

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tegas sekali ditunjukkan dalam UU Sisdiknas tersebut bahwa tujuan diselenggarakannya pendidikan adalah agar peserta didik aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.²

Pendidikan juga diyakini dapat meningkatkan kesadaran setiap manusia bahwa dirinya merupakan bagian dari sebuah sistem dalam kehidupan yang diharapkan terus berusaha memberikan hal yang positif kepada lingkungannya, sehingga pendidikan harus dikelola dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.³

Proses pengajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa adalah proses pembelajaran yang berbasis aktivitas dimana siswa berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas ataupun kegiatan pembelajaran diluar kelas yang diselenggarakan oleh guru. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan memerlukan proses belajar mengajar yang

²² Akhmad Muhaimin Azzet, *Pendidikan Yang Membebaskan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm.9

³ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Pusat Penelitian Pembelajaran dan Pembimbingan Ilmu Lembaga Penelitian IKIP Bandung*, (Bandung: C.V Sinar Biru Bandung, 1997), hlm.1

optimal untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam segala aspek kehidupan. Melihat fenomena yang ada pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap individu mulai dari masa kandungan sampai meninggal. Pada hakikatnya pendidikan memiliki arti yaitu proses bimbingan yang diberikan kepada anak.⁴

Dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan, seiring perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat dan menempatkan posisi pendidikan sebagai penentu utama kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa yang akan datang.

Di dalam Al-Qur'an disebutkan kedudukan orang berilmu yaitu pada surah Al-Mujadallah ayat 11

Artinya : *Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu, " Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui yang kamu kerjakan"*⁵

Ayat diatas mengisyaratkan kepada kita akan pentingnya ilmu pengetahuan dan keharusan untuk mencarinya serta kemuliaan orang-orang yang berilmu di sisi Allah, sehingga Allah memerintahkan orang beriman untuk memperluas kajian-kajian ilmu dan gigih dalam memperjuangkan karena Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.⁶

⁴ Suparlan. *Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum & Materi Pembelajaran*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm 17

⁵ Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahnya*. (Bandung: CV Jumanatul Ali Art, 2004), hlm.543

⁶ Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm.59

Ilmu yang dimaksud disini tidak hanya ilmu agama saja, melainkan ilmu non agama yang mengandung pengetahuan dalam suatu sistem yang berasal dari studi, pengamatan juga dalam percobaan untuk menentukan sesuatu hal yang sedang dikaji bisa berupa pengetahuan manusia tentang alam dan seluruh isinya. Tentunya ilmu yang dimaksudkan dapat bermanfaat untuk manusia dalam menjalankan kehidupannya dimuka bumi ini. Didalam sekolah dasar saja sudah diterapkan dan dipelajari beberapa ilmu yang dikemas dalam pembelajaran seperti matematika, agama, dan tematik yang berisi beberapa muatan yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.⁷ Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi terbaru, “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema” dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran” dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya). Tematik diartikan sebagai “mengenai tema; yang pokok; mengenai lagu pokok.”⁸

Berdasarkan pengertian diatas pembelajaran tematik merupakan pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar secara baik dan bermakna. Oleh karena itu, perlunya seorang guru mengemas serta merancang pengalaman yang akan memengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Salah satu pengemasan yang menarik dengan cara penggunaan metode pembelajaran yang menarik, aktif serta dapat membuat pengalaman belajar siswa yang bermakna.

Metode adalah cara atau seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh guru dalam prose pembelajaran agar peserta didik dapat

⁷ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2014), hlm.80

⁸ Hendro Darmawan , dkk, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap dengan EYD dan Pembentukan Istilah serta Akronim Bahasa Indonesia*, Cet III (Yogyakarta: Bintang Cemerlang), 2011), hal.710

mencapai tujuan atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam sebuah silabus mata pelajaran.⁹

Seorang guru harus dapat menentukan metode mana yang dipakai dalam pembelajarannya untuk dapat mencapai tujuan dan membuat pembelajaran bermakna bagi siswa. Karena metode ini sangat penting, keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang kurang tepat dapat membuat siswa menganggap bahwa mata pelajaran atau informasi yang disampaikan oleh guru tidak menarik sehingga mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Salah satu metode pelajaran yang bisa digunakan dalam praktik didalam kelas adalah metode permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan suatu cara atau teknik dalam membuat suatu ketrampilan pengelolaan kelas agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif. Permainan edukatif, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹⁰

Dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa metode permainan edukatif adalah sebuah cara atau teknik yang digunakan seorang guru dalam penyampaian materi yang berbasis permainan yang mengandung unsur mendidik atau nilai pendidikan yang menyenangkan. Sehingga metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa, serta dengan perilaku siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan di MI Al-huda 01 Pandaarum Blitar bersama bapak Ibrahim K.H., S.Pd selaku wali kelas, dalam pembelajaran tematik yang diterapkan saat ini kurangnya aktif siswa dalam pembelajaran karena yang lebih dominan aktif dalam pembelajaran adalah gurunya. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan

⁹ Oemar Hamik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2003), hlm.57

¹⁰ Adang Ismail, *Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm.3

belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru, kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran tersebut sebagian besar hanya menekankan pada tuntutan tercapainya kurikulum dari pada mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga hasil yang didapatkan dalam pembelajaran kurang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI MI AL-HUDA 01 PANDANARUM BLITAR”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar?
2. Bagaimana pengaruh metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar?
3. Bagaimana pengaruh metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin di capai adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 PandanarumBlitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dipaparkan diatas, memiliki hipotesis atau dungan sementara pada penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI-Al Huda 01 Pandanarum Blitar.
2. Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI-Al Huda 01 Pandanarum Blitar.
3. Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI-Al Huda 01 Pandanarum Blitar

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

1. Kegunaan secara teoritis

Kegunaan pebelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah khazanah dalam keilmuan pengetahuan, khususnya dalam

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik menggunakan metode permainan edukatif.

2. Kegunaan secara praktis

a. Kegunaan bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi guru untuk mengukur pemahaman atau mendiskripsikan kemampuan siswa mengenai materi yang diajarkan kepada siswa. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui dimana letak kelemahan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh siswa. Guru dapat menentukan metode mana yang akan digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa dalam pembelajaran tematik.

b. Kegunaan bagi siswa

Hasil penelitian ini digunakan untuk mengukur dan mengetahui dimana letak kelemahan yang mereka miliki pada pembelajaran tematik. Dapat digunakan sebagai motivasi belajar tematik serta mengasah kemampuan siswa.

c. Kegunaan bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran didalam sekolah dengan memberikan informasi kepada seluruh guru mengenai karakteristik siswa, terutama pada bagaimana cara meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik didalam kelas.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini kedalam lingkup yang lebih luas. Dijadikan suatu kajian yang menarik yang perlu diteliti lebih lanjut dan lebih mendalam. Sebagai bahan untuk melengkapi ataupun menyempurnakan metode yang telah digunakan, sehingga memberikan dampak pada kemajuan penelitian di dunia pendidikan untuk melakukan sebuah penelitian

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang lingkup keterbatasan

Variabel yang akan dibatasi dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Edukatif terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar” Adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Adapun rincian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X) : metode permainan edukatif
- b. Variabel terikat (Y1,Y2) : keaktifan, hasil belajar siswa

2. Keterbatasan peneliti

Mengingat permasalahan dalam satu penelitian yang dapat berkembang menjadi masalah yang lebih luas dan kompleks, maka peneliti perlu membatasi pada ha;-hal sebagai berikut :

a. Subyek penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Al-Huda 01 Pandanarum.

b. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar.

Jalan : Jl Untoro Tengah No 53

Desa : Pandanarum

Kecamatan : Sutojayan

Kabupaten : Blitar

Provinsi : Jawa Timur

Keterbatasan penelitian menunjuk pada suatu keadaan yang tidak bisa dihindari dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat menyikapi hasil penelitian sesuai dengan kondisi yang ada. Dengan pertimbangan-pertimbangan mengenai batasan peneliti, maka peneliti membatasi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan pada pembelajaran tematik siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah
- b. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode permainan edukatif.

G. Penegasan Istilah

Untuk memperoleh pengertian yang benar dan untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian ini, maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. Metode Permainan Edukatif

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.¹¹ Metode adalah cara atau seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu.¹²

Dapat diambil kesimpulan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Singkatnya metode adalah sesuatu yang digunakan untuk merealisasikan rencana yang telah disusun dengan tujuan yang telah ditentukan.

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidik yang bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berupa sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan diri. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, cet. Ke-5, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hlm.46

¹² Oenar Hanalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hlm.57

dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan, maupun mengembalikan imajinasi pada anak.¹³

Permainan edukatif merupakan permainan yang mengandung unsur mendidik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas guna meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Memberikan rangsangan atau respon positif terhadap indera pemainya.

b. Keaktifan siswa

Keaktifan siswa adalah siswa yang terlibat langsung secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar.¹⁴ Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.¹⁵

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa siswa aktif adalah siswa yang mengikuti atau terlibat langsung secara terus menerus baik secara fisik, intelektual maupun emosional yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari dan diterima didalam kelas.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perolehan taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, ketrampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.¹⁶ Nilai yang didapat ketika telah menyelesaikan suatu soal atau tingkah laku dengan materi yang telah diberikan oleh guru merupakan hasil belajar.

¹³ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm.1

¹⁴ Abu Ahmad dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm.207

¹⁵ PT Hollngsworth dan Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*, (Jakarta: Macana Jaya Cemerlang, 2008), hlm.8

¹⁶ Syafarudin DKK, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*, (Sleman: CV Budi Utama, 2019), hlm.79

2. Penegasan Operasional

Didalam penelitian ini akan dilihat ada atau tidak pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Pertama peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda. Satu kelas yang diampu dengan menggunakan metode permainan edukatif (kelas eksperimen) sedangkan kelas yang satunya diampu menggunakan metode konvensional (kelas kontrol). Kemudian kedua kelas tersebut akan diberikan soal sebagai tes yang sama. Hasil belajar diperoleh menggunakan tes pembelajaran tematik. Semakin tinggi pemerolehan nilai atau skor kelas yang diampu menggunakan metode permainan edukatif maka semakin tinggi pula pengaruh yang diberikan dari penerapan metode permainan edukatif. Sedangkan untuk keaktifan digunakanlah angket sebagai peguji keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik.

H. Sistematika Penelitian

Untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan ini, maka dapat disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini isinya meliputi : (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) hipotesis penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini isinya meliputi : (a) hakikat pembelajaran tematik, (b) pengertian belajar, (c) metode permainan edukatif, (d) keaktifan hasil belajar siswa

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini isinya meliputi : (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, (c) data, sumber data dan variabel penelitian, (d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, (e) analisis data, (f) prosedur penelitian.

BAB IV Penelitian

Pada bab ini isinya meliputi : (a) Penyajian Data Hasil Penelitian,
(b) Rekapitulasi hasil penelitian

BAB V Pembahasan

Pada bab ini berisi pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi : (a) kesimpulan, (b) saran. Bagian akhir, bahan rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.