

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan yang berkualitas dalam membentuk sumber daya manusia yang potensial merupakan kunci utama kemajuan suatu bangsa agar mampu menghadapi tantangan zaman. Dalam rangka inilah perlu penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan bermutu (Tahir, 2017).

Pendidikan bermutu erat kaitannya dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dan guru sebagai pelaku utamanya. Dengan kata lain pembelajaran di sekolah hendaknya di selenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya, dan tugas utama guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan suasana yang menjadikan siswa sebagai subyek belajar yang berkembang secara dinamis. Penciptaan suasana ini dapat menunjang terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai (Solihin, 2016).

Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah masih bersifat *teacher center* (pembelajaran berpusat pada guru), yaitu guru merupakan satu-satunya sumber informasi di dalam pembelajaran. Biasanya pada

pembelajaran ini, metode yang digunakan adalah metode pembelajaran searah (dari guru ke siswa) sehingga metode ceramah menjadi dominan. Selain itu pada pembelajaran ini ditandai dengan minimnya penggunaan media pembelajaran. Sangat jarang guru menggunakan media pembelajaran karena tidak adanya media dan ditunjang kreativitas yang rendah dari guru untuk membuat berbagai macam media yang dapat menunjang pembelajaran (Solihin, 2016).

Pelajaran seperti ini harus diubah menjadi *student centered* (pembelajaran berpusat pada siswa) dengan menjadikan siswa sebagai subyek pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi ilmu pengetahuan, serta melakukan berbagai hal dalam belajar secara aktif dan menyenangkan. Suasana belajar yang diciptakan guru harus melibatkan siswa secara aktif, misalnya siswa mengamati, bertanya dan mempertanyakan, mempraktikkan, menjelaskan, dan sebagainya.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Nasional Bandung khususnya kelas VIII, dari hasil evaluasi belajar harian dan tengah semester masih banyak nilai siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagaimana diketahui bahwa KKM mata pelajaran PAI di SMP Nasional Bandung adalah 75. Ada kemungkinan rendahnya nilai kompetensi siswa di sebabkan oleh strategi penyampaian pelajaran yang kurang tepat. Dalam hal ini guru mungkin kurang memanfaatkan sumber belajar secara optimal.

Menurut (Mulyono, Julia, Dadang Kurnia, 2016) metode ceramah yang digunakan oleh guru berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan, sebab apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswa pun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa tentang materi pembelajaran menggunakan metode ceramah akan terbatas atau tidak optimal. Agar siswa bisa menyerap materi pembelajaran secara optimal, maka perlu adanya suatu penunjang dalam pembelajaran. Penunjang tersebut adalah media pembelajaran. Menurut Sudin dan Saptani dalam (Mulyono, Julia, Dadang Kurnia, 2016), “media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah”.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan kata lain dapat diartikan sebagai alat bantu guru untuk berkomunikasi dengan para siswa dalam proses pembelajaran yang berupa *hardware* dan *software* yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dengan cara yang mudah.

Media pembelajaran mempunyai peran yang cukup berarti di dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran mempunyai fungsi-fungsi yang bisa memaksimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti yang dikemukakan oleh Hernawan dalam (Mulyono, Julia, Dadang Kurnia, 2016) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran:

1. Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
2. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa.
3. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
4. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

5. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa.
6. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Dari pendapat ahli di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran memang penting dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa berjalan maksimal, karena dengan adanya media pembelajaran bisa memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa, dan juga memberikan stimulus atau rangsangan kepada siswa sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar bisa maksimal dan optimal.

Senada dengan hal tersebut, (Yuli Wahyuliani, Udin Supriadi, Saepul Anwar , 2016) mengatakan media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan informasi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai pembawa informasi dari sumber informasi itu sendiri (guru) menuju penerima informasi (siswa). Sedangkan metode penyampaian media yang digunakan oleh guru merupakan prosedur yang dapat membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi tertentu menjadi pemahaman dasar dari kumpulankumpulan informasi mentah menjadi wacana ilmu pengetahuan.

Guru sebagai perancang pembelajaran di dalam kelas harus dapat memilih pengganti pengalaman tersebut dengan simbol dalam bentuk kata-kata, baik yang diucapkan maupun yang ditulis. Pencapaian tujuan pendidikan dikatakan berhasil apabila dengan salah satu upaya yaitu memperbaiki proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran harus ada suatu pembaharuan atau disebut inovasi. Salah satu cara yang dapat menimbulkan semangat dalam pembelajaran bisa dilakukan menggunakan media

pembelajaran (Darma, Waluyo, & Pujiastuti, 2014). Sayangnya pada pelaksanaannya hal ini sering terlupakan oleh guru dalam menerapkan simbol dalam bentuk kata-kata yang bersifat realistik dan hidup yang akan mempengaruhi proses belajar siswa di kelas. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan proses pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran.

Media sebagai alat bantu mengajar seringkali dibicarakan sebagai bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tetapi kenyataannya media sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, biaya yang tidak tersedia, dan berbagai alasan lain (Solihin, 2016).

Ada tiga hal yang membuat media pembelajaran mampu memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran yaitu, media mampu menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Selain itu, media memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan daya pikir siswa, sehingga akan menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa. Fungsi lain dari media adalah fungsi fiksatif.

Fungsi fiksatif berkenaan dengan membantu menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Fungsi lain dari media yaitu mengembangkan kemampuan daya pikir siswa disebut fungsi kognitif. Fungsi kognitif dimaksudkan bahwa media tersebut mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa tentang sesuatu, sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran (Asyhar, 2012)

Menurut (Asyhar, 2012), salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan. Permainan adalah

setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Siswa dapat belajar berbagai kesempatan dan kegiatan baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif .

Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan juga memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Selain itu permainan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya dan belajar dalam kelompok dengan kompetitif. (Sadiman, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, 2006)

Penggunaan sebuah media pembelajaran model permainan agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi siswa adalah media kartu kuartet, selain bergambar kartu kuartet ini dapat mempermudah siswa untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan sholat sunnah berdasarkan macam-macam sholat sunnah tersebut dengan cara siswa mengelompokkan kartu untuk membentuk kuartet.

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan

yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di sekolah menengah pertama (SMP) harus dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran PAI secara menyeluruh. Salah satu yang mampu mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media [pembelajaran](#) menurut (Djamarah, 2006) adalah auditif, visual, audio visual, gaya liput luas dan serentak, gaya liput terbatas, pengajaran individu, sederhana, dan kompleks.

Penggunaan media *flash card* diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tema Sholat Sunnah. Bertujuan menanamkan akhlak mulia pada siswa, dapat dicapai melalui pemahaman fakta dan pentingnya sholat sunnah dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki nilai dan moral yang dapat di teladani siswa. Materi tersebut di sajikan dengan menggunakan media *flash card* model permainan dengan harapan siswa senang dan antusias, sehingga menumbuhkan minat yang tinggi pada siswa dalam pelajaran pendidikan Agama Islam (PAI), dan akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. (Solihin, 2016).

Dari uraian di atas, peneliti mengajukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *flash card* model permainan kuartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Nasional Bandung.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan Umum

Bagaimana pengaruh penggunaan media *flash card* model kuartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI?

Rumusan Khusus

1. Bagaimana penguasaan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* model permainan kuartet?
2. Bagaimana hasil peningkatan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan media *flash card* model permainan kuartet terhadap siswa kelas VIII SMP Nasional Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* model permainan kuartet?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* model kuartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui penguasaan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* model permainan kuartet.



2. Untuk mengetahui hasil peningkatan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan media *flash card* model permainan kuartet terhadap siswa kelas VIII SMP Nasional Bandung.
3. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* model permainan kuartet .

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini akan lebih bermakna apabila memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bagi masyarakat. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

##### 1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia Pendidikan Agama Islam terutama dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah, sehingga pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* model permainan kuartet menjadi salah satu media yang patut dipertimbangkan oleh guru PAI dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Secara Praktik

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait. Manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti, yaitu untuk mendapatkan hasil penelitian yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *flash card* model permainan kuartet dalam pembelajaran PAI terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru PAI yaitu, menjadi gambaran penggunaan media pembelajaran *flash card* model permainan kuartet dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga inovasi penggunaan media pembelajaran yang menggugah minat siswa, menjadi suatu hal yang dibutuhkan oleh setiap guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI.
- c. Bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman belajar yang lain melalui penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI.
- d. Bagi sekolah, yaitu untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran melalui media pembelajaran di kelas, sehingga mampu meningkatkan kualitas dari sekolah tersebut.
- e. Bagi Prodi IPAI, yaitu untuk meningkatkan mutu lulusan yang mampu berinovasi dan memiliki kreatifitas yang berkualitas dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat baik bagi pembelajaran sebagai calon guru PAI maupun di luar pembelajaran sebagai calon guru PAI.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, merupakan sebuah pengantar dari penelitian yang berjudul efektivitas penggunaan media pembelajaran *flash card* model permainan kuartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang meliputi:

- 1) Latar Belakang Masalah
- 2) Rumusan Masalah
- 3) Tujuan Penelitian
- 4) Manfaat Penelitian

## 5) Struktur Organisasi Skripsi

Bab II : Berisi Kajian Pustaka. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting. Melalui kajian pustaka ditunjukkan “*the state of the art*” dari teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti, yang meliputi:

- 1) Pendidikan Agama Islam (PAI)
- 2) Media Pembelajaran
- 3) *Flash Card*
- 4) Hasil Belajar Siswa,

Bab III : Membahas mengenai metode penelitian yang meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan mengenai kondisi awal pemahaman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mengikuti pembelajaran PAI, proses belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* dalam mengikuti mata pembelajaran PAI, kondisi akhir hasil pemahaman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mengikuti pembelajaran PAI dan dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*, efektivitas media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI.

Bab V Penutup, meliputi: Kesimpulan yang merupakan penyajian penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan saran.