

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan.¹ Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha untuk mengantarkan manusia pada jenjang yang lebih sempurna, yaitu keberhasilan guru atau pendidik untuk mencapai tujuan pengajarannya. Dalam arti lain pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.²

Pendidikan di Indonesia menggunakan sistem pendidikan nasional. Sistem Pendidikan Nasional dikelola secara sentralis, untuk berlaku di seluruh pelosok tanah air. Tujuan pendidikan, materi ajar, metode pembelajaran, buku ajar, tenaga pendidikan, dan seterusnya di atur oleh pemerintah pusat dan berlaku untuk semua sekolah di seluruh pelosok

¹ Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm

² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa 2010) hlm 1

tanah air.³ Tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk membentuk manusia seutuhnya, dalam arti berkembangnya potensi-potensi individu secara berimbang, optimal dan terintegrasi.⁴

Setiap pendidik dan pengajar harus mengerti dengan jelas tentang tujuan pengajaran tersebut. Untuk bisa mencapai tujuan pengajarannya tersebut, maka seorang guru harus pandai-pandai menentukan strategi atau metode yang cocok untuk digunakan dalam mengajar. Diharapkan dengan penerapan strategi atau metode yang tepat dapat mendorong peserta didik lebih giat dan semangat belajar, sehingga tercapailah tujuan pendidikan dengan sempurna.⁵ Penggunaan strategi dan metode dalam pendidikan tersebut, diharapkan juga sejalan dengan Firman-Nya dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 125 berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝

“Serulah (Manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan Hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk-Nya.”⁶

³ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 21

⁴ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan (Stimulus ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 19

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 1 dan 133

⁶ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: CV Terbit Terang, 2008) hlm. 383

Penggunaan model pembelajaran juga Didasarkan pada peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa:

Proses Pembelajaran pada Satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Bahasa Arab adalah termasuk dalam kategori mata pelajaran yang sulit. Padahal setiap pelajar yang bergama islam sudah sejak kecil bahkan sejak lahir sudah diperkenalkan dengan bahasa Arab baik secara langsung maupun tidak langsung atau dengan kata lain diantara sekian bahasa asing yang paling dekat dengan kehidupan siswa adalah bahasa Arab. Hal ini bisa dilihat bahwa dalam setiap harinya orang yang mengaku beragama islam dengan otomatis akan berbicara memakai bahasa Arab sebagaimana dalam sholat maupun dalam ibadah-ibadah lain yang memakai bahasa.⁷

Dalam bidang pendidikan, kegiatan didalam kelas yaitu proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik dapat terganggu jika model penyampaian yang digunakan tidak pas, bahkan monoton. Model yang tidak pas dan monoton akan menyebabkan ilmu yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Bahkan, peserta didik akan merasa bosan di dalam kelas. Jika hlm ini tidak segera dicarikan jalan

⁷ Mansur, *Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Arab*, Jurnal Al-'Arabiyah Vol.1, No.1, Juli 2011, h, 1-2

keluar, prestasi dan penyerapan ilmu peserta didik pun akan menurun. perlu inovasi dalam pembelajaran, guna mengoptimalkan aktivitas belajar dan penguasaan materi pokok macam-macam profesi , yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Hal yang menarik dan membedakan TGT dengan tipe pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen. Guru diberi kesempatan untuk menggunakan turnamen dalam suasana yang positif atau konstruktif. Dengan demikian, siswa akan menerima informasi dan materi secara aktif dalam turnamen tersebut, serta memiliki peluang yang besar dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.⁸ Agar dapat mengoptimal model pembelajaran, peran media sangat penting. Menurut Piaget diperlukan permainan dan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman dengan klasifikasi dan seriasi seperti permainan kartu. Dalam kartu terdapat gambar yang bertujuan untuk mengatasi kesulitan mendapatkan dan menampilkan benda asli seperti

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm. 224-225

tumbuhan lumut dan paku dalam kelas. Gambar memiliki sifat universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek terdapat kendala dalam proses pembelajaran Bahasa arab. Bu Rika Oktavia menuturkan bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional saja dengan diselingi tanya jawab. Beliau mengatakan:

Semangat siswa dalam pembelajaran bahasa arab memang sangat kurang, saya melihat dari awal pembelajaran bahasa arab dimulai, siswa banyak yang tidak kosen dan kebanyakan mengantuk. Saat pembelajaran berlangsung, siswa juga banyak yang kurang faham dengan materi, padahal materi bahasa arab kebanyakan adalah menghafal kosakata. Nilai siswa masih dibawah KKM yaitu 75.¹⁰

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap peserta didik kelas IV di MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek, sebagian peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. ketika guru menerangkan materi pembelajaran sebagian besar pesera didik mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada lagi yang tidur di kelas, sebagian kecilnya memperhatikan penjelasan guru. Setelah selesai memberi penjelasan, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang dijelaskan. akan tetapi dari sekian peserta didik yang ada tidak satu pun yang bertanya. Hal itu dikarenakan peserta didik

⁹ Gredler, M. E, *Belajar dan Membelajarkan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994) hlm 349

¹⁰ Wawancara khusus dengan Bu Rika oktavia wali kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek pada tanggal 21 oktober 2016

jenuh, bingung dengan apa yang harus dipertanyakan, malu dan takut salah.¹¹

Dari hasil pengamatan dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dan media di dalam pembelajaran sangatlah minim, bahkan monoton yang mengakibatkan kurangnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran sehingga pembelajaran berlangsung kurang bermakna dan terasa membosankan bagi siswa. Hal ini apabila dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diharapkan. Dari hasil Ujian Tengah Semester / Ulangan Harian 24 peserta didik 13 yang belum lulus KKM dan 11 yang sudah memenuhi KKM.¹² Nilai selengkapnya sebagaimana terlampir.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, dalam pembelajaran Bahasa Arab perlu disajikan semenarik mungkin dengan model pembelajaran dan Media yang tepat agar dapat meningkatkan motivasi yang menyenangkan. Maka perlu satu tindakan guru untuk mengungkap apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti merasa penting melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Peserta Didik IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek”.

¹¹ Hasil pengamatan terhadap peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan pada tanggal 21 oktober 2016

¹² Dokumentasi nilai Harian Bahasa Arab kelas IV MI Nuruh Huda dawuhan tanggal 02 november 2016

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kerjasama antar kelompok dalam belajar Bahasa Arab materi Macam-Macam Profesi melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card* pada peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek ?
2. Bagaimana peningkatan motivasi dalam belajar Bahasa Arab materi Macam-Macam Profesi melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card* pada peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek ?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk memaparkan peningkatan kerjasama antar kelompok dalam belajar Bahasa Arab materi Macam macam Profesi melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card* pada peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek.

2. Untuk memaparkan peningkatan motivasi dalam belajar Bahasa Arab materi Macam-macam Profesi melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card* pada peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan atau manfaat pada berbagai pihak, yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pengetahuan dalam bidang pembelajaran, khususnya bagi pembelajaran bahasa arab di Sekolah Dasar. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi Kepala MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek

Sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran bahasa arab untuk SD/MI serta sebagai acuan dalam menyusun progam pembelajaran yang lebih baik.

b. Bagi Guru MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek

Dapat meningkatkan ketrampilan mengajar melalui penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT), dan dapat menyajikan materi pembelajaran pada peserta didik dengan metode yang bervariasi.

c. Bagi Peserta Didik MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi dalam belajar, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab.

d. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dapat digunakan sebagai bahan wawasan dan pengetahuan tentang sistem pembelajaran disekolah, khususnya di tingkatan Sekolah Dasar. Selain itu, dapat digunakan sebagai bahan kajian dan sumbangan pemikiran bagi upaya pengembangan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada pengembangan konsep metode belajar, sehingga dapat bermanfaat sebagai referensi dalam memilih dan menerapkan suatu model, strategi, metode atau media pembelajaran tertentu

e. Bagi Pembaca/Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut juga dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah :

“Jika Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Flash Card* di terapkan pada mata pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan Macam-macam Profesi, maka motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Nurul Huda desa Dawuhan Kecamatan Trenggalek kabupaten Trenggalek akan meningkat.”

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah: Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Arab peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek.

1. Secara Konseptual

a. Penerapan

Penggunaan, cara, menggunakan sesuatu.¹³

b. Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar.¹⁴

c. *Flash Card*

Semacam kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukuran biasanya terserah pada kelasnya. Kalau kelas agak besar berukuran 25x30cm. kartu-kartu tersebut digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu.¹⁵

d. Motivasi Belajar

¹³ Tim Penyusun Kamus, *kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2002), hlm. 1198

¹⁴ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015) hlm. 57

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 3

Merupakan respons dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang / terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.¹⁶

e. Bahasa Arab

Merupakan bahasa kitab suci dan tuntunan agama umat Islam sedunia, maka tentu saja ia merupakan bahasa yang paling besar signifikannya bagi ratusan juta Muslim sedunia, baik yang berkebangsaan Arab maupun bukan.¹⁷

2. Secara Operasional

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan media *Flash Card* pada mata pelajaran Bahasa Arab dimaknai dengan deskripsi tentang peningkatan motivasi peserta didik saat pembelajaran dengan menggunakan model tersebut. Selain itu peneliti juga akan mengukur kerjasama peserta didik dalam belajar bahasa Arab dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dan media Flash Card melalui tes, observasi, pengamatan dan wawancara secara mendalam untuk memperoleh

¹⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006) hlm. 119

¹⁷ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010) hlm. 1

gambaran tentang motivasi dan kerjasama peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi, daftar label, daftar lampiran dan abstrak.
2. Bagian inti, terdiri dari:
 - a. Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.
 - b. Bab II Kajian pustaka, meliputi: kajian teori (terdiri dari tinjauan belajar dan pembelajaran, tinjauan model pembelajaran, tinjauan model pembelajaran kooperatif (TGT), tinjauan motivasi belajar, tinjauan media flash card, tinjauan Bahasa Arab, materi pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan macam-macam Profesi, relevansi mata pelajaran Bahasa Arab dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT), penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, kerangka pemikiran

- c. Bab III Metode Penelitian, meliputi: jenis penelitian, lokasi dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan, dan tahap-tahap penelitian.
 - d. Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, meliputi: deskripsi hasil penelitian (terdiri dari paparan data tiap siklus, temuan peneliti), dan pembahasan hasil penelitian
 - e. Bab V Penutup, meliputi: simpulan dan rekomendasi/saran.
3. Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.