BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era-globalisasi saat ini, pendidikan menempatkan posisi yang seharusnya didahulukan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu wadah untuk menciptakan generasi-generasi yang memiliki potensi baik secara akademik maupun secara religi. Selain itu juga pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Jika pendidikan merupakan salah satu instrument utama pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM), tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi permasalahan yang muncul. Sehingga, penting bagi setiap manusia menempuh pendidikan yang mampu mengantarnya untuk menggali potensi yang dimilikinya. Sebagaimana Allah swt, akan menganggat kedudukan seseorang yang memiliki ilmu dan pengetahuan yang lebih diantara manusia lainnya dengan beberapa derajat. Ayat ini begitu jelas bahwa Allah swt, sangat memulikan ilmu dan pengetahuan beserta seseorang yang menuntut ilmu karena, dengan ilmu manusia akan mampu menjadikan hidupnya berarah dan juga bermanfaat untuk orang lain.

Sebagaimana Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ(المجادلة:١١)

Artinya:*wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu," niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan*. (QS. Al- Mujadalah:11)[1]

Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas sebagai unsur mikro dari suatu keberhasilan pendidikan. Tentu saja keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran didalam kelas tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan strategi pembelajaran tersebut.

> Penerapan pendidikan harus berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Dalam penerapan pendidikan yang berlangsung disekolah telah ada kurikulum formal, yang bersifat tertulis. Kurikulum sebagai suatu rencana pendidikan atau pengajaran. Kurikulum mengarahkan segala bentuk pendidikan demi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan.[2]

---

[1]Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Banten: LPTQ, 2014), 542.

[2]Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum* (*Teori dan Praktek*), (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 7.

Maka, dalam dunia pendidikan tidak hanya dituntut dalam satu ilmu pengetahuan saja, akan tetapi membentuk generasi yang memiliki akhlakul karimah, bertaqwa, serta memiliki nilai-nilai kecintaan terhadap sejarah masa lampau terhadap perjuangan Islam sesuai dengan kepercayaan agamanya.

Pendidikan agama Islam merupakan pelajaran yang penting bagi setiap siswa yang beragama Islam. Karena dengan mempelajari pendidikan agama Islam dapat mengingatkan siswa akan pentingnya menanamkan nilai-nilai Islamiyah ke dalam diri siswa baik secara individu ataupun bermasyarakat. Seperti halnya, melakukan ibadah shalat, mengetahui arti penting untuk meningkatkan keimanan, pentingnya tolong menolong, bermu'amalah serta menjunjung tinggi sejarah dan perjuangan Rasulullah.

Tujuan umum dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Indonesia yang sedang berlangsung saat ini masih sulit untuk diwujudkan dan belum sesuai dengan harapan. Permasalahan yang terjadi saat ini disebabkan, banyak berbagai para elemen dan tokoh masyarakat yang menomor duakan mata pelajaran agama Islam ini dengan pelajaran-pelajaran umum lainnya. Dengan kondisi kebutuhan dunia kerja saat ini yang mengunggulkan pelajaran umum dibandingkan pelajaran agama Islam. Permasalahan yang lainnya yaitu dilihat dari, kurangnya

kepiawaian seorang guru dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan inspiratifpun menjadi kunci utama rendahnya motivasi seorang siswa ikut serta aktif dalam mengikuti pelajaran pendidikan Islam dikelas. Dampak dari fenomena tersebut yang akhirnya mengurangi minat siswa dalam mempelajari dan memperdalam nilai-nilai Islamiyah dan meningkatkan ketaqwaan pada masing-masing individu dalam kehidupannya sendiri. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya siswa yang tidur dikelas ataupun bercanda saat guru menjelaskan materi Pendidikan Agama Islam, dibandingkan dengan pelajaran umum lainnya.

Fenomena tersebut memberikan gambaran bagi dunia pendidikan untuk lebih mempertimbangkan akan pentingnya meningkatkan mutu pendidikan serta pelajaran pendidikan agama Islam diberbagai lembaga-lembaga pendidikan. Seperti yang dikutip oleh wasehudin, *Perspektif Al-Qur'an Dan Undang-Undang Tentang Guru Profesional* mengatakan bahwa:

> Di era millenial ini tantangan guru semakin kompleks dan pada saat yang bersamaan harus dicarikan solusinya oleh pihak terkait terutama oleh birokrasi maupun organisasi kependidikan seperti Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) terkait dengan metodologi pembelajaran yang tentunya sangat berbeda sebagaimana yang dilakukan oleh guru zaman dahulu dengan guru zaman sekarang. Guru zaman dahulu tidak dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi tapi guru zaman sekarang (*now*) penguasaan teknologi informasi merupakan

sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.[3]

Dengan media yang inovatif, siswa dapat belajar dengan aktif dan terlibat dalam penggunaan media yang menarik dan menantang bagi siswa untuk memecahkan suatu masalah sesuai dengan perkembangannya. Salah satu media pembelajaran inovatif yang penulis akan kembangkan yaitu dengan, mengembangkan media *puzzle* berbasis *make a match* yang dapat mendorong siswa secara aktif, kreatif, dan meningkatkan keingintahuannya dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berkelompok dengan cara menyusun potongan gambar berdasarkan kartu soal beserta jawabannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 4 Kota Serang, sebelum *covid-19* terjadi di Indonesia peneliti menemukan beberapa permasalahan pengajaran yang terjadi di SMA Negeri 4 Kota Serang salah satunya yaitu, mengenai penggunaan metode dan media pengajaran yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam yang masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan

[3]Wasehudin, "Perspektif Al-Qur'an Dan Undang-undang Tentang Guru Profesional" *Tarbawy: Indonesia Journal of Islamic education,* vol. 15, no. 1, (2018), 112.

media pembelajaran berupa buku paket. Sehingga, pembelajaran dikelas kurang terjalin keefektifan saat proses pembelajaran berlangsung.[4]

Hasil penelitian karya ilmiah yang dilakukan peneliti ini diperkuat dengan adanya hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru Pendidikan Agama Islam sekaligus wali kelas IPA 3 disekolah SMA Negeri 4 Kota Serang bapak Supar S.Pd.M.MPd. Dimana dari keterangan hasil wawancara yang dilakukan oleh bapak Supar S.Pd.M.MPd bahwa, dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa guru di SMA Negeri 4 Kota Serang masih menggunakan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional yaitu, metode ceramah dengan mengandalkan media pembelajaran berupa buku paket untuk penyampaian materi yang harus dipahami oleh setiap siswa. Akibatnya, daya serap siswa dalam pemahaman materi terbilang rendah dan daya fokus siswa terhadap materi yang disampaikan kurang efektif dan kurang membuat siswa terangsang untuk ikut serta aktif dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran dalam penyampaian materi yang berupa teori maupun pemberian evaluasi sangatlah jarang digunakan sehingga, setiap guru mestilah membuat media-media

[4] Hasil Observasi awal, tanggal 24-Oktober-2019, di SMA Negeri 4 Kota Serang.

pembelajaran yang baru dalam meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.[5]

Berdasakan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bagi siswa berupa kajian ilmiah dengan judul: "**Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make A Match* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMA Negeri 4 Kota Serang)**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tentang permasalahan tersebut, maka permasalahan yang diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang terangsang dan terlibat dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga diperlukannya metode yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar dengan suatu media *puzzle* berbasis *make a match* guna memudahkan pemahaman siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang hanya menggunakan metode ceramah dan terkesan santai. Sehingga, dengan metode *puzzle* berbasis *make a match* akan merangsang siswa lebih berfikir.

[5] Hasil Observasi ketika Penelitian, tanggal 22-juli-2020, di SMA Negeri 4 Kota Serang.

3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan masih bersifat monoton dan membosankan. Sehingga, dengan media *puzzle* berbasis *make a match* akan lebih menyenangkan dan aktif dalam belajar.
4. Siswa jenuh dalam proses pembelajaran sehingga, dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa ikut serta aktif dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah yang harus peneliti tetapkan dengan tujuan agar penelitian yang peneliti lakukan ini lebih terarah dengan baik dan tidak melebar serta mendapatkan hasil yang diharapkan, maka peneliti perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi kitab-kitab Allah swt., kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Serang
2. Objek pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* hanya berbatas pada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Serang.
3. Kelayakan model dan desain pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* dalam keaktifan belajar siwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Isam materi kitab-kitab Allah swt., kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Serang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Serang ?
2. Bagaimana model dan desain media *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Serang ?
3. Bagaimana efektivitas media *puzzle* berbasis *make a match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Serang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Serang.
2. Untuk mengetahui model dan desain media *puzzle* berbasis *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Serang.

3. Untuk mengetahui efektivitas media *puzzle* berbasis *make a match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Serang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari berbagai bidang diantaranya yaitu;

1. Bagi Siswa

   Media pembelajaran yang diterapkan dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan motivasi, minat serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran. Sehingga menunjang terlaksananya pembelajaran yang baik.

2. Bagi Guru

   Memberikan tambahan wawasan bagi guru tentang pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* untuk mata pelajaran.

3. Bagi Sekolah

   Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan masukan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

   Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman bagi peneliti, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan

keterampilan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *puzzle* berbasis *make a match* pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Produk media *puzzle* ditampilkan dalam bentuk kepingan gambar-gambar dengan dilengkapi jawaban dari setiap pertanyaan yang telah disediakan pada papan pertanyaan. Produk media *puzzle* dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang sesuai dengan materi kitab-kitab Allah swt.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan sistem penulisan ini, penulis membagi penulisannya ke dalam 5 (lima) bab, dalam tiap bab akan diuraikan sub babnya dengan rincian sebagai berikut:

Bab kesatu, Pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, Kajian Teoretik, yang meliputi: kajian teoretik, media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, prinsip media pembelajaran, *puzzle*, pengertian *puzzle*, langkah penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran, *make a match*, pengertian *make a match*, pola

pengembanagn metode *make a match* dalam pembelajaran, media *puzzle* berbasis *make a* match, keaktifan belajar, pengertian keaktifan belajar, jenis-jenis keaktifan belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar, prinsip-prinsip keaktifan belajar, kadar kegiatan pendekatan pembelajaran aktif, efektivitas belajar, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga, Metodologi Penelitian yang meliputi: tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, prosedur pengembangan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat, Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi: deskripsi hasil penelitian; pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match*, model dan desain media *puzzle* berbasis *make a match*, efektivitas penggunaan media *puzzle* berbasis *make a match*, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima, Penutup yang terdiri dari: Simpulan dan Saran-saran.