

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam hidup selalu melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif serta terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap.¹

Para ahli psikologi mengalami keraguan tentang cara menjelaskan atau mendefinisikan makna belajar. Namun secara eksplisit atau implisit pada konsep belajar itu selalu menunjukkan kepada proses perubahan tingkah laku seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.² Belajar adalah (ungkapan yang menunjuk) aktifitas (yang menghasilkan) perubahan-perubahan tingkah laku atau pengalaman". Dengan belajar siswa akan mendapatkan suatu perubahan, dengan perubahan tersebut menunjukkan adanya suatu gerak maju pada diri siswa.

¹ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), 48

² Makmun Abin Syamsudin, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2001), 9

Proses belajar mengajar dikelas harus menuntut adanya motivasi belajar dalam diri setiap siswa. Keberadaan motivasi dalam proses belajar merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan menunjukkan minatnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar, merasakan keberhasilan diri, mempunyai usaha-usaha untuk sukses dan memiliki metode-metode kognitif serta efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan padanya. Agar hal ini dapat tercapai seorang guru harus memiliki motivasi yang tinggi bahwa mereka dapat membantu siswa-siswanya belajar, meluangkan waktu untuk mencapai tujuan belajar dan penguasaan materi.³

Berdasarkan observasi di lapangan, kegiatan pembelajaran yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah Sambirampak Lor, Kotaanyar, Probolinggo, terdapat permasalahan pada kegiatan pembelajarannya, seperti para siswa kurang begitu memperhatikan guru yang sedang mengajar di kelas, mereka cenderung ramai sendiri dan bermain didalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa rendah serta kurangnya minat membaca siswa. Padahal mereka sudah memiliki buku untuk dijadikan panduan belajar mereka.

Permasalahan diatas disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional.

...
...

berpusat
siswa

“Jauh demikian ini menyebabkan siswa
“si Dalam Pembelajaran, (Malang, Tiga Serangkai, 2009

cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan cepat merasa bosan, sehingga siswa mencari kegiatan lain seperti bercanda dengan teman sebangku, bermain sendiri atau bahkan mengantuk.

Metodologi belajar yang digunakan oleh guru Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah ada yang masih tampak klasik, dalam artian masih mewariskan sejumlah mata pelajaran yang diyakini benar untuk disampaikan kepada anak didik tanpa memberikan kesempatan kepada mereka agar disikapi secara kritis. Metode yang digunakan masih bercorak menghafal dan lebih mempertahankan pengkayaan materi. Metode yang sering dipakai oleh guru adalah ceramah, sedangkan pada metode ceramah siswa hanya sebagai obyek, guru sebagai subyek, sehingga siswa ramai sendiri, mengantuk dan tidak memperhatikan gurunya. Seharusnya siswa yang menjadi subyek pelaku pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, dengan demikian siswa menjadi terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan, keahlian dan keterampilan yang dimilikinya.

Mengenai hal ini guru dituntut harus membuat model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, untuk meningkatkan motivasi siswa maka guru perlu mengurangi metode ceramah, menggunakan prosedur yang bervariasi dalam membuat penilaian, memodifikasi dan memperkaya bahan pembelajaran, mengusahakan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pada hakekatnya, semua metode pembelajaran itu baik untuk digunakan dalam suatu pembelajaran, namun hal itu harus didukung dengan kemampuan seorang guru untuk menerapkan metode tersebut. Apabila seorang guru mampu menggunakan sebuah metode pembelajaran dengan baik, maka materi pembelajaran akan mudah disampaikan dan diterima oleh peserta didik. Namun apabila seorang guru kurang menguasai suatu metode yang sedang digunakannya, maka akan berdampak pada motivasi peserta didik, yaitu peserta didik bisa tidak menghiraukan penjelasan dari guru.

Berdasarkan kondisi diatas, diperlukan suatu metode yang dapat memberikan penyelesaian terhadap masalah tersebut, metode yang digunakan tentunya metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu memiliki andil yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung dari proses pembelajaran yang dilakukan guru, meskipun masih ditentukan oleh faktor sarana dan prasarana sekolah.

Seorang guru mempunyai tugas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena motivasi merupakan suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.⁴ Orang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Menurut Djamarah Saiful Bahri, “

⁴ Djamarah Saiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002), 114

Seseorang yang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang tersebut mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala apa yang dia lakukan untuk mencapainya”.⁵

Dengan adanya motivasi belajar, siswa memiliki antusiasme dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar mangajar yang di cita-citakan, maka dengan demikian akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas untuk mendukung pembangunan nasional.Dilihat dari uraian diatas , maka perlu dilakukan suatu tindakan melalui penelitian pendidikan. Dalam hal ini penulis mengangkat suatu judul sesuai dengan kondisi yang dihadapi diatas, yaitu : Efektifitas Model Playing Card Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah Tahun Pelajaran 2013/ 2014.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah model playing card efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah Sambirampak Lor ?
2. Sejauhmana tingkat keefektifan model playing card dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah Sambirampak Lor ?

⁵ *Ibid.*, 114.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka penulis akan merumuskan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keefektifan model playing card dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah Sambirampak Lor .
2. Untuk mengetahui tingkat keefektifan model playing card dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah Sambirampak Lor .

D. Hipotesis

Setiap penelitian ilmiah harus mempunyai dasar pegangan tertentu. Manakala dalam suatu penelitian tidak menggunakan dasar sebagai pandangan yang jelas, maka tidak akan mengarah pada suatu kefalidan. Sehingga akan menghasilkan suatu yang kurang jelas pula.

Berdasarkan penjelasan di atas, dan untuk memudahkan analisis dan pengujian hipotesis maka dalam penelitian ini hipotesis nol (Ho) dan hipotesis alternatif (H1) sama-sama dipergunakan. Hipotesis yang akan diuji kebenarannya dalam penelitian ini adalah:

H1 : Model playing card efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ho : Model playing card tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh praktisi pendidikan, khususnya :

1. Bagi Madrasah

Untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan informasi dalam menentukan langkah-langkah penggunaan strategi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya dan mata pelajaran yang lain pada umumnya.

2. Bagi siswa

Dengan strategi ini diharapkan bisa menjadi bahan acuan dan meningkatkan motivasi belajar siswa , juga dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.

3. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan pengetahuan penulis dan sebagai bahan memperluas penelitian dalam mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik.

4. IPTEK

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap khasanah keilmuan yang semakin berkembang dan mampu menjadi rujukan refrensi terkait penerapan strategi dan metode dalam kegiatan pembelajaran.

5. Bagi Institut

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan atau sumbangsan pemikiran yang konstruktif dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan.

F. Definisi Operasional

Demi menjaga dan mengantisipasi timbulnya kesalahpahaman, maka akan dipertegas dalam masalah istilah yang terkait dalam penelitian ini, antara lain :

1. Model playing card

Model ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, pengolongan sifat, fakta tentang suatu objek atau mengulangi informasi.Dengan permainan ini , siswa akan bergerak aktif didalam kelas.Gerakan ini dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang letih dan daya ingat siswa akan terlatih.

2. Motivasi belajar SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Motivasi dapat merupakan kekuatan daya pendorong atau alat pembangun kesedihan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.⁶

Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁷

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menelaah tentang asal usul, perkembangan kebudayaan / peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah Arab pra Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam sampai masa khulafaur Rasyidin.⁸

Jadi yang dimaksud dengan motivasi belajar SKI adalah kekuatan - kekuatan yang dapat menciptakan dorongan kepada proses belajar seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku dan menelaah asal usul, perkembangan kebudayaan / peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau.

⁶ Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung : Refika Aditama, 2009), 26.

⁷ Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : Remaja Rosda Karya Offset, 2000), 92.

⁸ Dirjen Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta : Departemen Agama, 2004), 64.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Baidi di Miftahul Huda diperoleh hasil bahwa card sort bisa meningkatkan prestasi belajar.⁹
2. Penelitian juga dilakukan oleh Samsun Arif Roziqin di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Gendanglegi Malang. Hasil dari penelitiannya ini memperoleh hasil bahwa card sort bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.¹⁰
3. Suwati juga melakukan penelitian menggunakan model card sort untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadits dan dia menyimpulkan bahwa card sort ini bisa meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.¹¹

Playing Card digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nurur Rahmah Sambirampak Lor, Kotaanyar, Probolinggo. Penulis sangat tertarik menggunakan model permainan kartu (playing Card) karena menurut penulis dengan permainan ini anak akan lebih aktif, kreatif dan merasa senang, sebab permainannya sama dengan permainan remi empat satu.

⁹ Nur Baidi, *Penerapan Model Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV Di Miftahul Huda Tegal Sambi*, (Skripsi, Institut Agama Islam Walisongo, 2010).

¹⁰ Samsun Arif Rozikin, *Penerapan Strategi Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MI Miftahul Ulum Gendanglegi Malang*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2012).

¹¹ Suwati, *Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV B Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadits Dengan Metode Card Sort Di MI Ma'arif Sembego Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,2013).

Perbedaan milik Nur Baidi dan Suwati dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang adalah :Nur Baidi menggunakan card sort untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan Suwati card sortnya digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadits . Hasil dari penelitian mereka itu disimpulkan bahwa cardsort dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada penelitian sekarang, kartu itu digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran SKI. Lain halnya dengan Samsun Arif Rozikin, dia menggunakan card sort bukan pada prestasi namun pada motivasi belajar, perbedaannya dengan penelitian sekarang terletak pada metode penggunaan kartunya, metode kartu milik Samsun Arif Rozikin dilakukan dengan cara memilih kartu, sedangkan pada penelitian sekarang, kartunya disusun agar materi yang ada pada kartu itu menjadi sebuah kalimat yang sempurna .