

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

MI Muhammadiyah Sodo Playen Gunungkidul merupakan sekolah agama dan umum, maksudnya di MI Muhammadiyah Sodo Playen Kabupaten Gunungkidul diajarkan materi agama yang harus dipelajari siswa dan pelajaran agama yang memiliki porsi lebih banyak daripada pelajaran agama. Sedangkan pendidikan umum terdiri dari lima bidang studi juga yaitu bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, IPS dan Qur'an Hadist. Bidang studi tersebut masih ditambah dengan pelajaran tambahan seperti olah raga, kesenian muatan lokal serta keterampilan.

Sementara pelajaran Qur'an dan Hadits merupakan pelajaran yang dapat dikategorikan sulit. Interaksi siswa dengan pelajaran tersebut biasanya dimulai dengan belajar membaca. pelajaran Qur'an dan Hadits merupakan sumber ajaran agama Islam, oleh karena itulah kemampuan mengikuti pelajaran tersebut ternyata masih mengalami kendala. Penyebab sulitnya pelajaran Qur'an dan Hadits diprediksi dikarenakan guru PAI dalam mengajarkan belum menggunakan media yang tepat, artinya guru dalam mengajar masih menggunakan cara tradisional yaitu dengan menerangkan dan membaca biasa (Guru membaca dan murid mendengarkan atau Murid membaca guru mendengarkan) sehingga proses pembelajaran menjadi sangat kering tidak

menyenangkan dan membosankan bagi siswa. Hal ini di perkuat oleh pendapat Bahrudin "Bila proses pembelajaran tidak memberikan rasa nyaman, maka keberhasilan anak untuk belajar sudah berkurang 50 persen"(KOMPAS, 29-09,2005;3) Oleh karena itu model pendekatan seperti itu seharusnya sudah tidak digunakan lagi pada proses pembelajaran Qur'an dan Hadits di MI Muhammadiyah Sodo Paliyan Gunungkidul karena sudah tidak sesuai dengan perkembangan anak dan tuntutan zaman.

Sesuai dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa : Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia , sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggungjawab.(UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003: 107)

Tujuan di atas tidak akan terwujud pada suatu lembaga jika peran guru dalam menyampaikan metode kurang tepat. Akibat kurang tepat guru dalam menyampaikan metode akan berakibat fatal dan tidak akan mengarah ke sasaran tujuan yang akan dicapai. Di MI Muhammadiyah Sodo Paliyan peran metode jitu sangatlah diperlukan oleh guru kepada siswanya. Hal ini dilakukan karena sebagian besar anak di madrasah tersebut masih ada yang belum bisa Al-Qur'an. Seandainya bisa belum mengetahui makna atau arti apa yang dibaca. Oleh karenanya metode permainan kartu gambar yang masih bersifat kanak-kanak merupakan sarana ampuh sebagai metode dan pendekatan agar

segala pesan-pesan yang ada pada tujuan pembelajaran akan lebih tepat dan terarah untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama.

Digunakannya metode permainan gambar kartu dikarenakan karakter pembelajaran Qur'an Hadits memiliki khususan untuk berupa bacaan-bacaan yang bias diungkapkan dan dipaparkan dengan menggunakan kartu gambar. Kartu gambar yang dipaparkan berupa rangkaian kata dan kalimat (bias dimuat dengan gambar-gambar tertentu) sehingga menumbuhkan daya berfikir anak untuk menyebutkan dan menggabungkan menjadi suatu bacaan yang berarti. Dengan menggunakan permainan kartu gambar maka pembelajaran Qur'an Hadits yang banyak siswa enggan karena berbahasa Arab, maka pembelajaran menjadi hidup dan berkreasi sehingga tujuan pembelajaran akan cepat tereujud.

Oleh karena itu diharapkan setelah guru menggunakan metode permainan kartu gambar dalam pembelajaran Qur'an dan Hadits siswa semakin aktif dan mendapatkan hasil yang baik pula. Disamping penggunaan metode permainan kartu gambar dalam pembelajaran Qur'an dan Hadits dapat meningkatkan keaktifan siswa, diharapkan guru terbiasa menggunakan media yang sesuai dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan tuntutan keefektifan dalam pembelajaran serta siswa aktif, mudah di ingat, mengena akan berpengaruh dalam hasil yang lebih baik sesuai dengan yang diharapkan.

Penyelesaian dari masalah tersebut di atas penulis perlu melakukan penelitian tentang "Unaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran

Qur'an Hadits melalui Metode Permainan di Kelas IV MI Muhammadiyah Sodo Paliyan Kabupaten Gunungkidul Tahun 2009/2010, karena terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan maka terdapat masalah yang harus diselesaikan. Penyelesaian dari masalah tersebut di atas penulis perlu melakukan tindakan berupa tindakan nyata yaitu penelitian tindakan kelas (PTK)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang diajukan adalah “Bagaimanakah penggunaan media permainan kartu gambar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Qur'an dan Hadist pada siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Sodo Paliyan Kabupaten Gunungkidul Tahun 2010” ?

C. Tujuan Penelitian

Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan dapat ditemukan media permainan kartu gambar dengan cara terbaik untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadist pada siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Sodo Paliyan Kabupaten Gunungkidul Tahun 2010

- a. Membantu dalam menguasai materi pelajaran terutama pembelajaran Qur'an Hadist.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifannya.

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kepuasan dalam melaksanakan tugas.
- b. Mempertegas materi yang diajarkan.
- c. Dapat mengembangkan proses belajar mengajar yang sudah ada kearah yang lebih baik.
- d. Mampu menemukan sendiri kelemahan-kelemahan yang terjadi pada proses belajar mengajar terdahulu.
- e. Dapat memperbaiki dan melengkapi kelemahan-kelemahan sebelumnya.

3. Bagi Sekolah

Memberikan landasan dan argumentasi bagi kebijakan yang akan diambil guna peningkatan mutu hasil belajar, memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran untuk semua pelajaran

E. Tinjauan Pustaka

1. Metode Pembelajaran

Mengenai metode mengajar banyak sekali jumlahnya sebagai hasil dari penelitian para ahli pendidikan dan psikologi dan juga hasil

penumpukkan dari dahulu kala sampai zaman mutahir sudah terkenal sekali dikalangan kaum pendidik beberapa metode mengajar yang kerap kali digunakan sehari-hari dalam menjalankan tugas di depan kelas untuk bermacam-macam mata pelajaran diantaranya adalah ceramah, tanya jawab, demonstroi dan eskperimen, diskusi, pemberian tugas, karya wisata, sosio drama, kelompok, proyek, problem solving. Beberapa macam metode mengajar yang pernah digunakan dalam kalangan pendidikan namun ada penemuan baru metode yang baru saja diterapkan yaitu metode permainan.

Kerangka dasar metode permainan ini antara lain didalamnya terdapat pengambilan kesimpulan, tujuannya untuk membimbing siswa mengetahui fakta-fakta dan hukum-hukum umum melalui jalan pengambilan keimpulan dari berbagai materi yang dipelajarinya. Ada juga didalamnya tentang perbandingan yaitu mencatat perkara penting yang ingin dibincangkannya kemudian membandingkan materi satu dengan lainnya yang kemudian dikaitkan menjadi ilmu yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ada juga didalamnya penerapan dialog, musyawarah, dan lain-lain.(Depag RI, 2002:32)

Metode ini digunakan karena pelaksanaan KTSP yang memiliki keefektifan yang tinggi serta bersifat permainan yang disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak. Pendekatan KTSP memerlukan metode-metode yang dapat mengaktifkan murid dalam kegiatan belajarnya. Kita sependapat bahwa metode yang baik ialah metode yang dikuasai oleh guru dan cocok pula dengan pendekatan yang akan digunakan. Dibawah ini akan diuraikan beberapa metode yang kiranya dapat menunjang cara belajar siswa aktif Metode-metode dibawah ini pada dasarnya dapat

digunakan untuk seluruh mata pelajaran. Metode-metode yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Metode pemberian tugas. Hampir semua topik dapat mempergunakan metode pemberian tugas. misalnya saja topik pembahasan : keluarga, air, puasa Ramadhan atau kesegaran jasmani. Untuk topik-topik tersebut diatas guru dapat memberikan tugas kepada para murid sehari sebelum kegiatan tatap muka di sekolah. Guru bersama murid dapat membicarakan bersama tentang hal-hal yang harus diketahui dari topik yang akan dibahas. Dengan memperhatikan taraf kemampuan murid kemudian disusunlah tugas-tugas yang harus dikerjakan murid.
- b. Metode Ceramah. Adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Metode ceramah efektif untuk keperluan penyampaian informasi dan pengertian. Kelemahannya adalah bahwa siswa cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar atau guru sebagai otoritas terakhir.(Depag RI, 2002:32)
- c. Metode Tanya Jawab. Dalam proses belajar mengajar, tanya jawab memegang peranan penting dalam memperlancar proses belajar mengajar di sekolah, sebab pertanyaan yang tersusun baik dengan tehnik pengajuan akan mendapatkan hasil yang maksimal, antara lain meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar

membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap masalah yang sedang dibicarakan, mengembangkan pola berpikir dan belajar aktif siswa, sebab berpikir itu sendiri adalah bertanya, menuntun proses berpikir anak, sebab pertanyaan yang baik akan membantu siswa agar dapat menentukan jawaban yang baik.

d. Metode Diskusi. Diskusi ialah suatu proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka dengan tujuan atau sasaran yang sudah tertentu melalui cara tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat atau pemecahan masalah.

e. Metode Permainan.

Metode permainan adalah salah satu strategi belajar mengajar yang memiliki kadar CBSA, tetapi pelaksanaannya menuntut kondisi serta persiapan yang jauh berbeda dengan format belajar mengajar yang menggunakan pendekatan ekspositorik misalnya ceramah. Bagi mereka yang belum terbiasa dengan metode ini serta masih terbiasa menggunakan metode ceramah masih memerlukan waktu untuk berlatih.

Aspek-aspek permainan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1) Tujuan (harus jelas). Interaksi (dalam kelompok ada tugas harus dapat diselesaikan bersama)

2) Permainan yang jelas komunikasi yang efektif

Peranan guru atau instruktur dalam kerja kelompok adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai Pemimpin (meneger)
 - 2) Observer (pengamat)
 - 3) Advisor (pemberi saran-saran)
 - 4) Evaluator (penilaian hasil kerja). (Depag RI, 2002:61)
- f. Metode Simulasi. Simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari fakta simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan simulatin artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja). Simulasi diadakan jika dalam penyampaian materi pembelajaran perlu penguatan, tidak hanya sekedar ceramah, melainkan harus dipraktekkan sesuai dengan kadar materi yang akan disampaikan.
- g. Metode Demontrasi. Metode Demontrasi merupakan metode mengajar yang sangat efektif untuk menolong siswa mencari jawaban atas pertanyaan seperti bagaiman acara membuatnya ?, terdiri dari bahan apa ?, bagaimana cara mengaturnya ?, bagaimana proses bekerjanya ?, bagaimana cara mengerjakannya ?. Demontrasi sebagai metode mengajar adalah bahwa seorang guru, atau seorang demonstrator kepada seluruh kelas suatu proses, misalnya bekerjanya suatu alat pencuci otomatis, cara membuat kue, dan sebagainya.

Berdasarkan keterangan di atas fakta dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV dengan menggunakan metode

permainan kartu gambar pada MI Muhammadiyah Sodo Playen Gunungkidul Tahun 2010 dalam pembelajaran kurang respon dalam mengikuti pembelajaran Qur'an Hadits, hal itu terjadi karena guru kurang menggunakan media, anak diterapkan pembelajaran lihat catat yang ada di buku paket yang dipelajari siswa.

Apabila keadaan ini dibiarkan, maka konsep anak dalam pembelajaran Qur'an Hadits hanya sebatas pada intelektual saja sedangkan aspek psikomotor kurang diperhatikan. Sementara tuntutan KTSP yang memberikan peluang sebeb-bebasnya pada siswa agar dapat berkembang kemampuannya secara maksimal tidak bisa dipenuhi. Oleh karena itu dengan penelitian tindakan kelas ini diharapkan terjadi perubahan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran agar lebih baik dan berhasil guna dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara dan juga media itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar (Chairul, 2000 : 32). Sedangkan definisi media pendidikan/media pembelajaran sering di sebut alat peraga. Dalam pembelajaran dapat terjadi salah komunikasi, dan hal ini bisa di sebabkan oleh beberapa hal, diantaranya:

- a. Guru kurang mampu dalam menyampaikan informasi.
- b. Adanya perbedaan daya tangkap para siswa
- c. Adanya perbedaan ruang dan waktu

- d. Jumlah siswa dalam kelas yang relatif besar sehingga sulit di jangkau
(Ischak, 1996 : 76)

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya salah komunikasi, maka di perlukan Media Pembelajaran yang menurut Darmin (1993 : 54) berfungsi:

- a. Menghindari kesalah komunikasi
- b. Meningkatkan proses belajar mengajar
- c. Membangkitkan minat belajar
- d. Menyajikan konsep yang abstrak kedalam bentuk konkrit
- e. Membantu daya ingat daya pikir siswa
- f. Melihat hubungan antara konsep dengan alam sekitar.

Juga menurut Blacke dan Harolsen dalam Darmin 1993 di katakana bahwa media adalah saluran komunikasi atau perantara yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan pesan dimana perantara ini merupakan jalan atau alat lalu lintas suatu pesan jalan komunikator dan komunikan. Media merupakan suatu sarana pendidikan yang sangat membantu proses belajar mengajar terutama adalah hal penggunaan indera penglihatan dan indera pendengaran.

Media pengajaran dapat merangsang siswa dan guru untuk menciptakan situasi proses pembelajaran yang baik jika dipakai dengan tepat. Media pengajaran dapat membantu guru dalam menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang dipakai dalam situasi yang berlainan, dan menciptakan emosional yang sebat diantara

Bahan pengajaran ini selanjutnya membantu guru membawa dunia kedalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing sifatnya menjadi lebih konkrit dan mudah dimengerti oleh siswa. Bila pengajaran ini digunakan secara tepat, maka siswa akan melibatkan diri dalam pelajarannya ada kemungkinan mereka akan bertambah baik dan maju. Beberapa media yang dapat dipakai untuk mengajar Qur'an Hadits antara lain: gambar, model, specimen, gambar, slide, dan film.

Media pengajaran sangat diperlukan bagi guru sebagai alat bantu untuk memperjelas semua pembahasan yang terkait dalam proses belajar mengajar yang tentunya disesuaikan dengan usia peserta didik yang hendak diajar serta materi pelajaran itu sendiri. Khusus untuk mata pelajaran Qur'an Hadits, media yang sangat membantu proses pembelajarannya adalah media gambar. Hasil belajar merupakan salah satu bentuk penilaian dalam pelaksanaan kurikulum. Hasil belajar siswa dan daya capai kurikulum tiap akhir semester ada dua bahan yang sangat penting untuk dijadikan sasaran evaluasi dalam pelaksanaan kurikulum, yaitu hasil belajar siswa tiap semester dan daya capai kurikulum tiap sekolah. Data hasil belajar siswa sangat diperlukan oleh guru untuk mengetahui keterbatasan belajar siswa di kelas yang menjadi tanggung jawabnya.

Berdasarkan pengetahuan dan pengalaman penulis bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar tanpa menggunakan media gambar menyebabkan hasil belajar siswa tidak memuaskan. Hal ini terbukti dari setiap diadakan tes dengan menggunakan gambar buta, hanya sebagian

siswa yang mampu menjawabnya dengan benar. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah melakukan kegiatan mengajar dengan merangsang indera siswa melalui pemakaian media gambar. Bahwa belajar dengan berbuat akan lebih bermanfaat dan lebih bermakna daripada belajar dengan mendengar saja. Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Qur'an Hadits yang berkait dengan gambar, maka pengetahuan tentang gambar sangat menentukan hasil belajar siswa.

F. Hipotesis Tindakan

1. Jika guru menerapkan pembelajaran dengan metode permainan kartu gambar khususnya pada pembelajaran Qur'an Hadits bagi siswa kelas IV Mi Muhammadiyah Playen Kabupaten Gunungkidul, dengan petunjuk dan tahapan-tahapan yang jelas, maka hasil yang akan didapat akan lebih berhasil daripada pembelajaran yang tidak menggunakan metode permainan kartu gambar.
2. Jika hasil yang akan diperoleh dalam pembelajaran meningkat, maka guru bisa menerapkan metode permainan kartu gambar sebagai alat bantu untuk pemahaman materi pembelajaran. Akan tetapi dibutuhkan kemampuan guru untuk membimbing akan berjalan lebih konduktif serta timbul komunikasi multi arah antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, sehingga siswa akan lebih meningkat prestasi belajarnya