

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan Pendidikan Agama Islam (PPAI) merupakan bagian dari penerapan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. PPAI lebih terfokus kepada pengembangan diri siswa dalam bidang agama yang harus *terrealisasikan* dalam kehidupan sehari-hari. misalnya dalam bidang Fiqh menerapkan doa dan dzikir sehari-hari, bidang Al-Qur'an lebih menekankan kepada pembacaan, penulisan dan penghafalan Al-Qur'an. PPAI di sekolah lain dikenal dengan pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ). Salah satu aspek yang diterapkan dalam PPAI adalah menghafal Al-Qur'an, yaitu siswa dituntut untuk dapat memiliki hafalan sesuai dengan target yang telah ditentukan oleh sekolah sebagai syarat kelulusan dari sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan di kelas X animasi SMK Bakti Nusantara 666 Bandung diperoleh informasi bahwa siswa-siswi di kelas tersebut 75 % dapat dikatakan baik dalam hal membaca al-Qur'an. Hal tersebut terbukti ketika peneliti melakukan suatu tes yang dilakukan secara mendadak didalam kelas dan terbukti hasil membaca al-Qur'an mereka sudah dapat dikatakan baik. Namun ketika peneliti mengajukan pertanyaan mengenai "berapa suratkah yang sudah kalian hafal ?" jawaban mereka yaitu hanya beberapa surat pendek saja yang mereka hafal. Sedangkan pihak sekolah menuntut untuk dapat menghafal 1 Juz Al-Qur'an (*Juz'amma*) untuk bisa lulus dari sekolah. Setiap kelas memiliki target yang berbeda-beda, dan harus dicapai

untuk dapat mencapai 1 juz. Kelas X harus menyelesaikannya hafalan mulai dari *al-fatihah* sampai dengan *al-fajr*, sedangkan kelas XI peserta didik harus menyelesaikan hafalannya sampai *an-naba*.

Permasalahan yang ditemukan dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam (PPAI) adalah dalam hal menghafal Al-Qur'an, yaitu rendahnya motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Banyak faktor baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Sebagai orang yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam proses peningkatan motivasi hafalan siswa.

Maka dari itu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menghafal Al-Qur'an pendidik dituntut untuk dapat memilih suatu metode yang tidak membosankan dan peserta didik merasa semangat serta termotivasi kembali dalam menghafal Al-Qur'an. Adapun metode yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode permainan. Karena proses menghafal, peserta didik membutuhkan keseriusan dan semangat yang tinggi. Maka dari itu, memilih metode dengan cara permainan atau perlombaan, peserta didik akan merasa lebih tertantang dan berlomba-lomba dalam menghafal Al-Qur'an.

Hal tersebut terbukti dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nurwindar (2011:68) yang berpendapat bahwa : “Keberhasilan dengan berbasis tantangan dan permainan membuat aktivitas siswa termasuk maotivasi siswa menjadi lebih aktif yaitu dimana siswa cenderung positif dalam mengikuti

proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan adanya hal tersebut maka tingkat penerimaan siswa akan meningkat dan pada fasenya dapat meningkatkan kemampuan menghafal Al-Qur'an".

Alternatif solusi yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal al-Qur'an adalah dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif dengan metode *scramble*. Metode *scramble* ini merupakan metode yang menerapkan sistem permainan. Sebagaimana Soeparno (1998: 60) yang berpendapat bahwa metode *scramble* merupakan salah satu metode yang berbentuk permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Sedangkan menurut Harjasurjana dan Mulyati dalam Rahayu (2007) berpendapat bahwa istilah *scramble* dipinjam dari bahasa Inggris yang berarti perbuatan, pertarungan, perjuangan. Istilah ini digunakan untuk jenis permainan kata, yaitu permainan menyusun huruf-huruf maupun kata per kata yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat.

Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *scramble* merupakan satu metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama motivasi menghafal Al-Qur'an sebab mereka sebelumnya dalam menghafal Al-Qur'an selalu menemukan rintangan dan kesulitan, akan tetapi dengan diterapkan metode ini, penghafalan Al-Qur'an tidak akan lagi dirasakan malas, karena proses penghafalannya berbentuk tantangan yang dikemas dalam bentuk permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan metode *scramble* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an, sehingga target penghafalan Al-Qur'an kelas X yaitu mulai dari surat *an-nas* sampai *al-fajr* tercapai. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul : PENERAPAN METODE SCRAMBLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM MENGHAFAL AL-QUR'AN PADA MATA PELAJARAN PPAI"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, pertanyaan-pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi siswa sebelum diterapkan metode *Scramble* pada mata pelajaran PPAI siswa kelas X Animasi 1 SMK Bakti Nusantara 666?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Scramble* pada mata pelajaran PPAI siswa kelas X Animasi 1 SMK Bakti Nusantara 666 dalam menghafal Al-Qur'an pada siklus II?
3. Bagaimana motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an setelah diterapkan metode *Scramble* pada mata pelajaran PPAI siswa kelas X Animasi 1 SMK Bakti Nusantara 666?

C. Tujuan

Sejalan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi siswa sebelum diterapkan metode *Scramble* pada mata pelajaran PPAI siswa kelas X Animasi 1 SMK Bakti Nusantara 666
2. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Scramble* pada mata pelajaran PPAI siswa kelas X Animasi 1 SMK Bakti Nusantara 666 dalam menghafal Al-Qur'an.
3. Untuk mengetahui motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an setelah diterapkan metode *Scramble* pada mata pelajaran PPAI siswa kelas X Animasi 1 SMK Bakti Nusantara 666

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penerapan metode *Scramble* untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menghafal Al-Qur'an

2. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan kesempatan siswa untuk mempelajari dan memahami isi kandungan Al-Qur'an serta memudahkan siswa dalam menghafalnya dengan melalui metode pembelajaran yang dikembas dalam bentuk permainan.

3. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah informasi serta masukan yang berharga bagi para guru khususnya guru Pendidikan Agama Islam dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an

4. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitannya dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah dengan meninjau dari berbagai faktor yang ada.

E. Kerangka Berpikir

Metode Scramble merupakan metode kooperatif yang digunakan pendidik untuk dapat membuat aktif para peserta didiknya serta tidak merasa jenuh sehingga dapat dengan mudah untuk menerapkan hafalan-hafalan Al-Qur'an yang harus dihafalnya. Menurut Bahri Djamarah mengemukakan bahwa:

Istilah scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Metode Scramble merupakan metode pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Dan menurut Soeparno dalam buku Strategi Belajar Mengajar oleh Bahri Djamarah dan Aswan Zain, bahwa metode scramble adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara mengembirakan. (Bahri Djamarah, 2006: 134)

Metode Scramble ini dipilih dinilai sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi hafalan Al-Qur'an yang biasanya hanya bersifat monoton dan membuat peserta didik merasa jenuh. dalam karena caranya yang menuntut siswa untuk aktif serta bersifat tantangan. Dengan adanya tantangan

ini siswa akan semangat dalam proses menghafal Al-Qur'annya selain itu metode ini juga bersifat permainan sehingga dalam proses menghafal Al-Qur'an ini peserta didik tidak akan merasa jenuh dan akan tetap semangat serta terfokuskan. Adapun menurut Rober B. Taylor (2001) dalam bukunya Miftahul huda menyatakan bahwa:

“Scramble merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengahruskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, merek tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. (Mifathul huda : 2013. 303)

SMK Bakti Nusantara 666 Bandung menetapkan program hafalan Al-Qur'an sebagai salah satu syarat kelulusan di akhir. Maka dari itu adanya mata pelajaran Pengembangan Pendidikan Agama islam ini sebagai wadah untuk melatih serta mempermudah siswa dalam menyelesaikan target yang akan dicapai tersebut. sehingga pada tingkat terakhir siswa dapat fokus untuk menghadapi UN karena target penyelesaian hafalan ini adalah di kelas XI.

Untuk lebih mempermudah peserta didik dalam menghafal serta memahami isi kandungan Al-Qur'an maka perlunya motivasi belajar yang tinggi untuk mempelajarinya. Motivasi belajar adalah salah satu unsur yang harus selalu ada dalam diri setiap anak dalam setiap proses pembelajaran berlangsung. Tanpa adanya satu unsur ini proses pembelajaran yang dilaksanakan dirasa kurang

menarik sehingga mempersulit siswa untuk dapat memahami pelajaran dengan baik. Menurut uno Hamzah dalam buku Teori motivasi dan pengukurannya Analisis di bidang pendidikan yang dikutip oleh Diena Bianca Bella (Diena et al., 2015: 20) mengatakan bahwa:

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya. Motivasi belajar untuk berprestasi ini juga dapat dilihat dari adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil, dorongan untuk belajar, harapan dan cita-cita untuk masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif sehingga akan menciptakan situasi belajar yang kondusif untuk siswa. (Diena et al., 2015: 20)

Dengan demikian dapat dipahami bahwa motivasi belajar ini sangat penting ditanamkan dalam diri setiap anak. Karena untuk mencapai suatu tujuan tentunya siswa membutuhkan dorongan untuk mendapatkan hasrat atau keinginan yang kuat dalam mencapai keberhasilan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapainya.

Adanya sebuah motivasi dalam diri setiap peserta didik adalah tergantung dari motivasi yang diberikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlunya sebuah metode yang dapat membuat siswa aktif serta semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Tentunya metode ini sangatlah penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Karena metode merupakan cara yang ditempuh oleh pendidik agar dapat dengan mudah

memberikan pemahaman dalam materi yang disampaikan tentunya disertai dengan motivasi belajar yang tinggi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nura Risma dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Metode pembelajaran Snowball Throwing Drilling terhadap minat Belajar Siswa (Risma, 2016):

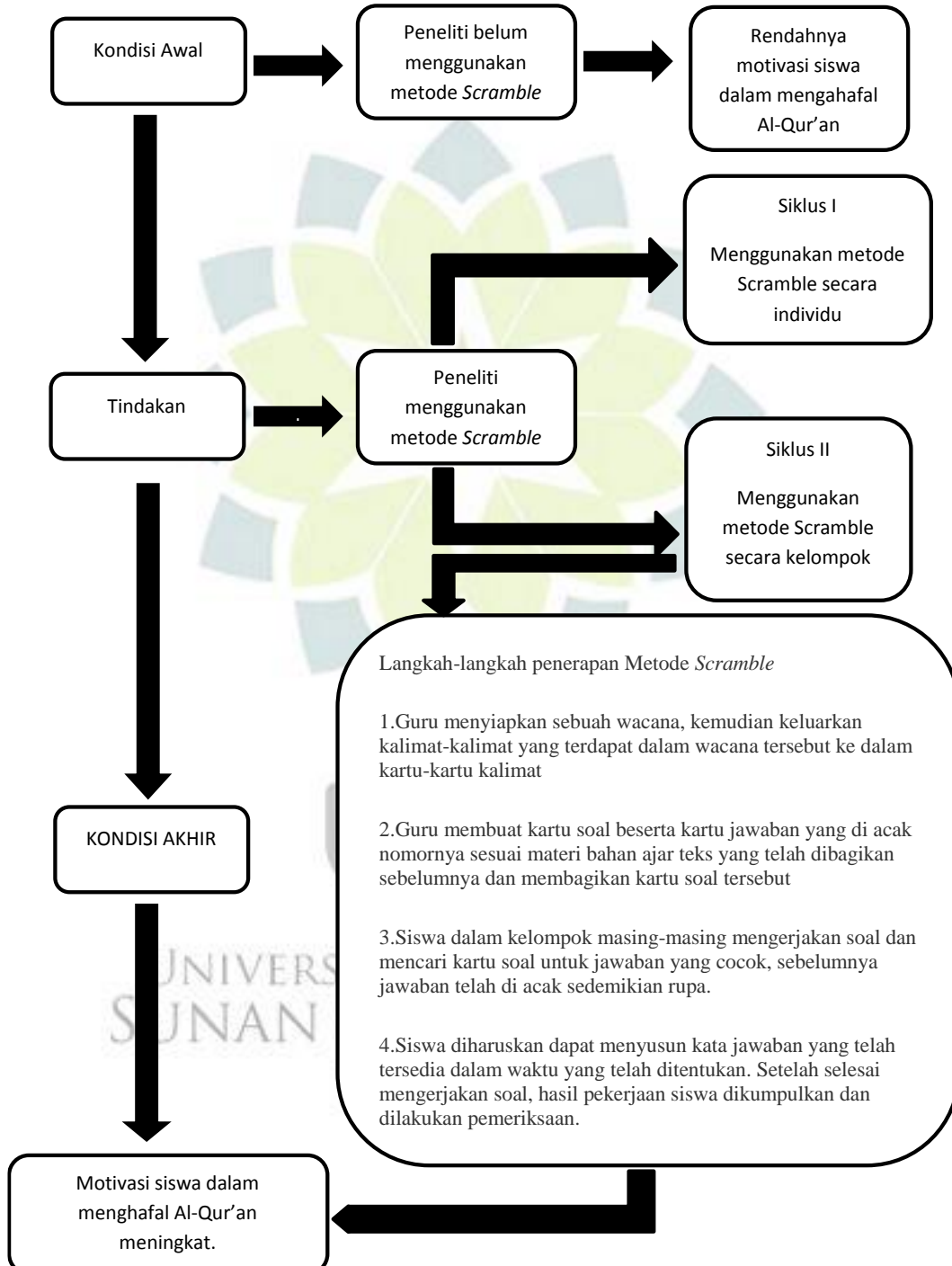
Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar terasa menyenangkan dan tidak membuat para siswa merasa jenuh, dan sehingga siswa dapat menangkap ilmu dengan mudah.(Risma, 2016)

Maka dari itu perlunya pemilihan metode yang baik untuk dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal AL-Qur'an serta memahami isinya dengan baik dan benar. Dalam penelitian ini peneliti memilih metode Scramble sebagai solusi dalam permasalahan ini.



Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1.1



F. Hipotesis Tindakan

Menurut Priatna Hipotesis merupakan asumsi, perkiraan, atau dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel Tedi Priatna, (2008 : 123)

Berdasarkan permasalahan yang ada maka akan dilakukannya penelitian mengenai penggunaan metode *Scramble* pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diharapkan setelah diterapkan metode ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an.

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mariyam Ubaidillah pada tahun 2017 yang berjudul "Penggunaan Metode *Scramble* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Al-Khulafa'u Ar-Rasyidin Penerus Perjuangan Nabi Muhammad SAW Untuk Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik" dengan kelas VII B SMPN 17 Bandung sebagai sasaran penelitiannya. Skripsi pada Program S1 Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penerapan metode *scramble* dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan persentase yang didapat pada siklus I sebesar 63,59% dengan kategori aktif dan pada siklus II sebesar 82,30% dengan kategori sangat aktif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Siti Nurazizah pada tahun 2017 yang berjudul "Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode *Scramble*

Hubungannya Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Binatang Yang Halal Dan Haram” dengan kelas VIII SMPN 46 Bandung sebagai sasaran penelitiannya. Skripsi pada Program S1 Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa tanggapan siswa terhadap penerapan metode *scramble* menghasilkan nilai rata-rata 3.55 yang berkategori baik. sedangkan konsentrasi belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menghasilkan nilai rata-rata 3,69 yang berkategori tinggi artinya terdapat hubungan yang signifikan antara tanggapan siswa terhadap penerapan metode *scramble* dengan konsentrasi mereka pada mata pelajaran PAI materi binatang halal dan haram dengan derajat pengaruhnya sebesar 13% dan 87% dipengaruhi oleh faktor lain.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Piping Sugiharti pada tahun 2009 yang berjudul “Penggunaan Metode Scramble Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ” dengan kelas VIII SMPK BPK PENABUR sebagai sasaran penelitiannya pada bulan januari-Februari 2009. Penelitian ini dimuat dalam Jurnal Pendidikan pada tahun 2011. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penerapan metode *scramble* dapat meningkatkan minat siswa pada pembelajaran Fisika. Hal ini terlihat dari persentase siswa yang kurang perhatian, bengong dan mengobrol mulai berkurang, hingga kurang dari 19%. Sebaliknya siswa

yang bersemangat aktif dan berani mengungkapkan pendapat menjadi meningkat hingga mencapai 69%.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Bianca Bella Diena, Pujiastuti dan Siti Murdiah yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Scramble Dan Time Token Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa” dengan kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember sebagai sasaran penelitiannya. Penelitian ini dimuat dalam Jurnal Edukasi. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil kognitif siswa dalam penerapan metode *scramble* dan time token pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Jember pada siklus 1 sebesar 68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 77,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72%. Nilai rata-rata capaian efektif siswa pada siklus II sebesar 66,9 dengan kriteria baik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Diani, Yuberti, dan Shella Safitri yang berjudul “Uji Effect Size Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik” dengan kelas X MAN 1 Pesisir Barat. Dengan kelas IPA 2 SMA Negeri 3 Jember sebagai sasaran penelitiannya. Penelitian ini dimuat dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan media video terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pengukuran kelas X MAN 1 Pesisir Barat dengan $T_{hitung} > T_{tabel} = 6,4 > 2,064$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selanjutnya, diperoleh hasil uji effect size sebesar

0,8. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran scramble dengan media video dapat mempengaruhi hasil belajar fisika peserta didik sebanyak 79%.

