

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan lembaga pendidikan dalam memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada untuk mengoptimalkan kemampuan belajar peserta didik. Pendidikan yang baik harus dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan bukan hanya sekadar proses transfer pengetahuan, tetapi juga tentang pengembangan potensi diri. Belajar sendiri adalah proses sepanjang hidup yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungannya, di mana pendidikan berperan sebagai bentuk belajar yang terstruktur untuk mendukung proses tersebut.

Pendidikan pada dasarnya merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang kehidupan. Pendidikan mencakup segala situasi kehidupan yang mempengaruhi pertumbuhan individu, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, penguatan akhlak, maupun penguasaan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi,

masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Menurut hukum, pendidikan adalah tindakan yang sadar dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan diri. Konsep pendidikan, terdapat dua istilah yang berkaitan, yaitu belajar dan pembelajaran. Belajar berpusat pada aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, sementara pembelajaran melibatkan aktivitas dari pendidik dan peserta didik.

Secara keseluruhan, pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga dengan pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan yang akan membantu individu berfungsi dengan baik dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan harus dianggap sebagai proses yang holistik dan berkelanjutan, yang tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga sepanjang kehidupan individu dalam berbagai situasi dan lingkungan yang dihadapinya.

Saat ini terdapat tantangan dalam sistem pendidikan terkait kekurangan dalam proses pembelajaran. Secara substansial, proses pembelajaran bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang efektif. Dalam proses pembelajaran, keaktifan mencakup keterlibatan intelektual emosional peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar yang bersangkutan, serta proses

¹ Fitria Nur Auliah. K, Meninjau permasalahan rendahnya kualitas Pendidikan di Indonesia dan solusi, *AoEj: Academy of Education journal*, volume 13 no. 4 2022, <https://jurnal.ucy.ac.id/Index.Php/Fkip/Article/View/765/948>

asimilasi dan akomodasi kognitif dalam mencapai pemahaman, tindakan, dan pengalaman langsung terhadap respons yang diterima (*feedback*) dalam pembentukan sikap. Keaktifan peserta didik tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga emosional, yang memungkinkan mereka terlibat secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.²

Penggunaan media pembelajaran menjadi elemen kunci dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, beragam, dan menarik, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, seperti *flashcard*, dapat berkontribusi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

Flashcard adalah kartu kecil yang dirancang dengan gambar di satu sisi dan keterangan dalam bentuk kata atau kalimat disisi lainnya. Alat ini digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperkuat ingatan dan pemahaman peserta didik dengan cara mengaitkan visualisasi gambar dengan penjelasan teks. *Flashcard* memfasilitasi metode belajar yang interaktif, memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang terkait dengan gambar. Dengan menggabungkan elemen visual dan verbal, *flashcard*

² Siti Maryam, Ilzamudin Ma'mur, Muhajir Muhajir. "Islamic Religious Education Learning Methods fo Specially Intelligent Children" *International Journal of Nusantara Islam*, Vol. 10, No. 1 (2022), 1-14.

membantu peserta didik dalam mengaitkan informasi dan meningkatkan pemahaman secara menyeluruh.³

Flashcard menjadi alat pembelajaran yang sangat berguna dalam meningkatkan sejumlah aspek kognitif. *flashcard* digambarkan sebagai salah satu bentuk permainan edukatif yang terdiri dari kartu-kartu dengan gambar dan kata-kata, dengan tujuan utama untuk meningkatkan daya ingat, memperkuat kemandirian, dan memperluas kosakata peserta didik. *Flashcard* memiliki dimensi yang lebih besar, yakni 18 × 16 inchi, dan berfungsi sebagai alat peraga yang memuat gambar-gambar menarik, kata-kata, ungkapan, atau kalimat untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses pembelajaran.⁴

Hasil pra penelitian menunjukkan empat faktor yang mendasari kegiatan penelitian ini, meliputi:

Pertama, metode pembelajaran yang masih tradisional dengan buku sebagai satu-satunya sumber materi membuat suasana belajar menjadi monoton. Ini mengakibatkan hanya sedikit peserta didik yang benar-benar fokus pada penjelasan materi oleh guru.

³ F Angreany, Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 2017. 138–146

⁴ D. Permadi dan N. Suryana, *Pendekatan, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI*, (Bandung: Sarana Pancakarya, 2000), 24.

Kedua, banyak peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang rukun haji, yang mengakibatkan penurunan kemampuan manasik haji di kelas. Hal ini membatasi pembelajaran pada penjelasan dan tugas dari guru, yang akhirnya menghambat pencapaian tujuan pendidikan.

Ketiga, peserta didik banyak yang kurang mampu untuk mempraktikkan manasik haji dengan baik dan benar.

Keempat, penulis memandang hal ini perlu adanya solusi untuk meningkatkan kemampuan manasik haji di kelas V SDN Keroncong Mas Permai. Guru harus meningkatkan kemampuan manasik haji dengan mencari solusi dan inovasi baru sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa media *flashcard* manasik haji pada pembelajaran PAI di kelas V. Dengan adanya media *flashcard* ini diharapkan pembelajaran PAI lebih inovatif, efektif, kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan manasik haji di kelas V SDN Keroncong Mas Permai.

Dari berbagai pemaparan sebelumnya, peneliti menaruh minat tinggi untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran PAI Materi Ibadah Haji Untuk**

Meningkatkan Kemampuan manasik haji Siswa Kelas V SDN Keroncong Mas Permai Kota Tangerang.”

B. Identifikasi Masalah

Dengan mengacu pada konteks masalah yang telah diuraikan, berikut adalah beberapa permasalahan yang teridentifikasi:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik atau kurang bervariasi, sehingga kurang disenangi oleh peserta didik.
2. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran belum menggunakan *flashcard* tetapi masih menggunakan buku paket.
3. Banyak peserta didik yang kurang mampu mempraktikkan manasik haji.

C. Batasan Masalah

Dari pernyataan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka batasan masalah perlu diterapkan agar penelitian berjalan dengan terstruktur dan mendapatkan hasil yang sesuai. Oleh karena itu, peneliti membatasi pada permasalahan berikut:

1. Produk *flashcard* hanya terbatas pada materi rukun haji dan wajib haji dan manasik haji kelas V di SDN Keroncong Mas Permai
2. Belum ada penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran PAI materi rukun haji dan wajib haji di SDN Keroncong Mas Permai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diambil penulis adalah:

1. Bagaimana cara pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi ibadah di kelas V SDN keroncong Mas Permai Kota Tangerang?
2. Bagaimana uji kelayakan media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi ibadah di kelas V SDN keroncong Mas Permai Kota Tangerang?
3. Bagaimana manfaat media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi ibadah dapat meningkatkan kemampuan manasik haji peserta didik kelas V di SDN Keroncong Mas Permai Kota Tangerang?
4. Bagaimana hasil pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi ibadah dapat meningkatkan kemampuan manasik haji peserta didik kelas V di SDN Keroncong Mas Permai Kota Tangerang?

E. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini terdapat tujuan yang ingin dicapai, meliputi:

1. Mengembangkan produk berupa media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi ibadah di kelas V SDN keroncong Mas Permai Kota Tangerang.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi ibadah di kelas V SDN keroncong Mas Permai Kota Tangerang.
3. Mengetahui efektivitas peningkatan kemampuan manasik haji peserta didik pada pembelajaran PAI materi ibadah haji di kelas V SDN Keroncong Mas Permai Kota Tangerang.
4. Mengetahui hasil pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi ibadah dapat meningkatkan kemampuan manasik haji peserta didik kelas V di SDN Keroncong Mas Permai Kota Tangerang.

F. Manfaat Produk

Dengan melakukan penelitian mengenai pengembangan media *flashcard* dalam pembelajaran PAI mengenai ibadah haji, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan manasik haji peserta didik kelas V di SDN Keroncong Mas Permai, Kota Tangerang, kita dapat memahami manfaatnya secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis: Studi ini memberikan sumbangan ilmiah pada pengembangan media *flashcard* untuk kelas V SD. Dalam konteks ilmu, studi ini berguna sebagai kontribusi pengetahuan baru dalam

pengembangan media *flashcard* di Sekolah Dasar, dan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti lainnya di bidang ini.

2. Secara Praktis:

- 1) Untuk Peserta didik, *flashcard* ini menjadi alternatif yang menarik dan memperkaya pembelajaran mereka, memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan.
- 2) Bagi Guru, *flashcard* ini merupakan alat bantu yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.
- 3) Bagi Peneliti, manfaatnya terlihat dalam pengakuan keahlian dalam bidang pendidikan dan kontribusi langsungnya dalam pembangunan pendidikan, terutama di tingkat SD.
- 4) Bagi Peneliti Lain, studi ini menjadi sumber informasi dan dapat membantu memperluas pemahaman mereka tentang penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Hasil pengembangan yang direncanakan adalah *flashcard* berisi gambar dan penjelasan singkat. Spesifikasi yang diinginkan untuk produk ini mencakup hal berikut:

1. *Flashcard* akan dikembangkan dalam bentuk kartu bergambar.
2. Pengembangan menggunakan kertas HVS yang kemudian dilaminasi.
3. Ukuran *flashcard* yang dihasilkan adalah 13x10 cm.

4. *Flashcard* berjumlah 14 kartu.
5. *Flashcard* akan berisi materi dan gambar yang terkait dengan rukun haji dan wajib haji.
6. *Flashcard* manasik haji berisi kode QR *Assembler Edu* menampilkan video *Youtube* manasik haji dari *AR Channel*.

H. Sistematika Pembahasan

Struktur penelitian pengembangan terdiri dari lima bab:

Bab I: Bagian ini, mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab II: Bagian ini, mencakup dasar teoritis. Di sini, peneliti akan menelusuri topik-topik seperti pengembangan media pembelajaran, penggunaan *flashcard*, pembelajaran PAI, materi rukun haji dan wajib haji, serta kerangka pemikiran secara menyeluruh.

Bab III: Bagian ini, mencakup metode penelitian, tahapan penelitian, dan tahapan pengembangan (pembuatan dan pengujian).

Bab IV: Bagian ini, mencakup hasil penelitian dan analisisnya, seperti analisis pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi rukun haji dan wajib haji, analisis hasil validasi media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi rukun dan wajib haji, dan analisis uji coba lapangan media *flashcard* pada pembelajaran PAI materi rukun haji.

Bab V: Bagian ini, mencakup kesimpulan serta saran untuk pemanfaatan, penyebaran, dan pengembangan produk lebih lanjut.