

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut kamus besar bahasa Indonesia merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Menurut Mulyani pendidikan merupakan modal utama bagi suatu bangsa dalam upaya meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang dimilikinya. Sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu memproses sumber daya alam dan memberi layanan secara berguna dan tepat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, hampir semua bangsa berusaha meningkatkan mutu pendidikan yang dimilikinya, termasuk Indonesia.²

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk memanusiakan manusia ke arah yang lebih baik agar dapat mengembangkan taraf hidupnya ke tingkat yang lebih baik/layak. Agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan maksimal tentunya guru sebagai pendidik akan terus menerus dituntut untuk selalu mengembangkan metode pembelajaran agar segala kesulitan dalam

¹ Sugiharto, Dkk, "*Psikologi Pendidikan*". Yogyakarta: Uny Press, Hal. 3

² Tri Lestari, Hari Wujoso, Nunuk Suryani, "*Pengaruh Metode Pembelajaran Ceramah Plus Dan Metode Drill Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Efisiensi Penggunaan Tempat Tidur Rumah Sakit*". Vol. 7 No. 1, Juni 2017, Hal. 17

pembelajaran dapat dipecahkan dengan tetap mengacu pada tujuan semula yaitu meningkatkan prestasi peserta didik.³

Pendidikan menurut orang awam adalah mengajari murid di sekolah, melatih anak hidup sehat, melatih silat, menekuni penelitian, membawa anak ke masjid atau gereja, melatih anak menyanyi, dll. Marimba menyatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.⁴

Dari beberapa pengertian pendidikan di atas, seorang guru harus mampu memilih metode mengajar yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Dari situ seorang pendidik dapat memenuhi beberapa persyaratan dan ketentuan demi tercapainya tujuan pendidikan, juga harus memperhatikan respon balik dari peserta didik. Sehingga akan dapat diketahui kemampuan peserta didik serta kesesuaian metode dengan materi dan keinginan peserta didik, sehingga prestasi belajar peserta didik bisa meningkat semakin tinggi dan luas pendidikan dan penguasaan materi yang dimiliki guru, baik cara mengajarnya, maupun penampilannya, tentunya akan makin mempengaruhi terhadap mutu

³Maria Ulfah, "*Optimalisasi Hasil Belajar Ipa Tentang Sistem Gerak Pada Manusia Melalui Metode Diskusi Dengan Tehnik Pembelajaran Tutor Sebaya*". Vol. 3 No. 1, Juli 2012, Hal. 20

⁴ Ahmad Tafsir, "*Ilmu Pendidikan Islami*". (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2013), Hal 33-34

pengajarannya. “keberhasilan dalam melaksanakan suatu pengajaran sebagai besar ditentukan oleh pilihan bahan dan pemakaian metode yang tepat.⁵

Dari sini semakin jelas bahwasanya keberhasilan proses pendidikan sebagian besar dipengaruhi oleh cara pengajaran seorang pendidik. Sedangkan ciri proses belajar mengajar yang berhasil, salah satunya adalah dilihat dari respon peserta didik ketika melaksanakan proses pembelajaran.

Pada dasarnya kemampuan anak memang berbeda-beda, akan tetapi apabila diberi layanan sesuai dengan keadaan masing-masing maka hasilnya akan sama. Siswa yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa perlu mendapatkan penanganan dan program khusus sehingga potensi kecerdasan dapat berkembang secara optimal.⁶

Sebelum dijelaskan lebih luas, dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang amat penting yang pertama metode mengajar dan yang kedua media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon peserta didik yang diharapkan oleh guru.⁷

⁵ Djago Trigan, “*Proses Belajar Mengajar Pragmatik*”. (Bandung: Angkasa, 1990), Hal. 41

⁶ Ni'matul Khoiriyah, “*Manajemen Kelas Unggulan Di Madrasah Aliyah Matholi'ul Anwar Lamongan*”. 2018, Hal. 4

⁷ Wiwin Fachrudin Yusuf & Firdausi Nuzulia. “*Media Limbah Botol Untuk Meningkatkan Pembelajaran PAI Di RA Miftahul Khoir I Karangrejo Purwosari*”. Vol. 1 No. 1, 2016, Hal. 123

Metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar bagi pelajar, upaya guru dalam memilih metode yang baik merupakan upaya yang paling penting atau pendidikan yang menjadi tanggung jawabnya.⁸

Metode *Inquiry learning* adalah metode yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui percobaan maupun eksperimen sehingga melatih siswa berkeaktivitas dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan yang pada akhirnya mampu menggunakan pengetahuannya tersebut dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar.⁹ Pembelajaran *Inquiry learning* dirancang untuk mengajak siswa secara langsung dalam proses ilmiah dengan waktu yang relatif singkat. Hasil penelitian Schlenker, dalam Joyce dan Weil, menunjukkan bahwa latihan *Inquiry learning* dapat meningkatkan pengetahuan, produktif dalam berpikir kreatif dan peserta didik menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.¹⁰

⁸ Wiwin Fachrudin Yusuf & Layliyatul Masruroh. "Metode Permainan Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Tajwid Di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan". Vol. 1 No. 2, 2016. Hal. 322

⁹ Abdul Karim, "Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Diklat Menginstalasi Sistem Operasi Berbasis Gui Menggunakan Metode Inquiry Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Takalar". Vol. 4. No 2, Juli 2016, Hal. 73

¹⁰ Lilah Kholilah, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inquiry Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Keterampilan Berpikir Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMPN Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu". Vol. 4. No. 1, Agustus 2019, Hal. 4

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran. Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salahsatu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga diberbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, *video game* atau *play station*. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik.¹¹

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa dalam mengelola kelas itu harus semenarik mungkin karena kalau kelas monoton peserta didik akan jenuh. Biasanya waktu proses belajar mengajar berlangsung di Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah peserta didik kebanyakan mengantuk dan ada sebagian kecil peserta didik bilang gurunya tidak asyik jadi ke peserta didik ditinggal tidur atau bicara sendiri dengan teman sebangkunya. Untuk menanggulangi

¹¹ Rahina Nugrahani, “*Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*”. Vol. 36. No. 1, Juni 2007, Hal.

permasalahan seperti ini guru harus memberikan materi pelajaran semenarik mungkin. Seperti peserta didik diajak bermain bersama supaya tidak jenuh dan setiap peserta didik harus aktif, itu bisa menanggulangi peserta didik di Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah mengantuk, jika peserta didik yang aktif cuma beberapa orang tidak semuanya maka yang tidak aktif itu akan mengantuk.

Mulai dari dulu di Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah itu banyak peserta didik yang tidur. Ini sebuah pekerjaan rumah yang harus dilakukan oleh guru-guru di Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah bagaimana peserta didik bisa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan didepan. Disini peneliti mengamati guru yang sedang mengajar di depan dengan permainan yang sifatnya berkelompok dan berpikir kritis. Dengan ini peserta didik akan akan semangat lagi untuk belajar ilmu tauhid.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Implementasi Metode *Inquiry Learning* Dalam Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Tauhid Di Kelas 3 Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah?
2. Apa saja kelebihan dan kelemahan dari Metode *Inquiry learning* di Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Implementasi Metode *Inquiry Learning* Dalam Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Tauhid Di Kelas 3 Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah
2. Untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kelemahan dari Metode *Inquiry learning* di Madrasah Diniyah Ponpes Ngalah

D. Manfaat Penelitian

1. Kepala sekolah mendapatkan hasil peningkatan kualitas pendidikan peserta didik yang lebih baik dan maksimal
2. Guru dapat lebih mudah untuk menyampaikan materi dengan metode *Inquiry learning* ini. Karena didalamnya melibatkan peserta didik supaya peserta didik aktif semua
3. Peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh seorang guru. Dan juga akan saling bekerja sama satu sama lain dalam proses pembelajaran
4. Peneliti dapat ilmu dan pengalaman baru dan peneliti dapat menyampaikan materi dengan menggunakan metode *Inquiry learning*
5. Lembaga (Universitas Yudharta) bisa menggunakan metode ini dalam pengajaran. Dengan metode *Inquiry learning* mahasiswa bisa aktif dan kreatif dalam berpikir

6. Pengembangan keilmuan dapat meniru metode *Inquiry learning* ini karena dengan metode ini proses belajar mengajar lebih mudah dan menyenangkan.

E. Definisi Operasional

1. Implementasi

Implementasi artinya adalah penggunaan. Dalam hal ini peneliti mengamati guru yang sedang menggunakan metode *Inquiry learning*. Yang dimana peneliti dalam penelitian ini melihat dan mengamati metode tersebut dalam pelajaran tauhid. Dan guru tersebut juga menggunakan metode *Inquiry learning* ini diterapkan dalam permainan ular tangga. Cara mainnya adalah setiap kelompok harus bekerja sama dengan kelompoknya. Dalam kelompok tersebut peserta didik semua harus berdiskusi dan berpikir kritis.

2. Metode *inquiry learning*

Metode *Inquiry learning* adalah metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuannya. Akhir dari metode *Inquiry learning* adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.¹² Dalam proses pembelajaran supaya peserta didik tidak jenuh, metode *Inquiry learning* ini dibuat dengan sebuah permainan yang menarik yaitu ular tangga.

¹² Nurcholish Arifin Handoyono, "Pengaruh *Inquiry Learning* Dan *Problem-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar PKKR Ditinjau Dari Motivasi Belajar". Vol. 6. No. 1, Februari 2016, Hal. 33

3. Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga ini antara lain merupakan suatu permainan yang edukatif dimana selain bermain anak juga dapat belajar untuk berkonsentrasi dalam menghadapi masalah, bersosialisasi dengan teman sepermainan, mengembangkan intelektual anak seperti berpikir, dan dari permainan ular tangga ini yang biasanya dilakukan berkelompok anak dapat mengatur tingkah lakunya sendiri, dan bisa menilai kemampuan yang dimilikinya dan bisa menilai kemampuan teman-temannya.¹³ Dengan bermain peserta didik menjadi bersemangat dalam proses belajar mengajar. Dan didalam kelas tersebut menjadi tidak monoton lagi. Kelas tersebut akan menjadi lebih hidup dari sebelumnya.

¹³ Ani Labibah, Arlina Nurhapsari Dan Rochman Mujayanto, “Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak (Studi Terhadap Siswa SDN 4 Tanggunharjo Kecamatan Grobogan)”. Vol. 2, Edisi. 1, Hal. 2