

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alenia ke 4 memuat cita-cita pendidikan bangsa Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu bentuk usaha pemerintah untuk membuat bangsa Indonesia menjadi cerdas adalah melalui pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab III tentang prinsip penyelenggaraan pendidikan Pasal 4 menyebutkan bahwa: “Pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan dilaksanakan oleh sebuah lembaga pendidikan, yang dimulai dari guru untuk memberikan contoh perbuatan yang baik, merangsang peserta didik untuk dapat berpikir, bertutur kata, bertingkah laku, memiliki keinginan yang kuat untuk belajar, membangun kreativitas dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung dengan maksimal.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa paradigma kegiatan pembelajaran harus diubah, dari

sebatas menyampaikan ilmu atau materi pembelajaran, menjadi proses mengatur lingkungan agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Pengaturan lingkungan di sini adalah proses menciptakan iklim yang baik seperti penataan lingkungan, penyediaan alat dan sumber pembelajaran, dan hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik *betah* dan merasa senang belajar sehingga mereka dapat berkembang secara optimal sesuai dengan bakat, potensi yang dimilikinya (Wina Sanjaya, 2007: 102).

Dalam paham belajar aktif yang dikemukakan oleh Melvin L. Silberman yang diadaptasi dari Konfusius menyatakan bahwa:

“Yang saya dengar, saya lupa”

“Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat”

“Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami”

“Yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.”

“Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai” (Melvin L. Silberman, 2006: 23).

Dengan demikian, untuk mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk bisa menyampaikan pelajaran dengan segala kemampuannya agar peserta didik dapat menerima materi yang diberikan. Peserta didik bukan hanya mendengar penjelasan guru, melihat presentasi guru tanpa mendiskusikan dengan orang lain, mencoba menerapkannya. Dalam hal ini, inovasi, inisiatif dan kreativitas guru sangat diperlukan agar peserta didik tidak bosan, malas dan memahami materi yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan.

Tugas pendidik dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator dan pembimbing agar peserta didik bisa secara aktif baik secara individual maupun kelompok, dan bukan hanya terlibat secara fisik tetapi juga secara emosional. Untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, maka harus dilandasi oleh prinsip-prinsip:

1. Berpusat pada peserta didik (*student oriented*)
2. Mengembangkan kreativitas peserta didik
3. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
4. Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan
5. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam serta belajar melalui perbuatan (Muhaimin, 2005: 162-163).

Dalam proses pembelajaran, sosok guru menjadi penentu peserta didik berhasil tidaknya sebuah strategi diterapkan. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah ketidakmampuannya dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Idealnya, dalam proses pembelajaran, guru memberikan sebuah ilmu, bagaimanapun caranya, peserta didik berusaha untuk menyerapnya.

Dengan demikian, indikator bahwa peserta didik telah dapat mencerna ilmu tersebut adalah dapat mengetahui, memahami, bahkan mempraktekkan apa yang telah guru ajarkan. Seperti yang kita lihat saat ini bahwa guru, masih sering menggunakan strategi konvensional dalam

mengajar. Ceramah, sering membuat peserta didik cepat bosan, berpikir abstrak, pasif sehingga hasil pembelajaran belum dikatakan maksimal. Hal ini dikarenakan kontrol aktivitas dalam proses pembelajaran banyak dipegang oleh guru. Akibatnya, peserta didik sangat pasif dan hanya sebagai pendengar yang baik. Sebuah pepatah arab mengatakan bahwa “*Ath-thariqatu ahammu min al-maddah*” yang artinya cara atau strategi penyampaian lebih penting dari substansi yang disampaikan.

Pepatah di atas mengindikasikan bahwa cara, strategi lebih penting dari pada apa yang disampaikan. Dari pepatah ini kita bisa mengambil kesimpulan bahwa bagaimanapun bagusya materi yang disampaikan, jika menggunakan strategi tidak tepat, maka tidak akan berhasil. Hal ini juga memberikan gambaran bahwa sebagai seorang guru harus aktif, kreatif, dan inovatif.

Kualitas guru ditinjau dari dua segi, dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Di samping itu, dilihat dari gairah dan semangat mengajarnya, serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikan mampu mengadakan perubahan perilaku pada sebagian besar peserta didik ke arah yang lebih baik (Mulyasa, 2002: 187)

Begitu juga dalam pembelajaran tajwid. Idealnya, peserta didik yang telah sampai di tingkat Alquran, bacaanya sudah bagus, baik itu

makharijul huruf maupun tajwidnya. Namun, masih banyak peserta didik yang belum bisa membaca Alquran dengan menggunakan ilmu tajwid dengan benar. Pembelajaran yang dilakukan bukan menekankan pada bagaimana peserta didik bisa membaca Alquran tajwid dan *makharijul* yang benar, namun ilmu tentang tajwid masih sebatas hanya pengetahuan yang tidak dipraktekkan.

Alquran diturunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad agar menjadi pedoman, petunjuk, peringatan bagi manusia. Bahasa yang digunakan dalam Alquran adalah bahasa arab. Tidak semua orang Islam mengerti, tahu bagaimana cara membaca Alquran dengan baik dan benar sesuai dengan tajwid dan *makharijul* hurufnya. Dalam pembelajaran tajwid, diperlukan strategi pengajaran yang tepat agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal itu juga untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Ada beberapa strategi yang digunakan dalam pembelajaran tajwid. Di antaranya adalah ceramah, tanya jawab, *drill*, latihan, *Index Card Match* dan lain sebagainya. Salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pengajaran tajwid adalah dengan mencari pasangan (*Index Card Match*). Penggunaan media kartu dipilih karena membuat peserta didik tidak mudah bosan, kreatif, melatih kekompakan, kepercayaan diri serta membangun interaksi sesama teman. Media ini pun sangat efektif untuk melatih keterampilan dalam pemahaman suatu materi.

Adapun efektivitas penggunaan dari strategi ini tergantung pada kreativitas pendidik. Penggunaan strategi ini dipilih karena dari hasil pengamatan yang dilakukan di TPA Al Mustaqim yang terletak di Wonokerso Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta, ditemukan bahwa strategi *Index Card Match* belum pernah dipraktekkan di TPA Al Mustaqim. Selain itu, banyak peserta didik yang belum bisa menyerap, memahami pelajaran tajwid yang disampaikan oleh guru.

Peserta didik sering cepat bosan, berbicara dengan teman disebelahnya, meminta pelajaran tajwid tidak dilaksanakan, sampai tidak mau bertanya ketika tidak memahami pelajaran tajwid. Hal ini disebabkan karena kurangnya strategi yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran, yaitu guru hanya menggunakan strategi ceramah, *drill* dan tanya jawab. Selain itu didukung dengan kurangnya media yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran, akan membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi mereka dalam pembelajaran, sebab dalam penerapan strategi *Index Card Match*, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, yang memfasilitasi peserta didiknya dalam pembelajaran, sementara peserta didik belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan dari guru, sehingga yang aktif disini bukan guru melainkan peserta didik itu sendiri yang harus aktif dalam pembelajaran. Peserta

didik yang tadinya hanya pasif mendengarkan, akan aktif, menggerakkan badan, pikiran, serta kemampuan sosialnya akan meningkat.

Kesuksesan belajar peserta didik, dipengaruhi oleh:

1. Suasana

Suasana kelas yang mencakup apa yang dipilih, cara menjalin simpati dengan peserta didik, dan sikap guru terhadap sekolah serta belajar.

2. Landasan

Kerangka kerja yaitu tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama yang memberi guru dan peserta didik sebuah pedoman untuk bekerja dalam komunitas belajar sehingga apa yang dilakukan sudah terkonsep dan terlihat duluan.

3. Lingkungan

Lingkungan yang meliputi cara guru menata ruang kelas meliputi pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, musik, dan semua hal yang mendukung proses belajar. Lingkungan kelas harus benar-benar rapi agar tidak terkesan *semrawut* dan enak dipandang.

4. Rancangan

Penciptaan unsur-unsur penting yang dapat menumbuhkan minat peserta didik, mendalami makna, dan memperbaiki proses tukar menukar informasi merupakan hal yang seharusnya dilakukan oleh guru. (Miftahul A'la, 2011: 58-59)

Dalam proses pembelajaran perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan dari hasil. Dari segi proses, pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan gairah yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut, proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan (Mulyasa, 2002:101-102).

Dengan demikian, pengelolaan kelas dan strategi yang digunakan oleh guru dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi kepasifan peserta didik, salah satu bentuk pembelajaran yang bisa dilakukan adalah pembelajaran *Active Learning* dengan strategi *Index Card Match*. Berangkat dari uraian diatas, penulis memandang perlu diadakan penulisan secara deskriptif tentang

“Efektivitas Pembelajaran Tajwid dengan Strategi *Index Card Match* di TPA Al Mustaqim Wonokerso Sarharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta”

B. FOKUS DAN PERTANYAAN PENELITIAN

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini memfokuskan pada efektivitas strategi *Index Card Match* dalam pembelajaran tajwid di lokasi penelitian.

2. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dari rumusan masalahnya adalah

1. Bagaimana proses dan pelaksanaan pembelajaran tajwid dengan strategi *Index Card Match* di TPA Al Mustaqim Wonokerso Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimanakah Efektivitas Pembelajaran Tajwid dengan Strategi *Index Card Match* di TPA Al Mustaqim Wonokerso Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta?
3. Faktor apa sajakah yang mendukung dan penghambat pembelajaran tajwid dengan strategi *Index Card Match* di TPA Al Mustaqim Wonokerso Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari fokus dan pertanyaan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran tajwid dengan strategi *Index Card Match* di TPA Al Mustaqim Wonokerso Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta setelah diterapkannya.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Secara teoritis, hasil penulisan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wacana, bahan pertimbangan, rujukan atau referensi bagi penulis selanjutnya, dan dapat menambah khazanah ilmu Pendidikan Agama Islam dan agar bisa diterapkan guru dalam mengajar dalam pembelajaran PAI, khususnya pelajaran tajwid.

2. Secara praktis

1. Lembaga

Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari penggunaan strategi *Index Card Match* dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran tajwid. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, masukan, saran, yang membangun akan pentingnya strategi dalam mengajar agar materi yang disampaikan bisa diserap oleh peserta didik dengan maksimal.

2. Guru

Agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara praktis, efektif, dan efisien dalam mencapai hasil

pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan strategi pembelajaran.

3. Peserta didik

Agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru serta lebih mudah dalam memotivasi kegiatan belajar tajwid sehingga dapat membaca Alquran dengan baik dan benar.

4. Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana Efektivitas Pembelajaran Tajwid dengan strategi *Index Card Match* di TPA Al Mustaqim Wonokerso Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

E. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu merupakan uraian singkat tentang hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan masalah yang sejenis. Untuk mendukung skripsi ini, peneliti mengacu kepada beberapa skripsi terdahulu yang relevan dengan apa yang ditulis dengan judul peneliti. Secara akademis, penulisan yang sama pernah dilakukan sebelumnya meskipun berbeda pandangan aspek yang saat ini penulis teliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nastiti Winda Dicky tahun 2016 dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul Efektivitas Penggunaan Strategi *Index Card Match* (ICM) dan Strategi *Snowball*

Throwing (ST) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu Pada Materi Keadaan Alam di Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Sawit Boyolali. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif dengan metode eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SMP N 3 Sawit yang dilaksanakan 6 bulan yaitu antara bulan Agustus 2015 sampai Januari 2016. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 3 Sawit Tahun ajaran 2015/2016 yang terbagi dari kelas VII F dan kelas VII G. Sampel dalam penelitian ini adalah 33 siswa. Hasil penilaian pada aspek pengetahuan menggunakan instrumen penelitian berupa *pre test* dan *post test* yang berjumlah 15 butir soal. Nilai rata-rata kelas VII E selaku kelas kontrol menunjukkan hasil *pre test* skor maksimum sebesar 14 skor minimum 5 dan nilai rata-rata sebesar 10,09 sedangkan untuk *post test* skor maksimum adalah 15, skor minimum adalah 8 dan nilai rata-rata sebesar 11,75 dan kelas VII F selaku kelas eksperimen diperoleh hasil *pre test* dengan nilai maksimum 15 nilai minimum 7 dan nilai rata-rata sebesar 11,21 sedang hasil *post test* menunjukkan nilai tertinggi sebesar 15 dan nilai terendah 11 sedangkan nilai rata-rata menunjukkan 14,45. Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan dalam pembelajaran yaitu penerapan strategi *Snowball Throwing* (ST).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Imna Layinatus Sifa tahun 2016 dengan judul Efektivitas Metode *Index Card Match* dan Metode

Ceramah Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Godean dari Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain *Pre test Post test, Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 2 Godean, sedangkan sampelnya adalah kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Pengambilan data menggunakan tes objektif pilihan ganda. Validasi instrumen dihitung dengan *Product Moment*, dan reliabilitas dengan *Alpha Cronbach*. Uji hipotesis dengan analisis uji-t (*Independent Sample T-Test*). Pengukuran efektivitas dengan menggunakan ukuran efek Cohen D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Index Card Match* lebih efektif dibanding dengan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis data *post test* diperoleh nilai t hitung $>$ tabel yaitu $(5,117 > 1,999)$ juga diperoleh nilai signifikansi *post test* yaitu sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hasil belajar IPS menggunakan metode *Index Card Match* lebih tinggi dibanding dengan metode ceramah. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata *post test* kelas eksperimen sebesar 89,31, sedangkan rata-rata *post test* kelas kontrol sebesar 79,78. Efektivitas pembelajaran IPS dengan penerapan metode *Index Card Match* tergolong besar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Klife Aryani tahun 2016 dengan judul Efektivitas Bahan Ajar Buku Panduan Pembelajaran Kabupaten Klaten pada Bencana Banjir dengan Menggunakan Strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar di SMK Kristen 5 Klaten dari Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Metode penelitiannya adalah eksperimen dengan populasi siswa-siswi ekstrakurikuler sekolah siaga bencana kelas X SMK Kristen 5 Klaten yang terbagi ke dalam kelas A dan B. Kelas eksperimen dalam pembelajarannya dengan menggunakan strategi *Index Card Match* sedangkan kelas kontrol pembelajarannya dengan menggunakan metode yang konvensional. Kelas eksperimen dengan 30 siswa untuk kelas kontrol terdapat 33 siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa:

(1) Penggunaan strategi *Index Card Match* pada buku Panduan Pembelajaran Kebencanaan Kabupaten Klaten pada Bencana Banjir di SMK Kristen 5 Klaten pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata hasil pembelajaran siswa sebesar 62,20 yaitu nilai rata-rata dari *pre test* kemudian meningkat menjadi 76,98 hasil rata-rata *post testnya*. Sedangkan rata-rata dari kelas kontrol menunjukkan 59,52 hasil dari *pre test* sedangkan rata-rata untuk *post testnya* 71,25.

(2) Berdasarkan uji Mann Withney menunjukkan tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun jika dilihat dari

hasil nilai rata-rata pembelajaran siswa sebesar 71,25 kelas kontrol sedangkan 76,98 untuk kelas eksperimen, maka peningkatan nilai rata-rata hasil pembelajaran siswa eksperimen lebih tinggi dibanding pada siswa kelas kontrol.

4. Penelitian yang lainnya juga dilakukan oleh Suhandoko tahun 2015 tentang Efektivitas Strategi *Index Card Match* (ICM) Pada Pembelajaran IPS Materi Proses Pembentukan Perilaku Menyimpang Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2014/2015 dari Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan tes dimana instrumennya telah diuji cobakan, diuji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian pada uji normalitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh signifikan $> 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas *pre test* kedua kelas diperoleh signifikan $> 0,05$ artinya data memiliki variansi sama sedangkan hasil uji homogenitas post test $< 0,05$ artinya data memiliki variansi tidak sama. Hasil Uji *Paired Sample t-test* signifikan diperoleh 0,002 dan 0,000 artinya berhubungan nyata. Hasil uji *Independent Sample t-test* signifikan diperoleh $0,001 < 0,05$ artinya H_0 ditolak. Hasil analisis data diketahui bahwa, ada peningkatan pemahaman belajar IPS pada materi proses pembentukan perilaku menyimpang setelah diterapkan strategi

Indeks Card Match. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil uji perbedaan dua rata-rata, pada kelas yang diterapkan strategi *Index Card Match* diperoleh nilai rata-rata 66.68 persen dan pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata 63.03 persen artinya bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Index Card Match* prestasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Strategi *Index Card Match* sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dan hasil prestasi belajar siswa sehingga perlu didukung oleh semua pihak.

5. Dalam jurnal pendidikan, penelitian yang dilakukan oleh Andrean Perdana pada tahun 2014 dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Index Card Match* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS dengan hasil menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *Index Card Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPS di kelas V.

Di antara penelitian-penelitian tersebut di atas, berbeda dengan yang peneliti teliti. Perbedaannya adalah penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada efektivitas pembelajaran *Index Card Match* pada pembelajaran tajwid di TPA, di mana perbedaannya adalah pada pembelajaran tajwid, tempat untuk penelitian dan bagaimana metode penelitiannya.