

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting selain komponen lainnya, seperti tujuan, kurikulum, metode, sarana dan prasarana, lingkungan, dan evaluasi. Dianggap sebagai komponen yang paling penting karena komponen ini mampu memahami, mendalami, melaksanakan dan akhirnya mencapai tujuan pendidikan.¹

Sehubungan dengan hal itu, tenaga pendidik (guru) haruslah disiapkan untuk memenuhi layanan interaksi dengan peserta didik. Hal ini sebagaimana diamanatkan oleh UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat (1).

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.²

Seorang guru yang profesional harus memiliki kompetensi sebagaimana yang disebutkan di UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat 1, kompetensi tersebut meliputi: Kompetensi kepribadian, Kompetensi pedagogik, Kompetensi sosial dan Kompetensi profesional.

¹ Nurdin Muhamad, *Kiat Menjadi Guru Profesional*, (Yogyakarta: Prismashopie, 2004), h. 13

² Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, *Etika Profesi*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), h. 4

Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.³ Diantara upaya yang dimaksud adalah penggunaan model dan media pembelajaran. Dengan penggunaan model dan media diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.⁴

Model pembelajaran digunakan sebagai suatu penetapan keseluruhan aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran termasuk perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Alternatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk memanfaatkan media secara optimal salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk bekerja sama, yaitu model pembelajaran *cooperative learning*. Contoh variasi dalam pembelajaran *cooperative learning* adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dengan melibatkan seluruh peserta didik di dalam kelas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks dan menyenangkan. Pembelajaran TGT juga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan dalam belajar yang dikemas dalam bentuk permainan.

³ Zainal Aqib, *Membangun Professionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*, (Bandung: Yrama Widya, 2007), h. 5

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), h. 7

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dengan cara mengelompokkan peserta didik heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan.⁵

Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media yang akan digunakan, karena media adalah yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.⁶ Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar terdapat dalam firman Allah Swt. surah An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ
 وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبَيِّنًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَنُذُرًا لِّلْمُسْلِمِينَ^ع

Menurut ayat diatas secara tidak langsung Allah Swt. mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah Swt. menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw., untuk menjelaskan sesuatu, sesuai dengan fungsi dan tujuannya.⁷ Maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu untuk menjelaskan segala hal.

⁵Ngalimun, *Strategi dan Model PEMBELAJARAN*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), h. 166-167

⁶Arif S, Sadirman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Pesada, 2005), h. 82

⁷M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, h. 692

Media inovatif dalam pembelajaran salah satunya adalah media permainan monopoli PKn. Monopoli PKn merupakan adopsi dari permainan monopoli pada umumnya. Permainan ini dilakukan menggunakan dadu, bidak, kartu materi, serta poin permainan. Tujuan permainan monopoli PKn adalah untuk menguasai petak materi di atas papan melalui pembelian petak dengan sistem yang disederhanakan. Aturan permainan dalam monopoli PKn dalam hal ini mirip dengan permainan monopoli konvensional, akan tetapi dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan ini dilakukan oleh 4 orang selama kurang lebih 15 menit.⁸ Media sendiri sangat penting sebagai salah satu sumber belajar dan mengajar untuk pemahaman peserta didik. Media dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran seperti dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, peserta didik belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru, setelah itu peserta didik bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat peserta didik aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga

⁸Lu'luul Chasanah "Pengembangan sciencepoly game berbasis kontekstual sebagai media science-edutainment pada materi kalor dan perpindahannya untuk peserta didik kelas VII SMP" Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2014), hlm 10.

masing-masing peserta didik diharapkan lebih memahami konsep dan menguasai materi.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi di MI Al-Muhajirin, proses pembelajaran PKn dilaksanakan dengan menggunakan metode ekspositori, pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan materi, memberikan pertanyaan dan peserta didik menjawab pertanyaan tersebut secara bersama-sama. Seorang peserta didik akan menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, peserta didik hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan sebagian besar hanya diam. Peserta didik tidak mempunyai keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Peserta didik mencatat semua materi yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi. Selama pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta didik tidak menggunakan buku yang ada untuk membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Mereka hanya menggunakan catatan yang diberikan guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, peserta didik tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi hanya dibahas oleh guru. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak ada yang berani mempresentasikan hasil tugas mereka.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya suatu model yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran PKn

misalnya dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dibandingkan penerapan metode ekspositori, ceramah dan latihan soal.

Pada umumnya dalam proses pembelajaran PKn banyak peserta didik yang kurang aktif, menganggap remeh mata pelajaran PKn, jenuh dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan masih banyak lainnya, didalam proses pembelajaran, kurangnya keaktifan peserta didik merupakan masalah yang banyak terjadi.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terdapat beberapa peserta didik yang dapat secara langsung memahami konsep yang disampaikan oleh guru dan sebagian yang lain belum memahami konsep secara jelas. Jadi apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran PKn. Atas dasar itulah penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas III MI Al-Muhajirin”**

B. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian yang menggunakan penelitian kuantitatif maka penulis merasa perlu menegaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kooperatif yang peneliti maksud disini adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pembelajaran kooperatif

tipe TGT adalah proses pembelajaran dengan cara membagi peserta kedalam kelompok-kelompok kecil, mengadakan diskusi kelompok dan mengadakan turnamen dengan menggunakan game akademik di akhir atau inti pembelajaran. Jadi maksud peneliti di sini adalah dapat menumbuhkan kerja sama peserta didik melalui pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media monopoli.

2. Pengaruh dalam bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁹ Maksud pengaruh dalam penelitian ini adalah dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Permainan monopoli PKn dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang tidak monoton karena permainan ini menyajikan materi pelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Bentuk dan aturan dalam permainan monopoli dimodifikasi agar sesuai dengan pembelajaran PKn.
4. Pendidikan Kewarganegaraan yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah materi pelajaran PKn tentang harga diri kelas III semester 2.
5. Hasil belajar tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan

⁹Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), cet, III, h. 664

pembelajaran.¹⁰ Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam bidang kognitif melalui evaluasi pembelajaran setelah melaksanakan proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran PKn kelas III MI Al-Muhajirin?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli terhadap hasil belajar PKn kelas III MI Al-Muhajirin?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli pelajaran PKn kelas III MI Al-Muhajirin?

¹⁰Diniyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), Cet ke-4, h. 200

2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli terhadap hasil belajar PKn kelas III MI Al-Muhajirin.

E. Signifikansi Penelitian

1. Bagi guru, sebagai informasi ilmiah untuk memilih, mengembangkan dan mempertimbangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau mata pelajaran. Khususnya media pembelajaran PKn.
2. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi ilmiah dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan peserta didik, terutama dalam memberikan strategi dan media pembelajaran di sekolah, khususnya pada MI Al-Muhajirin.

F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan penulis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

- a. H_1 = Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran PKn peserta didik kelas III MI Al-Muhajirin.

- b. H_0 = Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran PKn pada peserta didik kelas III MI Al-Muhajirin.

G. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini dibagi ke dalam tiga bab. Pada setiap bab memuat beberapa masalah dan pembahasan sebagaimana tergambar dibawah ini:

BAB I Pendahuluan yang didalamnya berisi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikasni penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian dan sistematika penulisan

BAB II Landasan teori yang meliputi : Pengertian model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), media permaianan monopoli, pengertian hasil belajar dan pembelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah.

BAB III metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.