

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan. Mengajar menurut William H. Burton adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses pembelajaran.¹

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menekankan pada kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an dan hadits dengan benar, serta hafalan terhadap surat-surat pendek dalam Al-Qur'an, pengenalan arti atau makna sederhana dari surat-surat pendek tersebut dan hadits-hadits tentang akhlak terpuji untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan.²

Kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial, dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif pada diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan

¹Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabet, 2003), hlm. 61.

²Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm. 19

berhasil atau berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.³

Untuk mendapatkan hasil yang baik salah satunya harus dilakukan dengan model atau metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan kreativitas siswa dalam memahami materi, tidak seperti yang selama ini dilakukan di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan yang menggunakan metode klasik seperti ceramah, tanya jawab dan resitasi yang banyak membuat siswa pasif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang aktif dan peningkatan hasil belajar siswa bisa dilakukan di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan dengan menggunakan metode yang mengaktifkan siswa baik secara individu maupun kelompok atau lebih dikenal dengan *cooperative learning*. Dalam proses belajar mengajar perlu diciptakan metode kelompok untuk mewujudkan rasa kerjasama yang kuat atau rasa solidaritas.⁴ Menurut pengertian di atas bahwa metode belajar kelompok akan dapat mewujudkan hasil yang lebih baik daripada belajar secara individual. Dengan adanya kerjasama akan saling memberi dan menerima serta saling melengkapi.

Dengan interaksi kooperatif pendidik menciptakan suasana belajar yang mendorong anak-anak untuk saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, saling ketergantungan tugas, saling ketergantungan sumber belajar, saling ketergantungan peranan dan saling ketergantungan hadiah.⁵

Ada banyak bentuk yang bisa dikembangkan dalam *cooperative learning* salah satunya adalah strategi bermain jawaban. Strategi ini adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua peserta didik dari awal

³E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 101-102.

⁴Marasuddin Siregar, *Diktat Metodologi Pengajaran Agama*, (Semarang, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2003), hlm. 29-30

⁵Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Anak Bagi Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 121

sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test, disamping tentunya untuk mengajarkan materi baru. Dalam permainan ini guru mengajar dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh peserta didik.⁶

Strategi bermain jawaban sebagai mana strategi dalam *cooperative learning* lainnya menjadikan peserta didik dapat membentuk dan mengembangkan hubungan berupa perilaku yang baik. Perilaku itu berupa sosial. Perilaku sosial peserta didik kepada orang disekitarnya sangat diperlukan dalam proses belajar, karena dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai anak didik. Karena belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang menitikberatkan proses kognitif.⁷

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadits materi pokok surat *al-adiyat* dan surat *al-insyiraah* menggunakan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan Tahun Ajaran 2011/2012”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan penulis angkat adalah:

1. Bagaimana penerapan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits materi surat *al-adiyat* dan surat *al-insyiraah* di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Al-Qur’an Hadits materi surat *al-adiyat* dan surat *al-insyiraah* di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan

⁶Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 84

⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), hlm. 64

sebelum menerapkan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban?

3. Seberapa jauh peningkatan hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi surat *al-adiyat* dan surat *al-insyiraah* di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan setelah menerapkan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui penerapan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi surat *al-adiyat* dan surat *al-insyiraah* di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan .
- b. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi surat *al-adiyat* dan surat *al-insyiraah* di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan sebelum menerapkan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban
- c. Untuk mengetahui jauh peningkatan hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi surat *al-adiyat* dan surat *al-insyiraah* di kelas IV MI Yatpi Latak Godong Grobogan setelah menerapkan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara teoritis

Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori mengenai strategi bermain jawaban pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

b. Secara praktis

1) Bagi sekolah

Sebagai bahan dan masukan serta informasi bagi sekolah dalam mengembangkan peserta didiknya terutama dalam hal proses

pembelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya peningkatan kemampuan membaca siswa.

2) Bagi peserta didik

Diharapkan para peserta didik dapat terjadi peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an.

3) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru khususnya proses pembelajaran dengan strategi bermain jawaban pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits.