

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu bangsa dikatakan maju atau mundur dapat dilihat dari kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang berada dalam bangsa tersebut. Adapun kualitas Sumber Daya Manusia sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang mereka dapatkan. Karena, sebagaimana yang kita ketahui bahwa suatu pendidikan mampu mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dari segi spiritual, intelegensi dan skill. Bahkan sebuah pendidikan mampu mencetak generasi penerus bangsa yang lebih baik. Selain itu, pendidikan merupakan sebuah aset dan kebutuhan bagi sebuah bangsa, untuk membantu manusia dari ketidakberdayaan hidup menuju manusia yang berdaya guna. Pendidikan diarahkan untuk mencetak sumber daya manusia berkualitas yang mampu memberikan kontribusi bagi bangsa yang bermartabat.¹ Hal ini sejalan dengan pendapat Kopri dalam buku manajemen pendidikan bahwa, “Pendidikan mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik, menyangkut derajat kemanusiaan untuk mencapai tujuan hidupnya”.² Dengan demikian, dunia pendidikan dianggap hal yang sangat penting dalam kehidupan, sehingga hal ini menuntut pihak yang terkait dengan dunia pendidikan agar selalu memberikan terobosan – terobosan baru dan inovatif agar masyarakat yang

¹ Sofyan Mustoip, dkk, “Implementasi Pendidikan Karakter”, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), h. 1.

² Kompri, “Manajemen Pendidikan: Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah”, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 17

berperan sebagai peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik.

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa elemen atau factor yang berpengaruh dalam dunia pendidikan saat kegiatan belajar dan mengajar dilakukan. Adapun beberapa faktor tersebut adalah pendidik, peserta didik, materi pelajaran, metode pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan, dan beberapa hal lain yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar termasuk usaha yang harus dilakukan untuk menumbuhkan daya tarik dan semangat belajar bagi peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, banyak hal yang membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami dan menghafal materi yang diberikan. Salah satunya terkait dengan bagaimana seorang pendidik ketika memberikan materi dalam pengajarannya sehingga peserta didik tertarik dengan materi yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran PAI, metode pengajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan target kurikulum yang ditentukan. Tanpa metode yang tepat, kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan secara efektif dan efisien dalam menuju tujuan pendidikan yang diharapkan.

Penggunaan metode yang tepat ini sangat penting dalam menentukan efektifitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar. Karena metode yang tepat akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar mengajar harus dilakukan dengan

cara yang menarik serta lebih menekankan pada kreatifitas siswa dalam menggali potensi dan cara berfikir yang kreatif pada peserta didik.

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, proses kegiatan belajar mengajar di sekolah saat ini kurang menarik, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan hal ini membuat materi yang disampaikan tidak dapat terserap dengan maksimal oleh peserta didik. Seperti adanya tenaga pengajar yang menggunakan metode pengajaran secara monoton dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dalam hal ini guru kurang kreatif, sehingga kegiatan belajar mengajar didominasi oleh seorang guru. Dan hal ini membuat peserta didik menjadi pasif dan suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Tenaga pengajar atau biasa disebut dengan nama guru adalah seseorang yang mampu mendidik, mengajar dan membimbing peserta didik pada jalur pendidikan formal, seperti yang telah termaktub dalam UU nomer 14 Pasal 1 yang berbunyi:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.³

Dan dewasa ini, banyak tenaga pendidik yang telah menyandang gelar sebagai guru yang berpotensi, dan mereka dituntut untuk mampu memberikan pengajaran yang inovatif dan kreatif sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas akan terasa menyenangkan dan peserta didik dapat menyerap materi yang disampaikan secara maksimal.

³ Undang-Undang Tentang Guru dan Dosen 2005 (UU RI No.14 Tahun 2005), Jakarta: BP. Cipta Jaya, 2006.

Namun, kenyataan yang dihadapi oleh peserta didik kelas X SMKS Al-Mahrusiyah Kota Kediri, masih banyak yang merasa kesulitan dalam menghafal dan memahami salah satu materi pada pelajaran PAI. Hal ini terlihat pada hasil ulangan harian mereka pada materi asmaul husna yang terkait dengan keimanan kepada Allah. Nilai yang mereka dapatkan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dan dari data tersebut diketahui bahwa mayoritas siswa-siswi SMKS Al-Mahrusiyah Kediri masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Untuk mengetahui persentase jumlah siswa –siswi yang mendapatkan nilai di bawah KKM, akan dijabarkan melalui perhitungan persentase berikut ini:

$$\begin{aligned}
 \text{Siswa-siwi yang tuntas} &= \frac{\text{Jumlah Siwa-Siswi Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siwa-Siswi}} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{150} \times 100\% = 30,7\% \\
 \text{Siswa-siwi yang belum tuntas} &= \frac{\text{Jumlah Siwa-Siswi Belum Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siwa-Siswi}} \times 100\% \\
 &= \frac{104}{150} \times 100\% = 69,3\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan persentase di atas diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan perincian 46 peserta didik atau 30,7% mendapatkan nilai dengan kategori tuntas, sedangkan 104 peserta didik atau 69,3 % mendapatkan nilai dengan kategori belum tuntas. Dan hal ini menunjukkan bahwa separuh lebih dari jumlah peserta didik kelas X SMKS Al-Mahrusiyah mendapatkan

nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut, yakni 76.

Hal ini terjadi karena tenaga pengajar yang memberikan materi tersebut menyampaikannya dengan cara klasikal dan monoton, yang membuat peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan materi yang disampaikan. Sehingga, peserta didik merasa jenuh dan bosan, yang berdampak pada perilaku peserta didik, seperti bicara sendiri dengan teman sebangku dan tidur di kelas saat materi disampaikan oleh pengajar.

Melihat uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang menyangkut peningkatan kemampuan peserta didik pada materi asma'ul husna di pelajaran PAI. Dalam hal ini, penulis mencoba menerapkan sebuah metode Crazy Professor Reading Game yang dirasa menarik sehingga peserta didik dapat lebih kreatif dan aktif dalam proses kegiatan belajar dan mampu menyerap materi yang disampaikan secara maksimal.

Metode ini merupakan terobosan baru dalam meningkatkan minat baca siswa secara mandiri namun dikemas dalam bentuk kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membuat peserta didik mampu mempelajari sebuah materi secara mandiri dan memahami materi tersebut dengan lebih mudah.

Metode pembelajaran Crazy Professor Reading Game adalah sebuah sistem baru dalam membaca yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang

sulit dan membingungkan, sebagaimana yang telah disampaikan oleh Chris Biffle pada bukunya yang berjudul *Crazy Professor Reading Game*:

*Crazy professor reading game is a new reading system that addresses one of the most perplexing and important question in education.*⁴

Metode ini meminta peserta didik untuk membaca secara mandiri dengan sistem yang lebih menarik. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa, sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada metode ini, peserta didik setelah diminta membaca, mereka diminta untuk menjelaskan materi atau menjelaskan arti sebuah kata kepada temannya, dengan menggunakan *gesture* (gerakan tubuh) ketika menjelaskan materi tersebut, kemudian tenaga pendidik menanyakan kepada peserta didik tentang materi tersebut. Jika jawaban siswa benar, semua siswa berkata “you are genius”, jika jawaban siswa salah, maka semua siswa akan mengatakan “it’s cool”.⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menganggap bahwa metode ini sangat menarik dan penulis ingin menggunakan metode *crazy professor reading game* pada pengajaran asmaul husna. Selain itu, penulis juga ingin mengetahui apakah metode ini efektif atau tidak jika digunakan dalam pengajaran materi asma’ul husna terkait dengan iman kepada Allah. Dan

⁴ Chris Biffle, *“Crazy Professor Reading Game”*, (California: Crafton Hills College, 2007), h. 2.

⁵ Biffle, h. 18.

sebagai objek penelitian pada skripsi ini, peneliti memilih siswa SMKS Al-Mahrusiyah Kota Kediri sebagai sekolah yang bisa mendukung penelitian ini.

Penulis memilih siswa SMKS Al-Mahrusiyah sebagai objek penelitian pada skripsi ini, karena di SMK Al-Mahrusiyah masih menggunakan metode klasik seperti ceramah, sehingga beberapa siswa yang mengikuti kegiatan belajar di kelas tersebut merasa bosan sehingga mereka bersikap kurang memperhatikan pengajaran yang disampaikan oleh guru mereka, seperti bicara sendiri dengan teman sebangkunya dan tidur saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa tersebut tidak bisa menyerap materi secara maksimal.

Berdasarkan pertimbangan diatas, peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul **“Efektifitas Metode Crazy professor Reading Game Dalam Pembelajaran Asma’ul Husna Terkait Iman kepada Allah Kelas X di SMK Al-Mahrusiyah Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diajar menggunakan metode crazy professor reading game?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode crazy professor reading game dengan siswa yang tidak diajar menggunakan metode crazy professor reading game?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan metode crazy professor reading game.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode crazy professor reading game dengan siswa yang tidak diajar menggunakan metode crazy professor reading game

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk lembaga yang bersangkutan (baik almamater ataupun objek penelitian), bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bagi penulis sendiri.

1. Secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan metode crazy professor reading game pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sehingga dapat dijadikan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan.

2. Secara praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan sebuah terobosan baru bagi tenaga pendidik dalam pengajarannya demi meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai bahan informasi untuk meningkatkan kualitas pengajaran sehingga tercipta kegiatan belajar mengajar yang lebih kondusif.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah : terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan crazy professor reading game dengan siswa yang diajar tidak menggunakan crazy professor reading game.

F. Definisi Operasional

Pada penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang tertera pada judul penelitian. Dan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang istilah-istilah tersebut, maka peneliti akan menjabarkan istilah-istilah tersebut di bawah ini.

1. Efektifitas

Menurut Gibson et.al “Bungkaes 2013:46” , pengertian efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan “standar” maka mereka dinilai semakin efektif.⁶

2. Crazy Professor Reading Game

⁶ Dosen Pendidikan 2, “Efektivitas Adalah”, <https://www.dosenpendidikan.co.id/efektivitas-adalah/>, 22 November 2020, diakses tanggal 14 februari 2021.

- a. Crazy Professor Reading Game adalah sebuah sistem baru dalam membaca yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang sulit dan membingungkan.
- b. Adapun tahapan-tahapan dalam menerapkan metode Crazy professor reading game di dalam kelas, adalah sebagai berikut:
 1. Peneliti membagi kelas ke dalam sebuah kelompok. Dan dalam satu kelompok terdiri dari 2 (dua) siswa.
 2. Peneliti memberikan sebuah kertas kepada siswa yang berisi materi tentang asmaul husna (Iman Kepada Allah) dan membacakannya untuk siswa.
 3. Untuk memulainya, peneliti berkata kepada siswa : “Kita akan melakukan permainan. Permainan ini bernama Crazy Professor Reading Game. Pada permainan ini, kita akan membagi kelompok dan satu kelompok terdiri dari 2 (dua) siswa. Kemudian salah seorang dari kelompok tersebut mulai membacakan materi atau sebuah kata bersamaan dengan artinya, dan satu orang lainnya mengilustrasikan materi yang disampaikan oleh partner kelompoknya dengan gesture (gerakan tubuh).
 4. Kemudian, setelah peneliti menjelaskan bagaimana metode atau permainan tersebut dilakukan, peneliti memberikan contoh bagaimana metode atau permainan ini dilakukan dengan menggunakan gesture (gerakan tubuh).

5. Kemudian, peneliti membagi siswa kedalam kelompok, dan mengatakan kepada siswa : ”Baik, saya ingin salah satu dari kelompok kalian memulai untuk membacakan materi dengan perlahan, dan anggota kelompok lainnya mengilustrasikan apa yang disampaikan oleh partner kelompoknya dengan gesture. Dan jika saya mengatakan “Switch”, maka kalian mengatakan “Switch” dan kemudian berganti peran, yang anggota kelompoknya tadi mengilustrasikan dengan gesture, sekarang bergantian membacakan materi. Sedangkan anggota kelompok yang tadinya membacakan materi, sekarang mengilustrasikan bacaan yang disampaikan oleh partner kelompoknya dengan gesture (gerakan tubuh).

3. Asmaul Husna

Asmaul husna terdiri dari dua kata, yaitu asma yang berarti nama-nama, dan husna yang berarti baik atau indah. Jadi, asmaul husna dapat diartikan sebagai nama-nama yang baik lagi indah yang hanya dimiliki Allah.⁷ Dalam bahasa arab, kata asmaul husna merupakan gabungan dari 2 kata, yaitu al- Asma’ dan al- husna. Al- Asma’ merupakan bentuk jama’ dari kata ismun yang berarti nama. Sedangkan al-Husna merupakan bentuk mashdar dari al-Hasan yang berarti baik, bagus atau indah. Asmaul Husna merupakan nama-nama, gelar, sebutan Allah yang baik dan agung, sesuai

⁷ Nelty Khairiyah dan Endi Suhendi Zen, *Pendidikan Agama Islam dan Budi perketi* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), h.4.

dengan sifat-sifatnya. Nama-nama Allah menjadi satu kesatuan yang menyatu dalam kebesaran dan kehebatan yang dimiliki Allah S.W.T.⁸

G. Penelitian Terdahulu

Metode Crazy professor reading game adalah metode yang mengasyikkan untuk membuat anak didik lebih aktif dan kreatif. Dan metode ini, sebelumnya pernah digunakan untuk penelitian terhadap pengajaran bahasa inggris. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan metode ini dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam, yang jelas berbeda dengan penelitian sebelumnya. Adapun hasil penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. **The Use of Crazy Professor Reading Game In Teaching Reading In The Eighth Grade Students of SMP It Ittihadul Muwahiddin Pati** (Penggunaan Crazy Professor Reading Game Dalam Mengajar Membaca Pada Siswa Kelas VIII SMP IT Ittihadul Muwahidin Pati) oleh Machfaud
Rumusan Masalah:

Untuk mendiskripsikan penerapan dari Crazy Professor Reading Game, dan untuk mendiskripsikan permasalahan yang dihadapi siswa kelas delapan SMP IT SMP IT ITTIHADUL MUWAHIDDIN Pati.

Hasil Penelitian:

Hasil dari penelitian ini adalah penerapan dari Crazy Professor Reading Game didalam mengajar pemahaman membaca adalah bagus

⁸Rifan Aditya, "Pengertian Asmaul Husna, 99 Nama Allah dan artinya", <https://www.suara.com/news/2020/09/21/195302/pengertian-asmaul-husna-99-nama-allah-dan-artinya> , 21 September 2020, diakses tanggal 14 februari 2021.

karena ada peningkatan dari observasi dan perekaman pertama sampai observasi dan perekaman yang terakhir. Dan permasalahan yang pertama dari siswa adalah mereka tidak melakukan praktek membaca baik ketika guru menyuruh untuk membaca teks secara dramatis dengan gerak tubuh, perpindahan badan dan ekspresi wajah (60%) dan permasalahan yang kedua adalah mereka tidak bisa berperan dengan temannya sebagai guru dan siswa dalam menjelaskan (72%) Oleh karena itu, penulis bisa menyimpulkan bahwa penerapan Crazy Professor Reading Game dari siswa kelas delapan SMP IT ITTIHADUL MUWAHIDDIN Pati adalah baik.⁹

2. **The Effect of Crazy Professor Reading Game on The Students' Reading Comprehension At Eighth Graders Of Madrasah Tsanawiyah Negeri Lubuk Pakam** (Pengaruh Crazy Professor Reading Game terhadap Pemahaman Membaca Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Lubuk Pakam) oleh Danty Fitria

Rumusan Masalah:

Untuk mengetahui pengaruh Crazy Professor reading Game terhadap pemahaman membaca siswa yang diamati dan dianalisis pada siswa kelas delapan di kelas delapan MTsN Lubuk Pakam.

Hasil Penelitian:

⁹ Machfaud, "The Use of Crazy Professor Reading Game In Teaching Reading In The Eighth Grade Students of SMP It Ittihadul Muwahiddin Pati", (Skripsi, Universitas Muria, Kudus, 2012), h.ix.

Penelitian ini dilakukan dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah perlakuan, peneliti memberikan post-test pada kedua kelas. Nilai posttest dikumpulkan dari tes membaca. Setelah dihitung dengan menggunakan rumus uji-t, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Crazy Professor Reading Game efektif dalam pembelajaran membaca. Kelas eksperimen diajar dengan Crazy Professor Reading Game dan kelas kontrol tanpa. Instrumen penelitian ini adalah tes membaca, analisis data menggunakan rumus uji-t. Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa hitung lebih tinggi dari t tabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, ada pengaruh yang signifikan permainan CPR terhadap pemahaman bacaan siswa.¹⁰

3. **The effectiveness of Crazy Professor Reading Game in Teaching Reading Viewed from Student's Locus of Control** (Efektivitas Crazy Professor Reading Game dalam Mengajar Membaca Dilihat dari Locus Kontrol Siswa) oleh Lusiana Dewi Kusumayati

Rumusan Masalah:

- a. Apakah Crazy Professor Reading Game lebih baik daripada Metode Instruksi Langsung untuk mengajarkan keterampilan membaca?
- b. Apakah siswa yang memiliki locus of control tinggi memiliki kemampuan membaca yang lebih baik daripada mereka memiliki locus

¹⁰ Danty Fitria, "The Effect of Crazy Professor Reading Game on The Students' Reading Comprehension At Eighth Graders Of Madrasah Tsanawiyah Negeri Lubuk Pakam", (Skripsi, Universitas Islam Sumatra Utara, Medan, 2018), h. i.

kendali yang rendah; apakah ada interaksi antar metode dari pengajaran dan lokus kontrol (*keyakinan seseorang tentang bagaimana upaya individu dalam mencapai hasil yang diinginkan*) siswa dalam pengajaran membaca?

Hasil Penelitian:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa temuan penelitian yang dapat ditarik:

1. Crazy Professor Reading game lebih efektif daripada Metode Instruksi Langsung dalam pengajaran membaca bagi siswa yang memiliki locus of control tinggi.
2. Metode Instruksi Langsung lebih efektif daripada Crazy Professor Reading Game untuk siswa yang memiliki lokus kendali rendah.¹¹

H. Sitematika Penulisan

Pada sub bab ini, peneliti juga menuliskan sitematika penulisan skripsi. Hal ini dilakukan agar apa yang hendak ditulis oleh peneliti tidak keluar dari ruang lingkup dan pengaruh persoalan inti. Adapun sitematika penulisan yang peneliti gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan, yang membahas tentang : Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Definisi Operasional, Sitematika Penulisan.

¹¹ Lusiana Dewi Kusumayati, "The effectiveness of Crazy Professor Reading Game in Teaching Reading Viewed from Student's Locus of Control", (Skripsi, Universitas sebelas Maret, Surakarta, 2013), h. v.

Bab II: Kajian Pustaka, yang membahas tentang: Pengertian Asmaul Husna, Latar belakang mempelajari Asmaul Husna, Penjelasan tentang metode crazy professor reading game.

Bab III: Metode Penelitian, yang membahas tentang: Desain Penelitian, Variable, Populasi dan Sample, Instrumen Penelitian, Prosedur Pengumpulan Data, Analisis Data

Bab IV: Pembahasan tentang analisis data yang diambil dari realita obyek berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, meliputi: gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, pembahasan temuan.

Bab V: Penutup yang berisi :Kesimpulan, Saran-saran.

