

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mentransfer pengetahuan kepada orang lain. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang maupun kehidupan yang akan datang. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia.

Pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat membawa kemajuan bagi suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu guru, peserta didik, lingkungan sekolah, maupun media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media dalam penyampaian materi kepada anak, karena media dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Agar proses belajar mengajar menarik perhatian siswa, dapat menumbuhkan sikap dan minat siswa.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Association for Education and

Communication Technology (AECTC) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.¹

Penggunaan media pembelajaran penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran membantu guru dalam memberikan pembelajaran secara maksimal, efektif dan efisien. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena didalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan.

Ilmu tajwid merupakan ilmu yang kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam membaca Al-quran. Ilmu tajwid sering kali di anggap remeh oleh kalangan peserta didik, padahal secara hukum ilmu tajwid sangat penting dipelajari untuk membenarkan setiap makharijul huruf dalam membaca Al-Quran. Tidak bisa dipungkiri bahwa masih banyak peserta didik yang belum mengaplikasikan ilmu tajwid dalam membaca Al-Quran terutama di sekolah. Entah karena tidak diajarkan ataupun metode dan proses pembelajaran yang digunakan belum efektif.

Proses pembelajaran menjadi kelemahan dalam dunia pendidikan, yang mana dalam proses pembelajaran peserta didik kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

¹ Asnawir dan Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran* (Jakarta: ciputat pers,2002), hal 13

Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.²

Pelajaran ilmu tajwid cenderung jarang di pelajari, karena ilmu tajwid bukan pelajaran yang wajib di pelajari di sekolah, ilmu tajwid masuk dalam kategori mulok biasa di kenal dengan muatan lokal atau pelajaran yang sunah untuk diajarkan. Pelajaran ini selalu dikesampingkan karena kurang menarik dan sulit untuk dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara kepada bapak Muhammad Nur S.Pd selaku guru mulok di MTs Al-jauharotunaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang, peneliti menemukan bahwa mempelajari ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin menjadi salah satu problem karena siswa masih kurang pada mengolah tingkat pemahamannya, siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, dan pendidik juga tidak menggunakan media pada proses pembelajaran maka siswa merasa bosan dan kurang menarik saat pembelajaran berlangsung selain itu berdasarkan hasil ulangan harian siswa nilainya belum mencapai standar yang ditentukan.³ Media pembelajaran dan bahan ajar yang monoton serta cenderung terpaku pada penyampaian guru tanpa adanya alat bantu yang lain. Hal inilah yang menyebabkan siswa sulit untuk memahami pembelajaran ilmu tajwid.

Loterry cards menjadi sebuah solusi dalam mempelajari ilmu tajwid sebagai media yang menyenangkan dan menarik perhatian

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008). Hal 5

³ Hasil Wawancara, di MTs Al-Jauharotunnaqiyah, Hari Rabu, 04 Oktober 2021

siswa untuk mempelajari ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin. *Lottery card* adalah permainan berupa kartu, dalam proses pembelajaran ini siswa akan di minta memilih salah satu kotak yang berisi kartu, lalu kotak tersebut ditusuk/dicoblos untuk mengambil kartu didalamnya, salah satu kartu yang dipilih didalamnya sudah terdapat satu pertanyaan yang berkaitan dengan hukum nun mati atau tanwin. Kemudian siswa diminta untuk membacakan pertanyaan tersebut kemudian menjawabnya. Jika siswa dapat menjawab maka akan diberi apresiasi namun jika siswa salah menjawab maka akan diberi kesempatan kedua.

Media adalah alat untuk menyampaikan pesan dan informasi. Peran media begitu beragam dan menjadi sangat krusial seiring perkembangan zaman.⁴ Media pembelajaran menggunakan *lottery cards* dapat meningkatkan pemahaman siswa karena proses pembelajarannya dilakukan dengan sambil bermain sehingga menarik perhatian siswa. Hal ini terdapat pada faktor penyebab kesulitan belajar salah satunya faktor eksternal siswa yang meliputi situasi dan kondisi lingkungan belajar atau sekitar yang tidak mendukung.⁵ Sebagai seorang guru tentu menghadapi berbagai persoalan pembelajaran, baik ketika dikelas, luar kelas, bahkan luar sekolah. Itu sebabnya bahan dan media ajar yang digunakan oleh seorang guru penting diperhatikan terutama dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

Media ajar mempunyai arti penting pada proses pelaksanaan pembelajaran, terutama bagi guru dan siswa. Guru akan sedikit

⁴ Ahmad Suryadi. *Teknologi Dan Media Pembelajaran*. (Sukabumi:CV Jejak, 2020) . Hal 5

⁵ Yahdinil firda nadhirah. *Psikologi Belajar Mengajar*. (Dinas Pendidikan Provinsi Banten,Serang : 2019). Hal 101

mengalami kesulitan dalam proses pelaksanaan pembelajaran apabila guru tidak memiliki bahan ajar serta media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi terutama pada materi ilmu tajwid. Disamping itu siswa juga akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran apabila tanpa adanya media ajar yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang dari masalah tersebut, maka penelitian ini berjudul Pengembangan Media *Lottery Cards* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Ilmu Tajwid Pada Materi Hukum Nun Mati Dan Tanwin Kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang. Media yang digunakan diharapkan mampu memberikan pemahaman dan pengalaman belajar yang menyenangkan khususnya pada materi ilmu tajwid.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditemukan berbagai identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pelajaran ilmu tajwid masih sulit dipahami karena monoton dan terlalu rumit
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran
3. Guru dan siswa masih belum mengenal media *lottery cards* sebagai media belajar yang menarik dan mudah dipahami dalam proses belajar mengajar;
4. Kurangnya kemampuan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu tajwid materi hukum nun mati dan tanwin.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti ini hanya membahas tentang Pengembangan Media *Lottery Cards* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Ilmu Tajwid Pada Materi Hukum Nun Mati Dan Tanwin Kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini agar lebih fokus dan terarah yaitu sebagai berikut: siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin sebagai bahan belajar, kemudian kemampuan dan memahami, siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian fokus pada penelitian ini adalah membahas cara pengembangan media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang hendak di kaji dalam penelitian ini antara lain, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang ?
2. Bagaimana kelayakan media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu

tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang
2. Untuk mengetahui kelayakan media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

- a. Bagi guru, media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang, dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menyenangkan dan menarik;
- b. Bagi siswa, media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang, dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri yang mampu

memberikan motivasi belajar, dan sebagai sumber belajar yang menyenangkan.

- c. Bagi peneliti, media *lottery cards* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu tajwid pada materi hukum nun mati dan tanwin kelas VIII Mts Al-Jauharotunnaqiyah Pegadingan Kabupaten Serang, dapat bermanfaat terutama dapat dikembangkan dari masa ke masa

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. *Lottery cards* dibuat menggunakan triplek kualitas tinggi dan dilapisi oleh karton agar lebih rapih;
2. Papan lotre di bagi menjadi 2 bagian. Bagian atas di gunakan untuk menyimpan kartu lotre dan bagian bawah berisi gambar dan percakapan seputar tentang hukum nun mati atau tanwin.
3. Pada bagian atas papan lotre yang digunakan untuk menyimpan kartu lotre itu di bentuk kotak-kotak kecil sesuai dengan ukuran kartu, kemudian di tutup dengan kertas minyak/kertas sampul agar memudahkan siswa untuk menusuk/mencoblos kotak tersebut.
4. Kartu lotre terbuat dari kardus yang dilapisi dengan karton, hal ini dilakukan agar kita memanfaatkan barang bekas dan meminimalisir dana untuk pembuatan produk
5. Isi dari kartu *lotre* adalah pertanyaan seputar hukum nun mati dan tanwin di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Kabupaten Serang;

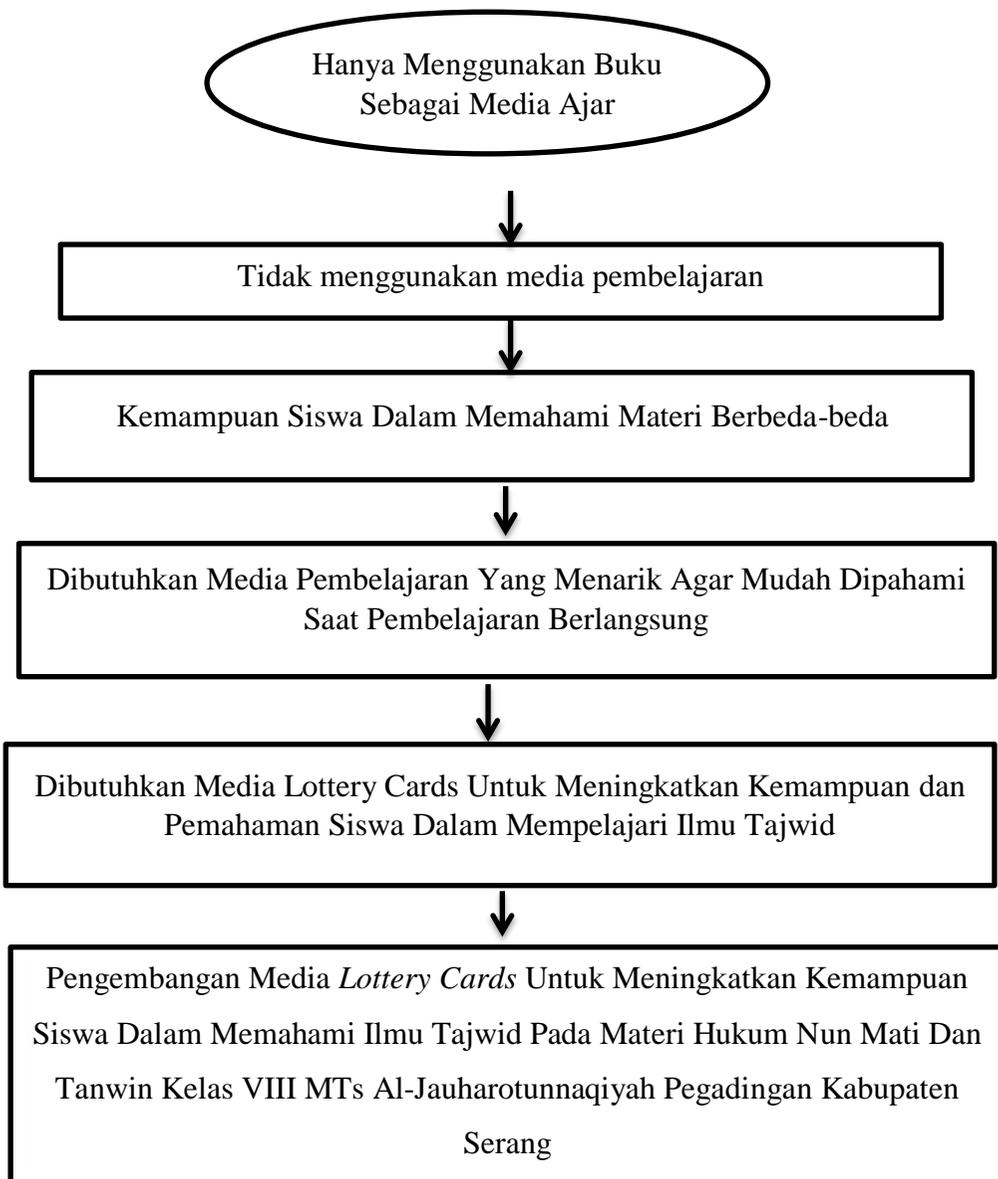
6. Setelah pembuatan media *Lottery cards* selesai, kemudian peneliti melakukan penelitian kepada siswa MTs Al-Jauharotunnaqiyah Kabupaten Serang.
7. Kemudian peneliti mengajarkan ilmu tajwid materi hukum nun mati dan tanwin, dan *lottery card* sebagai media belajar saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
8. Siswa akan diminta untuk memilih salah satu kotak yang bersisi kartu pertanyaan, dalam kartu tersebut terdapat satu pertanyaan yang berkaitan dengan hukum nun mati atau tanwin. Kemudian setelah siswa mendapatkan kartu maka siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu. Jika benar maka akan diberi apresiasi namun jika salah maka akan diberi kesempatan untuk mengambil kartu lainnya.

H. Kerangka Berfikir

Media belajar merupakan alat sakral dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Media belajar yang sering kali dianggap remeh padahal patut ada sebagai alat penunjang atau pembantu dalam menyampaikan informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Hal ini agar terciptanya suasana kelas yang menarik sehingga materi dengan sangat mudah dipahami.

Kerangka berpikir merupakan model konseptual akan teori yang saling berhubungan satu sama lain terhadap berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁶ Gambaran kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1.1

⁶ Iwan, Hermawan. *Metodologi Penelitian pendidikan*. (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019) . Hal 17

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir⁷

⁷ Hasil Analisis Berdasarkan Hasil Wawancara, di MTs Al-Jauharotunnaqiyah, Hari Rabu, 04 Oktober 2021

I. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika pembahasan skripsi ini terdapat dari bab 1 sampai bab 5 dengan sub bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, yang meliputi; Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk, Kerangka Pemikiran dan Sistematika Pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI, yang meliputi; Deskripsi Teori Pembahasan. Media *Loterry Cards*, Kemampuan belajar, Materi Ilmu Tajwid Hukum Nun Mati Dan Tanwin, penelitian terdahulu.

BAB III PROSEDUR PENELITIAN, yang meliputi; metode penelitian, tahap penelitian (tempat dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data), rancangan produk (analisis, design, development, implementasi, evaluasi).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN yang meliputi; deskripsi hasil penelitian dan deskripsi hasil pengembangan, performan produk.

BAB V PENUTUP, yang meliputi; Simpulan dan Saran-saran.