

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Setiap zaman akan ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan karena adanya berbagai inovasi. Inovasi ini harus dilakukan untuk memastikan bahwa kualitas pendidikan terus meningkat yang bersifat teoritis dan pragmatis. Kurikulum adalah salah satu perubahan pendidikan yang diperlukan karena kehidupan di era global. Sekolah-sekolah di Indonesia, terutama di tingkat SMP/Sederajat, sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan sebuah kurikulum baru yang didefinisikan sebagai cara pembelajaran yang memungkinkan siswa menunjukkan bakat mereka dengan cara yang santai, santai, menyenangkan, dan bebas tekanan. Kebebasan dan kreativitas adalah inti dari belajar bebas. Sebagai bagian dari peluncuran pendidikan bebas, yang bertujuan untuk membantu setiap lembaga pendidikan menghasilkan generasi siswa yang berkepribadian sebagai siswa Pancasila sepanjang hayat. Semua itu berhasil jika ada peran seorang guru.²

Pengembangan inovasi, penyediaan sarana dan prasarana, dan pengembangan kurikulum adalah terobosan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pada era modern, guru diminta untuk

² Restu Rita Dkk, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak*, Jurnal Basicedu, Vol. 06, No. 4, Thun 2022. Hlm. 02

membuat pembelajaran menarik, bermanfaat, dan memotivasi siswa. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus dapat menggunakan alat yang mudah dan efektif. Selain memiliki kemampuan untuk menggunakan alat yang tersedia, guru juga diharuskan untuk membuat media pengajaran yang dapat digunakan. Untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.³

Media sebagai alat bantu mengajar telah berkembang dengan sangat cepat seiring dengan kemajuan teknologi. Selain itu, ada banyak jenis media yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan. Dengan persyaratan, waktu, dan bahan yang akan disampaikan. Para pengajar harus memperhatikan karakter dan kemampuan masing-masing agar mereka dapat memilih media yang sesuai dengan situasi. Media dalam konteks pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi yang digunakan selama proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.

Berdasarkan observasi peneliti di Madrasah Tsanawiyah Hasan Muchyi pada guru mata pelajaran Fiqih, peserta didik ketika proses pembelajaran semua terlihat faham, sedangkan pada kenyatannya ketika waktunya evaluasi atau latihan soal masih banyak yang belum sepenuhnya faham tentang materi

³ Arsyad , Azhari, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Prasada, 2002. Hlm. 35

Thaharoh/bersuci. Peserta didik kelas VII yang mana masih cenderung suka bermain, bersenang-senang dan bereksplorasi, maka dari itu peneliti menggambil inisiatif untuk menggunakan media pembelajaran *Quick Guess Card* pada permainan ular tangga agar peserta didik lebih faham secara mendalam tentang materi Thaharoh/bersuci.

Oleh karena itu, khususnya pembelajaran fiqh harus dirancang dengan cara yang memungkinkan siswa belajar dengan lebih aktif dan berpusat pada siswa (siswa terpusat). Untuk mencapai tujuan ini, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber belajar, model pembelajaran, dan yang paling penting, media pembelajaran itu sendiri harus diperlukan.

Dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah (MTs), pendidikan agama Islam dibagi menjadi empat mata pelajaran: Fiqh, Aqidah Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Al-Qur'an dan Hadist. Fiqh adalah mata pelajaran yang paling penting terkait dengan kehidupan sehari-hari, dan salah satu bagian dari kurikulum bertujuan untuk menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, dan memahami agama Islam.⁴

Media permainan Quick Guess Card pada permainan ular tangga dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan menjadikan peserta didik lebih memahami serta semangat dalam belajar. selain itu, media pembelajaran Quick Guess Card pada permainan ular tangga belum tersedia untuk peserta didik kelas VII MTs dikarenakan belum ada yang mengembangkan di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri. Media permainan Quick Guess Card pada

⁴ Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mts*, Depag, 2004. Hlm. 29

permainan ular tangga ini merupakan media pemainan yang mudah dibuat oleh guru nantinya, media ini juga bisa menjadikan peserta didik bersemangat untuk belajar karena didalam proses pembelajaran terdapat suatu permainan yang dapat membuat peserta didik lebih aktif belajar dan berinteraksi dengan sesama rekannya, dimana permainan ini cenderung menyenangkan, tidak monoton, dan tidak membosankan.

Hubungan antara Quick Guess Card pada permainan ular tangga dengan materi adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi yang sedang diajarkan, karena materi Fiqih itu cenderung membosankan karena terlalu membahas tentang agama secara mendalam, walaupun terkadang terdapat praktek peserta didik masih banyak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan dengan sedikit materi agar mempermudah peserta didik untuk memahami materi thaharoh sebab banyak yang masih bingung tentang bagaimana cara mensucikan dan serta jenis-jenis najis.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII Di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti, dapat diidentifikasi masalah penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media yang bervariasi dan menariknya pada proses

pembelajaran di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri.

2. Media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran hanya menggunakan media cetak saja yang berupa buku dan terkadang hanya power point saja.
3. Pengembangan multimedia sangat terbatas, dikarenakan fasilitas yang kurang dan masih jarang pada proses pembelajaran. Penggunaan telepon seluler (HP) saat pembelajaran saja itu dilarang dan inovasi gurunya juga kurang sehingga dibutuhkan sebuah pembaharuan saat pembelajaran seperti belajar sambil bermain.
4. Siswa sulit fokus dan faham akan materi yang disampaikan oleh guru karena metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah dan monoton, sehingga siswa cenderung bosan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII Di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri ini dibatasi pada materi Thaharoh BAB I Semester I.
2. Pengujian produk yang dibuat merupakan validasi serta uji coba produk, validasi produk dilakukan oleh ahli materi serta langsung di uji coba kepada siswa kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs

Hasan Muchyi Pagu Kediri?

2. Bagaimana desain Dan Bagaimana Proses Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri?
3. Bagaimana Penilaian Ahli Tentang Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri yang Valid?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk Mendeskripsikan proses Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri.
2. Untuk Mendeskripsikan desain Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri.
3. Untuk Mendeskripsikan perkembangan Pengembangan Media Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII di MTs Hasan Muchyi Pagu Kediri yang valid.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan penelitian ini yaitu:

1. Media permainan Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga sesuai dengan mata pelajaran Fiqih kelas VII, pada bab Thaharoh

Media pembelajaran Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga adalah sebuah alat penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan sesuai dengan aturan penggunaanya. Pengertian Quick Guess Card atau Kartu Menebak Cepat adalah permainan di mana pemain harus menebak soal atau gambar yang ditampilkan di kartu dalam waktu singkat. Tujuannya adalah untuk menebak sebanyak mungkin dalam batasan waktu tertentu.

Permainan ini menguji kecepatan berpikir dan kemampuan mengingat secara individu. Kartu menebak cepat menjadi elemen kunci dalam permainan sosial dan sangat digemari di berbagai acara, seperti pertemuan keluarga, pesta ulang tahun, atau kegiatan tim building karena sifatnya yang menghibur dan mengasah kemampuan mengingat serta berpikir cepat. Akan tetapi permainan dibuat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Sedangkan permainan ular tangga adalah permainan papan klasik yang dimainkan oleh dua atau lebih pemain. Permainan ini menggunakan dadu dan papan yang terdiri dari kotak-kotak berisi angka, serta beberapa gambar tangga dan ular. Permainan ini sangat populer di berbagai belahan dunia dan sering dimainkan oleh anak-anak karena sederhana dan menyenangkan, sekaligus mengajarkan nilai keberuntungan dan ketekunan. Tujuan dari permainan ular tangga adalah menjadi pemain pertama yang mencapai kotak terakhir di papan, biasanya bernomor 100. Pemain harus bergerak maju berdasarkan angka yang keluar dari lemparan

dadu.

Maka dari itu peneliti mengaitkan media pembelajaran Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga agar pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Fiqih.

2. Media permainan *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga merupakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi Thaharoh.

QuickGuess Card adalah permainan jawab cepat. Untuk menyelesaikan permainan ini, pemain harus bisa menjawab setiap pertanyaan dengan cepat dan menuju puncak 100 dari permainan ular tangga tersebut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut keluar dari materi yang telah diajarkan.

3. Media permainan Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga ini berbantuk persegi panjang yang terbuat dari papan kayu dan kartunya terbat dari kertas didalamnya ditambahkan gambar serta warna yang menarik.
4. Media permainan Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga Fiqih dapat dimainkan di dalam maupun di luar kelas.

a. Desain *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga



Gambar 1 Desain Baghround Pada Papan Ular Tangga

b. Petunjuk Bermain

- 1) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- 2) Setelah terbagi lalu diundi siapa kelomok yang akan bermain duluan
- 3) Setelah terundi kelompok yang bermain diberi waktu 10 menit untuk membaca materi yang ada dalam permainan
- 4) Guru membacakan peraturan yang tertera
- 5) Dalam 1 kelompok, setiap anggota bergantian untuk memainkannya
- 6) Pemenangnya adalah kelompok yang paling banyak menjawab *Quick Guess Card* tersebut.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Adanya observasi ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dalam mengembangkan media permainan edukatif berupa *Quick Guess Card* Pada Permainan Ular Tangga.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar dalam pembelajaran Fiqih materi Thaharoh serta membantu siswa agar dapat memahami materi yang disampaikan sehingga dapat mencapai indikator pembeajaran.

b. Bagi guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi yang dirasa sulit oleh para peserta didik serta memberikan alternatif bahan pembelajaran kepada pendidik dalam mengembangkan bahan ajar sehingga terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif.

c. Bagi peneliti

Agar dapat menambah pengalaman, wawasan serta pengetahuan tentang pengembangan media permainan Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga yang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pada pembelajaran Fiqih materi Thaharoh.

d. Bagi sekolah

Sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran disekolah tersebut.

H. Penegasan Istilah

Untuk menyelesaikan masalah penelitian ini, diperlukan penjelasan tentang beberapa kata kunci yang perlu dijelaskan pengertian dan pembatasannya. Beberapa kata kunci ini termasuk:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian adalah jenis penelitian yang terorganisir yang menyajikan informasi untuk memecahkan masalah. Penelitian ilmiah didefinisikan oleh Kerlinger sebagai penelitian sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis tentang proporsi hipotesis tentang hubungan yang diperkirakan antara gejala alam. Penelitian umumnya didefinisikan sebagai proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara logis untuk mencapai tujuan tertentu.⁵

2. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "Medius", yang berarti "tengah" atau "pengantar". Media dalam proses pembelajaran secara khusus digambarkan sebagai alat grafis fitigrafis atau elektronis yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun informasi visual atau verbal. Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), batasan media mencakup semua saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) menganggap batasan media termasuk komunikasi tercetak, audio visual, dan peralatannya.⁶

Selain itu, Zaini mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu atau memudahkan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dan memungkinkan guru untuk mengalihkan perhatian mereka dari siswa agar mereka tidak cepat jemu dan bosan.

⁵ Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2016), Hal. 2

⁶ Zaini, H., Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 1, Nomor 1, Tahun 2017. Hal 81-96

3. Quick Guess Card Pada Permainan Ular Tangga

Quick Guess Card pada permainan ular tangga adalah permainan jawab cepat. Untuk menyelesaikan permainan ini, pemain harus bisa menjawab setiap pertanyaan dengan cepat dan menuju puncak 100 dari permainan ular tangga tersebut. Media ini merupakan kolaborasi antara Quick Guess Card dengan permainan ular tangga, dimodifikasi permainan ular tangga dengan permainan Quick Guess Card yang berisikan pertanyaan seputar materi Thoharoh. Dan media ini juga menyediakan buku kecil yang berisikan ringkasan materi mencakup kedalam permainan tersebut.

Media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga adalah media permainan dalam bentuk permainan ular tangga pada umumnya yang dipadukan dengan kartu pertanyaan, namun media tersebut telah di modifikasi oleh guru agar sesuai dengan proses pembelajaran. Permainan ular tangga Quick Guess Card adalah permainan ular tangga yang diubah menjadi permainan dengan menggunakan media dadu, bidak, dan papan atau alas bermain. Dalam pembuatan dadu, akrilik dibentuk menjadi kubus berukuran 25x25 cm dan diberi angka dari 1 hingga 6, dengan kejernihan dan ukuran yang lebih besar daripada kaca dan divariasikan dengan kartu pertanyaan. Karena desain permainan ular tangga ini berukuran besar, bidak adalah anak itu sendiri. Bahan sederhana dapat digunakan untuk membuat papan atau alas untuk permainan ular tangga inovatif ini.

4. Materi Thaharah

Thaharah berarti membersihkan diri, pakaian, dan tempat dari segala

hadats dan najis. Untuk menjadi suci dari hadats, seseorang harus melakukan wudhu, mandi wajib, atau tayammum. Untuk menjadi suci dari najis, seseorang harus menghilangkan semua kotoran di tubuh, pakaian, dan tempat yang bersangkutan.⁷ Materi thaharah diajarkan dengan tujuan agar setelah siswa memahaminya, mereka dapat mempraktikkan bersuci secara benar, salah satunya adalah berwudhu.

5. Meningkatkan Pemahaman Siswa

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) pemahaman adalah proses, perbuatan atau cara memahami dan memahamkan. Salah satu tujuan utama proses pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman adalah kemampuan siswa untuk memahami, menginterpretasikan, dan menghubungkan materi pelajaran dengan konsep-konsep yang sudah mereka ketahui sebelumnya. Meningkatkan pemahaman siswa sangat penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya dapat menghafal informasi, tetapi juga dapat menerapkannya dalam berbagai situasi.

⁷ Syamsul Rijal Hamid, Buku Pintar Agama Islam, (Bogor, LPKAI Cahaya Islam, 2010), Hal. 310