

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran mengingat peranannya yang sangat penting. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.¹ Pilihan media tradisional meliputi visual diam yang diproyeksikan, visual yang tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan dan realita. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir meliputi media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor. Ibrahim menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena:

الْوَسَائِلُ تَجِبُ السَّرُورُ لِلتَّلَا م - ي - ن - وَتَجَدُّ نَشَاطِهِمْ، اذ
هَآ تَسَاعِدُ تَثْبِيَتِ الْحَقَائِقِ
فِي اُدْهَانِ - لَتَلَامِيذِ، اِتْهَآ تَهْبِي الدَّرْسِ

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 35.

Maksudnya: *Media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaiki semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.*²

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan sekitarnya.³

Sedangkan dari segi permainan, siswa dapat belajar tanpa tekanan dan pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung akan mengaktifkan siswa karena pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan. Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran permainan

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 16.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29-30.

monopoli siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Permainan yang menggunakan peralatan sebagai media atau bahan bermain dimaksudkan agar alat tersebut sebagai perantara atau pengantar pesan yang biasanya berisi nilai-nilai pembelajaran secara luas atau penggunaan metode tertentu. Kegunaan peralatan (media) dari bermain menurut psikolog Elizabeth di antaranya: *Pertama*, supaya si pengguna mainan menjadi jelas menerima pesan yang terkandung dalam esensi mainan tersebut. *Kedua*, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera si pemain untuk menggunakan mainan tersebut. *Ketiga*, sebagai faktor pendorong atau motivasi agar si pengguna mainan lebih tertantang lagi. Dan *keempat*, sebagai alat ukur sejauh mana mainan tersebut dapat digunakan.⁴

Media pembelajaran berupa permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan serta meningkatkan nilai akhir belajar siswa. Secara tidak langsung, wahana bermain dapat memberikan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan segala unsur “intern” (kesenangan, motivasi, rasa ingin tahu, minat dan lain-lain), ataupun “ekstern” (simulasi, *modelling*, *problem solving* dan lain-lain).⁵ Hal ini disebabkan karena siswa lebih

⁴ Dani Wirdani, *Bermain Sambil Belajar*, (Yogyakarta: Edukasia, 2009), 73-74.

⁵ Dani Wirdani, *Bermain Sambil Belajar*, 34.

suka belajar tanpa tekanan, berinteraksi dengan teman dan bermain. Belajar melalui bermain adalah satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang mampu meninggalkan kesan membosankan kepada anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di sekolah MTs Fahmil Qur'an, peneliti mendapatkan bahwa guru hanya mengandalkan papan tulis dan spidol untuk mengantarkan pemahaman pembelajaran atas informasi ilmiah yang harus dimiliki peserta didik. Akibatnya, daya serap peserta didik pada umumnya rendah karena peserta didik lebih banyak pasif, serta media pembelajaran yang dapat membantu dan mendukung proses kegiatan belajar mengajar dalam mempelajari materi-materi berupa teori kadang-kadang sangat terbatas, dan biasanya hanya berupa buku, serta metode yang digunakan guru dalam pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa mudah cepat bosan untuk memahami teori tersebut. Pengembangan media pembelajaran dalam mempelajari materi-materi berupa teori sangatlah jarang dilakukan, sehingga guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar motivasi dan minat belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam sebagai karya ilmiah dengan judul **"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata**

Pelajaran Fiqih (Studi di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang maksimal dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu dan mendukung proses kegiatan belajar mengajar
3. Metode yang digunakan guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Teacher Center* atau berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah yang harus peneliti tetapkan dengan tujuan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dengan baik sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan serta mendapatkan hasil yang diinginkan, maka peneliti perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang”. Secara

umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran fiqih di MTs Fahmil Qur'an.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang menjadi latar belakang dan fokus penelitian ini, maka terdapat beberapa rumusan masalah guna membatasi lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran fiqih di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang?
2. Bagaimana dampak penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar fiqih di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang?
3. Bagaimana ketertarikan siswa dalam belajar dengan permainan monopoli pada mata pelajaran fiqih di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah penelitian dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran fiqih di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang.

2. Untuk mengetahui dampak penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar fiqih di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang.
3. Untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam belajar dengan permainan monopoli pada mata pelajaran fiqih di MTs Fahmil Qur'an Kota Serang.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian memberikan kegunaan dan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan media yang bervariasi.

2. Bagi Guru

Dapat mengembangkan model pembelajaran yang telah ada dengan model pembelajaran aktif menyenangkan melalui penggunaan permainan sebagai media pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan

pembelajaran kearah yang lebih baik melalui penggunaan media yang menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasi potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu Madrasah Tsanawiyah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai alat atau wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran.

F. Sistematika Pembahasan

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

Bab Kesatu, Pendahuluan meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab Kedua, Kajian Pustaka, yang meliputi: Efektivitas Pembelajaran, Media Pembelajaran Permainan Monopoli, Pengertian Media Pembelajaran, Tujuan Media Pembelajaran, Fungsi Media Pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran, Klasifikasi Media Pembelajaran, Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran,

Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.

Bab Ketiga, Metodologi Penelitian, yang meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Subyek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Keabsahan Data.

Bab Keempat, Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi: Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

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

