

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang dirancang untuk memberikan pengajaran kepada siswa atau murid dibawah pengawasan pendidik (guru) agar anak didik mengalami kemajuan setelah melalui proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan faktor yang penting bagi kehidupan manusia sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Melalui pendidikan, siswa akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang bermoral.

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran yang terencana sebagai sarana untuk mewujudkan suasana belajar yang dapat membuat peserta didik secara

¹ UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2008), 2.

aktif mengembangkan dan meningkatkan potensi yang ada pada dirinya.

Selanjutnya, di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 10 Pasal 37 ayat 1 dan 2 dinyatakan bahwa kurikulum pada pendidikan dasar, menengah, serta tinggi wajib memuat beberapa materi salah satunya adalah pendidikan agama.² Pendidikan agama diberikan pada setiap jenis, alur, dan jenjang pendidikan baik di sekolah umum maupun di sekolah yang berciri khas Islam. Termuat juga didalam Peraturan Pemerintah RI No. 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 2 Pasal 4 (1) bahwa pendidikan agama pada pendidikan formal dan program pendidikan kesetaraan sekurang-kurangnya diselenggarakan dalam bentuk mata pelajaran atau mata kuliah agama.³

Salah satu materi pendidikan agama yang terdapat didalam sekolah yang berciri khas Islam adalah mata pelajaran fiqih. Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting didalam pendidikan agama Islam untuk diberikan kepada peserta didik, terutama peserta didik yang menginjak masa remaja

² UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2008), 19.

³ <https://kemenag.go.id/file/dokumen/PP5507.pdf>

karena didalamnya mempelajari tentang hukum syara' yang bersifat praktis (*'amaliah furu'iyah*) yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah, lalu digali serta ditentukan melalui penalaran dan *istidlal* (penarikan kesimpulan) *mujtahid*.⁴ Tujuan dari diberikannya materi fiqh adalah agar peserta didik dapat memahami nilai-nilai yang terdapat didalam ajaran agama Islam serta dapat mengaplikasikan ajaran tersebut didalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu mata pelajaran ini penting untuk dipelajari.

Belajar merupakan *key term*, 'istilah kunci' yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan.⁵ Kegiatan belajar adalah proses yang memiliki unsur sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan didalam diri seseorang. Perubahan itu dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk yaitu seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya,

⁴ Nurhayati dan Ali Imran Sinaga, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 3.

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 94.

dan aspek lainnya yang ada pada individu.⁶ Oleh karena itu, tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan itu banyak bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik.

Belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar. Motivasi mempengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar yang pada umumnya tanpa adanya dorongan akan sangat sulit untuk berhasil. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik selain harus memiliki pengetahuan dan kemampuan mengelola proses pembelajaran, guru juga harus mampu memunculkan gagasan serta ide yang kreatif dan inovatif didalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berakibat pada peningkatan mutu pendidikan.

Berbicara mengenai proses pembelajaran, diperlukan adanya media pembelajaran yang tepat guna dan tepat sasaran untuk membantu efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat menyampaikan pesan untuk memudahkan pendidik mencapai tujuan pembelajaran, lalu dengan adanya beberapa perubahan pada pengembangan media pembelajaran maka akan memberikan pengaruh

⁶ Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2017), 4.

yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan keberhasilan peserta didik.⁷

Media memiliki enam fungsi utama yaitu fungsi atensi, fungsi motivasi, fungsi afeksi, fungsi kompensatori, fungsi psikomotorik, dan fungsi evaluasi. Selain enam fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat di antaranya untuk memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dalam fungsi media pembelajaran, kartu merupakan media berbasis visual yang dapat dibuat dengan berbagai bentuk dan model.⁸

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan

⁷ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 39

⁸ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 320.

dan penggunaan suatu media. Adapun macam-macam media pembelajaran, yaitu media auditif, visual, audiovisual, dan grafis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih dan siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang, bahwa media pembelajaran yang disediakan sekolah kurang memadai dan masih terbatas, di antaranya adalah kurang berfungsinya in-focus. Sehingga didalam proses pembelajaran fiqih terutama pada materi zakat di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang, guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Guru hanya menerapkan metode diskusi dengan pola yang biasa tanpa memvariasikan proses diskusi tersebut dengan sesuatu yang menyenangkan sehingga ketika metode diskusi diterapkan didalam pembelajaran, tidak semua peserta didik tertarik mengerjakan tugas kelompok, hanya beberapa orang saja yang mengerjakan pada setiap kelompok dan juga peserta didiknya kurang berperan aktif didalam proses diskusi tersebut dan juga didalam pembelajaran guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku paket. Dikarenakan guru hanya menggunakan metode diskusi dan ceramah ketika pembelajaran Fiqih pada materi zakat di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang, maka pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik dan menyebabkan peserta didik mengantuk dan tidak fokus memperhatikan

materi yang sedang disampaikan sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Apabila guru mengajukan pertanyaan, jarang sekali peserta didik yang merespon atau menjawab pertanyaan tersebut.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran sederhana yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, maupun membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait materi zakat, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Monopoli. Dengan media pembelajaran permainan monopoli ini siswa dituntut untuk bekerja kelompok namun dengan sistem permainan, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak terlalu kaku. Penyampaian materi dengan metode yang lebih menarik bagi peserta didik, akan membuat peserta didik bersemangat dan gembira, sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Ketika motivasi belajar sudah meningkat, maka peserta didik akan mudah memahami materi yang diberikan.

Dari permasalahan tersebut di atas, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih (Studi di Kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Adanya keterbatasan sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran fiqih masih monoton dalam menjelaskan materi zakat kepada siswa
3. Siswa bosan dan mengantuk ketika mata pelajaran fiqih terutama pada materi zakat
4. Motivasi belajar rendah dalam mempelajari mata pelajaran fiqih terutama pada materi zakat
5. Kurangnya partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran fiqih terutama materi zakat

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, tenaga, dan dana, agar penelitian tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi zakat mata pelajaran Fiqih (studi kelas X di MA Al-Fathaniyyah kota Serang).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi zakat mata pelajaran Fiqih (studi di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang)?
2. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat mata pelajaran Fiqih (studi di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi zakat mata pelajaran fiqih (studi di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang)
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat mata pelajaran Fiqih (studi di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang).

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, di antara:

1. Bagi pengguna

Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga merangsang kreativitas partisipasi aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran permainan monopoli, serta sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

3. Bagi Pengembangan Ilmu

Media pembelajaran permainan monopoli diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan sebagai salah satu media pendidikan yang mengusung tema belajar sambil bermain.

4. Bagi Lembaga

Memberikan informasi dan masukan kepada lembaga tentang pentingnya penggunaan media untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, dan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang dapat menunjang proses pembelajaran secara baik.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini terdiri dari lima Bab sebagai berikut:

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

Bab Kedua Kajian Teori meliputi: Deskripsi Teori (Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Motivasi Belajar dan Materi Zakat), Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis Produk.

Bab Ketiga Desain/Prosedur Penelitian meliputi: Tempat dan Waktu Penelitian, Sampel/Sumber Data Penelitian, Metode Penelitian (Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba Produk), Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab Keempat Hasil Penelitian meliputi: Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Bab Kelima Penutup meliputi: Kesimpulan dan Saran-Saran.