

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan satu hal yang sangat penting bagi setiap insan. Pada prinsipnya pendidikan adalah bentuk kesadaran masyarakat yang ingin meningkatkan peradabannya, sehingga mereka menguasai ilmu pengetahuan dan mempunyai jati diri. Peran serta masyarakat di bidang pendidikan maupun lembaga-lembaga pendidikan kemasyarakatan yang ada.

Pendidikan konvensional masih lebih menekankan kepada mengingat atau menghafal saja. Memperoleh informasi hanya dari satu arah atau mengaplikasikan prosedur sederhana yang kemudian tidak membuat mereka mahir dalam berfikir kreatif terhadap fakta-fakta atau informasi yang ada.

Pada saat pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga potensi tersebut dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, pendidikan bukan lagi memberikan stimulus akan tetapi usaha mengembangkan potensi yang dimiliki. Pengetahuan itu tidak diberikan, akan tetapi dibangun oleh siswa.¹

Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki tujuan yaitu menjadikan peserta didik mempunyai kepribadian yang berakhlakul karimah sesuai dengan Al-Quran dan Hadist. Pengamalan tersebut diharapkan

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*, (Jakarta : Prenada,2009), hal. 102.

menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum islam, disiplin dan tanggungjawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses pembelajaran di kelas yaitu dengan media pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran dan pengaruh keefektifan pemilihan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih efektif dan tepat agar mampu mengintegrasikan konsep-konsep dalam satu pengalaman belajar yang bermakna serta mendapat hasil belajar yang baik.

Tetapi realitanya media pembelajaran sering terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat dan tidak tersedianya biaya. Agar proses belajar mengajar mudah dan efisien, pendidik harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang kan dicapai.

Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Ketika siswa pasif atau hanya menerima dari pengajar ada kecenderungan untuk melupakan apa yang telah diberikan pengajar.²

Untuk dapat mengenali dan mengembangkan hasil belajar siswa tentunya dalam proses pembelajaran perlu pembelajaran yang bersifat aktif. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator serta pembimbing. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang luas untuk

² Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Mandiri, 2008), hal. 105.

mengembangkan kemampuannya seperti mengemukakan pendapat, berfikir kritis, menyampaikan ide atau gagasan dan sebagainya.

Dengan siswa belajar aktif, siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya secara mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.³

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat banyak siswa yang pasif dalam kegiatan berdiskusi ketika presentasi di kelas, siswa cenderung tidak aktif dalam bertanya, mengemukakan pendapat, kurangnya percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan berbicara di depan kelas. Dikarenakan siswa belum mampu menguasai dan memahami materi dan pengetahuan secara mendalam tentang fakta-fakta yang ada. Dari kondisi tersebut guru hanya sebatas memantau dan memberi masukan kepada siswa ketika akhir sesi diskusi saja, guru cenderung kurang kepedulian terhadap kontribusi siswa. Pada kegiatan pembelajaran tersebut juga guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Hal ini menjadikan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi dan siswa menjadi bosan . Dengan demikian, situasi tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak aktif dalam kegiatan berdiskusi. Proses belajar mengajar yang ada disana pada menggunakan media seadannya, seperti halnya papan tulis sebagai media pembelajaran, seharusnya pembelajaran tingkat anak sekolah menengah perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Karena pada

³ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Mandiri, 2008), hal. 106.

dasarnya, siswa sekolah menengah sangat senang dengan suasana bermain dan hal-hal yang bersifat konkret. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar yang belum maksimal pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas 10 MAN 2 Lebak ini.

Dengan demikian, guru harus memilih media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu ciri media pembelajaran yang baik adalah dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Siswa harus dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya dia dan fokus pada guru. Siswa diberikan kebebasan dalam mengembangkan kreatifitasnya. Media yang sesuai dengan kondisi yang ada yaitu media permainan edukatif. Hal ini sesuai dengan siswa yang masih cenderung aktif dan suka bermain.⁴

Siswa mampu menguasai pengetahuan secara mendalam tidak hanya dari penjelasan guru saja, melainkan siswa melakukan kegiatan sendiri seperti belajar sambil bermain yang akan memberikan suasana menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Hasilnya, siswa lebih mampu memahami dan menguasai pengetahuan karena mereka diikuti sertakan secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut dan mewujudkan tujuan pembelajaran aqidah akhlak, sejatinya tujuan pembelajaran aqidah akhlak secara substansial memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid), mengambil hikmah dari setiap fakta-fakta yang ada dan berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

⁴ Mamlu'atul Uswati, *Pengembangan Media Papan Sirkuit Matematika Pada Pembelajaran Materi Bangun Datar Menurut Sifatnya Siswa Kelas 3 SDN Gayam 3 Kota Kediri*, Skripsi Universitas Nusantara Kediri, 2018, hal 4.

Maka salah satu langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan produk pengembangan media permainan sirkuit pintar.

Seperti teori Behavioristik yang dikemukakan oleh Ivan Paplov bahwasannya setiap rangsangan atau stimulus akan menimbulkan gerak balas atau respon, baik respon positif maupun respon negatif.⁵

Disini peneliti ingin membuat media yaitu permainan sirkuit pintar yang dimana media ini nantinya sebagai stimulus terhadap siswa sehingga dapat menimbulkan respon yang baik bagi siswa. Media ini juga termasuk dalam media pembelajaran visual. Yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).

Menurut Yasin yusuf dan Umi Auliya, media permainan edukatif, produktif, dan menyenangkan adalah semua alat permainan yan bersifat mendidik atau digunakan dalam pembelajaran, menghasilkan nilai leih bagi penggunanya dan membuat senang ketika menggunakannya.⁶ Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa media permainan tersebut tidak hanya untuk bermain dan bersenang-senang melainkan untuk mekatih kemampuan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Sejalan dengan perkembangan paradigma dunia tentang makna pendidikan. Pendidikan dihadapkan terdapat sejumlah tantangan cukup berat, salah satu tantangan nyata tersebut yaitu bahwa pendidikan mampu menghasilkan sumber

⁵ Yahdinil Firda Nadhirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Media Madani,2018), hal. 73

⁶Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Transmedia Pustaka,2011), hal.18.

daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh. Untuk itu, diharapkan dengan membuat produk Permainan Sirkuit Pintar, peserta didik mampu mengembangkan berfikir kreatifnya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji di sekolah MAN 2 Lebak, agar terciptanya proses pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang menyenangkan serta dapat di mengerti oleh peserta didik dan dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun alasan peneliti memilih MAN 2 Lebak, merupakan salah satu madrasah Negeri di daerah Lebak dan saya sendiri merupakan Alumni dari sekolah tersebut dan sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Akan tetapi, peneliti ingin memaksimalkan proses pembelajaran yang ada di madrasah ini menjadi semakin baik dengan menggunakan produk yang saya rancang sebelumnya dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak dapat maksimal baik dalam kemampuan kognitif ataupun psikomotorik dan lebih bermakna dengan memakai media permainan yang saya buat.

Berpijak dari latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas 10 MAN 2 Lebak”.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa cenderung tidak aktif ketika berdiskusi.
2. Dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, guru jarang sekali menggunakan media interaktif.

3. Rendahnya hasil belajar.
4. Metode yang dipakai guru tidak mampu mendorong meningkatkan aktifitas peserta didik.

C. Batasan Masalah

Dari penelitian ini terdapat pembatasan masalah pembahasan tidak menyimpang dari masalah yang sedang diteliti peneliti hanya membahas :

1. Media pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar
2. Pengembangan media pembelajaran permainan sirkuit pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak
3. Meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 10 MAN 2 Lebak

D. Rumusan Masalah

Dari gambaran latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti menyimpulkan perumusan yang akan dikembangkan dalam permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan sirkuit pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 2 Lebak?
2. Apakah dengan pengembangan produk permainan sirkuit pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 10 MAN 2 Lebak?

E. Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran permainan sirkuit pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas 10 MAN 2 Lebak.
2. Untuk menjelaskan pengembangan produk permainan sirkuit pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 10 MAN 2 Lebak.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Sebagai pemberi informasi tentang hasil penelitian dari Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan serta dapat memberikan kontribusi untuk lembaga atau institusi terkait.

2. Bagi Guru

Guru akan lebih mudah mengetahui perkembangan peserta didik yang berfikir kreatif dengan menggunakan salah satu pendekatan ini, yang dimana guru bisa memaksimalkan proses pembelajaran secara logis, praktis dan menyenangkan bagi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, Sehingga penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi para guru sebagai metode pilihan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

3. Bagi Siswa

Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena pembelajaran ini bertujuan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, serta mampu diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti pada Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran permainan sirkuit pintar yang dimana permainan sirkuit ini merupakan modifikasi dan inovasi dari permainan ular tangga dan pengembangannya terdapat kartu-kartu pintar, buku panduan permainan.

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran konkrit (nyata), yang sebelumnya di rancang menggunakan aplikasi, untuk merancang papan permainan sirkuit, dadu pintar dan buku panduan permainan dibuat oleh *Microsoft Word 2013*, sedangkan kartu-kartu pintar dibuat oleh *Adobe SparkPost*. Kemudian dibuat menjadi sebuah media konkrit menggunakan bahan-bahan yang sederhana, diantaranya kertas, spidol, kardus, dll.
2. Sedangkan pada kartu-kartu pintar terdapat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan indikator materi yang disampaikan. Pertanyaan-pertanyaan terdiri dari pertanyaan rendah, umum, fakta-fakta, sampai dengan pertanyaan tingkat tinggi.

3. Keunggulan media pembelajaran permainan siruit pintar ini adalah memberikan ruang untuk siswa dalam diskusi yakni dengan metode bermain, pembuatan media permainan ini sangat mudah dan efisien dan kemenarikan dari tiap-tiap kartu pintar.