

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, mampu berfikir secara saintifik dan filosofis tetapi juga mampu mengembangkan spiritualnya.

Pendidikan juga merupakan faktor yang penting bagi kehidupan manusia sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Melalui pendidikan, siswa akan tumbuh dan berkembang dengan pribadi yang bermoral.

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) . pendidikan adalah 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.¹

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.²

¹ UU RI No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2008), 2.

² Rachamat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*, (Medan: LPPI, 2019),24.

Oemar Hamalik menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.”³

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran yang terencana sebagai sarana untuk mewujudkan suasana yang dapat membuat peserta didik secara aktif mengembangkan dan meningkatkan potensi yang ada pada dirinya.

Pendidikan sekolah formal di Indonesia diberikan dalam berbagai tingkat satuan pendidikan dan terdiri dari berbagai bidang ilmu pengetahuan yang kemudian terbagi lagi kedalam mata pelajaran. Secara garis besar, mata pelajaran yang diajarkan di sekolah terbagi lagi ke dalam beberapa bidang ilmu, salah satunya bidang keagamaan. Dalam bidang keagamaan, salah satu mata pelajaran yang diajarkan disetiap sekolah umum yang basisnya Agama Islam adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pemberian materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu usaha sadar dan terencana dalam mempersiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam.⁴ Dalam pelaksanaannya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terbagi kedalam beberapa cabang, salah satu cabangnya adalah SKI (Sejarah Kebudayaan

³ Ibid.25.

⁴ Muhammadsaddam Hayemasae, *penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MTsN Batu*, Skripsi Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018, Hal 1.

Islam). Pembelajaran yang mengandung unsur sejarah pada dasarnya bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keteladanan pada siswa. Pembelajaran sejarah dapat mengubah pandangan siswa kearah yang lebih baik melalui keteladanan terhadap apa yang diwariskan oleh sejarah. Keteladanan tersebut dapat diperoleh dari tokoh-tokoh atau kisah-kisah yang dibahas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI tantangan pendidikan saat ini mengharuskan pendidik untuk lebih kreatif, inovatif dan inspiratif dalam mendesain kegiatan pembelajaran.⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, bahwa proses pembelajaran terutama pada materi sejarah di kelas VII masih menggunakan metode yang monoton yaitu metode ceramah dan diskusi. Dimana faktor yang mempengaruhi keberhasilan sistem pembelajaran yang diatur tidak hanya pada pendidik, akan tetapi ada faktor lain yang juga mempengaruhi, faktor tersebut adalah faktor media dan sumber belajar. Maka hendaknya siswa diajarkan dengan pembelajaran yang cermat dan menarik. Karena tentunya tidak semua siswa mampu menangkap materi pembelajaran jika desain pembelajaran dilakukan biasa saja atau monoton, maka yang timbul adalah reaksi kebosanan yang ada pada diri siswa sehingga hasil belajarnya pun kurang optimal. Sehingga pada akhirnya mereka tidak bisa menyerap materi pembelajaran yang pendidik sampaikan dan dengan respon anak-anak yang seperti tadi maka, pada saat itu tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Dimana

⁵ Bonita Azami dkk, *Jurnal of intruactional Development Reseach* , *pengembangan Media pembelajaran Rolling Ball untuk materi fungsi dan Invers*, 2021, vol.2 (2), 69-80.

berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 24 April 2022 yang dilakukan melalui media Elektronik WhatsAap kenyataan nya memang masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai harian dalam tugas kuisnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang pendidik harus bisa memanfaatkan sebuah media salah satunya melakukan inovasi pada media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran dapat membuat interaksi yang aktif saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan Media Permainan *Rolling Ball* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan siswa memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung. Media ini menggunakan papan dan bola. *Rolling Ball* yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam. Media *Rolling Ball* merupakan pengembangan dari media bola yang cara penyajiannya dengan memanfaatkan permainan yang maksudnya mengubah cara berpikir siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran sungguh-sungguh menarik dan menyenangkan dengan tujuan agar hasil belajar siswa lebih ideal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Rolling Ball* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Pulosari**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut maka dapat teridentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran PAI masih monoton dalam menjelaskan materi Sejarah Kebudayaan Islam kepada siswa.
2. Terdapat banyak siswa yang memiliki nilai hasil belajar PAI di bawah KKM.
3. Timbulnya reaksi kebosanan pada siswa.

C. Batasan Masalah

Masalah yang terkait dengan judul di atas sangat luas sehingga berada di luar kemungkinan bagi peneliti untuk meneliti sepenuhnya maka peneliti membatasi permasalahan Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis *Rolling Ball* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi “Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) di Kelas VII di SMPN 1 Pulosari “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *Rolling Ball* Pada materi “Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) Kelas VII di SMPN 1 Pulosari?
2. Bagaimana kelayakan media *Rolling Ball* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Pada materi “Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) Kelas VII di SMPN 1 Pulosari?
3. Bagaimana efektivitas media *Rolling Ball* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Pada materi “Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) Kelas VII di SMPN 1 Pulosari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka dapat di tentukan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *Rolling Ball* Pada materi “Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) Kelas VII di SMPN 1 Pulosari.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Rolling Ball* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Pada materi “Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) Kelas VII di SMPN 1 Pulosari.

3. Untuk mengetahui efektivitas media *Rolling Ball* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Pada materi “Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) Kelas VII di SMPN 1 Pulosari.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan keuntungan dan kegunaan dalam sistem pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi pengguna

Semoga dapat memberikan pengetahuan baru dan membuat kemudahan dalam proses pemahaman materi belajar dengan media yang lebih kreatif ini.

2. Bagi peneliti

Memberikan informasi kepada peneliti bahwa dalam bidang pendidikan pengembangan media mampu menghasilkan produk yang lebih kreatif dan menarik bagi peserta didik.

3. Bagi pengembangan ilmu

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi salah satu bentuk inovasi yang lebih kreatif dalam pembelajaran.

4. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk pengembangann pembelajaran selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk Yang Akan Di Kembangkan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Rolling Ball* ini terbuat dari board yang di desain dengan tampilan yang menarik berukuran 50x40cm yang di beri pin yang tersusun secara sistematis agar bola berpeluang sama besar ke 3 gelas di bawahnya.
2. Bola yang di gunakan adalah bola pingpong karena bola ini memiliki ukuran yang kecil dan ringan sehingga tidak memberatkan pin yang sudah di pasang di board.
3. Peneliti menyiapkan gelas yang berisi soal yang sudah dilapisi sedotan berwarna agar lebih menarik, sedotan yang berisi soal ini terbagi menjadi 3 kategori, yaitu mudah, sedang, dan sulit, ini bertujuan agar permainan semakin menarik dan siswa lebih antusias menjawab soal yang berkaitan dengan materi yang akan di bahas.
4. Peneliti juga menyiapkan buku pembahasan dari soal yang di buat.
5. Untuk peraturan permainan ini akan di bacakan oleh peneliti agar siswa mampu memahami peraturan permainan ini dengan baik.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: BAB I: pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan di kembangkan, sistematika penulisan. BAB II: kajian teori, kerangka berfikir, dan hipotesis produk, meliputi: deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis produk. BAB III: prosedur penelitian, meliputi: waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, sumber data penelitian, tehnik pengumpulan data, instrumen penelitian, tehnik analisis data. BAB IV: meliputi hasil penelitian dan pembahasan, BAB V: penutup meliputi simpulan dan saran.

