

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai pondasi dalam menciptakan penerus bangsa yang dapat memajukan serta membentuk kesejahteraan bangsa. Kemajuan suatu bangsa diukur dari adanya keberhasilan atau kemajuan pada bidang pendidikan yang diberikan pada setiap insan. Maka, peranan penting pendidikan ditujukan bagi keberlangsungan hidup berbangsa dan bernegara.

Sebagaimana telah tercantum dalam Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 terkait sistem pendidikan nasional dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Dengan demikian, sebagai seorang pendidik harus terus berupaya untuk mencapai tujuan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat memperoleh ketercapaian kualitas dalam proses pembelajaran.

Adapun ketercapaian kualitas dalam pendidikan dilihat dari sudut pandang bagaimana proses pembelajaran dapat dilakukan guru terutama pada menyampaikan materi. Adapun menurut Mahud mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar atau menyampaikan materi seorang guru diharuskan mampu untuk memilih dan memilih penggunaan metode yang sesuai, dikarenakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan tujuan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, metode mengajar yang tepat akan memberikan stimulus kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta tujuan

² Depertemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*,” (Jakarta: Pusdatin Balitbang, 2003). 2.

yang ingin dicapai dapat diimplementasikan dengan baik.³

Adapun menurut Eneng Muslihah mengatakan bahwa metode mengajar dimaksudkan cara seorang guru dalam menyampaikan bahan materi kepada siswa sehingga mencapai tujuan tertentu.⁴ Dengan demikian, setiap pendidik dituntut untuk memilah penggunaan komponen dalam pembelajaran diantaranya seperti tujuan, metode, media dan alat lainnya yang dapat berfungsi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan menghindari dampak buruk yang tidak diinginkan.

Berbagai kemampuan yang harus dimiliki pendidik untuk mengembangkan keterampilan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun berbagai macam keterampilan harus dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik adalah keterampilan menyimak. Adapun menyimak menurut Nila Sudarti dan Tuti Herawati diartikan sebagai kegiatan untuk memahami dan memperhatikan terhadap suatu makna dan pesan bunyi melalui proses mendengarkan. Selain itu, keterampilan menyimak juga memiliki peran penting dalam lingkungan masyarakat termasuk di lingkungan sekolah, dimana siswa menggunakan waktunya untuk memperoleh pembelajaran dari seorang guru melalui keterampilan menyimak yang dimiliki siswa.⁵ Tanpa keterampilan menyimak yang baik, siswa akan mengalami kesulitan dalam memperoleh materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, setiap siswa diharuskan untuk memiliki keterampilan menyimak yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun perlu diketahui bahwa tidak semua siswa terampil dalam menyimak, terkadang ada pula siswa yang kurang terampil dalam menyimak sehingga tidak memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

³ Mahud, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis di SDN 12 Alur Bandung", *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, Vol. 06, No. 2, (Agustus, 2021), 95.

⁴ Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, (Ciputat: Penerbit HAJA Mandiri, 2012), 2.

⁵ Nila Sudarti & Tuti Herawati, *Menyimak-Wicara Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2023), 1.

Persoalan kurangnya keterampilan menyimak tersebut terjadi pula di MTsN 1 Pandeglang. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama mengajar pada kegiatan Pengenalan Lembaga Pendidikan (PLP) Integratif pada bulan Juli hingga Oktober 2024, ditemukan permasalahan pada siswa kelas VIII di MTsN 1 Pandeglang yaitu mereka mengalami kesulitan dalam kemampuannya untuk menyimak karena pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mereka pelajari berkaitan dengan sejarah, banyak nama-nama khalifah atau istilah-istilah yang sulit mereka hafal. Sehingga hal ini menyebabkan mereka kurang memahami pembelajaran. Hal ini juga dapat dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan dan tidak fokus saat pembelajaran. Selain itu, Penggunaan metode yang kurang bervariasi menimbulkan adanya rasa bosan yang dialami siswa karena tidak jarang diantara mereka mengobrol saat pembelajaran dan tidak memperhatikan apa yang guru sampaikan. Dengan demikian, perlu adanya terobosan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menyimak dan rasa bosan dalam pembelajaran di kelas.

Salah satu metode yang menyenangkan, berperan aktif bagi siswa serta adanya keterlibatan dalam kegiatan belajar disebut *whisper Game*. Metode ini memiliki keunggulan yang dapat membantu siswa dalam keterampilan menyimak, dimana siswa fokus dengan materi yang disampaikan guru dan apa yang didengarnya. Dengan demikian pembelajaran akan mudah dipahami. Dalam proses pelaksanaan metode *whisper game* diperlukan kerjasama antar kelompok teman sebaya, sehingga permainan ini harus dilangsungkan dengan serius karena memerlukan kefokuskan siswa dalam menyampaikan informasi dengan cara berbisik kepada teman dalam kelompok yang sama atau mampu untuk menerima informasi dengan baik dari apa yang telah didengarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dikemukakan Budiyanto yang dikutip oleh Adin Mulia Kusumaningrum dan Hanik Mahliatussikah bahwa proses metode permainan bisik berantai ini merupakan model pembelajaran artikulasi, dimana siswa dituntut untuk meneruskan pesan dan menerima pesan, sehingga membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan adanya keterhubungan antarsiswa yang mengharuskan

permainan berlangsung dengan serius.⁶ Akan tetapi, dalam keseriusan dalam menerima dan menyampaikan informasi dalam penggunaan metode *whisper game*, terdapat pula ketertarikan siswa dalam pembelajaran terutama saat memahami materi karena pelaksanaan metode *whisper game* tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru saja, tetapi keikutsertaan siswa dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, metode *whisper game* dapat membantu peserta didik dapat memahami materi pada pembelajaran yang telah dilaksanakan dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai metode *whisper game*.

Oleh sebab itu, salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan eksperimen menggunakan metode *whisper game* untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada peserta didik, maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode *Whisper Game* Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen di MTsN 1 Pandeglang)”**. Untuk menjelaskan isi terkait penelitian ini maka peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam pembahasan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan diidentifikasi permasalahan penelitian yang berasal dari uraian latar belakang di atas, maka:

1. Kesulitan siswa dalam menghafal nama-nama khalifah atau istilah-istilah pada mata pelajaran SKI
2. Kebosanan yang dirasakan peserta didik ketika belajar
3. Sebagian guru kurang bervariasi dalam penggunaan metode belajar

C. Batasan Masalah

⁶ Adin Mulia Kusumaningrum & Hanik Mahliatusikkah, “Pengaruh Permainan Bisikan Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VI MIN 3 Pacitan”, *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, Vol. 2, No. 8, (2022), 1116.

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini pada upaya untuk mengungkapkan pengaruh metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang. Metode *whisper game* merupakan permainan bisik berantai dapat digunakan untuk keterampilan menyimak siswa sedangkan keterampilan menyimak adalah kemampuan siswa dalam mendengarkan, memahami atau mengapresiasi apa yang telah didengar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi di atas, maka dapat peneliti menentukan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah pelaksanaan metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang?
2. Bagaimanakah pengaruh metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah pelaksanaan metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang
2. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah pengaruh metode *Whisper Game* dapat berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi peneliti dan berbagai pihak termasuk guru sebagai pendidik, siswa, sekolah dan berbagai pihak lainnya. Berikut ini

adalah manfaatnya yaitu:

1. Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menjadi referensi dalam meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *Whisper Game*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah *insight* terkait metode *Whisper Game* dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang

b. Bagi Pembaca

Dapat memberikan pandangan secara personal tentang metode *Whisper Game* dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Mahasiswa

Metode *Whisper Game* dapat dijadikan sumber rujukan terutama bagi mahasiswa PAI dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Program Studi PAI

Berguna sebagai penambahan pada mata kuliah pembelajaran PAI karena pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan siswa serta dapat menarik minat siswa.

e. Bagi Masyarakat Luas

Untuk membentuk generasi yang handal dalam pendidikan di masa mendatang.

G. Sistematika Pembahasan

Peneliti akan membagi sistematika pembahasan ke dalam lima bab dan sub bab sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian,

Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab Kedua Landasan Teoretis, Kerangka Berpikir dan Pengajuan Hipotesis yang meliputi Landasan Teoretis membahas metode pembelajaran yang meliputi Pengertian pembelajaran, prinsip-prinsip metode pembelajaran, fungsi metode pembelajaran, tujuan metode pembelajaran dan macam-macam metode pembelajaran, metode *whisper game* yang meliputi pengertian metode *whisper game*, langkah-langkah metode *whisper game* dan kelebihan dan kekurangan metode *whisper game*, keterampilan menyimak yang meliputi pengertian keterampilan menyimak, tujuan menyimak, manfaat menyimak, tahap-tahap menyimak, indikator keterampilan menyimak dan ragam menyimak, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang meliputi pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam, fungsi Sejarah Kebudayaan Islam dan tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, Hasil-hasil Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir dan Pengajuan Hipotesis.

Bab Ketiga Metodologi Penelitian yang meliputi Pendekatan Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab Keempat Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi Deskripsi Hasil Penelitian yang membahas tentang pelaksanaan metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang dan pengaruh metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang, Pengujian Hipotesis, dan Pembahasan Hasil Penelitian yang membahas tentang pelaksanaan metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang dan pengaruh metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang.

Bab Kelima Penutup terdiri dari Simpulan dan Saran-saran.