

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek yang selalu dan harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan, kehidupan manusia tentu akan mengarah kepada kehidupan statis tanpa adanya kemajuan, bahkan bisa jadi mengalami kemunduran (Smith, 2009: 5). Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional). Memperhatikan tujuan yang hendak dicapai tersebut, yakni yang pertama adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, maka dipandang perlu adanya pendidikan agama. Oleh karena itulah pemerintah menyelenggarakan pendidikan agama Islam pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi (Daradjat, 1995: 14). Dengan demikian, pembelajaran merupakan wujud nyata penyelenggaraan pendidikan.

Untuk dapat melaksanakan Pendidikan Agama Islam dan mencapai tujuan pembelajarannya, kehadiran seorang pendidik yang dalam lingkungan sekolah disebut dengan guru, sangat diperlukan. Dalam proses belajar

mengajar, guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik (UU RI No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 1 Ayat 1). Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar, dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subyek pokoknya (Sardiman, 2004: 14).

Guru merupakan orang yang setiap hari berhadapan dengan peserta didik dalam pembelajaran, dengan demikian guru sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Jika hubungan guru dengan siswa kurang harmonis atau kurang baik maka tidak menutup kemungkinan menjadikan siswa tidak suka pada pelajaran yang diberikan oleh guru. Jika itu terjadi, maka mulailah terjadi kegagalan di sekolah untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu hubungan guru dengan peserta didik harus harmonis (Smith, 2009: 10).

Guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan dan prestasi belajar siswanya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar dalam pengelolaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh guru dengan sengaja agar peserta difasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Warsita, 2008: 266). Di dalam strategi pembelajaran tersebut meliputi metode atau pun model pembelajaran.

Metode merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar seorang siswa (Sugihartono dkk, 2007: 76). Metode pembelajaran yang baik, maka akan membantu siswa untuk bisa belajar dengan baik. Metode pembelajaran hendaknya selalu disesuaikan dengan hakikat pembelajaran, karakteristik peserta didik, jenis materi pelajaran, situasi, kondisi lingkungan, dan tujuan yang ingin dicapai (Rohman, 2009: 180).

Di sinilah peran penting penguasaan guru terhadap bahan ajar, materi pelajaran, media dan metode pembelajaran. Guru harus pandai-pandai dalam menyesuaikan antara keadaan siswa, materi, metode, dan media, karena pada saat ini banyak sekali berkembang metode pembelajaran dan media pembelajaran seiring perkembangan ilmu pendidikan. Pemilihan metode yang tepat akan membantu siswa dalam mengembangkan berbagai potensi-potensi yang ada dalam diri siswa.

Sebagaimana yang terjadi pada siswa kelas V SD N Jati, prestasi belajar khususnya dalam mata pelajaran PAI masih kurang. Hal ini dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1**  
**Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran PAI Kelas V Tahun Pelajaran 2015/2016**

Nilai	Jumlah Siswa
86-100	2
70-85	5
55-69	10
0-54	0

Berdasarkan tabel data ulangan harian PAI Kelas V Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat dilihat bahwa dari 17 siswa yang nilai mata pelajaran PAI sudah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70 sebanyak 7 siswa dan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 10 siswa. Melihat kondisi di atas 58,82% dari jumlah

keseluruhan siswa kelas V belum tuntas, dapat dikatakan bahwa prestasi belajar mata pelajaran PAI khususnya siswa kelas V masih kurang. Metode yang digunakan guru untuk mengajar siswa masih menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru PAI yaitu ceramah (Wawancara dengan Tri Haryati, guru PAI SD N Jati tanggal 11 Februari 2016).

Sering ditemui bahwa kegagalan pengajaran agama Islam salah satunya disebabkan oleh pemilihan cara atau metode belajar yang kurang tepat. Proses belajar mengajar yang kurang bergairah dan kondisi siswa kurang kreatif dikarenakan penentuan cara belajar yang kurang sesuai dengan sifat bahan dan tidak sesuai dengan tujuan pengajaran. Bahkan terkesan para guru sangat nyaman menggunakan cara atau metode belajar konvensional. Metode mengajar konvensional yaitu metode mengajar yang lazim dipakai oleh guru atau sering disebut metode tradisional dan monoton untuk seluruh kegiatan belajar mengajar (Dian, 2004: 4).

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan yang dihadapi guru PAI adalah bagaimana menciptakan model-model pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat mandiri dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Salah satu metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran PAI adalah metode *smart game*. Metode ini menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan, seperti halnya anak SD 6-12 tahun merupakan rentan usia dimana anak masih senang melakukan hal-hal yang bersifat senang dan santai seperti bermain sehingga lingkungan disekitarnya pun masih didominasi oleh kegiatan bermain. Oleh karena itu bermain bisa dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran di SD

yaitu dengan menerapkan metode permainan. Menurut Padmono, metode permainan adalah satu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (Ahmad, 2012: 2-3).

Karakteristik permainan (*games*) adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana yang semula pasif menjadi aktif, kaku menjadi luwes, jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit. Dalam ajaran agama, orang tua dianjurkan untuk sering-sering bermain dengan anak. Nabi Muhammad saw bersabda : Siapa yang memiliki anak, maka hendaklah ia menjadi anak pula. Dalam arti, hendaklah ia memahami, menjadi sahabat dan teman bermain anaknya. Selain itu, Rasulullah saw juga bersabda:

Siapa yang menggembirakan hati anaknya, ia bagaikan memerdekakan hamba sahaya. Siapa yang bergurau untuk menyenangkan hatinya, maka ia bagaikan menangis karena takut kepada Allah.

Tentu saja permainan dalam pembelajaran tidak hanya sekedar permainan atau hanya untuk mengisi kekosongan waktu. Permainan sebaiknya dijadikan sebagai bagian dari proses belajar. Permainan dirancang menjadi suatu aksi / kejadian yang dialami sendiri oleh siswa kemudian dalam proses refleksi, disimpulkan untuk mendapat hikmah yang mendalam. Inilah yang dimaksud dengan metode *smart game*. Smart berarti cerdas dan game berarti permainan. *Smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan kecerdasan anak didik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Smart Game* pada Siswa Kelas V SD N Jati Gunungkidul”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode smart game dalam mata pelajaran PAI pada siswa kelas V SD N Jati Gunungkidul?
2. Apakah prestasi belajar siswa kelas V meningkat setelah penerapan metode *smart game* dalam pembelajaran PAI di SD N Jati Gunungkidul?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan metode *smart game* dalam mata pelajaran PAI pada siswa kelas V SD N Jati Gunungkidul.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI di SD N Jati Gunungkidul setelah menggunakan metode *smart game*.

## **D. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Dapat menambah wawasan berfikir serta dapat dijadikan dasar bertindak bagi pendidik dan dunia kependidikan pada umumnya. Selain itu juga diharapkan dapat mengembangkan metode *smart game* yang

efektif diterapkan dalam proses pembelajaran PAI, baik oleh penulis PTK ini maupun penulis lainnya.

## 2. Kegunaan Praktis

### a) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar sekaligus mereka mendapat ilmu pengetahuan mengenai belajar PAI secara efektif, menyenangkan dan menarik sehingga prestasi belajar meningkat.

### b) Bagi guru

Bagi guru PAI SD N Jati Gunungkidul, diharapkan secara bertahap dapat mengetahui strategi pembelajaran di kelas sehingga permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dapat teratasi. Selain itu guru juga dapat mengetahui keefektifan metode dalam pembelajaran PAI.

### c) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah terutama dalam rangka memperbaiki pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

## E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang skripsi ini, maka sistematika pembahasannya telah disusun sebagai berikut :

BAB I : Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian,

kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

- BAB II : Berisi tentang tinjauan pustaka (hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya) dan kajian teori yang mendasari penelitian.
- BAB III : Berisi tentang metode penelitian (jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, metode pengumpulan data, validitas, analisis data, prosedur penelitian) dan indikator keberhasilan yang menjadi acuan keberhasilan dalam setiap tindakan.
- BAB IV : Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi tentang penjelasan gambaran umum subyek penelitian hasil penelitian (pengamatan, analisis data, dan refleksi dari kegiatan dalam setiap siklus yang terjadi dalam proses pembelajaran selama penelitian).
- BAB V : Bab ini adalah akhir dari uraian dalam penulisan skripsi yaitu penutup yang berisi kesimpulan, saran penutup.