

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Jadi pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling berpengaruh antara pendidik dan peserta didik.

Adapun landasan yuridis yang dapat dijadikan sebagai dasar Pendidikan di Indonesia di antaranya;

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan,

¹Made Pirdarta, *Landasan Kependidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014) hlm. 11

3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah,
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.²

Peserta didik dalam pembelajaran IPA dituntut untuk dapat mencapai ketuntasan dalam setiap kompetensi dasarnya. Oleh karena itu, guru dan peserta didik harus bekerja keras agar dapat mencapai tujuan pembelajaran IPA yang telah ditetapkan. Guru semakin dituntut untuk profesional menjalankan tugasnya yang harus bisa mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pemilihan model dan metode mempunyai kedudukan yang sangat signifikan. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan atau materi pelajaran kepada peserta didik dianggap lebih signifikan dibanding dengan materi sendiri. Penggunaan metode dalam satu mata pelajaran bisa lebih dari satu macam (bervariasi). Keberhasilan penggunaan suatu metode merupakan keberhasilan proses pembelajaran yang pada akhirnya berfungsi sebagai determinasi kualitas pendidikan.³

²<http://sdm.data.kemdikbud.go.id/snp/dokumen/PermendiknasNo20Tahun2006.pdf>, diakses pada tanggal 1 Juni 2015, pukul 10:28 am.

³Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metode Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 40

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi IPA kelas V, pada tanggal 22 September 2015 di MI Futuhiyyah Mranggen guru mengakui bahwa metode yang biasa diterapkan saat proses pembelajaran diantaranya, metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Akan tetapi, usaha tersebut belum mendapatkan hasil yang maksimal karena 45% hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM yaitu 70. Hal ini dikarenakan metode-metode tersebut sudah biasa digunakan sehingga terkesan membosankan.

Model pembelajaran kartu arisan dan metode TGT (*Team Games Turnment*) merupakan metode dari model pembelajaran kooperatif atau berkelompok, dimana dalam model pembelajaran kartu arisan peserta didik bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah dikocok oleh guru. Setiap kelompok mendiskusikan jawabannya bersama anggota kelompoknya, begitu juga dengan kelompok lain. Sedangkan TGT (*Team Games Tournament*) peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, yang dimana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari dan memahami materi atau soal yang sudah diberikan oleh pendidik. Pada diskusi kelompok peserta didik dituntut untuk aktif berinteraksi dengan anggota kelompoknya supaya mereka dapat memahami materi yang sudah menjadi tanggung jawab masing-masing peserta didik.

Berdasarkan kelemahan solusi sebelumnya, maka perlu diterapkan solusi baru dalam pembelajaran yang mampu membuat siswa beraktivitas dengan maksimal dan sesuai dengan fase perkembangannya. Solusi baru yang ditawarkan adalah penerapan model pembelajaran dengan permainan kartu arisan yang dikombinasikan dengan metode TGT di kelas V MI Futuhiyyah Mranggen.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul EFEKTIVITAS MODEL KARTU ARISAN DAN METODE TGT (*TEAM GAMES TURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI BAHAN PENYUSUN BENDA KELAS V DI MI FUTUHIYYAH MRANGGEN TAHUN AJARAN 2016/2017.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan model kartu arisan dan metode TGT (*Team Games Tournament*) efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik materi bahan penyusun benda di kelas V MI Futuhiyyah Mranggen Tahun Ajaran 2016/2017?

C. Tujuan dan Manfaat

Dalam penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

untuk menguji atau membuktikan keefektifan penerapan kolaborasi model kartu arisan dan metode TGT (*Team Games Turnament*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada materi bahan penyusun benda di MI Futuhiyyah Mranggen Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri, saling bekerja sama satu sama lain, dan bertanggung jawab baik kepada dirinya maupun kepada satu tim.
- 3) Meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran IPA.
- 4) Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan terkondisi dengan baik.
- 5) Memusatkan pikiran peserta didik pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan.
- 6) Meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi bahan penyusun benda.
- 7) Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan variasi guru dalam mengkondisikan kelas, salah satunya dengan menggunakan model-

model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa.

- 2) Mengembangkan profesionalitas guru.
- 3) Memberikan pengalaman guru untuk memberikan pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian peserta didik.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah atau lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolahnya.
- 2) Memberikan contoh mengenai cara meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai referensi ketika peneliti terjun ke lapangan.
- 2) Sebagai dasar pengalaman peneliti dalam memilih model-model pembelajaran yang tepat.
- 3) Mengajarkan peneliti untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan ketika sudah terjun ke lapangan.
- 4) Mengetahui efektivitas penerapan kolaborasi model kartu arisan dan metode *team games tournament*.
- 5) Memiliki pengalaman melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan kolaborasi model kartu arisan dan metode *team games tournament*.

