

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pembangunan sebuah bangsa. Pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang No 20 tahun 2013 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Haq, 2012: 9).

Selain itu, fungsi pendidikan menurut Sutikno (2008:13) yaitu untuk mengembangkan kedewasaan manusia baik dari segi jasmani maupun rohani, sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial, serta dapat membentuk dan membina masyarakat agar hidup menjadi sejahtera.

Berdasarkan pengertian dan fungsi pendidikan tersebut maka pendidikan merupakan jalan dalam menciptakan proses pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam mengembangkan potensi dan kedewasaannya baik dari segi jasmani maupun rohani agar mencapai hidup yang sejahtera. Salah satu kegiatan yang ada dalam pendidikan adalah adanya proses belajar.

Belajar menurut Jamaludin (2015:9,30) adalah proses yang dilakukan agar dapat terjadi perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, kebiasaan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan perubahan kepribadian maupun

perubahan fisik dan psikisnya ke arah yang lebih baik. Agar dapat terjadi proses belajar maka siswa memerlukan objek eksternal yang dapat membangkitkan minat belajarnya. Guru adalah salah satu yang dapat melakukan hal tersebut, sehingga dapat merangsang minat anak untuk belajar.

Selain pendidik yang menjadi pendorong terjadinya proses belajar mengajar, media pembelajaran turut menjadi perantara dalam menyampaikan pesan atau materi dalam pembelajaran (Sadiman, 2011:14). Sebagai faktor eksternal media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah atau mengefisiensikan proses belajar karena mampu mengembangkan proses pembelajaran (Ruswandi, 2008: 11).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas IV B MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung, proses belajar pada mata pelajaran Qur'an Hadits terlihat masih kurang, seperti guru belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu, guru hanya memerintahkan anak untuk menyetorkan hafalan surat tanpa disertai dengan menghafalkan arti dari surat tersebut. Tidak adanya pengulangan hafalan surat yang sama membuat anak yang kurang baik hafalannya menjadi tertinggal. Hal tersebut menimbulkan kegiatan belajar yang monoton dan cenderung membosankan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rata-rata hasilnya belum mencapai nilai yang maksimal yakni memiliki rata-rata nilai 60 dari kkm 70. Melihat hal tersebut maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Qur'an Hadits.

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) yang menekankan pada

kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an dengan benar, serta hafalan terhadap surat-surat pendek dalam Al-Qur'an (Keputusan Menteri Agama (KMA) No 165 Tahun 2014). Hafalan terhadap surat-surat pendek dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan alat untuk menghubungkan pesan yang disampaikan guru berupa materi-materi dalam pembelajaran kepada siswa sebagai penerima pesan untuk mewujudkan tujuan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Melalui penggunaan media tersebut, siswa dapat lebih mudah mempelajari materi yang diberikan dan meningkatkan keterampilan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (Susilana, 2008:7). Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *strip story*.

Menurut Arsyad (2010:122,124) media *strip story* merupakan potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Namun, *strip story* dapat pula digunakan untuk mata pelajaran hadits, kisah-kisah nabi, imlah Qur'an, bacaan dalam shalat, mahfudzah, dll. Teknik ini mempermahir siswa dalam menyusun kalimat atau ayat-ayat menjadi satu untaian surah. Dibalik setiap kartu kata dapat dituliskan arti dari kata itu, sehingga latihan siswa dapat dilanjut dengan memahami arti.

Media dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, berhasil atau tidaknya sebuah media akan bergantung pada kecakapan guru dalam menggunakan media tersebut. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran menjadikan

siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dibanding dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Melihat hal tersebut media pembelajaran dipandang perlu digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Ruswandi, 2008:5-7).

Peningkatan dalam hasil belajar tersebut terbukti dari penelitian yang telah dilakukan oleh Maghfirotul Hasanah mengenai Penggunaan Media *Strip Story* pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah yang mengalami peningkatan dalam hafalan siswa dan hasil belajar yang diperoleh. Maka dari itu, pembelajaran dengan media *strip story* menarik untuk diteliti, sehingga judul yang diambil pada penelitian ini yaitu: "Penerapan Media *Strip Story* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits di Kelas IV B MI Nurul Huda Ds. Cigentur Kab.Bandung"

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pokok permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media *strip story* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas IV B MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung?
2. Bagaimana proses pembelajaran setiap siklus pada saat menggunakan media *strip story* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas IV B MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung?

3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media *strip story* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas IV B MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Qur'an hadits dengan menggunakan media *strip story*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media *strip story* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas IV B MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung.
2. Mengetahui proses pembelajaran setiap siklus pada saat menggunakan media *strip story* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas IV B MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung.
3. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media *strip story* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas IV B MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam

pembelajaran Qur'an Hadits (MI/SD) mengenai penelitian tindakan kelas (PTK)

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Siswa

Penggunaan media *strip story* dalam pembelajaran Qur'an hadits menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mudah menghafal surat-surat pendek sehingga meningkatnya hasil belajar kognitif siswa.

b. Guru

Penerapan media *strip story* mampu menumbuhkan pengetahuan tentang media pembelajaran inovatif, memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dan guru. Selain itu, guru akan termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan siswa secara maksimal.

c. Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Qur'an Hadits baik proses maupun hasil, serta dapat menjadi masukan yang berharga untuk Madrasah sebagai salah satu langkah agar dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai mekanisme penelitian secara langsung khususnya pada penelitian tindakan kelas dan memberikan wawasan mengenai penerapan media *strip story* pada proses pembelajaran mata pelajaran Qur'an Hadits.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang didapat, masalah pada penelitian tindakan ini dibatasi pada:

1. Hanya meneliti mengenai hasil belajar kognitif
2. Indikator hasil belajar kognitif yang digunakan yaitu pengetahuan, pemahaman dan penerapan
3. Media yang digunakan yaitu media *strip story*
4. Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda kelas IV B
5. Mata pelajaran yang diambil yaitu Al-Qur'an Hadits pokok bahasan hadits tentang silaturahmi.

F. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dapat merubah tingkah laku manusia dalam hal positif dan bertujuan agar manusia memperoleh pengalaman intelektual maupun sosial (Suhada, 2016:9). Selain itu, proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi berupa penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan, sehingga media dapat membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi,

keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain (Sadiman, 2012:12;14).

Media *strip story* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menyusun potongan ayat-ayat Al-Qur'an atau surat-surat dengan cara, siswa membaca ayat yang mereka dapat dan secara berkelompok mengurutkan ayat-ayat tersebut menjadi satu untaian surat yang utuh (kurdi, 2006:81). Langkah-langkah dalam penggunaan media *strip story* yaitu:

1. Guru merencanakan pembelajaran dengan membuat kartu potongan-potongan ayat sesuai dengan materi bahan ajar yang telah disiapkan
2. Potongan-potongan kartu tersebut disesuaikan dengan banyaknya siswa yang ada.
3. Guru membagikan media *strip story* tersebut secara acak pada siswa
4. Setelah setiap siswa mendapatkan kartu potongan ayat, guru memberikan instruksi agar mereka membaca beberapa menit dan secara berulang-ulang sampai mereka hafal.
5. Selanjutnya guru mengambil kembali kertas potongan ayat dari setiap siswa. Guru memberikan arahan agar siswa berdiri di bangku masing-masing dan dalam hitungan waktu setiap siswa harus berkumpul perkelompok
6. Kelompok tersebut dibentuk sesuai urutan ayat dari potongan kartu yang mereka miliki sehingga terbentuk satu untaian surat yang utuh

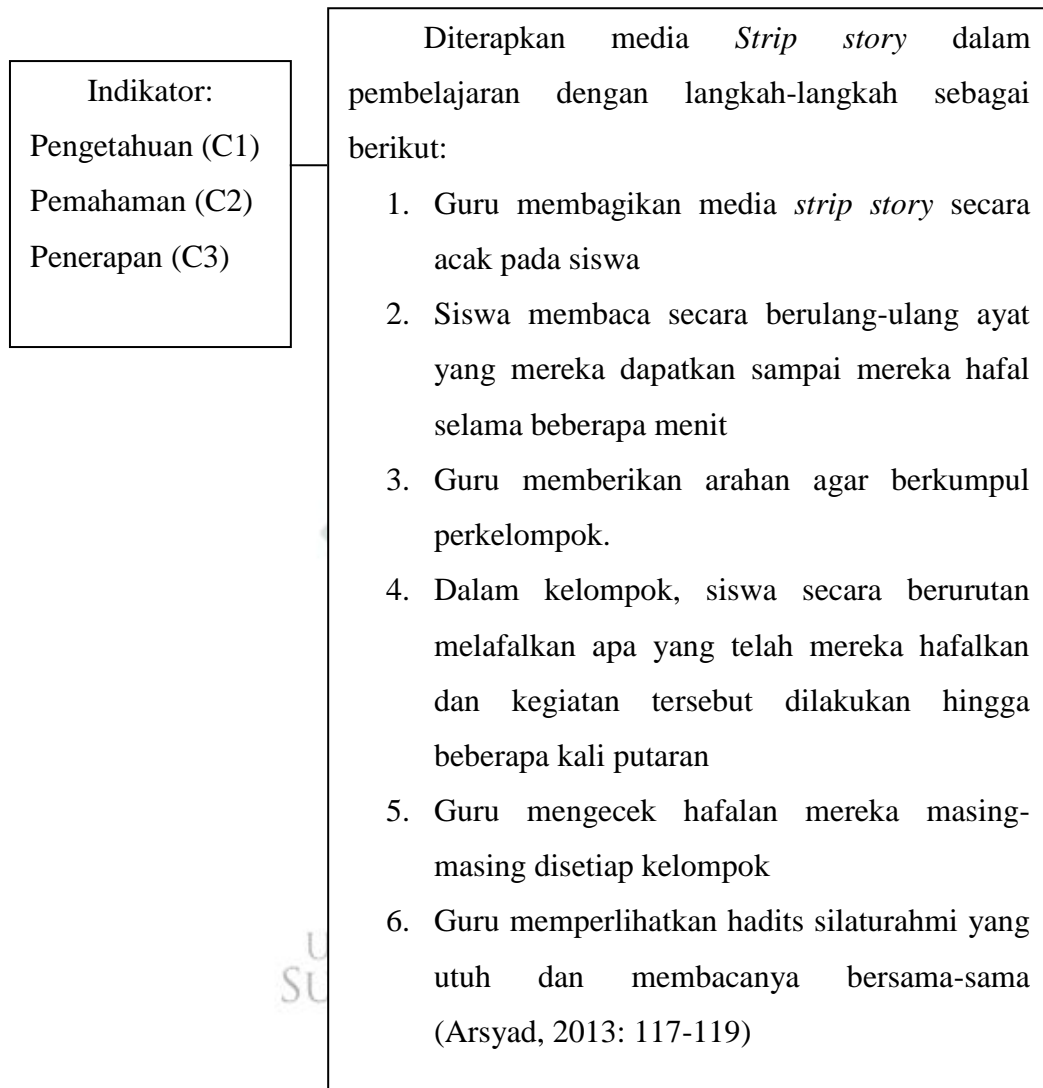
7. Dalam kelompok siswa secara berurutan melafalkan ayat yang telah mereka hafalkan dan kegiatan tersebut terus diulang hingga beberapa kali putaran
8. Lalu untuk memastikan guru mengecek hafalan mereka masing-masing disetiap kelompok
9. Setelah semua rangkaian kegiatan itu dilakukan oleh siswa, guru menampilkan surat yang mereka hafalkan secara utuh dan membacanya secara bersama-sama dan menyampaikan materi terkait surat tersebut.
(Arsyad, 2013: 117-119)

Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang didapat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, jika hasil yang didapat siswa sudah baik, maka tujuan dalam pembelajaran dinyatakan tercapai. Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap domain disusun dalam beberapa jenjang kemampuan, mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks maupun yang konkrit sampai dengan yang abstrak (Arif, 2014:21).

Penelitian yang akan dilakukan mengambil hasil belajar ranah kognitif yang mempunyai 6 indikator yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Namun, indikator yang digunakan dalam penelitian ini hanya mengambil indikator pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

Uraian yang telah dipaparkan sebelumnya merupakan suatu kerangka pemikiran dalam penelitian yang berfokus terhadap peningkatan hasil belajar

kognitif siswa melalui media pembelajaran *strip story*. Secara singkat dapat digambarkan dalam bentuk skema penulisan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1.1:
 Gambar Kerangka Berfikir Penerapan Media *strip Story*
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Penerapan Media Pembelajaran *Strip Story* diduga

dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits di Kelas IV MI Nurul Huda Ds.Cigentur Kab.Bandung”.

H. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan menjadi penguat terhadap penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian-penelitian yang relevan tersebut adalah:

1. Penelitian oleh Eka Ayu Wulansari dari Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang tahun 2017 dengan judul: Penerapan Media *Strip Story* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ayat Al-Qur'an Tentang Toleransi Kelas XII Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang dengan hasil setelah dilakukan perhitungan dengan rumus uji-t yang didapat dari skor angket siswa diperoleh t_{hitung} sebesar 17,75 kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} yaitu $dk=(n1+n2-2)$ atau $35+35-2=33$ dengan taraf signifikansi 5 % yaitu 1,68. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Asumsinya yaitu penggunaan media *strip story* berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XII di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Renda Saputri dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014 dengan judul: Eksperimentasi Media *Strip Story* Terhadap Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VIII C Mts Mu'allimin Parakan Temanggung Tahun Ajaran 2013/2014 dengan hasil yakni terdapat perbedaan yang signifikan dengan

nilai signifikansi yaitu 0,002 yang berarti $0,002 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak, asumsinya terdapat perbedaan mengenai pemahaman teks kelompok eksperimen yang menggunakan media *strip story* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *strip story*.

3. Penelitian oleh Marlina dari Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2011 yang berjudul: Keefektifan Penggunaan *Strip Story* untuk Meningkatkan Kemampuan Penyusunan Kalimat pada Anak Tunarungu Di SLB B Wiyata Dharma I Tempel dengan hasil adanya peningkatan nilai sebesar 40%-70% sehingga dapat membuktikan bahwa media *strip story* dipandang cocok untuk menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan penyusunan kalimat pada anak tunarungu.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dipaparkan terdapat kesamaan yaitu menggunakan media pembelajaran *strip story*. Akan tetapi, dari penelitian tersebut belum ada yang meneliti mengenai penggunaan *media strip story* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan itulah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya.