

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang mendasar dalam penentuan kemajuan suatu bangsa, tidak terkecuali di Negara Indonesia. Di Indonesia pendidikan dianggap suatu hal yang sangat penting. Pendidikan nasional yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mencerminkan bahwa pendidikan di Indonesia memang menjadi hal yang sangat mendasar bagi kemajuan peradaban. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Sistem 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, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan hal ini, maka sejatinya pendidikan memegang peranan yang sangat penting, sehingga keberhasilan pendidikan merupakan hal yang wajib terjadi pada Indonesia untuk mencapai kehidupan bangsa yang cerdas. Untuk mencapai keberhasilan itu, tidak terlepas dari berbagai aspek yang harus diperbaiki bersama. Salah satu hal yang sangat penting, yaitu dengan mengetahui sejarah perkembangan.

¹Departemen Pendidikan Nasional RI, Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Pejelasanannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003). h.7

Bangsa Indonesia yang mayoritasnya adalah muslim, hendaknya lebih banyak berkiblat kepada sejarah peradaban Islam itu sendiri. Dan hal ini diwujudkan oleh pemerintah dengan memasukkannya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum sekolah, terutama pada sekolah yang berbasis Islam.

Mata pelajaran SKI merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki sifat statis, tidak berubah-ubah atau tetap karena SKI berisikan materi mengenai sejarah. Untuk mengajarkan materi yang bersifat seperti ini maka diperlukan sebuah media untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, media menempati posisi yang cukup penting. Sebab tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.²Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.³ Pada kondisi semacam inilah, merespon kreatif terhadap perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai media untuk memperkokoh dan memaksimalkan hasil pembelajaran, merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari lagi.⁴Media-media baru tersebut kini sudah sedemikian akrab dikalangan siswa.

²Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010) h.7

³Ibid, h.8

⁴Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 220

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter, dan kemampuannya, dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Salah satu klasifikasi yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalaman (*cone experience*). Kerucut pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman langsung, pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui gambar, dan pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Penggolongan lain yang dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan media adalah berdasarkan pada teknologi yang digunakan, mulai media yang teknologinya rendah (*low technology*) sampai pada media yang menggunakan teknologi tinggi (*high technology*). Misalnya dalam era tahun 1950 media televisi dikategorikan sebagai media berteknologi tinggi, tetapi kemudian pada era tahun 1970/1980 media tersebut bergeser dengan kehadiran media computer. Pada masa tersebut, computer digolongkan sebagai media dengan teknologi yang paling tinggi tetapi kemudian pada tahun 1990 tergeser kedudukannya dengan kehadiran media *computer conferencing* melalui internet.

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal lain, penyampaian informasi yang *verbalisme* hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan *verbalisme* dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang karena siswa kurang diajak berfikir dan menghayati pesan yang akan memiliki fungsi dan peran yang sangat penting.

Begitu juga dengan media *paired cards*. Media ini mempunyai peranan yang sangat penting bagi pengajaran di dalam kelas, terutama kelas rendah yaitu kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI). Karena media ini sangat sederhana, tetapi bisa untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Karena pada siswa yang masih kelas bawah yaitu kelas V masih memerlukan permainan. Selain itu dari pihak pendidik, guru akan terbantu dalam kegiatan di dalam kelas. Lewat media ini guru tidak perlu terlalu banyak ceramah di depan kelas. Pada dasarnya jika guru menggunakan media itu akan mempermudah dalam penyampaian di dalam kelas.

Media ini merupakan mediapermainan yang sangat sederhana. Apalagi yang diajarkan di dalam pelajaran ini adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kebanyakan guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa terasa bosan untuk mengikutinya. Maka dari itu sangat penting untuk menggunakan media di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas (sekolah), karena tanpa media guru akan begitu sulit dalam penyampaian materi dalam pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan siswa yang diajarnya, siswa akan bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang hanya menggunakan metode ceramah terutama adalah anak di Madrasah ibtidayah. Mereka masih membutuhkan permainan yang menyenangkan karena mereka masih dalam dunia bermain, karena yang dijadikan penelitian ini adalah siswa kelas V. Dengan menggunakan media diharapkan para peserta didik akan mampu menyerap mata pelajaran yang telah diberikan oleh guru meskipun berada dalam segala keterbatasannya.

Seperti halnya di MIN Ampukung Hilir, MIN ini merupakan Madrasah yang berada di seberang dari jalan Ahmad Yani. Meskipun demikian, MIN Ampukung banyak memiliki siswa

yang berprestasi di bidang akademik maupun non akademik. Sehingga sering memperoleh juara lomba-lomba yang diadakan di Kabupaten Tabalong.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka masalah yang perlu dirumuskan adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media paired cards ?
2. Bagaimana aktivitas siswa yang dibelajarkan dengan media paired cards ?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media paired cards terhadap hasil belajar siswa ?

C. Definisi Operasional

Menghindari penafsiran yang keliru terhadap judul dari penelitian ini, maka perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Penggunaan Media

Penelitian ini dibatasi hanya akan meneliti bagaimana penggunaan sebuah media dalam pembelajaran di kelas, terutama dalam mata pelajaran SKI. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media Paired Cards.

2. Media Paired Cards

Media Paired Cards adalah sepasang kartu yang berisikan tulisan tentang kata atau kalimat yang erat hubungannya. Tulisan dalam paired cards bisa disesuaikan dengan topik yang dibahas. Satu kartu bisa bertuliskan nama sebuah atau seseorang, sedangkan kartu pasangannya bertuliskan definisi, deskripsi, ataupun hal-hal yang berhubungan dengan kata atau kalimat yang

bertuliskan pada kartu sebelumnya.⁵ Dalam penelitian ini media paired cards akan dibuat dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Satu kartu dibuat pertanyaan dan satu kartu dibuat jawaban, sedangkan satu anak mendapatkan satu kartu pertanyaan dan yang satunya mendapatkan kartu jawaban dan siswa akan diarahkan untuk menjodohkan antara pertanyaan dan jawaban.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan menggunakan dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (produksi) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw material*) menjadi barang jadi (*finished good*).⁶ Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilaku.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media paired cards pada pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas V MIN Ampukung Hilir Kecamatan Kelua Kabupaten Tabalong.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa kelas V MIN Ampukung Hilir Kecamatan Kelua Kabupaten Tabalong menggunakan media paired cards.

⁵Wiwin Wartiningrum, *Media Paired Cards dalam Pembelajaran Speaking*, (Cv. Karunia: Surabaya, 2003). h. 25

⁶Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2009) h.44

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk menekuni dan mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
2. Bagi peneliti lain atau pembaca, hasil penelitian ini dapat dijadikan kajian pustaka dan salah satu sumber pembelajaran atau referensi bagi peneliti lain.
3. Bagi MIN Ampukung hilir, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta kualitas siswanya, terutama dalam bidang ke-Islaman.

F. Sistematika Penelitian

Laporan penelitian dapat diuraikan melalui sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan: terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II, Landasan teori: berisi tentang penggunaan media paired cards, hasil belajar, dan teknik penilaian hasil belajar, serta pembelajaran SKI di MI.

BAB III, Metode Penelitian: bab ini terdiri dari metode penelitian, objek dan subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis.

BAB IV, Hasil Penelitian: memuat tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data dan pembahasan.

BAB V, Penutup: yang berisikan kesimpulan dan saran-saran.