

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang maju, ini dapat dibuktikan melalui kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya sangat tinggi. Pendidikan adalah salah satu cara dalam meningkatkan kualitas bangsa tersebut. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat 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 bertanggungjawab.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Taksonomi Bloom yaitu struktur pendidikan yang mengidentifikasi sebuah kemampuan mulai dari tingkat yang rendah sampai tingkat yang tertinggi. Dalam pencapaian tujuan yang lebih tinggi, kemampuan yang rendah harus terpenuhi dahulu agar dapat melanjutkan pada kemampuan selanjutnya. Menurut Bloom tujuan pendidikan ini dibagi menjadi tiga ranah kemampuan yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif ini biasanya berisi tentang perilaku yang menekankan pada aspek intelektual misalnya seperti

keterampilan berpikir dan pengetahuan yang dimiliki oleh individu tersebut. Ranah afektif mencakup perilaku terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah Psikomotorik berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan motorik / kemampuan fisik, berenang, dan mengoperasikan mesin.<sup>1</sup>

Pada proses pembelajaran, kehadiran alat/media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Namun, meskipun begitu pentingnya alat/media bagi tercapainya tujuan pendidikan, masih banyak dijumpai lembaga-lembaga pendidikan yang kurang mementingkan suatu alat/media tersebut. Terbukti banyak ditemukan kasus pendidik yang tidak mempergunakan media sesuai dengan bahan yang diajarkan, sehingga dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran ilmu tajwid, peserta didik mengalami banyak kesulitan dalam menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan, pendidik kesulitan menyampaikan bahan pelajaran, banyak peserta didik yang merasa bosan terhadap pelajaran ilmu tajwid.

Hasil belajar adalah kemampuan atau tingkat keberhasilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar yang menyebabkan perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak bisa menjadi bisa. Perubahan perilaku yang

---

<sup>1</sup> Bloom's Taxonomy of Learning Domains, The Three Types of Learning – Big Dog & Little Dog Performance Juxtaposition from <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/bloom.html>

dialami siswa mencakup semua aspek, tidak hanya kognitif atau pengetahuannya, namun juga mencakup aspek afektif, dan psikomotorik. Peneliti menggunakan media question card sebagai penunjang dalam pembelajaran. Menurut Kusumawati menjelaskan bahwa *Question Card* adalah kartu soal yang berisi soal-soal tentang materi yang disajikan guna menjadi suatu alat untuk membantu keterlaksanaannya proses pembelajaran. *Question Card* dapat dijadikan alternatif pembelajaran baru bagi pendidik, karena media ini bisa menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar bagi peserta didik.<sup>2</sup>

Untuk menyikapi permasalahan yang terdapat diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Question Card* pada Hasil Belajar Ilmu Tajwid di Madin Asya-Syarief Jogosari Pandaan”. Setelah peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan, ternyata mereka masih lemah dalam memahami ilmu tajwid terutama pada saat membaca al-Qur’an secara bergantian. Dalam model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yang semakin terpuruk menjadi lebih baik lagi serta dapat memperbaiki kualitas ilmu tajwidnya dalam membaca al-Qur’an maupun kitab yang lainnya.

---

<sup>2</sup> Nanik Kusumawati. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun*. 2018. Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains. 4: 147-159

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana nilai sebelum penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar ilmu tajwid di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan?
2. Bagaimana nilai sesudah penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar ilmu tajwid di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar ilmu tajwid di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam suatu kegiatan penelitian, selalu memiliki tujuan tertentu.

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui nilai sebelum penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar ilmu tajwid di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan.
2. Untuk mengetahui nilai sesudah penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar ilmu tajwid di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *question card* terhadap hasil belajar ilmu tajwid di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik. Adapun kegunaan yang penulis harapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

##### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, harapan dari hasil penelitian skripsi ini dapat memberikan dampak positif guna memperbanyak ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran di lembaga pendidikan baik sesuai mater-materi untuk siswa serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan..

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman atau pengetahuan bagi peneliti dalam penerapan ilmu-ilmu dan pengetahuan yang didapatkan selama berproses di dalam perkuliahan untuk menghadapi masalah yang ada dalam dunia pendidikan secara realita.

###### b. Bagi lembaga

Dalam hal ini hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan untuk pihak lembaga sekolah guna untuk cara alternatif dalam peningkatan mutu dan kualitas semua materi-materi yang terdapat pada umumnya dan khususnya dalam materi-materi pelajaran ilmu tajwid.

c. Bagi guru

Para guru mendapatkan masukan dalam penerapan media *question card* untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran di kelas khususnya pada materi-materi mata pelajaran ilmu tajwid.

d. Bagi siswa

Peserta didik menjadi lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, serta peningkatan pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik karena dengan menggunakan media

*question card*, masalah siswa dalam belajar baik dalam pelajaran ilmu tajwid maupun mata pelajaran yang lain bisa mudah dipecahkan.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

a.) Variabel-variabel yang diteliti

Dalam penelitian ini ada 2 variabel yang akan dilakukan yakni variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebasnya adalah media pembelajaran *question card*, yang kemudian dalam penelitian ini disebut sebagai X. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar ilmu tajwid yang kemudian dalam penelitian ini dinamakan sebagai variabel Y.

b.) Populasi dan sampel

Adapun populasi dari penelitian ini adalah siswa Madin Syarief Jogosari Pandaan. Tidak semua kelas menjadi populasi di penelitian ini. Peneliti hanya memiliki satu kelas untuk dilakukan penelitian. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas dua Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan.

c.) Teknik analisis data

Teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan data statistik yang akan dirumuskan dalam program SPSS 17.

d.) Lokasi penelitian

Tempat atau lokasi penelitian ini tepatnya di Madin Asy-Syarief Jogosari Pandaan yang beralamat di Jl. Kartini no. 30 dusun Jogonalan, desa Jogosari, kecamatan Pandaan, kabupaten Pasuruan Jawa Timur.

**e.) Definisi Istilah**

Agar diketahui arah dan tujuan dari penelitian ini, maka peneliti akan memberikan gambaran tentang variabel dari judul penelitian ini, berikut penjelasannya :

a.) Media Pembelajaran *Question Card*

Media *question card* adalah salah satu media pembelajaran yang mana dalam proses pembelajaran siswa dilatih untuk mengerjakan pertanyaan di dalam sebuah kartu serta sudah berisi beberapa pertanyaan yang telah dibuat oleh seorang guru.

Pertanyaan yang dibuat oleh guru bebas sesuai dengan kreativitas dan kemampuan masing-masing siswa.

b.) Hasil Belajar.

Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai post test yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal dengan menggunakan media *question card* dan soal tersebut sudah diacak oleh guru.<sup>3</sup> Menurut Sanjaya hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

---

<sup>3</sup> Abdullah. *Evaluasi Pembelajaran Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta. 1999. Hal 66.

