BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai "usaha sadar yang dilakukan dalam rangka mempersiapkan peserta didik di masa yang akan datang melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan latihan" (Aisyah, dkk. 2013: 4). Oleh karena itu, pendidikan merupakan upaya manusia secara sadar yang tujuannya untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia. Upaya sadar itulah yang menandakan sifat kesengajaan dari pendidikan. Dalam makna lain tujuan pendidikan menurut "Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, madiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Dengan demikian tujuan pendidikan itu sendiri tidak hanya rasional obyektif yang materalis saja, tetapi juga intelektualis religius yang didasarkan kepada nilai-nilai keagamaan dan kemanusiaan yang sifatnya menyeluruh. Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut dibutuhkan materi yang baik, tujuan yang baik, strategi, pendekatan, metode belajar dan tentunya juga diperlukan sumber belajar yang memadai.

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan mengajar belajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Djamarah, dkk. 2010: 5). Strategi pembelajaran bisa dikatakan mampu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan apabila dalam proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, dan tidak menjadi hal yang membosankan bagi peserta didik.

Pembelajaran aktif (active learning) merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif. Ketika peserta didik belajar aktif, berarti mereka belajar dari pengalamannya dan belajar memecahkan masalah yang mereka peroleh (Zaini, 2008: 14). Dalam pembelajaran aktif peserta didik menjadi lebih aktif, karena peserta didik berperan sebagai subjek belajar di kelas, yang aktif mempelajari materi pembelajaran aktif mengemukakan pendapat, tanya jawab, mengembangkan pengetahuannya, memecahkan masalah, diskusi dan menarik kesimpulan (Munir, 2008: 87).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Melihat karakteristik siswa MI yang suka bermain dan dihubungkan dengan Mata Pelajaran Fikih, maka diperlukan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa adalah Strategi Bingo. Strategi pembelajaran aktif tipe bingo ini dikembangkan oleh Silberman. Strategi ini merupakan salah satu strategi yang membantu memperkuat istilah- istilah yang dipelajari dalam mata pelajaran oleh

siswa dengan menggunakan format permainan bingo (Silberman, 2009: 265). Pada pelaksanaan pembelajarannya guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator untuk siswa belajar sendiri.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di lapangan pada hari Selasa tanggal 28 November 2017 dan hari Jumat tanggal 8 Desember 2017 di kelas III MI Naelushibyan Kota Bandung, pada mata pelajaran Fikih bahwasanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran ternyata masih berpusat pada guru. Hal ini terbukti ketika banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan ada yang mengobrol dengan temannya, ada yang bermain-main dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode metode konvensional seperti metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran tidak memberikan kesan menarik bagi siswa. Dari hasil observasi awal terlihat kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran di kelas. Bahkan kebanyakannya siswa yang pasif ketimbang siswa yang aktif. Sehingga dari kepasifan itulah banyak siswa kesulitan dalam menyerap materi-materi yang disampaikan guru.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Fikih di kelas III bahwa memang benar guru tersebut tidak memungkiri adanya banyak siswa yang kurang aktif dan tidak memperhatikan proses pembelajaran bahkan siswa tersebut lebih senang ribut ketimbang mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Karena kelas lebih di dominasi oleh siswa laki-laki yang lebih terkesan hiperaktif. Dalam penggunaan metode guru mengatakan memang masih menggunakan metode ceramah saja yang dipadukan dengan

metode tanya jawab dan praktek sesuai dengan materi yang disampaikan, karena menurutnya metode tersebut pas ketika memberikan materi tentang fikih yang lebih terpaku pada penelaran yang harus di ingat oleh siswa. Selain itu penggunaan metode yang lainnya dianggap sulit ketika guru tersebut menggunakan metode yang baru lagi.

Pada saat mewawancarai terkait nilai-nilai siswa ternyata dikatakan bahwa kenyataan sebenarnya nilai yang diperoleh siswa pada Ujian Akhir Sekolah banyak yang di tambah-tambahkan oleh guru, karena banyak nilai siswa yang masih belum tercapai dari (KKM) yaitu 75,00. Sedangkan untuk nilai asli yang di peroleh siswa hanya pada ujian tengah semester saja itu juga hanya ada 5 orang siswa saja yang mencapai nilai KKM dan sisanya 19 orang siswa masih dibawah KKM mata pelajaran Fikih. Hasil belajar yang rendah diakibatkan dari rendahnya aktifitas siswa pada saat pembelajaran, karena masih didominasi oleh guru.

Pembelajaran fikih bukan sekedar teori yang diterangkan kepada siswa pada saat di kelas saja, tetapi juga meliputi praktek, pemahaman dan sebuah pengalaman yang harus dilaksanakan pada saat di luar kelas. Untuk itu proses pembelajaran yang dilakukan seharusnya lebih mengarah pada proses keaktifan siswa agar mereka memahami apa yang sedang dipelajari dan suatu saat akan dilaksanakan. Dari beberapa fenomena tersebut erat hubungannya dengan antusias belajar siswa ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa jika aktivitas belajar siswa meningkat, maka hasil pembelajaran akan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti merasa perlu mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi Bingo Untuk**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MI". (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir sebelum menggunakan strategi Bingo di kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana proses penerapan strategi Bingo pada Mata Pelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir di kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir setelah menggunakan strategi Bingo di kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa Mata Pelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir sebelum menggunakan strategi Bingo di kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

2. Untuk mengetahui proses penerapan strategi Bingo pada Mata Pelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir di kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir setelah menggunakan strategi Bingo di kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

   Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam mengimplementasikan strategi Bingo dalam pembelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir.

2. Bagi Guru

   Penelitian ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran dalam memahami pelajaran fikih, terutama pada materi yang menitik beratkan pada suatu urutan proses.

3. Bagi Siswa

   Penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, karena biasanya siswa lebih tertarik pada permainan yang dialaminya secara langsung maka dari itu pemberian materi pembelajaran akan mudah dimengerti dan diingat. Sehingga dapat menigkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Fikih Materi Aku Suka Sholat Witir.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

4. Bagi Madrasah

   Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan informasi dan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fikih agar kedepannya pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

5. Bagi Khalayak Umum

   Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran Bingo di Kelas III menjadi referensi penelitian lainnya.

E. Kerangka Pemikiran

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami siswa (Sutikno, 2009: 3). Berdasarkan hal tersebut, maka seorang guru harus memilih strategi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, khususnya pada mata pelajaran Fikih, sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut yaitu strategi pembelajaran bingo.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Menurut Silberman, strategi pembelajaran aktif tipe *Bingo* merupakan salah satu strategi yang membantu memperkuat istilah- istilah yang dipelajari dalam mata pelajaran oleh siswa. ia menggunakan format permainan bingo".

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Bingo* merupakan strategi yang dapat membantu

mengingatkan kembali pelajaran yang telah dipelajari siswa selama menempuh proses pembelajaran serta menguji pengetahuan yang telah mereka pelajari. Strategi ini menggunakan format permainan bingo. Dengan strategi ini siswa akan lebih mudah mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari dan siswa akan menyenangi pelajaran fikih.

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe Bingo dikemukakan oleh Silberman (2009: 265-266) adalah sebagai berikut:

1. Kembangkan sekelompok 24 atau 25 pertanyaan tentang masalah materi pelajaran anda yang dapat dijawab oleh istilah standar yang digunakan dalam mata pelajaran anda.
2. Sortir pertanyaan menjadi 5 bentuk. Tandai setiap bentuk dengan huruf B-I-N-G-O. Buatlah kartu bingo untuk setiap siswa. ini seharusnya secara tepat seperti kartu bingo tradisional dengan angka di setiap 24 sel dalam matriks 5 kali 5 (sel tengah bebas).
3. Bacalah pertanyaan dengan nomor gabungan. Jika siswa mempunyai nomor dan dapat secara benar menulis dijawaban, dia dapat mengisi dalam sel.
4. Apabila peserta didik mencapai lima jawaban yang benar dalam satu baris (baik secara vertikal, horizontal atau diagonal), peserta boleh mengatakan "BINGO". Permainan dapat berlanjut sampai semua sel terisi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diharapkan Strategi Bingo dalam kegiatan pembelajaran dapat mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar mengajar yang dapat dijadikan indikator bagi ketercapaian ssaran yang ditentukan. Dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (Sudjana, 2013: 46).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Dalam hubungan dengan hasil belajar, aspek kogntif memegang peranan paling utama, karena yang menjadi tujuan pengajaran di sekolah pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif. Menurut Bloom (Hayati, 2013: 30) aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkatan tersebut yaitu:

1. Pengetahuan, menurut peserta didik untuk meningkatkan *(recall)* bebagai informasi yang telah diterima sebelumnya.
2. Pemahaman, kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Peserta didik diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembai yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.
3. Penerapan, kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
4. Analisis, kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis atau kesimpulan dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat atau tidaknya kontradiksi.
5. Sintesis, penyautan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
6. Evaluasi, mengharapkan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Adapun indikator hasil belajar kognitif pada penelitian ini adalah pengetahuan, pemahaman, dan penerapan saja. Karena ketiga indikator ini dinilai sebagai ukuran hasil belajar yang tepat untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Maka secara skematis kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.

Gambar 1.1

Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013: 110). Hipotesis merupakan jawaban sementara rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 96). Maka dapat di simpulkan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya akan terbukti setelah penelitian dilakukan dan seluruh data terkumpul.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat diambil hipotesis bahwa Penerepan Strategi Bingo diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas III di MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang mengkaji tentang strategi bingo telah dilakukan oleh Robingatun pada tahun 2004 dalam skripsi berjudul "Eksperimen Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas II SDIT Luqman al-Hakim Yogyakarta". Hasil dari penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosa kata bahasa Arab siswa yang menggunakan media kartu bingo dengan siswa yang tidak menggunakan kartu bingo.

Penelitian Studi Eksperimen yang dilakukan oleh Rena Rizki Nurfauzi dengan judul " Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat di Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Piyungan Bantul Yogyajakarta Tahun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Ajaran 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media permainan kartu bingo) dengan kelas kontrol (kelas yang tidak mengunakan media permainan kartu bingo). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai *sig.* (2-*tailed*) = 0,002 < 0,05. Nilai signifikansi dari uji *Mann Whitney* dapat diperoleh dari nilai sig (2-*tailed*) dibagi dua sehingga diperoleh nilai sig (1-*tailed)* = 0,001 < 0,05 maka hipotesis nihil **(H_0) ditolak** dan hipotesis alternatif **(H_a) diterima,** yaitu ada perbedaan yang signifikan pada penguasaan mufradat siswa kelas VII Mts Hasyim Asy'ari antara kelas eksperimen ddan kelas kontrol.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Restu Pertiwi dengan judul " Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar". Hasil penelitian mengungkapkan bahwa aktivitas belajar matematika siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran aktif metode permainan bingo mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata persentase aktivitas belajar matematika siswa sebesar 66% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,20%. Selain itu pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan bingo dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, dimana matematika menjadi permainan bukan pekerjaan atau tugas. Kesimpulan dari penelitian ini dalam pembelajaran aktif metode permainan bingo dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Perbedaan hasil penelitian dari Robingatun, peneliti dengan menggunakan penelitian studi eksperimen mengenai perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosa kata bahasa Arab siswa yang menggunakan media kartu bingo dengan siswa yang tidak menggunakan kartu bingo. Perbedaan hasil penelitian dari Rena Rizki Nurfauzi yaitu untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media permainan kartu bingo) dengan kelas kontrol (kelas yang tidak mengunakan media permainan kartu bingo). Sedangkan Restu Pertiwi mengukur Aktivitas Belajar Matematika Siswa dengan menggunakan penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo.

Penelitian yang akan dilakukan adalah tentang penerapan strategi Bingo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di Kelas III MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Hasil belajar merupakan tolak ukur pencapaian hasil belajar mengajar. Hasil Belajar bisa dikategorikan pada 2 aspek kuantitatif / angka dan kualitatif / sikap.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG