

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan siswa. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan dinyatakan sebagai upaya nyata dan berencana untuk membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual agama, kontrol diri, kecerdasan, karakter mulia, keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri dan lingkungan masyarakat.¹ Pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan, nilai-nilai, sikap, dan kemampuan untuk berfikir kritis serta kreatif. Pendidikan dimulai sejak kecil dan berlanjut hingga dewasa, karena pendidikan diperlukan untuk setiap tahap pertumbuhan pada setiap orang untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan mereka. Namun, pendidikan seringkali dihadapkan pada tantangan, terutama dalam mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran optimal adalah pembelajaran yang di dalamnya tercipta suasana belajar yang menyenangkan, namun tetap aktif dan kondusif selama proses pembelajaran. Peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang optimal sangat penting, guru harus bisa mengendalikan kondisi kelas agar tidak membosankan. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang optimal adalah menggunakan media pembelajaran yang kreatif, salah satu contoh media pembelajaran adalah media kartu bergambar.

¹ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 20.

Media kartu bergambar sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Media kartu bergambar dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, selain itu media kartu bergambar juga dapat meningkatkan memori daya ingat siswa karena kartu bergambar berisi gambar dari materi-materi yang diajarkan, sehingga informasi lebih mudah disimpan dan diingat. Dengan kata lain, media kartu bergambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai peserta didik dengan nilai tertentu. Pada hasil penelitian di MTsN 1 Serang, Hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran fiqih seringkali menunjukkan tingkat pemahaman yang kurang optimal. Dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran keagamaan seperti fiqih, tujuan utamanya adalah memastikan bahwa siswa dapat memahami konsep-konsep yang kompleks. Namun, hasil evaluasi yang dilakukan terhadap kemampuan pemahaman siswa menunjukkan adanya kecenderungan yang mengkhawatirkan. Kurangnya pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep fiqih dapat berdampak pada kurangnya kesadaran akan pentingnya materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi yang ada, beberapa faktor yang mungkin berkontribusi terhadap hasil belajar yang kurang optimal antara lain metode pengajaran yang monoton, kurangnya variasi guru dalam pendekatan pembelajaran, serta minimnya penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran.

Seperti halnya di MTsN 1 Serang ini, guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton. Guru juga kurang menguasai metode dan media ajar dengan baik. Hal ini berpengaruh terhadap suasana pembelajaran, di mana siswa merasa bosan dan berimbas pada kurangnya hasil belajar.

Pada era di mana teknologi informasi berkembang pesat, penggunaan media dalam proses pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk media yang telah digunakan adalah media kartu bergambar. Penggunaan media ini dipercaya dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep kompleks pada mata pelajaran fiqih. Kali ini, penulis akan melihat **Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Haji (Studi Eksperimen di MTsN 1 Serang)**, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi tambahan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pengajaran mata pelajaran keagamaan, khususnya fiqih, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal dan membawa dampak yang positif bagi perkembangan pemahaman keagamaan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada deskripsi latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam studi ini dapat dikelompokkan ke dalam berbagai kategori sebagai berikut:

1. Pendidikan bukan hanya transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan siswa.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih masih kurang optimal.
3. Proses pembelajaran yang monoton karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif.
4. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Guru tidak menguasai dengan baik model dan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penulis mempersempit masalah ini dan berkonsentrasi pada hal-hal berikut agar penelitian ini lebih terorganisir, fokus, jelas, dan tidak terlalu luas:

1. Kartu bergambar yang digunakan adalah kartu yang berisi gambar-gambar mengenai rukun-rukun haji.
2. Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran fiqih masih kurang optimal Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada saat ulangan harian mata Pelajaran fiqih.
3. Materi haji yang dimaksud pada penelitian ini adalah materi mengenai rukun-rukun haji.
4. Proses pembelajaran yang monoton karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dengan baik.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran fiqih di MTsN 1 Serang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTsN 1 Serang?
3. Adakah pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih materi haji di MTsN 1 Serang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pembelajaran fiqih menggunakan media kartu bergambar di MTsN 1 Serang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MtsN 1 Serang.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih materi haji di MTsN 1 Serang.

F. Manfaat Penelitian

Semua pemangku kepentingan diharapkan dapat memperoleh manfaat dari hasil studi ini, baik secara konseptual maupun praktis, termasuk:

1. Secara Teoritis

Guru diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber pengetahuan atau panduan dalam menyajikan materi yang menantang untuk dipahami oleh siswa. Siswa didorong untuk aktif mencari pengalaman baru dan bervariasi dalam kegiatan belajar mereka dengan menggunakan media kartu bergambar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai upaya untuk memperdalam pemahaman dan menerapkan apa yang telah dipelajari, terutama selama perkuliahan dan sebagai salah satu pengalaman.

- b. Bagi Peserta Didik

Media kartu bergambar dapat menciptakan berbagai pengalaman belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena bersifat menghibur, menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

- c. Bagi Guru

Meningkatkan pemahaman guru tentang penerapan media kartu bergambar pada materi fiqih. Mendorong pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang baru dan tidak monoton dalam menyampaikan materi pelajaran dengan efektif.

d. Bagi Sekolah

Memberikan informasi yang relevan kepada madrasah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di bidang fiqh. Mendorong komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang akan diteliti dibagi ke dalam lima bab. Kelima bab tersebut terdiri dari:

Bab Kesatu, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian

Bab Kedua, Landasan Teori, Kerangka Berpikir, Penelitian Terdahulu, dan Hipotesis Penelitian.

Bab Ketiga, Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Analisa Data, dan Hipotesis Statistik.

Bab Keempat, Deskripsi Hasil, Uji Persyaratan Analisis, Pengujian Hipotesis, dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab Kelima, Penutup terdiri Simpulan dan Saran-saran.