

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Materi hapalan masih menjadi salah satu materi ajar yang terdapat dalam berbagai mata pelajaran di sekolah. Terbukti hasil belajar dari berbagai mata pelajaran dalam pendidikan cenderung lebih banyak menampakan aspek kemampuan menghafal, baik itu menghafal mengenai fakta, teori, hukum, ataupun konsep (Nuryana & Sugiarto, 2012, p. 84). Salah satu penyebab yang dapat memberikan dampak pada kemampuan siswa untuk menguasai materi hapalan adalah kemampuan untuk mengingat. Daya ingat menjadi salah satu faktor juga bagi prestasi belajar yang akan didapatkan peserta didik. Dengan daya ingat yang tinggi akan mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar serta mendukung peserta didik dalam mendapatkan prestasi belajar yang baik (Nurhayati, 2020, p. 36).

Penguasaan terhadap materi merupakan hal dasar yang sangat penting khususnya bagi siswa, karena di abad ke – 21 ini, penguasaan materi menjadi modal awal agar siswa mampu menghadapi kondisi baru yang biasanya peserta didik dituntut supaya mempunyai sesuatu hal yang baru, baik dari pengetahuan kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Penguasaan materi ini juga menjadi alasan agar siswa lebih siap dalam menghadapi segala situasi dunia di masa depan (Zubaidah, 2016, pp. 15-16).

Kemudian penguasaan materi bagi siswa berpengaruh juga terhadap meningkat atau menurunnya prestasi belajar (Hendro, Khamid, & Ruwandi, 2021, pp. 70-71). Karena hal itu pula penguasaan materi menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dari sebuah pembelajaran. Penguasaan materi bagi siswa ini bukan hanya mampu mengetahui, namun juga mampu memahami, menganalisis, hingga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan (Bakri, 2021, p. 36). Jika penguasaan materi menjadi satu hal yang diperhatikan dalam indikator kesuksesan dari pembelajaran seperti yang disebutkan sebelumnya, maka dengan kata lain penguasaan materi juga menjadi indikator dari penilaian hasil belajar. Hal ini senada dengan Permendikbud nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Nilai Pendidikan yang menyebutkan bahwa penilaian bukanlah tentang aspek pengetahuan

saja, namun juga sikap dan keterampilan yang tujuannya adalah untuk mengukur penguasaan materi dari siswa (Juandi, 2019, pp. 2-3). Begitu juga dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah yang menyebutkan dalam pembelajaran pendidikan agama pun, penguasaan materi menjadi indikator penilaian ketercapaian pembelajaran (Ali, 2010).

Rujukan teoritis serta yuridis di atas membuktikan urgennya isu terkait penguasaan materi dalam segala bidang ilmu pengetahuan, termasuk juga dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun pada kenyataannya melihat kondisi lapangan, masih banyak siswa yang belum mencapai target dalam menguasai materi PAI. Dilansir dari laman Kementerian Agama Republik Indonesia, survei dari Disdikprov Jawa Barat yang disampaikan Taupik Rahman dalam Workshop Peningkatan Kompetensi ICT Guru dan Pengawas PAI menyebutkan bahwa 70% siswa di Indonesia mengalami kesulitan memahami materi pelajaran ketika mereka melakukan pembelajaran di rumah atau secara daring (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2021). Kemudian survei lain menyebutkan bahwa selain siswa yang kesulitan, aspek dari pendidik atau guru juga mempengaruhi, ketika guru tidak memaksimalkan teknologi di zaman modern ini, survei yang dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan bahwa lebih dari 80% guru di Indonesia melakukan pembelajaran hanya sebatas memberikan materi atau soal kepada murid saja (Putri, 2020). Keterbatasan metode dan media dalam menyampaikan materi ini menjadi kendala yang menyebabkan penguasaan materi PAI siswa masih rendah yang dibuktikan dengan hasil dari belajar siswa yang berada di bawah rata-rata (Solehudin, Muhammad, & Nali, 2022, p. 351).

Media yang kurang inovatif dan bisa dibilang masih konvensional menjadi salah satu faktor kurang tercapainya tujuan pembelajaran serta berdampak pula pada minat belajar siswa sehingga berimbas pada penguasaan materi PAI siswa (Nu'man, 2014, pp. 2-3). Penelitian Wahyuliani dan kawan-kawan juga memaparkan bahwa permasalahan media yang cenderung monoton menyebabkan siswa jenuh dan mengantuk sehingga berimbas kepada siswa yang kurang dalam penguasaan materi PAI (Wahyuliani, Supriadi, & Anwar, 2016, p. 22), ditambah dengan waktu yang tidak leluasa dalam menyampaikan materi. Jangankan dengan

semua materi PAI yang semestinya siswa mampu menguasai sesuai jenjangnya, pada salah satu rumpun seperti fikih saja siswa kurang maksimal dalam memahami materi yang disampaikan (Laily, 2021). Kemudian penelitian yang dilakukan Harmonika dan kawan-kawan (2022) menemukan bahwa dengan melakukan inovasi baik dari media ataupun metode dapat meningkatkan penguasaan materi PAI siswa (Harmonika, Sadaruddin, & Supiarmo, 2022).

Media juga digunakan oleh Rasulullah Saw ketika memberikan pembelajaran bahkan menggunakan perantara krikil seperti yang tercantum dalam hadis berikut:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ إِسْمَاعِيلَ، وَأَخْبَرَنَا خَلَّادُ بْنُ يَحْيَى حَدَّثَنَا بَشِيرُ بْنُ الْمُهَاجِرِ وَأَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ بَرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ.
 قَالَ : قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "هَلْتُمْ ذُرُومٌ مَا مَثَلُ هَذِهِ وَهَذِهِ؟ وَرَمَى بِحَصَاتَيْنِ قَالُوا اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ.
 قَالَهُمَا ذَلِكَ الْأَمَلُ وَهَذَاكَ الْأَجَلُ". قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ غَرِيبٌ مِنْ هَذَا الْوَجْهِ

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Isma’il, dan telah memberi kabar kepada kami Khollad bin Yahya, telah menceritakan kepada kami Basyir ibn al-Muhajir, telah memberi kabar kepadaku Abdullah bin Buraidah dari Ayahnya, beliau berkata: “Rasulullah S.A.W bertanya kepada para shahabat, Tahukah kalian semua, apakah sesuatu ini? Rasulullah SAW sambil melemparkan dua krikil, para shahabat menjawab, Allah dan Rasul-Nya lah yang lebih tahu, kemudian Rasulullah SAW bersabda Sesuatu ini adalah angan-angan dan ini adalah ajal”. (Ramli, 2015, hal. 142).

Fakta di atas tidak bisa dipungkiri tentunya disebabkan oleh banyak faktor yang dapat berasal dari mana saja. Di antara banyaknya faktor yang menyebabkan rendahnya daya ingat untuk menguasai materi PAI bagi siswa, ada beberapa faktor dominan yang sangat mempengaruhi daya ingat bagi siswa. Pertama, faktor dominan itu berasal dari diri siswa itu sendiri yang jarang mengulang atau mengulas kembali pembelajaran yang sudah dilakukan sehingga materi yang disampaikan tidak bisa dikuasai secara baik. Idealnya siswa memiliki 5 tahap kemampuan kognitif mulai dari tahap mengetahui dan ingatan, implementasi, analisis, sistem, serta penilaian. Dalam pendidikan, hal tersebut dirangkum menjadi standar kompetensi dan kompetensi dasar (Zamhuri, 2017, pp. 335-336). Tentunya untuk dapat menguasai 5 tahap tersebut dimulai dengan mengetahui dan ingat, sehingga

siswa mampu maju ke tahap berikutnya, yaitu pengimplementasian sampai kepada tahap penilaian.

Kedua, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif pada materi PAI. Media menjadi salah satu permasalahan serius yang membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran PAI sehingga siswa kurang menguasai materi PAI serta membantu dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Haryani, Ahmad, & Aradea, 2021, pp. 82-85), padahal media pembelajaran dapat menjadi salah satu bagian dari keberhasilan proses pembelajaran PAI (Wahyuliani, Supriadi, & Anwar, 2016, p. 23). Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dari guru PAI untuk dapat mendongkrak minat dari siswa.

Berdasarkan pemikiran tersebut, pemilihan media yang tepat dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan daya ingat siswa. Dalam khasanah media pembelajaran saat ini dikenal banyak jenis media pembelajaran, seperti model Assure, media 3D, media proyeksi penggunaan, media grafis (Baharun, 2016, p. 240), *Index card match*, dan masih banyak lagi jenis media pembelajaran yang lainnya. Diantara media pembelajaran yang berpotensi dapat melatih daya ingat siswa adalah media *Indeks Card Match* (Kurnia, 2014, p. 34).

Media pembelajaran *Index card match* merupakan media yang mengharuskan peserta didik untuk dapat bekerja sama serta memiliki rasa tanggung jawab atas sesuatu hal yang sudah dipelajari dengan metode yang menyenangkan. Peserta didik akan saling bekerja sama untuk dapat menyelesaikan atau menyerahkan pertanyaan kepada peserta didik lain (Annisa & Marlina, 2019, p. 1051). Materi baru pun dapat diajarkan menggunakan media *Index card match* ini dengan syarat peserta didik diberikan tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika dipraktikkan secara langsung di kelas, peserta didik sudah memiliki pengetahuan terlebih dahulu mengenai topik yang akan dibahas (Rambe, 2018, p. 101).

Mengacu latar belakang penelitian tersebut, peneliti merasa permasalahan ini penting untuk diteliti karena melihat hasil daripada penelitian ini akan memberikan dampak terhadap penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI dan memberikan alternatif solusi untuk permasalahan daya ingat pada materi PAI. Oleh

sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengimplementasikan media pembelajaran *Index card match* dalam mata pelajaran PAI sebagai upaya untuk meningkatkan daya ingat siswa serta kebaruan dari penelitian ini ialah implementasi media *Index card match* di tingkat SMA yang pada penelitian-penelitian sebelumnya belum peneliti temukan adanya penelitian serupa. Diharapkan dengan pengimplementasian media pembelajaran *Index card match* ini dapat berdampak baik bagi peningkatan penguasaan materi PAI siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu: *Pertama*, penguasaan siswa terhadap materi ajar PAI tipe hapalan yang masih rendah. *Kedua*, penggunaan media pembelajaran PAI oleh guru PAI masih kurang dalam meningkatkan daya ingat untuk penguasaan materi PAI siswa sehingga dibutuhkan pemilihan media yang tepat untuk dapat meningkatkan penguasaan materi PAI siswa.

Mengacu pada identifikasi masalah tersebut maka yang menjadi rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Implementasi Media Pembelajaran *Index card match* Untuk Melatih Daya Ingat Siswa Terhadap Materi Ajar Pendidikan Agama Islam?”

Adapun yang menjadi masalah khusus dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana perencanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Index card match*?
- 1.2.2 Bagaimana proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Index card match*?
- 1.2.3 Bagaimana hasil pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Index card match*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini secara umum ialah untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Index card match* untuk melatih daya ingat siswa terhadap materi ajar Pendidikan Agama Islam”. Adapun tujuan khusus penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan;

- 1.3.1 Perencanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Index card match*.

1.3.2 Proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Index card match*.

1.3.3 Hasil pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Index card match*.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada pengembangan teori media pembelajaran PAI di sekolah. Sedangkan secara praktis, penelitian ini dapat memberikan sudut pandang lain mengenai pemanfaatan salah satu media pembelajaran PAI di sekolah, sehingga menjadi alternatif dalam melakukan pembelajaran PAI di sekolah yang dapat memecahkan permasalahan kurangnya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI di sekolah, serta berdampak pada peningkatan daya ingat siswa terhadap materi PAI.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Secara umum, skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi awal pemikiran dari penelitian. Isi dari bab pendahuluan ini berisi mulai dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga kepada struktur organisasi. Latar belakang berisikan penjelasan singkat dari identifikasi masalah, solusi yang ditawarkan, serta hasil yang diharapkan. Rumusan masalah ialah batasan dari permasalahan apa yang akan dipecahkan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian menggambarkan solusi daripada rumusan masalah. Kemudian manfaat penelitian menggambarkan manfaat apa yang dapat diberikan dari penelitian ini baik secara teoritis dan praktis. Sedangkan struktur organisasi merupakan gambaran umum dimulai dari bab I pendahuluan hingga bab V penutup.

Bab II merupakan bab mengenai kajian pustaka. Bab kajian pustaka ini menjadi landasan teoritis – konseptual mengenai permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Kajian pustaka ini berisi penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, serta menjadi kerangka berfikir dalam penelitian

untuk menjadi pembandingan penelitian dengan penelitian terdahulu supaya dapat menemukan apa yang belum dibahas dalam penelitian terdahulu.

Bab III merupakan bab mengenai metode penelitian yang menggambarkan secara prosedur bagaimana cara untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian.

Bab IV merupakan bab mengenai temuan dan pembahasan. Pada bab ini peneliti menguraikan apa saja yang ditemukan dalam penelitian berlandaskan dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan di bab pendahuluan. Temuan tadi kemudian dibahas dengan teori yang memiliki sangkut paut dengan bab kajian pustaka.

Bab V merupakan bab penutup yang menguraikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini menyimpulkan jawaban yang berkaitan dengan rumusan masalah yang ditanyakan pada bab pendahuluan. Sedangkan implikasi adalah dampak apa yang dapat diberikan dari penelitian ini. Rekomendasi yang ada dalam bab ini berisikan saran atau sebuah ide dari peneliti untuk penelitian lain terkait apa yang kurang atau belum dibahas dalam penelitian.

