

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia, khususnya di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), karena proses penanaman pendidikan harus dimulai sejak dini. Begitu pula dengan penanaman ilmu agama, karena agama mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu di dunia ini, yaitu sebagai pedoman, pembimbing dan pendorong dalam diri individu untuk mencapai keselamatan hidup di dunia dan di akhirat.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar yang bertujuan mengembangkan setiap aspek pribadi manusia sehingga berbentuk manusia seutuhnya. Dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.¹

¹ Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung : Citra Umbara, 2003), h.7

Hal ini juga berkaitan dengan buku “sejarah dan perkembangan” yang berbunyi:

Pendidikan Islam merupakan pendidikan yang berisikan ajaran-ajaran agama Islam yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia sebagai pendidik dan pendorong untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat, pendidikan yang berdasarkan pada alquran dan hadist dan juga berorientasi kepada masyarakat.²

Agama Islam yang mengandung jalan hidup manusia yang paling sempurna dan berisi ajaran yang membimbing umat manusia menuju kebahagiaan dan berisi ajaran yang membimbing umat manusia menuju kebahagiaan dan kesejahteraan, dapat diketahui dasar-dasar dan undang-undangnya melalui Alqur’an, Alqur’an itu adalah sumber utama dan mata air yang memancarkan ajaran Islam.³

Mempelajari Alqur’an merupakan kewajiban bagi setiap umat Islam. Pendidikan membaca Alqur’an merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan dan merupakan hal yang penting bagi individu, sebagai umat muslim diwajibkan bagi mu’min laki-laki dan mu’min perempuan untuk mempelajari Alqur’an. Alqur’an merupakan pedoman yang utama bagi umat Islam dan barang siapa yang mengamalkan ajarannya niscaya akan mencapai kebahagiaan di duni dan akhirat, sebaliknya jika manusia itu ingkar terhadap ajaran-ajaran alquran maka siksa Allah akan amat dahsyat menimpa mereka. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam Alqur’an surah Shaad ayat 29 yang berbunyi:

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ



²Maksum Madrasah, *Sejarah dan Perkembangan*, (Jakarta: Logos, 1999), h.26

³Muhammad Husain Thabathaba’i, *Memahami Esensi Alqur’an*, (Jakarta: PT. Lentera Baristama, 2003), Cet III, h.13

Dalam surah Shaad tersebut dijelaskan bahwa Alqur'an merupakan kitab suci yang penuh dengan keberkahan di dalamnya dan diturunkan kepada umat Islam supaya mereka memperhatikan ayat-ayat yang terdapat Alqur'an supaya mereka mendapatkan berbagai ilmu yang dapat diambil ibrahnya bagi orang-orang yang berfikir.

Seseorang yang membaca Alqur'an juga disunnahkan membacanya dengan tartil yaitu membaca Alqur'an dengan terang dan jelas. Dari surah di atas dapat digambarkan bahwa orang Islam dituntut untuk mempelajari alquran sedini mungkin dan lembaga-lembaga pendidikan mempunyai pengaruh besar untuk membantu peserta didik dalam melestarikan Alqur'an, mulai dari tingkat dasar, menengah dengan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pendidikannya, tergantung pada kemampuan guru. Sebagaimana yang dikatakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam bukunya "Strategi Belajar Mengajar" adalah sebagai berikut:

Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pembelajaran dalam satunya disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat, kelas yang kurang bergairah dan kondisi anak didik yang kurang kreatif dikarenakan penetapan metode yang kurang sesuai dengan sifat, bahkan dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁴

Berdasarkan pernyataan di atas maka seorang guru dituntut agar dapat memilih dan menetapkan strategi, metode serta media yang tepat dan disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan sehingga terjadi proses belajar mengajar yang mengesankan terhadap peserta didik. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar, agar proses belajar tidak terasa

⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.76

membosankan seorang guru diharapkan mampu memilih strategi, metode dan media yang tepat sehingga proses belajar berkesan dan tidak membosankan. Keberhasilan guru dalam mengajar ditentukan oleh beberapa hal, diantaranya kemampuan guru, keadaan siswa, lingkungan, sarana dan prasarana, serta tujuan yang hendak dicapai dan sebagainya.

Saat mengajarkan huruf hijaiyah diperlukan media yang mampu membantu peserta didik dalam mengingat, menghafal dan membedakan dalam pelafalan huruf hijaiyah. Penggunaan media juga perlu menggunakan beberapa keahlian misalnya menggandeng media tersebut dengan permainan-permainan edukatif (mendidik) sehingga media tidak terkesan monoton.

Dalam kehidupan sehari-hari sering di jumpai suasana kelas yang terlihat sangat membosankan saat proses pembelajaran berlangsung, kurang konsentrasinya peserta didik sehingga mereka asik dengan diri mereka sendiri

MIN Manarap Baru Kertak merupakan pilihan penulis untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian karena dari pengamatan awal penelitian terdapat sesuatu yang berbeda dengan madrasah bahkan sekolah lain yang ada di kabupaten Banjar, yaitu diterapkannya baca tulis Alqur'an (BTA) sebagai muatan lokal, sedangkan sekolah lain pada umumnya menerapkan bahasa daerah sebagai muatan lokal. Hal tersebut didasari pemikiran bahwa keterampilan baca tulis Alqur'an (BTA) merupakan tuntutan sosial yang bersifat religius dan memegang erat terhadap nilai-nilai Alqur'an sebagai pedoman kehidupan dunia dan akhirat.

Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya terobosan baru agar peserta didik yang belum mengenal dan mampu membaca huruf hijaiyah agar mampu

mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka dalam mengenal huruf-huruf hijaiyah dengan baik dan benar. penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa BTA yang diselenggarakan di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar merupakan upaya untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan membaca dan menulis Alqur'an serta pemahaman terhadap nilai-nilai Alqur'an pada siswa, mengingat banyaknya kritikan dan keluhan yang masih saja sering dilontarkan oleh masyarakat dan para orang tua siswa dikarenakan banyaknya siswa yang belum mampu membaca Alqur'an dengan baik dan benar, belum mampu menulis serta belum mampu memahami dan mengamalkan isinya, padahal Ketika kita membaca Alqur'an berbeda dalam pelafalan huruf maka akan berbeda pula maknanya, maka dari itu penulis sangat tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah skripsi yang berjudul "Pengaruh *Game* Lompatan Kata-kata Menggunakan Media *Flash Card* Pada Pelafalan Huruf Hijaiyah Terhadap Hasil Belajar Baca Tulis Alqur'an (BTA) Di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kesulitan siswa dalam membedakan pelafalan huruf-huruf hijaiyah.
2. Kurangnya motivasi dalam penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah diatas, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar pelafalan huruf Hijaiyah menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* dan tidak menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar ?
2. Apakah ada perbedaan terhadap hasil belajar pelafalan huruf Hijaiyah menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* dan dengan tidak menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar ?

D. Definisi Operasional

Guna menghindari kesalah pahaman dalam mengartikan judul skripsi, maka dibuatlah definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁵

Pada penelitian ini, pengaruh yang penulis maksud memiliki arti daya yang mampu membentuk suatu pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang

⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Cet. ke-3, h. 849.

diajarkan dengan menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* saat terjadinya proses pembelajaran terhadap hasil belajar muatan lokal.

2. Game Lompatan Kata-Kata

Game lompatan kata-kata adalah *game* edukatif yang dirancang dengan tujuan menjadikan kelas ramai tidak haanya monoton, dan dirancang dengan tujuan mengembalikan konsenterasi anak yang telah hilang menjadi fokus kembali kemateri pelajaran yang sedang berlangsung. *Game* lompatan kata-kata berasal dari kata lompatan dan kata-kata. Lompatan berarti bergerak melompat dan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan dan merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yg dapat digunakan dl berbahasa, ujar, bicara.⁶ Jadi, *game* lompatan kata-kata game yang memerlukan kecekatan guru dalam mengganti kata-kata yang ada di dalam kartu.

3. Media

Association of Education and Communication Technology (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan kepada penerima. Sedangkan media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan,

⁶ Ensiklopedia, “*Arti Kata Lompatan*”, <http://www.goggle.Com>, Diakses 10 Desember 2015, pukul 11.30

minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.⁷

4. *Flash Card*

Hermawan mengatakan bahwa *flash card* merupakan kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukurannya biasanya disesuaikan dengan keperluan kelas. Misalnya jika kelas agak besar kita memakai ukuran 25 x 20 cm. Kartu-kartu tersebut digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpiikir atau melakukan sesuatu.⁸

5. Pelafalan

Pelafalan adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi bahasa. Terkadang dalam berkomunikasi sering terjadi kesalahan karena belum memahami lafal, tekanan intonasi, dan jeda yang lazim/ baku dan yang tidak lazim. Untuk itu kita perlu memahami lafal, tekanan, intonasi dan jeda.⁹

⁷ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Matematika*, op.cit., h. 4

¹¹ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h.34

⁹ Oyot Pring, "*Lafal, Intonasi, Tekanan, dan Jeda*", [Http://blogspot.com](http://blogspot.com) /diakses 10 Desember 2015 pukul 10.35

6. Huruf hijaiyah

Huruf Hijaiyah adalah abjad Arab yang kadang-kadang disebut Huruf Hijaiyah, berasal dari Aksara Aramea (dari bahasa Syria dan Nabatea), huruf hijaiyah bisa dikatakan sebagai abjad Arab, seperti halnya di Indonesia memiliki abjad A sampai Z. Begitupula arab memiliki abjad yaitu Alif sampai ya.¹⁰

7. Hasil Belajar

Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah hasil belajar pelafalan huruf hijaiyah.¹¹

8. Baca Tulis Alquran (BTA)

Baca tulis Alqur'an (BTA) adalah Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dengan penggunaan metode yang sesuai yang dapat dilakukan oleh guru Baca Tulis al-Qur'an dalam kelas.¹²

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud judul tersebut adalah suatu penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game lompatan kata-kata menggunakan media *flash card* terhadap kemampuan penguasaan Pelafalan huruf hijaiyah pada pembelajaran muatan lokal baca tulis Alqur'an di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar

¹⁰Ensiklopedia, "Abjad Arab", [http:// www. Goggle. Com](http://www.Goggle.Com), html diunduh 10 Desember 2015 pukul 10.40

¹¹Aina Mulyana, "Pengertian Hasil Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhi", <http://Blogspot.co.id>, Diakses 10 Desember 2016, Pukul 11. 30

¹²Sudirman Suhartoa, "Metode Pembelajaran Baca Tulis Al Quran", <http://blogspot.Co.Id>, Diakses 10 Desember 2015 pukul 10.40

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penulis ingin siswa tidak hanya mengenal huruf hijaiyah tetapi juga dapat membedakan pelafalan huruf hijaiyah dengan baik dan benar.
2. Penulis ingin guru lebih kreatif lagi dalam penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran menyenangkan.
3. Penulis ingin mengembangkan *game* lompatan kata-kata menggunakan media *flash card* agar pembelajaran tidak monoton serta menarik perhatian dan mengembalikan konsentrasi siswa

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, tujuan yang diharapkan dalam penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh terhadap hasil belajar pelafalan huruf Hijaiyah menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* dan yang tidak menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar
2. Perbedaan terhadap hasil belajar pelafalan huruf Hijaiyah menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* dan dengan tidak menggunakan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.¹³ Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terhadap dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan dalam kalimat negatif. Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* terhadap hasil belajar pelafalan huruf hijaiyah pada pembelajaran baca tulis Alqur'an di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card* terhadap hasil belajar pelafalan huruf hijaiyah baca tulis Alqur'an di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab. Banjar

¹³ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 76

H. Tinjauan Pustaka

Penulis melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui apakah ada yang melakukan penelitian guna mengetahui hal-hal yang relevan dengan penelitian ini. Sejauh ini penulis telah menemukan skripsi yang mengkaji dan meneliti tentang penggunaan *flash card*, tetapi judul yang dikaji oleh dua orang yang penulis temukan dengan dua tempat kuliah yang berbeda yakni IAIN Antasari dan UIN Sunan Kalijaga yang sama-sama meneliti penggunaan *flash card*. Tetapi judul yang sama tidak penulis temukan, untuk itu penulis tertarik untuk mengkajinya pada beberapa judul yang terdahulu yaitu:

1. Penelitian oleh M. Nasrullah, mengangkat skripsi yang berjudul: “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas IV MI Siti Mariam Kelayan Banjarmasin”, dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata lebih cepat dibandingkan tanpa menggunakan media *flash card*.¹⁴
2. Penelitian oleh Siti Fatimah, mengangkat skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II di MI Ma’rifah Sendang kulon Progo”, dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* dapat

¹⁴M. Nasrullah, “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas IV MI Siti Mariam Kelayan Banjarmasin”, *Skripsi*, (Banjarmasin: Perpustakaan IAIN Antasari Banjarmasin, 2014)

meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas II di MI Ma'rifah Sendang kulon Progo¹⁵

Adapun perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang ada pada skripsi-skripsi sebelumnya adalah gabungan antara *game* lompatan kata-kata dengan media *flash card*, selain itu di dalam skripsi tersebut subjek dan objek penelitian berbeda dengan subjek, objek maupun tempat yang akan penulis kaji.

I. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi dan masukan serta bahan pemikiran yang menjalan bagi guru yang mengajar pelajaran Muatan Lokal khususnya BTA (Baca Tulis Alqur'an).
2. Memberikan motivasi bagi guru khususnya agar menggunakan media dalam pelafalan huruf hijaiyah sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan
3. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan penulis, khususnya dalam pembelajaran BTA.
4. Sebagai bahan bacaan sekaligus memperkaya khazanah perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Antasari Banjarmasin.

¹⁵Siti Fatimah, “*Pengembangan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II di MI Ma'rifah Sendang kulon Progo*”, Skripsi, (Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014)

J. Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori yang membahas tentang: pengaruh game lompatan kata-kata, media belajar, fungsi media belajar, prinsip pemilihan media belajar, *flash card*, pelafalan huruf hijaiyah, belajar dan ciri-ciri belajar, hasil belajar, serta baca tulis Alqur'an (BTA)

Bab III metode penelitian terdiri dari: jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah (skenario) Eksperimen, instrumen penilaian, dan analisis data.

Bab IV hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi *pretest* (kemampuan awal), deskripsi hasil belajar siswadan analisis data.

Bab V penutup yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.