

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam merupakan Pendidikan yang sangat penting yang harus diperhatikan pada setiap lembaga Pendidikan. Karena pada hakikatnya Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa. Hal yang sangat penting dalam pendidikan agama islam yakni untuk membentuk karakter peserta didik dan membantu peserta didik untuk lebih mengenal dan memahami tentang ajaran agama islam. Dalam sebuah lembaga pendidikan dimana didalamnya terdapat guru dan peserta didik yang setiap hari melakukan interaksi diantara keduanya, yakni terdapat proses belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran yang dimana seorang guru harus mampu berkomunikasi dengan baik dengan peserta didiknya agar terciptanya hubungan yang harmonis diantara keduanya. Dalam interaksi ini seorang guru harus mampu merencanakan kegiatan mengajar secara sistematis dengan memanfaatkan segala sumber dan fasilitas yang ada di Sekolah.

Sebelum pembelajaran berlangsung, guru juga harus mampu memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didiknya. Agar ketika

pembelajaran berlangsung materi yang akan disampaikan bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didiknya. Terutama dalam pendidikan Agama islam ini perlu adanya inovasi baru agar peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung, sehingga dengan adanya inovasi terbaru dalam pengembangan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat termotivasi dengan baik untuk lebih ikut serta dan aktif dalam pembelajaran ini.

SMP Negeri 2 Kota Cilegon adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama yang Merupakan Sekolah Rujukan Nasional, yang didalamnya lebih mengutamakan Pendidikan Agama Islam diantaranya: tadarusan, BTQ, Tahfidz juz Amma, dan sebagainya. Berdasarkan pengalaman Penulis selama melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih banyak menemui hambatan, khususnya pada membedakan antara puasa wajib dan puasa sunnah. Anak-anak masih banyak yang kurang mengetahui bahwa puasa Nadzar dan puasa kifarat adalah termasuk kedalam macam-macam puasa wajib.

Penelitian yang pernah peneliti lakukan di SMP Negeri 2 Kota Cilegon banyak mengalami hambatan dalam pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran masih monoton yaitu dengan menggunakan media buku ajar siswa saja sehingga anak kurang

termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti juga menggunakan metode yang kurang efektif sehingga siswa cenderung merasa bosan dalam proses pembelajaran, Siswa-siswi pun banyak yang kurang memahami tentang macam-macam puasa wajib dan Sunnah. Namun menurut Bapak Imadi M.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII I dan J SMP Negeri 2 Kota Cilegon, bahwasannya setiap penyampaian materi Selalu menggunakan Metode yang berbeda-beda yang mudah untuk diterima oleh siswa. Namun siswa terkadang masih kurang berminat untuk belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran games puzzle, dimana games puzzle ini, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara cermat dan nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari atau sedang berjalan. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan atau focus seorang peserta didik secara cermat agar mampu menyelesaikan tantangan atau permainan tersebut.

Penerapan media pembelajaran games puzzle pada materi ibadah puasa wajib dan Sunnah pada Kompetensi Dasar (KD) 3.11 yaitu

tentang memahami tata cara puasa wajib dan sunnah. ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan motivasi siswa, karena dalam pembelajaran ini dituntut keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional. Dalam proses ini siswa dituntut untuk menguasai konsep/teori. Disini peneliti focus terhadap pengembangan media pembelajaran games puzzle yang kemudian dikembangkan untuk menghasilkan suatu produk yang kemudian bisa bermanfaat untuk penulis dan umumnya bagi yang membaca.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **Pengembangan media pembelajaran games puzzle Online pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Ibadah Puasa wajib dan Sunnah di SMP Negeri 2 Kota Cilegon**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini bertujuan untuk menemukan berbagai permasalahan yang muncul dari pokok masalah atau topic yang sedang dibahas oleh peneliti. Untuk itu masalah yang sudah teridentifikasi diantaranya:

1. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan metode yang kurang efektif dan cenderung

membuat para siswa-siswi merasa bosan dalam proses pembelajaran.

2. Siswa-siswi masih banyak yang kurang memahami tentang macam-macam puasa wajib dan puasa sunnah.
3. Pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi diperlukan siswa agar dapat memotivasi siswa dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti akan dibatasi pada pengembangan media dan kelayakan penggunaan media pembelajaran games puzzle Online pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi ibadah puasa wajib dan Sunnah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran games puzzle Online?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran games puzzle Online?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran games puzzle Online pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi ibadah puasa wajib dan Sunnah.
2. Menguji efektifitas penggunaan media games puzzle Online pada materi ibadah puasa wajib dan Sunnah.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terkait, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman atau menambah pengetahuan dan wawasan yang luas bagi peneliti.

2. Bagi Pengguna

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi pada media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran games puzzle Online pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi

ibadah Puasa wajib dan Sunnah serta menambah referensi untuk peneliti lain.

4. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan menjadi referensi untuk memperbanyak media pembelajaran yang baru yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan Sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran games puzzle yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP kelas VIII.
2. Media pembelajaran games Puzzle dirancang untuk digunakan sebagai media belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3. Tampilan media pembelajaran games puzzle lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendorong siswa untuk belajar
4. Sasaran produknya yaitu Siswa SMP kelas VIII

H. Sistematika Pembahasan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, meliputi : Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Produk yang akan dikembangkan, Sistematika Pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI, PENELITIAN TERDAHULU, KERANGKA BERPIKIR, HIPOTESIS PRODUK, meliputi : Deskripsi Teori, Penelitian terdahulu, Kerangka Berpikir Produk yang akan dikembangkan, Hipotesis Produk.

BAB III PROSEDUR PENELITIAN, 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 meliputi : Deskripsi hasil Penelitian dan Deskripsi hasil pengembangan, keterkaitan produk dengan materi, Performan Produk,

BAB V PENUTUP, meliputi : Kesimpulan, dan Saran-saran.