

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan kartu belum banyak diterapkan guru, terutama pada mata pelajaran PAI. Pada umumnya pembelajaran disampaikan dengan menggunakan ceramah. Pada pembelajaran al-Qur'an hadits yang menggunakan ceramah, siswa pasif karena informasi yang didapat hanya searah yaitu dari guru. Guru menganggap siswa sebagai obyek dari proses pembelajaran.

Sedangkan dengan adanya permainan kartu huruf hijaiyah anak akan menjadi aktif, dan lebih mudah menerima materi yang disampaikan guru. Hal ini terjadi karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan informasi yang didapat tidak hanya dari guru tetapi juga dari pengalaman mereka sendiri.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia N0.14 Tahun 2005 bahwa:

Pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.¹

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembangunan nasional, manusia dalam hal ini menjadi subjek. Subjek pembangunan tidak lepas dari pendidikan, terutama pendidikan tingkat dasar yang merupakan awal pendidikan anak, memberikan dorongan ataupun stimulasi agar anak berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya akan berdampak pada

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*,(Jakarta : Dharma Bhakti, 2005), hlm. 3

kehidupan mendatang. Madrasah Ibtidaiyah merupakan lembaga pendidikan yang berupaya mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak tanpa merusak kondisinya. Hal ini seperti disebutkan dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang memiliki visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.²

Masalah atau pertanyaan yang kemudian muncul adalah bagaimana kondisi pendidikan madrasah Ibtidaiyah di negara kita ? Hal yang harus diperhatikan dalam pendidikan anak adalah memperhatikan perkembangannya, baik perkembangan fisik maupun perkembangan motorik. Hal ini diungkapkan oleh Gasell dan Ames serta Illingsworth, "Perkembangan fisik menyangkut berat badan, tinggi badan, termasuk perkembangan motorik. Dalam pendidikan, pengembangan fisik anak mencakup pengembangan : kekuatan (*strenght*), ketahanan (*endurance*), kemampuan (*ability*) dan keseimbangan (*balance*).³

Di samping itu, seorang guru juga harus memperhatikan usia anak didiknya. Martinis Yamin mengemukakan bahwa usia kematangan (*maturity*) siswa menentukan kesanggupan untuk mengikuti sebuah pembelajaran, rentang perhatian (*attention span*), dan bakat-bakat khusus siswa. Hubungan sesama siswa serta keadaan social ekonomi siswa mempengaruhi kepercayaan diri untuk belajar maksimal.⁴

Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah masih tradisional dalam memberikan materi atau kegiatan yang dilaksanakan dengan metode bercakap – cakap (ceramah) sehingga anak menerima materi kurang jelas. Di lain pihak menghadapi era globalisasi program pendidikan harus mampu

² *Ibid.*, hlm.38

³ Gasell dan Ames serta Illingsworth dalam Arif Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Laksbang Mediatama, 2009) hlm.118.

⁴ Mukhtar dan Martinis Yamin, 2007, *10 Kiat Sukses Mengajar di Kelas*, (Jakarta : Nimas Multima, 2009) hlm. 5.

memberikan bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing tinggi dan tangguh. Daya saing tinggi dan tangguh akan dapat terwujud jika peserta didik memiliki kreativitas, kemandirian, kemampuan dasar dan mudah menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Untuk mencapai tuntutan tersebut, maka MI. Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati mewajibkan anak harus menguasai keterampilan membaca al-Qur'an sebagai modal dasar.

Jean Peaget berpendapat bahwa pengetahuan yang didapat oleh peserta didik dibangun dalam pikiran melalui proses asimilasi dan akomodasi. Proses asimilasi adalah proses yang dilakukan peserta didik dengan cara menyerap informasi baru dalam pikirannya. Sedangkan proses akomodasi adalah proses yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat dalam struktur pemikiran.⁵

Dengan pertimbangan pendapat Jean Peaget, Peneliti mencoba metode permainan kartu huruf hijaiyah untuk peserta didik agar mendapat pengetahuan cara baca al-Qur'an dengan mudah dan efisien, karena dengan permainan kartu huruf siswa akan memperoleh informasi baru dalam pikirannya (melalui proses asimilasi). Selain itu, dalam permainan kartu huruf terdapat permainan penyusunan huruf – huruf serta kata – kata menjadi kalimat. Dengan harapan permainan ini dapat menyusun struktur pikiran peserta didik karena adanya informasi baru yang diperoleh (melalui proses akomodasi).

Sehubungan dengan hal itu maka proses belajar di MI. Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati khususnya kelas II akan diterapkan permainan kartu huruf dalam mengajarkan bacaan al-Qur'an.

⁵ Jean Peaget dalam Arif Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Laksbang Mediatama, 2009), hal. 124.

Tujuan permainan kartu huruf adalah untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

Jika dikaitkan dengan permainan kartu huruf, maka salah satu masalah yang dihadapi oleh pendidik dan pengajar al-Qur'an Hadits sekarang adalah bagaimana cara mengajarkannya pada peserta didik sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Penggunaan cara yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan hal – hal sebagai berikut :

1. Alokasi waktu yang tersedia untuk pengenalan kartu huruf hijaiyah
2. Metode bermain yang tepat agar dalam waktu singkat anak-anak memiliki pengetahuan dan keterampilan.
3. Melatih peserta didik agar senantiasa berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka salah satu alternatif mengajar peserta didik membaca al-Qur'an adalah dengan menggunakan permainan kartu huruf hijaiyah untuk menumbuhkan daya ingat.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah : “Apakah penggunaan permainan kartu huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan membaca al-Qur'an anak kelas II MI Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, Penulis menentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca al-Qur'an anak kelas II MI Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati sebelum menggunakan kartu huruf hijaiyah.
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca al-Qur'an anak kelas II MI Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati sesudah menggunakan kartu huruf hijaiyah.
3. Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran di MI Roudlotusysyubban

Tawangrejo Winong Pati selama memakai permainan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan membaca al-Qur'an.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan tajwid, terutama penerapan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca al-Qur'an.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan siswa:

a. Bagi lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi sekolah sebagai lembaga pengelola pendidikan, antara lain:

- 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.
- 2) Ikut berpartisipasi dalam mewujudkan kualitas Sumber Daya Manusia dalam peningkatan mutu pendidikan.
- 3) Sebagai salah satu dasar penentu kebijakan sekolah selanjutnya.

b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pemecahan kemampuan membaca al-Qur'an siswa kelas II MI Roudlotusyubban Tawangrejo Winong Pati dengan menggunakan permainan kartu huruf hijaiyah.

c. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman bermain kartu huruf hijaiyah yang dapat diterapkan dalam membaca al-Qur'an.

d. Bagi Peneliti, penelitian ini berfungsi untuk mendapatkan peningkatan kualitas keilmuan dan pengaplikasian permainan kartu huruf dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadits.