

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan agama islam adalah pendidikan yang membekali pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan ketrampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam. Sekolah sebagai salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal mempunyai peran dan tugas yang sangat penting dalam usaha mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan agama islam di sekolah bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu pendidikan agama islam juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati dan mengamalkan nilai - nilai agama islam sekaligus menyerasikan antar ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Sekarang ini perkembangan berjalan begitu cepat, perubahan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi hampir setiap bagian kehidupan. Demikian juga dengan desain pembelajaran yang ada di sekolah. Pembelajaran siswa aktif merupakan harapan dari semua komponen pendidikan termasuk masyarakat dan praktisi pendidikan. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang mengedepankan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melakukan aktifitas adalah bentuk pernyataan diri bagi siswa, oleh karena itu sebaiknya kegiatan belajar mengajar di

desain untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dengan harapan mampu meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan di sekolah.

Hal ini selaras dengan pendapat Vernon A. Magnesen dari buku Mel silbermen yang dikutip oleh Tusno Wijayanto yang menyatakan bahwa informasi yang dipelajari siswa 10 % dari yang dibaca, 20 % dari yang di dengar, 30 % dari yang dilihat, 50 % dari yang dilihat dan didengar, 70 % dari yang dikatakan, 90 % dari yang dikatakan dan dilakukan, hal ini sesuai juga dengan pendapat seorang filosof konfusius bahwa "*Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham*".<sup>1</sup>

Fakta di SDN Margourip I menunjukkan bahwa banyak siswa kelas III bersikap pasif ketika berlangsung pembelajaran PAI dikelas. Selama pembelajaran berlangsung siswa menjadi pendengar yang baik. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran kebanyakan mereka diam. Demikian pula ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa diam tanpa komentar. Apalagi ketika guru meminta agar siswa bertanya, merekapun diam.

Hal ini dilatar belakangi siswa mengalami kesulitan dalam menguasai pelajaran menghafal sifat mustahil Allah, hal ini dibuktikan dengan prestasi belajar tidak maksimal / tuntas. Ketuntasan belajar yang dicapai untuk mata pelajaran ini hanya 27 % nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 80.

Terdapat permasalahan yang sangat mendasar karena kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dari 13 siswa

---

<sup>1</sup>Tusno Wijayanto, *Pedoman guru menuju pembelajaran tuntas*, t.tp ( CV Sindunata, tt ), 8.

di kelas III SDN Margourip I ada 3 siswa yang tidak bisa membaca dan menulis dengan benar dan yang bisa membaca tetapi tidak bisa memahami pertanyaan sebanyak 5 orang dan siswa yang mampu membaca dan menulis sebanyak 3 siswa dan 2 siswa beragama Kristen sehingga tidak mengikuti pembelajaran PAI.

Memang proses pendidikan tidak selamanya berjalan dengan baik. Terdapat banyak hal yang menjadi hambatan dalam proses pendidikan, baik sarana dan prasarana pendidikan maupun kualitas serta kuantitas pengajar dan peserta didik. Artinya kita masih perlu mengembangkan kualitas dalam proses pendidikan ini yang nantinya akan berimbas pada hasil yang maksimal. Kualitas pendidikan disekolah dapat dilihat berdasarkan ketercapaian indikator keberhasilan siswa dalam menguasai berbagai materi ajar yang diajarkan oleh guru dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan ilmu tersebut dalam kesehariannya.

Berdasarkan pengalaman penulis, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki motivasi / dorongan belajar. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa. Siswa yang termotivasi untuk belajar materi pelajaran akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa akan menyerap materi dengan lebih baik. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru mendukung motivasi siswa.<sup>2</sup> Untuk itu sebagai seorang guru disamping menguasai materi, guru juga

---

<sup>2</sup> Moh. Nur, *Pemotivasian Siswa Untuk Belajar*, (Surabaya: University Press Universitas Negeri Surabaya, 2001), 3



diharapkan dapat penyajian materi dengan metode yang dapat memotivasi siswa sehingga menghasilkan penguasaan materi yang optimal bagi siswa.

Ber macam metode belajar beberapa tahun terakhir ditemukan , dengan berbagai istilah yang dipakai *active learning*, *quantum teaching*, *Contextual learning*, *cooperative learning* dan lain – lain. Dari semua jenis istilah pembelajaran diatas sebenarnya tujuannya sama yaitu menciptakan cara belajar yang mudah, cepat, menyenangkan baik untuk guru maupun siswa.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat menunjang kelancaran proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan metode pengajaran yang beragam diharapkan media belajar yang digunakan lebih efektif digunakan dan proses belajar mengajarpun menjadi menarik bagi peserta didik. Sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah metode pembelajaran *index card match*. Pengertian *index card match* adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa menghafal hal – hal yang sudah dipelajari. Adapun tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara – cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan tehnik mencari pasangan kartu, sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan, dalam hal ini adalah 5 kartu bertuliskan sifat mustahil Allah dan 5 kartu lainnya bertuliskan artinya. Metode ini cukup menyenangkan, digunakan untuk materi yang baru dapat juga digunakan untuk mengulangi materi

pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.<sup>3</sup> *Index card match* (mencocokkan kartu index) ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas.

Metode *index card match* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak memberikan perhatian dan lebih menikmati / senang dalam proses pembelajaran karena metode ini dikemas seperti sebuah permainan. Karena dilakukan berulang – ulang diharapkan anak-anak lebih cermat dalam pembelajaran sehingga anak juga akan lebih mudah dalam menghafal suatu materi. Karena metode ini melibatkan aktifitas fisik dan dilakukan berulang ulang dalam situasi yang menyenangkan karena mereka seperti bermain , maka diharapkan siswa tidak merasakan jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Tentu saja penjelasan tentang aturan permainan perlu diberikan kepada siswa agar metode ini menjadi efektif.

Suatu metode bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat guna. Maksudnya dengan memakai metode tertentu tetapi dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Hasil pembelajaran yang baik haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan semata-mata, tetapi juga tampak dalam perubahan sikap dan tingkah laku secara terpadu. Perubahan ini sudah barang tentu harus dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan operasional, dalam arti mudah diukur.

---

<sup>3</sup> Agus Supriyono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), 120.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengambil tema penelitian dengan judul “ IMPLEMENTASI METODE *INDEX CARD MATCH* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL 5 SIFAT MUSTAHIL ALLAH DAN ARTINYA PADA SISWA KELAS III SDN MARGOURIP I KECAMATAN NGANCAR ”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, maka dalam peneliti tindakan kelas ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah implementasi metode *index card match* pada materi menghafal 5 sifat mustahil Allah dan artinya pada siswa Kelas III SDN Margourip I Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 ?
2. Apakah metode *index card match* dapat meningkatkan kemampuan menghafal 5 sifat mustahil Allah dan artinya pada siswa Kelas III SDN Margourip I Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui penerapan metode *index card match* dalam materi menghafal 5 sifat mustahil Allah dan artinya pada siswa Kelas III SDN Margourip I Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Untuk mengetahui apakah metode *index card match* dapat meningkatkan kemampuan menghafal 5 sifat mustahil Allah dan artinya pada siswa Kelas III SDN Margourip I Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Jika pembelajaran mengimplementasikan metode *index card match* maka kemampuan menghafal 5 sifat mustahil Allah dan artinya pada siswa kelas III SDN Margourip I kecamatan Ngancar akan meningkat.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian diatas, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan tentang penerapan metode pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa Kelas III SDN Margourip 1 Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014.

Disisi lain penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, wawasan dan peningkatan kemampuan profesi guru khususnya dalam memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.

2. Peserta Didik

Peserta didik mendapat pengalaman belajar baru, tidak hanya dengan mendengarkan tetapi siswa mengalami sendiri pembelajaran itu melalui



karakteristik pembelajaran baru sehingga lebih meningkat kemampuan pemahaman siswa.

### 3. Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui implementasi strategi pembelajaran dengan menggunakan metode *index card match* pada sekolah dasar negeri lainnya.

### 4. Lembaga Sekolah

Sebagai masukan dalam hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran serta sebagai upaya memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas, sehingga dapat menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan harapan akan diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan lembaga/ sekolah.

### 5. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam melakukan penelitian yang sejenis dengan materi atau cakupan yang lebih luas.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini terbatas pada implementasi metode *index card match* untuk meningkatkan kemampuan menghafal siswa Kelas III SDN Margourip I Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014, pada materi menghafal 5 sifat mustahil Allah dan artinya.



## G. Penegasan Istilah

Beberapa istilah yang harus ditegaskan dalam penelitian ini, agar dalam pembahasan penelitian akan mengarah pada uraian yang lebih spesifik sesuai dengan ruang lingkup penelitian. Diantaranya :

### 1. Pembelajaran Metode *index card match*

*Index card match* adalah metode pembelajaran yang mengandung unsur permainan, digunakan dengan cara mengajak peserta didik untuk menemukan pasangan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan dalam bentuk kartu

### 2. Menghafal

Menghafal adalah suatu aktifitas menanamkan suatu materi verbal di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diproduksi ( diingat ) kembali secara harfiah, sesuai dengan materi yang asli.

### 3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Misalnya : dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa.