

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pendidikan Agama Islam yaitu sebuah proses yang dilakukan untuk menciptakan manusia – manusia seutuhnya, beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta mampu mewujudkan eksistensinya sebagai khalifah Allah SWT di muka bumi, yang berdasarkan ajaran Al-Qur'an dan Al-Sunnah. Maka dalam konteks ini berarti terciptanya insan kamil setelah proses pendidikan berakhir”.¹

Belajar mengajar PAI adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.² Proses belajar mengajar yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan ilmu pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Pengajar diharapkan mampu mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar dan potensi yang dimiliki peserta didik secara penuh.³

¹ Arif Armai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 16.

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 1

³ Martinis Yamin, *Pengembangan Kompetensi Pembelajaran*, (Jakarta: UI Press, 2004), hlm. 60

Hasil temuan para ahlipun menyatakan ketika terdapat kecenderungan perilaku pembelajar dalam kegiatan pembelajaran yang lesu, pasif dan perilaku yang sukar dikontrol. Perilaku semacam ini diakibatkan suatu proses pembelajaran dalam penyampaian materi, peserta didik tidak termotivasi dan tidak terdapat suatu interaksi dalam pembelajaran serta prestasi belajar yang tidak terukur dari guru. Adapun kenyataan yang seperti tersebut di atas, maka harus melihat kembali suatu strategi pembelajaran.⁴

Dalam pembelajaran PAI peserta didik sebagai subyek yang aktif melakukan proses berfikir, mencari, mengolah, mengurangi, menggabungkan, menyimpulkan dan menyesuaikan masalah. Pembelajaran penuh makna sesuai kebutuhan dan minat peserta didik dan sedekat mungkin dihubungkan disebut pembelajaran bermakna (*meaning full Learning*), salah satunya dengan menerapkan strategi bermain jawaban yaitu sebuah permainan yang dapat melibatkan semua peserta didik dari awal 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, di samping tentunya untuk mengajarkan materi baru. Dalam permainan ini guru mengajar dengan

⁴ Martinis Yamin, *Pengembangan Kompetensi Pembelajaran*, hlm. 60

menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh peserta didik.⁵

Strategi bermain jawaban sebagai bagian dari pembelajaran aktif menciptakan kondisi pembelajaran yang bersifat gotong royong, saling menolong dan berkerja sama sangat efektif untuk diterapkan di setiap tingkatan kelas.⁶ Interaksi pada strategi bermain jawaban secara berkelompok menjadikan 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.⁷

Ini berarti bahwa berprestasi 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 prestasi pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang menitikberatkan proses kognitif.⁸

⁵ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 84

⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Massachusetts: Allyn & Bacon, 2005), hlm. 2

⁷ Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Anak Bagi Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 121

⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 2001), hlm. 64

Salah satu prestasi belajar PAI yang perlu dikembangkan adalah materi dzikir dan do'a, dzikir artinya mengingatkan, sedangkan yang dimaksud dzikir disini adalah mengingatkan keagungan Allah SWT. Dengan menggunakan lafal-lafal tertentu, seperti tasbih tahmid, takbir dan tahlil.⁹ Doa adalah permohonan dari hamba kepada Allah SWT. Agar keinginannya dikabulkan.¹⁰ Prestasi belajar PAI materi dzikir dan do'a di Kelas IV SDIT Al Qolam Semarang yang di dapat oleh peserta kurang maksimal, dari 28 hanya 14 yang tuntas belajarnya hanya 50%, nilai ketuntasan yang rendah ini berkisar pada kemampuan memahami materi yang masih lemah. Hal ini karenakan sering menggunakan guru PAI metode resitasi, cerita dan ceramah, oleh karena itu pembelajaran PAI perlu menggunakan strategi bermain jawaban.

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk meneliti lebih jauh tentang penerapan strategi bermain jawaban bagi peningkatan prestasi belajar PAI materi Dzikir dan Doa di Kelas IV SDIT Al Qolam Semarang semester genap tahun ajaran 2016/2017.

B. Rumusan Masalah

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

⁹ Siti Syafa'atun, dkk. *Al-Fikri Cerdas, Taqwa, Mandiri*, (Jakarta : CV. Teguh Karya, tth), hlm, 90

¹⁰ *Ibid.* hlm. 93

1. Bagaimana penerapan strategi bermain jawaban pada pembelajaran PAI materi Dzikir dan Doa di Kelas IV SDIT Al Qolam Semarang semester genap tahun ajaran 2016/2017?
2. Apakah penerapan strategi bermain jawaban dapat meningkatkan prestasi belajar PAI materi Dzikir dan Doa di Kelas IV SDIT Al Qolam Semarang semester genap tahun ajaran 2016/2017?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah

- a. Untuk mengetahui penerapan strategi bermain jawaban pada pembelajaran PAI materi Dzikir dan Doa di Kelas IV SDIT Al Qolam Semarang semester genap tahun ajaran 2016/2017.
- b. Untuk mengetahui peningkatan meningkatkan prestasi belajar PAI materi Dzikir dan Doa menggunakan strategi bermain jawaban di Kelas IV SDIT Al Qolam Semarang semester genap tahun ajaran 2016/2017.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

a. Secara teoritis

Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori strategi bermain jawaban pada pembelajaran PAI.

b. Secara praktis

1) Bagi sekolah

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

2) Bagi peserta didik

Diharapkan para peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran PAI dan meningkat prestasi belajarnya.

3) Bagi penulis

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru khususnya proses pembelajaran PAI dengan menggunakan strategi bermain jawaban.