

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hak dasar yang harus dimiliki oleh anak, hal tersebut tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan”.¹ Dalam rumusan tersebut sudah jelas bahwa pendidikan adalah hak bagi setiap warga Negara, artinya setiap warga Negara berhak untuk ikut serta dalam proses pendidikan dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki demi kemajuan dirinya, bangsa, Negara, dan serta agamanya. Dalam buku Eneng Muslihah dijabarkan tujuan dari pendidikan, yaitu :

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.²

¹*Panduan Pemasarakatan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia*(Jakarta : Sekretariat Jenderal MPR RI, 2015), 190.

²Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*(Jakarta : Haja Mandiri, 2014), 170-171.

Dari rumusan tersebut tergambar pada tujuan pendidikan diantaranya mengembangkan potensi peserta didik serta menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Potensi dan kreatifitas peserta didik akan berkembang jika siswa diberi kesempatan untuk melakukan sendiri aktivitas yang telah diprogramkan.

Dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, terbagi atas beberapa komponen mata pelajaran termasuk mata pelajaran di bidang agama. Dalam kurikulum pendidikan di madrasah terdapat komponen mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan keputusan menteri Agama RI nomor 165 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah menyatakan bahwa, ruang lingkup fikih di Madrasah tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hokum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt. dan hubungan manusia dengan sesame manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi aspek fikih Ibadah dan Fikih Muamalah.³

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fikih diarahkan untuk mengantar peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum islam dan tata cara

³Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 165 Th. 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah (Jakarta : Kementerian Agama Republik Indonesia, 2013), 48.

pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat islam secara *kaffah* (sempurna).⁴ Mata pelajaran Fiqih pada materi Haji dan umrah di kelas VIII membahas tentang bagaimana tata cara pelaksanaan haji dan umroh yang merupakan rukun islam yang ke lima. Dalam menyajikan materi haji dan umrah guru dapat memanfaatkan beragam perangkat pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan merangsang kreativitas dan partisipasi aktif siswa tentulah dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Dalam pelaksanaannya, kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Artinya kualitas pembelajaran dikatakan baik apabila para siswanya secara aktif melakukan berbagai kegiatan untuk mengembangkan dirinya secara utuh melalui interaksinya dengan berbagai sumber belajar.

Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Sehingga guru memiliki peran penting untuk dapat menciptakan kondisi belajar dan mengusahakan agar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat dengan

⁴Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 0009121 Tahun 2013

mudah dan cepat dalam memahami materi pembelajaran. Karena belajar adalah *Key Term*, ‘istilah kunci’ yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan.⁵Maka keberhasilan proses belajar haruslah menjadi perhatian yang sangat penting.

Pada umumnya dalam pelaksanaan pembelajaran PAI di sekolah, berdasarkan hasil pengamatan di MTs Ar-Ridho Waringinkurung dan berdasarkan pengalaman selama belajar di sekolah, kebanyakan dari guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik dan belum menggunakan media yang benar-benar dapat memberikan umpan balik dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran terkesan pasif dan menjenuhkan. Pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media dan metode yang sederhana. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru hanya difasilitasi dengan buku LKS dan buku paket. Namun, ketika siswa diberikan treatment pembelajaran berupa media permainan mereka lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru di MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab, Serang menyatakan bahwa siswa cenderung pasif ketika mengikuti pembelajaran, hanya beberapa siswa yang

⁵Yahdinil Firda Nadhirah, *Psikologi Belajar Mengajar* (Serang : Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2018), 65.

aktif dalam mengemukakan pendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung, di awal pembelajaran siswa masih terlihat antusias dan semangat namun ketika di pertengahan mereka mulai merasa bosan dan tidak menunjukkan sikap antusias dalam belajar. Di MTs Ar-Ridho guru belum banyak melakukan inovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran, baik itu media audio, visual maupun audio-visual. Sehingga pembelajaran PAI dikenal sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan bagi siswa, sedangkan pembelajaran agama adalah hal yang fundamental dalam pendidikan anak.

Inovasi dalam pembelajaran merupakan suatu yang penting dan harus dilakukan oleh guru. Karena dengan adanya inovasi dan sentuhan kreatifitas guru dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan.. Guru harus senantiasa melakukan beragam inovasi berbagai unsur pembelajaran, salah satu nya inovasi dalam media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang mampu menunjang proses kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain agar siswa tidak merasa bosan dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Meity H. Idris dalam bukunya menyatakan :

Belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa untuk berpikir, belajar dan mencoba mengerti tentang apa yang mereka temui disekitar mereka. Ketika bermain, siswa juga belajar tentang keahlian sosial, dan meningkatkan perkembangan emosi dan fisik mereka.⁶

Karena mendidik bukan hanya sekedar mentransfer ilmu kepada siswa, namun juga proses dalam membuka pola pikir bahwa ilmu yang mereka pelajari sangat bermakna bagi kehidupan, sehingga dari ilmu yang disampaikan dapat merubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa.

Berdasarkan pemaparan mengenai berbagai permasalahan pendidikan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pemanfaatan Media Ular Tangga dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran Fiqih Materi Haji dan Umrah di MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran
2. Siswa lebih suka bermain dalam proses pembelajaran
3. Kebanyakan guru hanya mengandalkan buku tanpa menggunakan media yang menarik
4. Kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam proses pembelajaran yang kurang menyenangkan

⁶Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jakarta : PT Luxima Metro Media, 2015), 65.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi penelitian pada :

1. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah Pengembangan Media Ular tangga .
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran Fiqih materi Haji dan Umrah di kelas VIII MTs Ar-ridho Waringinkurung Kab. Serang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pemanfaatan media ular tangga dalam pengembangan strategi pembelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas VIII MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang?
2. Bagaimana tingkat validitas produk media ular tangga pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas VIII MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang?
3. Bagaimana kelayakan media ular tangga pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas VIII MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan produk berupa media ular tangga pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas VIII MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang.
2. Mendeskripsikan hasil kevalidan produk media ular tangga pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas VIII MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang.
3. Mengetahui kelayakan media ular tangga pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah di kelas VIII MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi pengguna

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan antusiasme dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga merangsang partisipasi aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga, serta sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

3. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga selanjutnya sebagai salah satu media pendidikan yang mengusung tema belajar sambil bermain.

4. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan kepada lembaga tentang pentingnya penggunaan media untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, dan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan alat pembelajaran yang lain yang dapat menunjang proses pembelajaran secara baik.

G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media ular tangga yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam mata

pelajaran fikih kelas VIII MTs materi Haji dan Umrah. Uraian mengenai spesifikasi produk diantaranya :

1. Pembuatan papan media ular tangga menggunakan aplikasi *corel draw*.
2. Dadu yang digunakan terbuat dari flannel dengan ukuran 20x20cm.
3. Media ular tangga berupa media visual berbentuk kotak persegi berukuran 2x4 m terbuat dari bahan spanduk.
4. Dalam media ular tangga disertai pula dengan panduan permainan yang dibuat dengan *Microsoft word*.
5. Media ular tangga berisikan kotak berjumlah 50 buah yang masing-masing kotaknya berisi soal yang harus dijawab oleh siswa.
6. Bentuk soal yang diberikan beragam tingkat kesulitannya. Terdiri atas soal tingkat rendah, menengah dan soal tingkat tinggi.
7. Media ular tangga berisikan materi fiqih MTs tentang haji dan umrah
8. Dalam papan media ular tangga mengandung unsur-unsur diantaranya, ular, tangga, dan dadu.
9. Pion dalam media ular tangga ini berupa siswa yang mendapat giliran untuk bermain.
10. Kartu soal dan kartu jawaban disajikan dalam bentuk slide yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft power point* yang akan ditampilkan menggunakan proyektor.
11. Dalam menjalankan permainan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

12. Permainan dimulai dari start dan berakhir di finish, kelompok yang menang adalah yang mendapat akumulasi poin terbanyak, jawaban soal benar mendapat poin 5, mencapai finish mendapat poin 10.

H. Sistematika Penulisan

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, spesifikasi produk, sistematika penulisan.

BAB II. Kajian Teori, Penelitian terdahulu, Kerangka berpikir dan Hipotesis Produk, meliputi : Strategi pembelajaran, materi fiqih haji dan umrah, Media pembelajaran, konsep media ular tangga, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis produk.

BAB III. Desain/Prosedur Penelitian, meliputi : Metode penelitian, tahap penelitian, tahap pengembangan.

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi : Deskripsi data, hasil penelitian, pembahasan.

BAB V. Simpulan dan Saran Penggunaan, meliputi : Simpulan, dan Saran Penggunaan.