

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat.¹

Proses belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media, dan juga media dapat mewakili kekurangan guru mengucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu bahkan keabstrakan materi dapat dijelaskan dengan kehadiran media.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.² Selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat siswa, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.³

¹ Arief Sardiman, dkk. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2010,) 7

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), 10.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), 16.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh *Seels & Glasgow* dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.⁴ Sedangkan menurut Rudi *Bretz* mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam.⁵

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar peserta didik dan lingkungannya, kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.⁶

Menurut Manna' al-Qaththan dalam kitabnya *Mabahits fi Ulumil Qur'an* mendefinisikan bahwa al-Qur'an adalah kalam atau firman Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dan membacanya merupakan bentuk ibadah.⁷ Muhammad Ali al-Shabuni dalam *Al-Tibyan fi Ulum al-Qur'an* mendefinisikan bahwa al-Qur'an adalah kalam Allah yang bersifat *mu'jizat* yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantaraan Malaikat Jibril dengan lafal dan maknanya dari Allah SWT, yang dinukilkan secara *mutawatir*, membacanya merupakan ibadah, dimulai dengan surah Al-Fatihah dan diakhiri dengan surah An-Nas.⁸

Mempelajari al-Qur'an adalah kewajiban.⁹ Salah satu bagian mempelajari al-Qur'an yaitu membaca al-Qur'an tersebut. Karena itu mempelajari Al-Quran penting sekali dimulai sejak kanak-kanak, baik di sekolah, atau di luar sekolah.¹⁰ Allah SWT telah memerintahkan kepada umat Islam untuk membaca sejak Nabi

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), 35.

⁵ Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat Press, 2002), 27.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), 25-26.

⁷ Manna' al-Qaththan, *Mabahits fi Ulumil Qur'an*, (Jakarta: Ummul Qura, 2016), hlm. 34.

⁸ Syekh Muhammad Ali Ash-Shabuni, *Al-Tibyan fi Ulumil Qur'an*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2001), hlm. 3.

⁹ M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, (Jakarta: PT. Mizan Pustaka, 2009), hlm. 46.

¹⁰ Rosniati Hakim, *Jurnal Pendidikan Karakter*, (Tahun IV, Nomor 2, Juni 2014), hlm. 128.

Muhammad SAW menerima wahyu pertama yaitu “*Iqra*”. Sehingga sudah seharusnya sebagai umat Islam mampu melaksanakan perintah tersebut yaitu membaca apapun akan ciptaan Allah SWT termasuk mampu membaca Kitab Allah *al-Quranul Karim*.¹¹

Kegiatan membaca Al-Qur’an tidak bisa dinilai sebagai ibadah manakala umat Islam tidak mengindahkan kaidah membaca. Ibadah yang hanya berniat menggugurkan kewajiban membaca Al-Qur’an menjadi sia-sia saja karena kegiatan tersebut tidak dilandasi oleh ilmu. Oleh sebab itu, umat Islam wajib mempunyai pedoman belajar agar terhindar dari kesalahan-kesalahan membaca Al-Qur’an, yaitu ilmu tajwid.¹²

Ilmu tajwid merupakan pedoman umat Islam untuk dapat membaca Al-Qur’an. Ilmu yang dipelajari berupa huruf hijaiyah, makharijul huruf, sifat-sifat huruf, tanda baca, hukum dari interkasi huruf hijaiyah dan lainnya.

Hukum mempelajari ilmu tajwid (mengetahui istilah-istilah dan hukum-hukumnya) adalah *fardhu kifayah* sedangkan membaca Al-Qur’an dengan *tartil* (membaguskan bacaan huruf- huruf Al-Qur’an dengan jelas, teratur dan tidak terburu-buru serta mengenal tempat waqof sesuai dengan aturan ilmu tajwid) adalah *fardhu ’ain* (wajib bagi tiap kaum muslim).¹³

¹¹ Sarikin, Jurnal Ilmu Tarbiyah, “*At-Tajdid*”, (Vol. 1, No. 1, Januari 2012), hlm. 75.

¹² Iwan Purwanto, Visualisasi Pembelajaran Tajwid Dalam Membaca Alqur’an Berbasis Multimedia, (*Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bandar Lampung 2014*) hal 52

¹³ Ahmad Soenarto, *Pelajaran Tajwid Praktis dan Lengkap*, (Jakarta: Bintang Terang, 1988), 6.

Ilmu tajwid saat ini hanya lebih populer di kalangan santri saja utamanya pesantren dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Hal ini disebabkan karena kurangnya pembelajaran ilmu tajwid di sekolah. Dimana pelajaran cara membaca Al-Qur'an di sekolah sebagian besar tidak diberikan jam khusus. Bahkan kurikulum yang berlaku, menyatukan pelajaran ilmu tajwid dalam satu mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan kata lain ilmu tajwid hanya diselipkan menjadi sub bab di tiap pokok bahasan bab yang ada di mata pelajaran PAI.¹⁴

Hal tersebut menyebabkan siswa muslim yang tidak mendapatkan pelajaran cara membaca Al-Qur'an di TPA atau jam pelajaran khusus di luar mata pelajaran PAI akan kekurangan pengetahuan tentang istilah-istilah pada ilmu tajwid dengan asumsi bahwa siswa tersebut sebelumnya sudah pernah belajar membaca Al-Qur'an (mengaji).

Disamping itu kurangnya pemahaman siswa untuk mempelajari ilmu tajwid menjadi salah satu alasan mengapa ilmu tajwid kurang populer. Sumber materi ilmu tajwid yang masih disajikan dalam bentuk buku teks biasa, membuat ilmu tajwid kurang menarik untuk dipelajari. Dibutuhkan tenaga pengajar yang dapat mengajarkan materi ilmu tajwid dengan cara yang menarik. Namun tidak semua tenaga pengajar memiliki kemampuan yang sama untuk menarik minat mempelajarinya. Meskipun pada dasarnya praktek ilmu tajwid telah diajarkan melalui buku Iqra yang 6 jilid, ilmu tajwid sesungguhnya adalah mengenal istilah-istilahnya.¹⁵

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan timbul karena kurangnya pembelajaran ilmu tajwid di sekolah, sumber materi ilmu tajwid yang masih disajikan dalam bentuk buku teks biasa atau dalam

¹⁴ Maesah, *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Tajwid*, Jurnal Pendidikan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. (2019). 7

¹⁵ A. Roesyadi Mandasini, *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android*. Jurnal Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, (2014). 4

buku paket PAI yang hanya membahas tentang garis besarnya saja membuat ilmu tajwid kurang menarik untuk dipelajari.

Sebagaimana hasil dari wawancara dengan Ibu Alawiyah, S.Pd.I selaku guru bidang studi PAI bahwa *“Guru PAI masih menggunakan media pembelajaran yang tradisional, jika ada pelajaran tajwidnya hanya menggunakan buku tajwid biasa dan buku paket, juga dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI, selain itu guru PAI hanya menggunakan media papan tulis dan spidol. Sehingga suasana belajar kurang efektif serta kurang menarik sehingga membuat siswa tidak bersemangat untuk belajar PAI, dan ketika materi yang disampaikan memuat Al-Qur’an Hadits banyak peserta didik yang belum bisa membaca Al-Qur’an baik dari Makharijul Huruf, maupun Hukum Tajwid.”*¹⁶

Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara terhadap salah satu peserta didik bahwa *“Guru PAI mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan papan tulis, spidol dan buku PAI. Sehingga membuat siswa banyak yang bercanda dan tidak fokus kedalam pembelajaran”*.¹⁷

Oleh sebab itu, Untuk membantu siswa dalam mempelajari ilmu tajwid akan lebih mudah dan menyenangkan apabila disajikan dalam bentuk media pembelajaran yang inovatif, dibandingkan dengan pembelajaran ilmu tajwid yang biasanya diterapkan hanya di madrasah dan TPA.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berfungsi menumbuhkan pemahaman yang baru untuk siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁸

¹⁶ Hasil wawancara dengan ibu Alawiyah (Guru PAI) pada hari senin, 14 September 2020, pukul 09:30. WIB

¹⁷ Hasil wawancara dengan Aditya Anjar Saputra (Siswa kelas VIII) pada hari senin, 14 September 2020, pukul 10:00. WIB

¹⁸ Indra Yanuttama Ahmad Zaid Rahman, Taufik Nur Hidayat, *“Media Pembelajaran Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Realty Berbasis Android”*, seminar nasional teknologi informasi dan multimedia, 4 (2017), 43.

Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan pelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Manfaat penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu yang dapat diandalkan adalah game atau permainan. Game atau permainan dikenal sebagai aktivitas baik fisik maupun kognitif yang sifatnya tidak membosankan.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi asset di kelas dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan bermain, peserta didik menjadi lebih aktif untuk mengeksplorasi daya imajinasi. Imajinasi adalah kemampuan individu menggabungkan elemen dari pengalaman dalam situasi tertentu yang menghasilkan perilaku yang baru.

Peneliti ingin membuat penyajian pembelajaran tajwid agar lebih menarik minat belajar dalam bentuk media permainan yang dapat diaplikasikan dalam belajar sambil bermain adalah ludo, ludo merupakan permainan papan berpetak yang telah dimodifikasi. Peserta didik bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain permainan ludo baik yang tradisional maupun yang modern. Permainan ludo ini telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran PAI.

Penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tajwid bagi peserta didik. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena setiap peserta didik akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan permainan ludo.

Berdasarkan uraian diatas, maka penggunaan media pembelajaran sambil bermain sangatlah penting untuk membantu peserta didik memahami materi dengan tidak jenuh. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Ludo Terhadap Pemahaman Tajwid Dalam Pembelajaran PAI”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana sebagai media dalam pembelajaran PAI.
2. Kurangnya media dalam pembelajaran PAI.
3. Sumber materi ilmu tajwid yang masih disajikan dalam bentuk buku teks biasa.
4. Kurangnya jam pembelajaran Ilmu Tajwid di sekolah.
5. Minimnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi tajwid.

C. Batasan masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka peneliti membatasi pokok permasalahan pada :

1. Penggunaan media ludo terhadap pemahaman tajwid.
2. Efektivitas penggunaan media ludo terhadap pemahaman tajwid dalam pembelajaran PAI.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman tajwid siswa di SMP Islam Daarul Yaqiin Copocok Jaya Kota Serang?
2. Apakah penggunaan media ludo dalam pembelajaran PAI efektif terhadap pemahaman tajwid siswa di SMP Islam Daarul Yaqiin Copocok Jaya Kota Serang?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman tajwid siswa di SMP Islam Daarul Yaqiin Copocok Jaya Kota Serang.
2. Untuk mengetahui penggunaan media ludo dalam pembelajaran PAI efektif terhadap pemahaman tajwid siswa di SMP Islam Daarul Yaqiin Copocok Jaya Kota Serang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti:

Sebagai calon guru, peneliti bisa membedakan kesesuaian media pembelajaran. Peneliti lebih banyak lagi mengetahui dan menambah wawasan tentang kehidupan seorang guru ketika dihadapkan dengan paradigma-paradigma pendidikan yang baru. Agar ketika menjadi seorang guru, bisa memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru:

Penelitian ini mengkaji cara kerja guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Manfaat penelitian ini untuk guru adalah agar guru mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan sesuai, agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan penelitian ini juga besar harapan saya agar guru tidak banyak membuang waktu yang lama untuk berceramah.

3. Bagi siswa:

Penelitian ini agar siswa mampu memahami tiap materi yang diajar dan lebih memahami lagi ketika dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran. Selain itu manfaat lain agar siswa termotivasi dengan media yang ada.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan penelitian ini terbagi ke dalam lima bab, sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat masalah, dan sistematika penulisan, serta kerangka teori.

BAB II : Kajian teori pada bab ini akan dibahas tentang media pembelajaran, media ludo, pembelajaran PAI, pemahaman tajwid, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III : Metodologi penelitian meliputi, jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sample, variabel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan hipotesis statistic.

BAB IV : Hasil penelitian pada bab ini menguraikan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan serta menyajikan data dari lapangan.

BAB V : Kesimpulan dan saran.