

BAB I

A. Latar Belakang

Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang wajib dipelajari semua pengikutnya. Hal ini disebutkan dalam Al-Qur'an sendiri dalam Q.S. Al-Ankabut[29]:45 yang berbunyi;

اِنَّ مَا اَوْحِيَ اِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَاَقِمِ الصَّلَاةَ ۗ اِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۗ وَلَذِكْرُ اللّٰهِ اَكْبَرُ ۗ وَاللّٰهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُوْنَ

Artinya: “Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al Quran) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Lebih lanjut, dalam Q.S. Fatir[35]:29 disebutkan;

اِنَّ الَّذِيْنَ يَتْلُوْنَ كِتَابَ اللّٰهِ وَاَقَامُوا الصَّلَاةَ وَاَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً يَرْجُوْنَ تِجَارَةً لَّنْ تَبُوْرَ

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebahagian dari rezeki yang Kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi,”

Imam Nawawi dalam bukunya yang berjudul *At-tibyan fi ādābi hamalatil Qur'an* menyebutkan bahwa dari Usman bin Affan ra, Rasulullah SAW bersabda: “Sebaik-baik kamu ialah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya” (Riwayat Abu Abdillah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim Al-Bukhari dalam shahihnya). Diriwayatkan daripada Aisyah ra, katanya: Rasulullah saw bersabda: “Orang yang membaca Al-Qur'an sedangkan dia mahir melakukannya, kelak mendapat tempat di dalam Syurga bersama-sama

dengan rasul-rasul yang mulia lagi baik. Sedangkan orang yang membaca Al-Qur'an, tetapi dia tidak mahir, membacanya tertegun-tegun dan nampak agak berat lidahnya (belum lancar), dia akan mendapat dua pahala" (Riwayat Bukhari dan Abul Husain Muslim bin Al-Hujjaj bin Muslim Al-Qusyayy An-Nisabury dalam dua kitab Shahih mereka. (Riwayat Bukhari & Muslim). Diriwatikan daripada Abu Musa Al-Asy'aru ra, rasulullah saw bersabda: "Perumpamaan orang mukmin yang membaca Al-Qur'an adalah seperti buah Utrujjah yang baunya harum dan rasanya enak. Perumpamaan orang mukmin yang tidak membaca Al-Qur'an seperti buah kurma yang tidak berbau sedang rasanya enak dan manis. Perumpamaan orang munafik yang membaca Al-Qur'an adalah seperti raihanah yang baunya harum sedang rasanya pahit. Dan perumpamaan orang munafik yang tidak membaca Al-Qur'an adalah seperti hanzhalah yang tidak berbau sedang rasanya pahit." (Riwayat Bukhari & Muslim) Diriwatikan dari Umar bin Al-Kattab ra, bahwa Nabi saw bersabda: "Sesungguhnya Allah swt mengangkat derajat beberapa golongan manusia dengan kalam ini dan merendahkan derajat golongan lainnya." (Riwayat Bukhari & Muslim) (Siri Tarbiyyah, 2014).

Kecintaan terhadap belajar harus ditanamkan sejak dini karena belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Dalam (Rusman, 2011) menurut Surya (1997) belajar dapat diartikan sebagai "suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya". Witherington (1952) menyatakan bahwa: "belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan

kecakapan " Lebih jauh Crow & Crow (1958) menjelaskan bahwa: "belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru". Lebih jauh Hilgard (1962) berpendapat bahwa: "belajar adalah proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi." Menurut Di Vesta dan Thompson (1970) belajar adalah "perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman." Sedangkan menurut Gagne & Berliner, belajar adalah "suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman" (Rusman, 2011).

Dalam proses belajar, guru sudah seharusnya merencanakan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan catatan-catatan hasil pemikiran awal seorang guru sebelum mengelola proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan perisapan mengajar yang berisi hal-hal yang perlu atau harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang antara lain meliputi unsur-unsur: pemilihan materi, metode, media, dan alat evaluasi (Handayani, 2008).

Secara etimologi kata media berasal dari bahasa Latin 'medius' yang berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Dr. Azhar Arsyad, 1997). Istilah "media" bahkan sering dikaitkan atau

dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”) (Nana Sudjana, 2011).

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi minat belajar siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam jurnal karya Siti Nurhasanah dan A. Sobandi tentang minat belajar siswa disebutkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu (Siti Nurhasanah, 2016).

Round wheels merupakan media *game* berbentuk lingkaran yang bisa dimodifikasi menjadi media pembelajaran menarik bagi siswa. Bermain di dalam kelas ditujukan untuk menghindari kejenuhan dan rasa mengantuk peserta didik selama terjadinya proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggabungkan game di dalamnya diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar secara aktif, sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan lebih menyenangkan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan untuk menumbuhkan minat belajar (Supardi, 2010).

Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Artinya semakin baik minat belajar siswa, maka berdampak kepada hasil belajar siswa yang semakin baik (Siti Nurhasanah, 2016).

Selain media pembelajaran, penggunaan metode yang efektif dalam suatu proses mengajar di pendidikan formal maupun nonformal, merupakan salah satu faktor yang mendukung untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan belajar mengajar yang optimal, disamping adanya guru yang profesional dan sarana prasarana yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar tersebut (Masfufah, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan awal yang telah penulis lakukan di SDIT Al-Irsyad Al-Islamiyyah yang berlokasi di Jalan Al-Irsyad Nomor 1 Kelurahan Neglasari Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung, dalam wawancara terhadap guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Ibu Mia Yusmiati, S.Pd. dalam upaya sekolah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca Al-Qur'an, guru menerapkan berbagai model untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti mempraktekan secara langsung *makhroj* perhuruf atau pengucapan bacaan Al-Qur'an dengan alat peraga untuk panduan penempatan lidah yang benar setiap *makhroj*, men-*talaqi* siswa atau mendikte satu-persatu bacaan, dan penerapan model klasikal. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang masih memiliki minat belajar rendah terhadap mata pelajaran Baca Al-Qur'an. Angka ini berada pada rata-rata 40% siswa dalam satu kelas. Banyak yang bermalas-malasan ketika pelajaran berlangsung dan *output* yang dihasilkan tidak sesuai. Banyak siswa yang masih membaca dengan *makhroj* huruf yang belum benar. Oleh sebab itu dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran permainan berupa *round wheels* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran baca Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diatas maka dibutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Maka dari itu penelitian ini difokuskan pada penerapan media pembelajaran *round wheels* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul "Penerapan Media *Round Wheels* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Baca Al-Qur'an Siswa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran *round wheels* pada pembelajaran baca Al-Qur'an di kelas V SDIT Al-Irsyad Al-Islamiyyah Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas V SDIT Al-Irsyad Al-Islamiyyah Bandung dalam pembelajaran baca Al-Qur'an setelah penggunaan media *round wheels*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran *round wheels* pada pembelajaran baca Al-Qur'an di kelas V SDIT Al-Irsyad Al-Islamiyyah Bandung.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V SDIT Al-Irsyad Al-Islamiyyah Bandung dalam pembelajaran baca Al-Qur'an setelah penggunaan media *round wheels*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai penerapan media *round wheels* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran baca Al-Qur'an.
 - b. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran baca Al-Qur'an.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi lembaga atau yayasan sebagai obyek penelitian untuk mengetahui penerapan media *round wheels* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran baca Al-Qur'an.
 - b. Bagi para peserta didik sebagai acuan untuk lebih rajin dalam mengikuti kelas pembelajaran baca Al-Qur'an.

- c. Bagi penulis untuk menambah wawasan tentang penerapan media *round wheels* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran baca Al-Qur'an.

E. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran /pelatihan (Syamsiani, 2022).

Round wheels merupakan permainan berbentuk lingkaran dengan panah atau penunjuk yang berada di tengah atau samping lingkaran. Secara bahasa *round* berarti bulat dan *wheels* berarti roda. Permainan ini dapat di modifikasi sesuai keinginan pembuatnya. Bagan-bagan dalam *round wheels* menunjukkan hal yang harus dilakukan pemain jika *round wheels* berhenti berputar, bagan yang di tunjuk panah kemudian menjadi tugas yang harus dilaksanakan pemain. Permainan *round wheels* dapat di modifikasi menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun langkah-langkah untuk memainkan *round wheels* sebagai berikut:

1. Siapkan media *round wheels*
2. Isi bagan-bagan *round wheels* dengan tugas yang menyangkut mata pelajaran Tartili
3. Putar *round wheels*
4. Tunggu hingga berhenti dengan sendirinya
5. Lihat arah panah menunjuk bagan yang mana

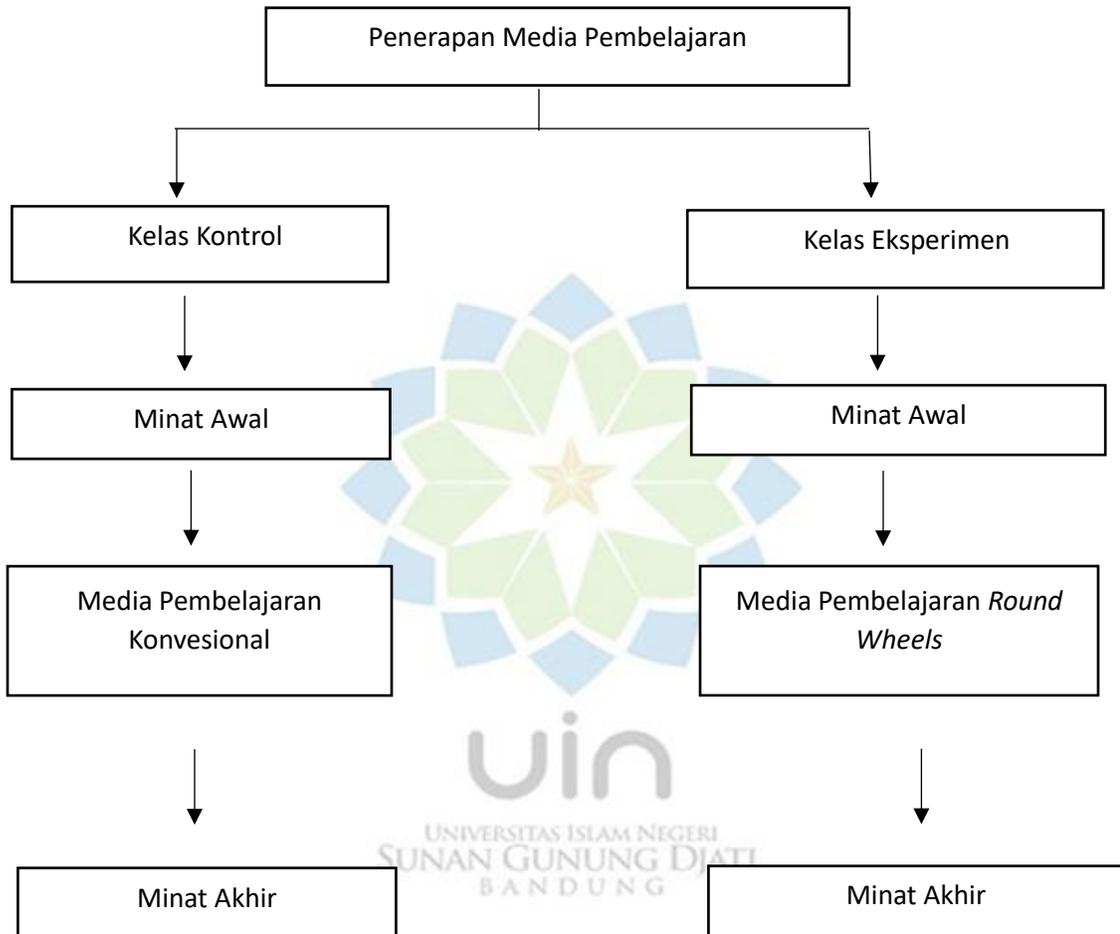
6. Tugaskan pemain dengan perintah di bagan yang terpilih

Minat adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menciptakan ketertarikan atau perhatian terhadap suatu objek atau aktivitas dengan efektif. Hal ini menyebabkan seseorang memilih untuk terlibat dalam objek atau aktivitas tersebut karena dianggap bermanfaat, menyenangkan, dan pada akhirnya memberikan kepuasan dalam dirinya (Susanto, 2013). Minat merupakan kecenderungan atau sesuatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap sesuatu hal yang datang dari diri sendiri tanpa adanya paksaan (Esy Widyastuti, 2018). Beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa (Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi, 2015).

Dalam kaitannya, penerapan media pembelajaran visual dapat meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan melalui media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, siswa menjadi lebih aktif dan pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Secara skema, kerangka pemikiran penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Gambar 1. 1



F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian yang mengacu kepada rumusan masalah yaitu adanya perbedaan signifikan terhadap penerapan media *round wheels* dalam meningkatkan minat belajar baca Al-Qur'an siswa. Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

Ha : $\rho_1 \neq 0$ artinya ada perbedaan signifikan antara minat belajar baca Al-Qur'an pada kelas yang menggunakan media *round wheels* dengan kelas yang tidak menggunakan media *round wheels*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Erlinta Wulan Hariyati (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS” ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut. Dari hasil penelitian dan pembahasan media spinning question secara keseluruhan dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran spinning question kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Memenuhi criteria kelayakan dari segi indicator ketepatan, kepentingan, kualitas hasil, memberikan bantuan dalam belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan indicator respon peserta didik. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu *spinning wheels* atau bisa disebut juga *round wheels*.
2. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fathonatun Nisak U.M. (2016) dengan judul “ Pengembangan Permainan Question Wheel sebagai media pembelajaran untuk melatih keaktifan menjawab dan

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jamur” berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan question wheel pada materi jamur dinyatakan layak berdasarkan dari aspek keaktifan menjawab siswa dan hasil belajar siswa. Penilaian berdasarkan keaktifan menjawab siswa sebesar 85,31% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada media permainan yang digunakan.

3. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Teguh Prasetyo (2022) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Cibogo” berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa SD Negeri Cibogo menerima baik pembelajaran menggunakan media permainan *spinning wheels*. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak menjadi aktif bertanya dan berdiskusi. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada media permainan yang digunakan yaitu *spinning wheels* atau bisa disebut juga dengan *round wheels*.
4. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisa Fahmi Huda (2020) dengan judul “Penggunaan Media *Spinning Wheel* Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu” berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pertama, penggunaan media ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian antara tes awal dan tes akhir terdapat peningkatan yang signifikan. Pada pretest siswa mendapat rata-rata nilai 63.43 sedangkan setelah dilakukan pretest yaitu melakukan posttest siswa mengalami peningkatan dengan mendapat nilai rata-rata 83.53. Kedua, Terdapat perbedaan nilai yang signifikan terhadap pembelajaran

qawaid nahwu dan latihan soal sebelum menggunakan media spinning wheel dan sesudah menggunakan media spinning wheel bagi santriwati kelas VII Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. hasil akhir ditunjukkan dengan uji independent t test yang memiliki nilai sigifikansi $0.000 < 0.05$ dengan dasar keputusan H_a diterima. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu *sinning wheel* atau bisa disebut dengan *round wheels*.

