 WITA.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢١٧﴾

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah swt memerintahkan kepada kita agar bertolong-tolongan dalam masalah kebaikan. Secara sederhana, *al-birru* bermakna kebaikan. Kebaikan dalam hal ini adalah kebaikan yang menyeluruh, mencakup segala macam dan ragamnya yang telah dipaparkan oleh syariat.

Imam Ibnul Qayyim dalam Media Islam Salafiyyah Ahlussunnah Waljama'ah mendefinisikan bahwa *al-birru* adalah satu kata bagi seluruh jenis kebaikan dan kesempurnaan yang dituntut dari seorang hamba.<sup>6</sup> Didalam pembelajaran kooperatif peserta didik dituntut agar dapat saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugasnya dengan baik dan saling membantu dengan sesama teman kelompoknya.

Pembelajaran Seni Budaya Dasar dan keterampilan di MI Ahmad Denan berdampak bagus terhadap perkembangan kreatifitas anak. Dalam pembelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan akan lebih menyenangkan dan dapat membangun keaktifan siswa dalam pembelajaran terutama dengan penerapan strategi *student team heroic leadership* karena dengan penerapan strategi tersebut siswa akan mudah dalam memahami pembelajaran dan akan membangun jiwa kepemimpinan dalam dirinya.

---

<sup>6</sup>Media Islam Salafiyyah Ahlussunnah waljama'ah, *Perintah Untuk saling tolong menolong dalam mewujudkan kebaikan dan ketakwaan*, <https://almanhaj.or.id/2800-perintah-untuk-saling-menolong-dalam-mewujudkan-kebaikan-dan-ketakwaan.html>, diakses pada tanggal 11/07/2017, jam 20.30 WITA.

Menggunakan strategi maka pembelajaran berhasil dengan baik karena Strategi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Penggunaan strategi *Student Team Heroic Leadership* pada pembelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan juga memberikan dampak positif kepada peserta didik.

Materi yang di ajarkan di sekolah MI Ahmad Denan ini memuat materi tentang Mengidentifikasi Jenis Karya Seni Rupa Terapan yang ada di kelas IV semester I. Maka dari itu pembelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan yang menerapkan strategi *student team heroic leadership* bagus dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan dalam kelompoknya.

Berdasarkan observasi dan wawancara penerapan strategi *Student Team Heroic Leadership* pada Pembelajaran Seni Budaya Dasar dan keterampilan di MI Ahmad Denan Banjarmasin bagus dan berdampak positif karena dengan strategi tersebut peserta didik aktif serta menambah kesadaran diri untuk mengembangkan potensi-potensi yang telah dimilikinya dan dapat mengambil nilai manfaat dari apa yang telah dipelajari. Strategi ini membantu guru dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam kelompoknya sehingga dalam pembelajaran seni budaya Dasar dan keterampilan dengan strategi *student team heroic leadership* akan menumbuhkan jiwa kepemimpinan dalam kelompoknya.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “ **Penerapan Strategi *Student Team Heroic Leadership* Pada Pembelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan di MI Ahmad Denan Kelayan A Banjarmasin**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana Penerapan Strategi *Student Team Heroic Leadership* Pada Pembelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan di Kelas IV MI Ahmad Denan Kelayan A Banjarmasin ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut :

Untuk mendeskripsikan penerapan *Strategi Student Team Heroic Leadership* Pada Pembelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan di kelas IV MI Ahmad Denan Kelayan A Banjarmasin.

## **D. Definisi Operasional**

Memperjelas dan menghindari kesalah pahaman terhadap judul di atas, perlu penulis menguraikan beberapa istilah sebagai berikut:

### 1. Penerapan

Penerapan berasal dari kata terap, menerap, menerapkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti menerapkan atau mempraktikan secara langsung.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup>Ahmad. A. K. Muda, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Reality Publisher, 2006), h. 522.

## 2. Strategi

Strategi adalah proses pengajaran sebagai cara menyusun pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.<sup>8</sup>

## 3. *Student Team Heroic Leadership*

*Student Team Heroic Leadership* adalah suatu strategi pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpikir, menjawab, saling membantu sama lain, dan dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan yang heroik.<sup>9</sup>

## 4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>10</sup> Pembelajaran yang dimaksud oleh penulis disini adalah proses penyampaian pesan dari guru kepada murid yang mana dalam proses tersebut meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan/proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

## 5. Seni Budaya Dasar dan Keterampilan

Seni Budaya Dasar dan Keterampilan adalah suatu mata pelajaran yang ada di tingkat SD/MI. Mata pelajaran ini adalah salah satu pembelajaran yang bisa menyelamatkan seni dan budaya warisan Indonesia dari perkembangan zaman

---

<sup>8</sup>M. Sastrapradja, *Kamus Istilah Pendidikan Dan Umum untuk Guru, Calon Guru Dan Umum*, (Surabaya : Usaha Nasional, 2007), h. 457.

<sup>9</sup>Reni Yuliyani, *loc. cit.*

<sup>10</sup>Laura e. Pinto-stephanie spares- laura driscoll, *95 Strategi Pembelajaran*, (Jakarta-barat : PT. Indeks, 2004), h. 124.

modern.<sup>11</sup> Maksud Penulis dengan mata pelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan disini adalah mata pelajaran yang diajarkan pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ahmad Denan Banjarmasin.

### **E. Signifikasi Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Sekolah dan guru Seni Budaya Dasar dan Keterampilan, Sebagai bahan informasi bagi sekolah sekaligus memberikan sumbangan pemikiran bagi penyelenggara pendidikan di MI Ahmad Denan Kelayan A Banjarmasin.
2. Mahasiswa/peneliti
  - a. Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.
  - b. Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **F. Penelitian Terdahulu**

1. Widiya. “*Remediasi Strategi Student Team Heroic leadership* Disertai Modul Materi Besaran Dan Satuan di SMP Negeri 2 Semparuk Tahun 2013”, Skripsi, Universitas Tanjung Pura Pontianak. Hasilnya, Remediasi melalui strategi *Student Team Heroic Leadership* efektif untuk menurunkan kesulitan

---

<sup>11</sup>Indrianti, *Peningkatan keterampilan memeragakan dinamika Lagu wajib Nasional Melalui Modeling The Way Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono*, Digilib.uinsby.ac.id, diakses pada tanggal 28/10/17, Jam. 16.00. WITA.

belajar siswa pada materi besaran dan satuan di kelas VII SMP Negeri 2 Semparuk.

2. Samidi. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Student *Team Heroic Leadership* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa Smp Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014." Jurnal, Guru Matematika SMPN 29 Medan. Hasilnya, Besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa sebesar 98,35 % dengan sisa 1,65%.
3. Darmadi Luhputu, Sulastri made, Niwayan rati. "Pengaruh Strategi *Student Team Heroic Leadership* Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Gugus 1 Kecamatan Busungbiu Tahun Pelajaran 2012/2013." Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Hasilnya, Simpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran konvensional. Kualifikasi hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *student team heroic leadership* berbantuan media konkret berada pada kategori sangat tinggi sedangkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi.
4. Baharuddin, "Efektivitas Penerapan Strategi *Student Team Leadership Games* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas

VIII Mts Negeri Model Makassar.” Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Hasilnya. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar sebelum penerapan *Strategi Student Team Leadership Games* dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase sebesar 77,5% dari 40 siswa berada pada kategori sangat rendah dengan nilai rata-rata 37,00. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Model Makassar setelah penerapan *Strategi Student Team Leadership Games* dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase sebesar 55% dari 40 siswa berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 65,63.

5. Dwi Kusumaningtyas, “Efektivitas Pembelajaran Matematika Garis Singgung Lingkaran Dengan Strategi *Student Team Heroic Leadership* Dan Pemberian Tugas Terstruktur Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Muhammadiyah 3 Kaliwungu.” Skripsi, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang 2011. Hasilnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. Variabel hasil belajar dan keterampilan proses menunjukkan lebih dari dari skor tuntas yaitu 75 dan diperoleh hasil observasi keterampilan proses 79,5319 dan ketuntasan hasil belajar 65,4651 lebih dari 60. Dengan demikian pembelajaran matematika Garis Singgung Lingkaran dengan Strategi *Student Team Heroic Leadership* dan pemberian Tugas Terstruktur dikatakan efektif mencapai ketuntasan belajar.

Keterampilan proses berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh uji  $F$ , dengan nilai  $F_{hitung} = 145,969 > F_{tabel} = 2,62$ , dengan besar pengaruh 78,1 %.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika Garis Singgung Lingkaran dengan Strategi *Student Team Heroic Leadership* dan pemberian Tugas Terstruktur lebih efektif daripada hasil belajar peserta didik dengan strategi pembelajaran ekspositori, ditunjukkan oleh uji  $t$ , dengan nilai  $t_{hitung} = 7,879 > t_{tabel} = 1,990$ .

**Tabel 1.1 Originalitas**

No	Pengarang dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1	Widiya. “Remediiasi Strategi <i>Student Team Heroic leadership</i> Disertai Modul Materi Besaran Dan Satuan di SMP Negeri 2 Semparuk Tahun 2013”, Skripsi, Universitas Tanjung Pura Pontianak.	Strategi <i>Student Team Heroic leadership</i>	Penelitian Kuantitatif  Modul Materi Besaran Dan Satuan  SMPN	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Fokus pada mata pelajaran Seni budaya dasar dan Keterampilan yang ada di MI.
2	Samidi. “Pengaruh Strategi Pembelajaran <i>Student Team Heroic Leadership</i> Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa Smp Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014.” Jurnal, Guru Matematika SMPN 29 Medan.	Strategi <i>Student Team Heroic leadership</i>	Penelitian Kuantitatif  Mata Pelajaran Matematika  SMPN	dan hanya menggunakan strategi <i>student Team Heroic Leadership</i> .
3	Darmadi Luhputu, Sulastri made, Niwayan rati. “Pengaruh Strategi <i>Student Team Heroic Leadership</i> Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Gugus 1 Kecamatan Busungbiu Tahun Pelajaran 2012/2013.” Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.	Strategi <i>Student Team Heroic leadership</i>	Penelitian Kuantitatif  Bantuan Media Konkret  Mata Pelajaran IPA	

**Tabel 1.1 (Lanjutan)**

No	Pengarang dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
4	Baharuddin, “Efektivitas Penerapan Strategi <i>Student Team Leadership Games</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII Mts Negeri Model Makassar.” Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.	Strategi <i>Student Team leadership</i>	Penelitian Kuantitatif  Mata Pelajaran Matematika  MTsN	
5	Dwi Kusumaningtyas, “Efektivitas Pembelajaran Matematika Garis Singgung Lingkaran Dengan Strategi <i>Student Team Heroic Leadership</i> Dan Pemberian Tugas Terstruktur Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Muhammadiyah 3 Kaliwungu.” Skripsi, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang 2011.	Strategi <i>Student Team Heroic Leadership</i>	Penelitian Kuantitatif  Pemberian Tugas Terstruktur  SMP	

### G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi dibagi dalam lima bab, dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II Pengertian Pembelajaran, Pengertian Strategi Pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif, Tahapan Intruksional Pembelajaran Seni Budaya Dasar dan Keterampilan di SD/MI, Strategi *Student Team Heroic Leadership*, Pengertian Seni Budaya Dasar dan Keterampilan di MI, Materi seni budaya dasar dan keterampilan.

BAB III Metode Penelitian berisikan jenis dan pendekatan penelitian, Desain Penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data, serta prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian yang berisikan tentang gambaran lokasi penelitian, penyajian dan analisis data.

BAB V Penutup yang berisikan simpulan dan saran-saran.