

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi yang dimaksud adalah adanya hubungan antara guru dengan siswanya dan antara siswa dengan siswa dalam satu kesatuan dalam tujuan yang sama. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pola pembelajaran. Menurut Warsita ‘‘pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan membelajarkan siswa’’.¹ Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan pesan yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa secara utuh dan tentunya ujian pembelajaran akan mudah tercapai.

Pembelajaran pada dasarnya tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, akan tetapi merupakan aktivitas yang menuntut seorang guru untuk mampu menggunakan ketrampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan lingkungan yang mendukung terselenggaranya aktivitas belajar siswa. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan

¹ Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian, (Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2015), hal. 21

kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.² Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Di dalam al-Quran dijelaskan juga tentang mengajar tersebut yakni sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

ج إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah[845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (QS An-Nahl: 125).³

Dari ayat di atas dapat disimpulkan, bahwa Allah memerintahkan rasul-Nya agar menyeru umatnya dengan pengajaran yang baik, yang diterima dengan lembut oleh hati manusia tapi berkesan di dalam hati mereka. Tidakkah patut jika pembelajaran itu selalu menimbulkan rasa cemas, gelisah dan ketakutan pada jiwa manusia.

² Muhammad Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 16

³ Departemen Agama RI, *Al-Quranulkarim wa Tafsiruhu*, (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia), hal.281

Tujuan pendidikan memerlukan berbagai alat dan metode. Istilah lain dari alat pendidikan yang dikenal hingga saat ini adalah media pendidikan, Audio Visual Aids (AVA), alat peraga, sarana dan prasarana pendidikan dan sebagainya.⁴

Pada hakikatnya belajar mengajar adalah proses komunikasi, karena itu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas merupakan suatu komunikasi tersendiri, yaitu tempat murid dan guru bertukar pikiran baik melalui tulisan, cerita, contoh, tauladan, maupun lingkungan sekitarnya.

Oleh sebab itu untuk mewujudkan efektifitas situasi belajar mengajar sangat dibutuhkan pemakaian metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan pelajaran yang disajikan kepada anak didik.

Adapun media pembelajaran yang dimaksud dalam penulisan ini adalah metode pembelajaran permainan atau *game* dalam proses belajar mengajar yang merupakan hal yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Metode permainan adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar.

⁴ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 80

Metode permainan dalam pembelajaran sebagai alat pembantu dalam mengajar agar efektif, dalam garis besarnya memiliki faedah atau nilai sebagai berikut:⁵

1. Menambah kegiatan belajar murid.
2. Menghemat waktu belajar (ekonomis).
3. Menyebabkan agar hasil belajar lebih permanen atau mantap.
4. Membantu anak-anak yang ketinggalan dalam pembelajarannya.
5. Memberikan alasan yang wajar untuk belajar karena membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan aktivitas pada murid.
6. Memberi pemahaman yang lebih tepat dan jelas.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa metode permainan dalam pembelajaran sangat memegang peranan penting maka penggunaan metode merupakan keharusan, karena sangat membantu kelancaran proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Studi ini berkaitan dengan efektivitas penggunaan metode pembelajaran permainan dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Untuk dapat memahami pelajaran agama Islam dengan benar maka seorang guru harus kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Metode pembelajaran permainan dalam pendidikan Islam dan pengajaran agama sangat penting sekali, karena dengan demikian anak-anak akan lebih

⁵ Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2000), hal. 98-99

jelas dan lebih paham tentang apa yang dimaksud sehingga dengan demikian akan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Tapi hal yang perlu diingat oleh para guru agama Islam ialah bahwa tidak semua masalah itu dapat diperagakan seperti tentang malaikat, hari kiamat, surga, neraka dan sebagainya. Hal ini sangat sulit untuk diperagakan, oleh sebab itu guru agama Islam harus pandai memilih masalah dalam penggunaan metode pembelajarannya.

Penggunaan metode pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pengajaran itu sendiri, guru, pengajaran, keadaan siswa, tujuan yang akan dicapai, waktu berlangsungnya pelajaran dan alat peraga atau media itu sendiri. Namun secara umum pemakaian metode pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:⁶

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.

⁶Arief Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 17-18.

- d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
3. Penggunaan metode pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bila mana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan metode pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama.

- b. Mempersamakan pengalaman.
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Dari paparan diatas dapat dipahami bahwa metode pembelajaran permainan dalam pendidikan Islam dan pengajaran agama sangat penting sekali, karena dengan demikian anak-anak akan lebih jelas dan lebih paham tentang apa yang dimaksud. Maka guru pendidikan agama Islam dalam hal ini dituntut untuk kreatif menggunakan metode pembelajaran sehingga dengan guru yang kreatif menggunakan metode pembelajaran permainan maka anak didik sangat bergairah untuk mengikuti pelajaran, itu akan nampak tanpa ada kebersamaan.

Di SMP Negeri 3 Kedungwaru guru pendidikan agama Islam sudah belajar dan memahami cara menggunakan metode pembelajaran dan manfaat metode pembelajaran itu sendiri. Metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran siswa yang dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik

Berdasarkan pengamatan awal (studi pendahuluan) penulis menemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Tidak ada ide-ide/gagasan baru dari guru dalam menggunakan metode pembelajaran.
2. Tidak ada teknik baru oleh guru dalam menggunakan metode pembelajaran.
3. Tidak ada variasi guru dalam menggunakan metode pembelajaran.
4. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah.
5. Siswa terlihat bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar.

Berdasarkan gejala-gejala di awal tadi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Shalat Sunah Kelas VIII Di Smp Negeri 3 Kedungwaru.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan metode permainan Ular Tangga efektif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik materi Sholat Sunah Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kedungwaru?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dalam materi Sholat Sunah Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kedungwaru.”

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan adanya penelitian ini, antara lain:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan dan untuk memperkaya khasanah ilmiah mengenai efektivitas penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sholat sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru.

2. Secara praktis

- a. Bagi Sekolah

Sebagai informasi bagi SMP Negeri 3 Kedungwaru tentang efektivitas penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sholat sunah.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru dalam rangka memperbaiki proses kegiatan pembelajaran PAI yang menjadi tanggung jawab demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

- c. Bagi Peneliti lainnya

Dapat digunakan sebagai pembandingan terkait dengan hasil penelitian yang diperoleh untuk dikembangkan pada peneliti selanjutnya.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁷

Maka dari itu berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat mengambil hipotesis seperti berikut: “Terdapat penggunaan metode permainan ular tangga yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi Shalat sunah Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kedungwaru.”

F. Penegasan Istilah

Berdasarkan kegunaan penelitian diatas, maka peneliti menegaskan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual perlu ada dalam kegiatan penelitian, supaya penelitian ini tidak keluar dari tujuan awal sehingga tidak terjadi salah penafsiran.

a. Efektivitas

⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung:Alfabeta, 2018), hal. 63

Efektifitas dapat didefinisikan sebagai suatu ukuran yang dapat menunjukkan seberapa besar tingkat atau target (kuantitas, kualitas, dan waktu) bisa tercapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Suatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan itu dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dan tujuan yang dicapai. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan ketetapan dalam mengelola situasi.⁸

b. Pembelajaran Sholat Sunah

Sholat sunah adalah sholat yang jika dikerjakan mendapat pahala, dan jika ditinggalkan tidak berdosa. Biasa dilaksanakan oleh Rasulullah SAW untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT serta menambah nilai kebajikan atau pahala.

c. Metode permainan ular tangga

Metode permainan mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

d. Hasil belajar

Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.⁹

Sedangkan pengertian belajar adalah aktivitas mental atau

⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 287

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44

psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar.¹⁰ Hasil belajar dapat diketahui dengan perolehan nilai tes. Hasil belajar disini berupa aspek kognitif peserta didik.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan efektifitas penggunaan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran salat sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru untuk melihat keefektifan siswa dalam menggunakan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran salat sunah siswa kelas VIII. Penggunaan metode pembelajaran ini diperuntukkan agar siswa menjadi aktif dan termotivasi sehingga akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan peneliti adalah skripsi yang berjudul Efektivitas Penggunaan Metode Permainan (*game*) Dalam

¹⁰ *Ibid.*, hal 39

Pembelajaran Salat Sunah di SMP Negeri 3 Kedungwaru adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal memuat hal-hal yang bersifat formal. Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti memuat enam bab yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Adapun bagian inti ini meliputi:

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi A) Latar Belakang Masalah, B) Rumusan Masalah, C) Tujuan Penelitian, D) Manfaat Penelitian, E) Hipotesis Penelitian, F) Penegasan Istilah, G) Sistematika Pembahasan.

BAB II merupakan landasan teori yang berguna sebagai pijakan dalam penelitian. Pada bab ini membahas tentang A) Pembelajaran Sholat Sunah, B) Metode Permainan Ular Tangga, C) Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik, D) Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Sholat sunah, E) kajian penelitian terdahulu, F) kerangka berpikir penelitian.

BAB III merupakan metode penelitian yang berguna sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian. Pada bab ini terdiri dari A) Rancangan Penelitian, B) Variabel Penelitian, C) Populasi,

Sampel, dan Teknik Sampling Penelitian, D) Data dan Sumber Data, E) Teknik Pengumpulan Data, F) Instrumen Penelitian G) Teknik Analisis Data, H) Tahap Penelitian.

BAB IV merupakan hasil penelitian yang berisi tentang penyajian data, hasil penelitian dan analisis data.

BAB V merupakan pembahasan yang berisi tentang pembahasan hasil temuan berdasarkan hasil rumusan masalah yang ada.

BAB VI merupakan penutup. Pada bab enam akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdapat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.