

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan termasuk upaya bimbingan secara sadar yang dilakukan oleh seorang tenaga pendidik terhadap tingkat perkembangan jasmani dan rohani peserta didik sehingga kepribadian yang utama terbentuk.¹ Secara keseluruhan pendidikan agama Islam memiliki tujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan serta pengalaman bagi peserta didik mengenai agama Islam, sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, serta menjadi orang yang mempunyai akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan bernegara.²

Sekolah sebagai tempat belajar merupakan wadah yang terpenting bagi siswa sebagai perkembangan diri siswa. Dalam belajar terdapat suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran sangat mempengaruhi tingkatan keberhasilan siswa dalam menerima suatu pelajaran. Proses pembelajaran memiliki tujuan agar siswa mampu memperoleh perkembangan yang optimal yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan tersebut terbebas dari kegiatan belajar yang dilaksanakan siswa di dalam kelas dan fasilitas yang diberikan sebagai sarana dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Susanto pembelajaran ialah rangkaian tindakan yang membantu

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2006), 2.

² Muhaiman, dkk., *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: CV Citra Media, 1996), 2

siswa agar dapat melangsungkan pembelajaran dengan baik dan benar.³ Dalam teori belajar behavioristik proses belajar adalah rangkaian tindakan dimana berlakunya sebuah peralihan pola tingkah laku yang disebabkan adanya interaksi antara stimulus dengan respon yang mengakibatkan peserta didik mendapatkan pengalaman baru yang belum pernah di dapatnya. Dengan demikian guru sebagai informan memberikan stimulus kepada peserta didik akan merespon stimulus tersebut.⁴

Hakikatnya proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik pada saat pembelajaran, dimana proses tersebut terjadi tukar pemikiran dan mengembangkan ide-ide antara guru dengan peserta didiknya.⁵ Di dalam pembelajaran guru yang merupakan tenaga pendidik dituntut untuk bisa merancang pembelajaran yang bisa membuat peserta didik tertarik dan lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu guru haruslah kreatif didalam menciptakan desain pembelajaran yang menjadikan peserta didiknya agar menjadi lebih aktif di dalam kelas. Salah satunya adalah pentingnya penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Raharjo media ialah wadah perantara dari pesan yang akan dilanjutkan kepada penerima pesan tersebut. Menurut Gerlach dan Ely, media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan suatu kondisi untuk siswa mampu mendapatkan suatu pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam

³ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 19.

⁴ Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 1.

⁵ Asnawir dan M. Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13.

pengertian tersebut guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media.⁶

Adapun pandangan Sudjana dan Rivai mengenai manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

“Media pengajaran bisa menjadikan bertambahnya rangkaian belajar pada siswa didalam pengajaran yang mendapat kesempatan diharapkan hasil belajar yang dicapainya mengalami peningkatan. Alasan bertepatan perihal manfaat media pengajaran didalam analisis kebutuhan pembelajaran siswa ialah: (a) pengajaran yang diberikan lebih menarik minat siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar, (b) Bahan pengajaran bertujuan memperjelas makna sehingga memudahkan siswa dalam memahami serta memungkinkan menguasai tujuan dari pengajaran yang lebih baik, (c) membuat variasi didalam metode mengajar (d) Siswa tidak hanya mendengarkan tentang uraian dari guru namun memperbanyak mengadakan kegiatan belajar juga keaktifan lain misalnya mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.”⁷

berdasar Oemar hamailik media mempunyai peranan bersifat intens dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah memberikan kesamaan informasi bagi siswa karena pemahaman siswa antara satu dengan yang lain berbeda bergantung pengalaman masing-masing siswa yang telah diperoleh sebelumnya. Namun, dengan menggunakan media informasi yang telah disampaikan guru dapat disambutn siswa dengan persepsi secara seragam.⁸

Guru dapat dikatakan baik jika guru bisa memilih suatu metode sesuai dengan keadaan serta suasana kelas. Dengan alasan tersebut guru dituntu memvariasikan suatu metode, sebab setiap metode memiliki kekurangan dan

⁶ C. Kusnandi dan Bambang S., *Media pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 7.

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Riva’I, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 2

⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya bakti, 1989), 17

kelebihannya.⁹ Setiap guru juga harus memiliki pengetahuan yang matang mengenai media pembelajaran dan dapat memilih media yang selaras dengan metode yang telah diterapkan serta memiliki kemampuan untuk membuat media itu sendiri.¹⁰

Permasalahan yang timbul dilapangan berdasarkan wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti bersama guru mata pelajaran Al-Qur'an hadits adalah terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan untuk menghafal surat-surat pendek. Peneliti berasumsi bahwa kendala yang dihadapi dilapangan adalah kurangnya penggunaan media yang menarik bagi siswa agar siswa menjadi semangat untuk menghafalkan surat-surat pendek tersebut. Dengan realita persoalan tersebut mengimplikasikan kegiatan belajar mengajar memberikan tuntutan akan pentingnya pemakaian media. Untuk memberikan trobosan alat bantu atau sebagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an hadits pada materi hafalan surat-surat pendek, maka peneliti mencoba memberikan gambaran penggunaan media menurut teori belajar Edgar Dale dinamakan "Kerucut Pengalaman Edgar Dale".

Edgar Dale ialah tokoh paling berjasa didalam mengembangkan teknologi pembelajaran bersifat modern.¹¹ Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale termasuk salah satu teori yang diberlakukan sebagai acuan dasar didalam pemakaian media belajar. Krucut pengalaman Dale mengelompokkan media beralaskan pengalaman belajar secara langsung, berdasar pengalaman tersebut diperoleh

⁹ Drs. Syaiful Bahri Djarmah dan Drs aswan Zaini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2002), 33.

¹⁰ Hamalik, *Media Pendidikan...*, 5-7.

¹¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 11.

melalui gambar, serta sesuatu yang memiliki sifat abstrak.¹² Pemerolehan belajar dimulai dari pengalaman secara langsung (kongkret, kenyataan lalu lewat benda tiruan, hingga kepada lambang verbal.¹³ Dale memiliki dugaan bahwasannya hasil dari belajar lewat indra pandang berkisaran 75%, indera pendengaran memiliki kisaran 13%, serta indera lainnya kurang lebihnya 12%.¹⁴ Sedangkan Bruner berpandangan, modus belajar memiliki 3 tingkatan, antara lain pengalaman secara langsung, pengalaman piktoral, serta pengalaman bersifat abstrak. Pengalaman secara langsung perihal menjalankan sesuatu. Pada tingkat kedua yaitu piktoral atau gambaran adalah mempelajari sesuatu melalui gambar-gambar. Selanjutnya, pada tingkat abstrak atau symbol adalah mencocokkan diantara apa yang sudah dibaca dengan sesuatu yang telah dikerjakan. Ke-3 pengalaman inilah saling berinteraksi berinteraksi mendapatkan pengalaman (ketrampilan, pengetahuan, maupun sikap) modern.¹⁵ Levie & Levie melakukan ringkasan sejumlah hasil penelitian mengenai belajar lewat rangsangan gambar serta stimulus kata memberikan kesimpulan bahwasannya stimulus gambar memberikan efek lebih baik terhadap hasil belajar sebagaimana sejumlah tugas misalnya mengingat, mengetahui berbagai tanda, menilik kembali, dan menghubungkan fakta serta rancangan. Hal ini merupakan dukungan untuk konsep *dual coding hypothesis* yang dikemukakan oleh Allan Paivio. Konsep tersebut mengungkapkan manusia memiliki 2 sistem ingatan, 1 untuk mengingat symbol verbal dan satu lagi untuk

¹² Muallimul Huda, "Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional", *Jurnal Penelitian*, Vol. 10 No. 1, Februari 2016, 134.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 10.

¹⁴ *Ibid.*, 9.

¹⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghali Indonesia, 2013), 10.

mengingat visual. Belajar menggunakan indera ganda berdasarkan konsep diatas akan membuat siswa banyak belajar jika materi hanya diberikan dalam bentuk rangsangan pandangan ataupun stimulus pendengarannya saja¹⁶

Hal yang melatar belakangi peneliti untuk mengembangkan sebuah media grafis yakni media permainan domino yang dimodifikasi untuk pembelajaran al-Qur'an hadits pada materi menghafal surat-surat pendek adalah agar siswa lebih terlibat didalam benak ataupun mental maupun didalam aktivitas secara nyata hingga pembelajaran menjadi lebih optimal. Dengan adanya media permainan domino Modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits akan mengajak untuk mengasah ingatan siswa dengan cara yang menyenangkan yakni dengan bermain permainan domino Modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits. Jika dilihat secara sepintas, memang permainan kartu dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits sedikit tidak pantas diterapkan karena permainan kartu biasa identik dengan perjudian sehingga dinilai tidak patut untuk diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'ah hadits.

Terlepas dari pernyataan tersebut peneliti telah benar-benar memikirkannya. Menurut peneliti pengembangan media permainan kartu domino modifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits ini nantinya akan memberikan dampak positif pembelajaran. Dengan adanya beban pelajaran siswa yang banyak sehingga pikiran siswa menjadi terbagi akibatnya pembelajaran tidak bisa maksimal. Salah satu solusinya adalah menggunakan media permainan kartu ini. Permainan kartu selalu menarik bagi anak-anak maupun remaja, sisi kemenarikan inilah yang

¹⁶ Azhar, *Media...*, 8-9.

menjadi kunci keberhasilan media ini. Jika siswa tertarik, maka secara tidak langsung akan meningkatkan kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, media tersebut memberikan kemudahan siswa untuk menghafalkan surat-surat pendek sehingga beban pelajaran yang mereka rasakan akan cenderung berkurang karena pembelajaran dilakukan dengan mudah dan menyenangkan. Media permainan domino Modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits ini adalah tujuan murni sebuah pembelajaran agar memudahkan siswa dalam menghafalkan surat-surat pendek dan tidaklah mempunyai keterkaitan dengan unsur perjudian. Dengan adanya beberapa manfaat yang telah disebutkan diatas peneliti ingin menghilangkan pemikiran bahwa media yang akan dikembangkan tidak pantas diterapkan karena permainan kartu yang identik dengan perjudian.

B. Fokus Penelitian

Berdasar paparan latar belakang diatas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan produk media permainan domino modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas VII-E di MTsN 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kualitas media permainan domino modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas VII-E di MTsN 2 Kota Kediri?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun Penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media permainan domino Modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas VII-E di MTsN 2 Kota Kediri.
2. Mengetahui kualitas media permainan domino modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas VII-E di MTsN 2 Kota Kediri.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi lembaga

Media permainan domino modifikasi yang diterapkan bisa dijadikan sebagai pijakan ataupun bahan pertimbangan sekaligus sebagai acuan bagi lembaga ketika melakukan pengembangan media yang mempunyai keterkaitannya dengan pengajaran Al-Qur'an Hadits di era modern.

2. Guru

Diharapkan dengan menggunakan media permainan domino modifikasi, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan bahasa Arab dan menjadi pijakan guru dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang lebih baik.

3. Siswa

Dengan diadakannya media permainan domino modifikasi, siswa diharapkan menjadi lebih siap dalam menerima pelajaran Al-Qur'an Hadits.

4. Peneliti

Penggunaan media permainan domino modifikasi akan memberikan kemudahan peneliti mengetahui seberapa jauh materi Al-Qur'an Hadits yang mampu dipahami siswa serta mengetahui bagaimana tanggung jawab siswa.

E. Telaah Pustaka

Berdasarkan pengamatan peneliti, ada beberapa karya ilmiah yang relevan dengan tema yang sama, yaitu:

Pertama, skripsi dari Vina Aprianingsih yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta” dari fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013. Penelitian ini merupakan penelitian RnD yakni pembuatan produk berupa kartu domino untuk membantu siswa dalam pelajaran bahasa Jerman. Pada skripsi ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti pada media pembelajarannya, yaitu media kartu domino. Tetapi media tersebut diterapkan pada pelajaran bahasa Jerman untuk mengetahui keefektifan dari media kartu domino.¹⁷

Kedua, skripsi dari Desi Sasmita Nugraha yang berjudul “Penggunaan Media Edukatif Permainan Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XE SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto pada Materi plantae” dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Tahun 2016. ini merupakan penelitian RnD yakni pembuatan produk berupa kartu domino untuk membantu siswa dalam pelajaran IPA materi plantae. Pada skripsi ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti pada

¹⁷ Vina Aprianingsih, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta”, Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan seni Universitas negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2013.

media pembelajarannya, yaitu media kartu domino. Tetapi media tersebut diterapkan pada pelajaran Biologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.¹⁸

Ketiga, skripsi dari Anis Silfina yang berjudul “Setrategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTsN Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta” dari Jurusan Pendidikan Bahasa Arab fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2010. Penelitian ini adalah merupakan penelitian kualitatif yang membahas mengenai setrategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam penelitian ini berfokus pada setrategi pembelajaran secara umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pembuatan produk media untuk menunjang pembelajaran Al-qur’an hadits di kelas.¹⁹

Keempat, skripsi dari Irma Nindiana yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *flashcard* Berbasis Grafis Mata pelajaran Al-Qur’an hadits di Madrasah Ibtidaiyah” dari fakultas Tarbiyah jurusan pendidikan agama islam Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung tahun 2018. Penelitian ini adalah penelitian yang berbasis pengembangan dimana peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan sepuluh langkah milik Borg & Gall dan hasilnya media *flashcard* ini mendapatkan respon positif dari peserta didik. Penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran Al-Qur’an hadits.

¹⁸ Desi Sasmita Nugraha, “Penggunaan Media Edukatif Permainan Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XE SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto pada Materi *plantae*” Fakultas keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta: 2016.

¹⁹ Anis Silfina, “Setrategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTsN Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta” Jurusan Pendidikan Bahasa Arab fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta: 2010.

Perbedaannya terletak pada media yang akan dikembangkan dan target siswa yang akan dilakukan uji coba media.²⁰

Dari beberapa telaah pustaka diatas memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, namun penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian diatas terkait dengan produk yang dihasilkan dan manfaatnya. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang dimodifikasi agar sesuai dengan materi yang diajarkan, metode permainan ini memang belum ada di MTsN 2 Kota Kediri. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan siswa di MTsN 2 Kota Kediri terutama kelas VII dalam meningkatkan ketrampilan menghafal surat-surat pendek. Peneliti sangat mengharapkan perolehan dari penelitian ini bisa menimbulkan banyak manfaat untuk memberikan peningkatan ketrampilan menghafal surat-surat pendek dalam pelajaran Al-Qur'an hadits. Oleh karena itu peneliti member judul "Pengembangan Kartu Domino Modifikasi Untuk Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Pada Materi Menghafalkan Surat-surat Pendek Siswa Kelas VII MTsN 2 Kota Kediri "

F. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media permainan kartu domino modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits adalah pentingnya sebuah pembelajaran menggunakan media. Dalam penelitian yang dilakukan oleh French terhadap 554 siswa kelas I dan IV sekolah dasar terhitung 88 guru, mendapati 89% guru lebih menyukai sejumlah gambar rumit, sedangkan 83% lebih

²⁰ Irma Nindiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah" Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas tarbiyah UIN raden Intan Lampung, Lampung: 2018.

menggemari gambar yang berwarna dan sederhana. Siswa kelas I lebih menyukai gambar yang berwarna dan sederhana, sedangkan siswa kelas IV menyukai gambar yang lebih bersifat kompleks sekalipun itu tidak memiliki warna.²¹ Dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut bahwasannya pesan visual membuat lebih tertariknya siswa didalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti berasumsi bahwa media permainan kartu domino modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits dapat membantu ketrampilan menghafal siswa. selain itu, menjadikan siswa lebih mandiri dalam belajar dengan sistem bermain permainan kartu domino modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits. Sedangkan validator untuk pengembangan media ini adalah dosen media pembelajaran yang sudah berpengalaman dalam bidangnya.

G. Kerangka Berpikir

Menghafal yaitu 1 dari sekian penilaian yang ada dalam pelajaran Al-Qur'an hadis dan harus dituntaskan oleh setiap siswa. Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan menghafal yang tinggi. Dalam setiap kelas pasti ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan menghafal yang rendah. Hal itu dapat disebabkan beberapa faktor dari dalam maupun dari luar. Mengafalkan dalam pelajaran Al-Qur'an hadis terkait dengan bacaan dalam sholat sehingga siswa dituntut untuk hafal beberapa surat pendek karena dibutuhkan dalam sholat. Selain itu menghafal surat-surat pendek menjadi jenjang dasar sebelum menghafal surat-surat lain yang memiliki ayat yang banyak dan panjang.

²¹ Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I, *Media Pengajaran...*, 10-11.

Di sisi lain, media pembelajaran yang diterapkan masih kurang efektif dan bermanfaat khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis dalam materi menghafal surat-surat pendek dapat mempengaruhi proses pembelajaran terkesan membosankan dan kurang menarik minat siswa.

Dengan demikian, dibutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga materi yang telah disampaikan bisa difahami dengan baik oleh siswa. Karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Ada banyak media pembelajaran yang bermacam-macam untuk meningkatkan ketrampilan menghafal ini, tetapi peneliti memilih metode permainan karena terdapat unsur menyenangkan sehingga siswa menjadi tidak bosan. Selain itu, menggunakan metode permainan ini siswa dapat bermain sembari belajar sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dapat menyerap materi pelajaran dengan baik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan dari Sugiyono yang hasil akhirnya berupa sebuah produk permainan berupa kartu domino yang dimodifikasi untuk pembelajaran Al-qura'an hadis yang akan digunakan pada kelas VII MTsN 2 Kota Kediri pada materi menghafalkan surat-surat pendek.