

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satu fungsinya adalah sebagai media yang mengubah individu menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat (1) telah menegaskan bahwasannya, “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.² Hal ini dapat disimpulkan bahwa, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak tanpa memandang latar belakang kehidupan kondisi, fisik dan mentalnya. Menurut pendapat Nana Sudjana dalam buku yang ditulis oleh Ramayulis, mengemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk memanusiakan manusia atau membudayakan manusia. Proses pendidikan merupakan tahapan sosialisasi yang bertujuan untuk mencapai kedewasaan intelektual, sosial, dan moral sesuai dengan kemampuan serta martabat sebagai manusia.³

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara terstruktur oleh individu-individu yang diberi tugas untuk memengaruhi siswa agar memiliki karakter dan perilaku yang sejalan dengan tujuan pendidikan.⁴ Selain itu, pendidikan juga mencakup proses pengajaran yang dilaksanakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dan segala pengaruh yang diberikan sekolah kepada siswa bertujuan membentuk kemampuan yang optimal serta

² Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Pasal 31 Ayat (1).

³ Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), 16.

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011). 1.

menumbuhkan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tanggung jawab sosial mereka.⁵ Adapun tujuan pendidikan Nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989, adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia Indonesia secara menyeluruh, pendidikan ditujukan untuk melahirkan pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, memiliki karakter yang kuat dan mandiri serta tanggung jawab sosial dan kebangsaan.⁶

Pembelajaran di MIN 1 Pati khususnya dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, berperan penting dalam pembentukan karakter dan akhlak siswa. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an Hadis. Proses menghafal ini memerlukan konsistensi, metode yang efektif, dan motivasi yang tinggi dari siswa. Namun proses belajar mengajar pada lembaga pendidikan selama ini masih cenderung menggunakan metode tradisional, dimana kegiatan belajar mengajar lebih terpusat pada guru, bersifat satu arah, dan kurang melibatkan komunikasi dua arah antara siswa dengan guru. Sebagaimana diketahui, penggunaan metode konvensional, seperti ceramah yang selama ini dilakukan kurang berperan aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran dan hanya menjadi pendengar saja.

⁵ Abdul Kadir, Dkk. *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta: Prenadmedia Group, 2015). 59.

⁶ Khairiah, *Kesempatan Mendapatkan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018). 22.

Berdasarkan catatan hasil observasi yang diperoleh dilapangan pada siswa kelas V MI Negeri 1 Pati pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis bahwa dalam pengelolaan kelas, terutama terkait dengan penyampaian materi dan pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang bersifat monoton, sehingga membuat siswa kurang tertarik. Beberapa siswa tampak pasif, hanya melamun dan diam tanpa mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa cara penyampaian materi belum cukup menyenangkan dan menarik, yang pada akhirnya menurunkan minat dan motivasi belajar siswa.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Guru perlu menyesuaikan metode yang digunakan dan kondisi psikologi siswa, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih mudah. Guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek, seperti ketepatan waktu, materi yang relevan, pendekatan yang efektif dan kesesuaian metode yang digunakan.⁷ Oleh sebab itu, guru perlu mempelajari dan menguasai berbagai strategi pembelajaran, khususnya dalam pelajaran Al-Qur'an Hadis agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu metode tersebut adalah metode *memory matching game*. Metode ini bersifat permainan sehingga membuat siswa tidak merasa bahwa

⁷ Bayanuddin dan Nur'aisyah Zulfikri, "Metode Pembelajaran Dan Teknik Mengajar Dalam Pendidikan Agama Islam Oleh Guru Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 17, No. 1, (2023).

mereka sedang belajar. Sehingga metode ini menjadi pilihan yang sesuai dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MI pada dasarnya menekankan pencapaian kompetensi dasar yang wajib dimiliki setiap Muslim terhadap kedua sumber utama ajaran Islam tersebut. Kompetensi itu meliputi kemampuan membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami hingga mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru tidak hanya menyiapkan strategi pembelajaran yang tepat, tetapi juga perlu menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran yang mendukung sehingga proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat berlangsung efektif dan sesuai target yang telah ditetapkan.⁸

Mengingat pentingnya pembelajaran Al-Qur'an Hadis sebagai saran membentuk generasi muda yang lebih baik, maka penerapan metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa, khususnya dalam menghafal Al-Qur'an Hadis. Apabila metode yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka pencapaian tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis akan mudah dicapai. Salah satunya yaitu menggunakan *game* atau pembelajaran berbasis permainan.⁹ *Memory matching game* adalah jenis permainan yang melatih memori siswa dengan mencocokkan pasangan gambar atau kata yang relevan. Dalam konteks studi Al-Qur'an Hadis permainan ini

⁸ Putri Azhari, Dkk. "Mengintegrasikan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dalam Materi Menulis Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Studi Islam*, Vol. 09, No. 01, (2023). 83.

⁹ Zainal Aqib, Ali Murtadlo, *Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif dengan 61 Metode*, (Cet, 1: Pustaka Refrensi, 2022). 9-14.

membantu siswa menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, hadis Nabi dan maknanya. Permainan ini tidak hanya membantu pengembangan daya ingat tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan kenikmatan siswa dalam belajar melalui pendekatan yang menyenangkan. Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran, merupakan cara yang efektif untuk memotivasi siswa agar menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.¹⁰

Penelitian tentang penggunaan *game* dalam pembelajaran telah menunjukkan bahwa metode ini dapat mengurangi kebosanan dan memberikan siswa tantangan yang menyenangkan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan menghafal materi, sehingga meningkatkan prestasi akademik mereka terutama dalam hal menghafal. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas *Memory Matching Game* Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Negeri 1 Pati”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁰ Setiawan dan Suryanto, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Game Berbasis Al-Qur'an terhadap Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Siswa Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 07, No. 02 (2020), 115-130.

1. Apakah *memory matching game* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 1 Pati?
2. Seberapa besar efektivitas penggunaan *memory matching game* terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 1 Pati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan *memory matching game* dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 1 Pati.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat dan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya *memory matching game* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 1 Pati.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan pragmatis yang bermanfaat bagi beberapa kepentingan sebagaimana berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman keilmuan mengenai Efektivitas *Memory Matching Game* Meningkatkan Minat dan

Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di
MIN 1 Pati.

2. Manfaat Pragmatis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dengan metode *memory matching game* diharapkan siswa lebih semangat dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Terutama dalam menghafal ayat dan arti dari ayat-ayat Al-Qur'an Hadis.

b. Bagi Guru

Penerapan metode ini, diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru, khususnya guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis agar lebih variatif dalam mengajar dan tidak hanya bergantung pada metode yang monoton.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelittian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti untuk bekal sebagai guru professional serta mengetahui sampai mana kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran yang telah disampaikan.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa pokok bahasan. Adapun sistem penulisan yang peneliti buat adalah sebagai berikut:

BAB I berisi pendahuluan meliputi: latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian

BAB II kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, penelitian terdahulu yang relevan sebagai pembandingan, kerang berpikir, serta hipotesis penelitian.

BAB III membahas tentang metode penelitian, yang meliputi: jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV mengkaji tentang hasil penelitian yang menjabarkan deskripsi data penelitian, serta analisis data penelitian terkait efektivitas *memory matching game* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Negeri 1 Pati.

BAB V adalah bagian penutup yang memuat kesimpulan atas hasil penelitian dan saran yang diberikan peneliti kepada pihak-pihak terkait berdasarkan temuan yang diperoleh.

