

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan berlangsung seumur hidup (*lifelong education*). Namun, dalam arti sempit, pendidikan adalah upaya lembaga untuk memberikan hasil kepada siswa dengan tujuan mereka memiliki kemampuan yang baik dan memahami hubungan dan masalah sosial.² Tanpa pengetahuan, kehidupan manusia akan sengsara. Al-Qur'an menginspirasi orang untuk mencari pengetahuan, sebagaimana Allah katakan dalam surah at-Taubah (9) :122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَالَّذِينَ فَلَوْا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

² Pristiawanti, dewi, dkk, Pengertian Pendidikan, Jurnal pendidikan dan konseling, No. 6 Vol. 4. 2022. Hal 7915

Terjemahnya: Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang), mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.³ Ini menunjukkan betapa pentingnya pengetahuan untuk kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang benar dan salah, yang menguntungkan dan yang merugikan.⁴

Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk mempersiapkan kehidupan yang akan datang, tetapi pendidikan adalah proses yang memungkinkan setiap individu (peserta didik) untuk memperoleh pemahaman dan kedewasaan sehingga mereka dapat menjadi lebih kritis dalam berpikir.⁵ Ada hubungan timbal balik antara pendidikan dan kehidupan sosial masyarakat karena pendidikan memiliki peran besar dalam mendidik generasi penerus bangsa untuk menghadapi perkembangan zaman.⁶

³ Departemen agama RI, Al-Qur'an dan terjemahnya (Jawa Barat): Darus Sunnah, 2017, Hal. 206

⁴ Abd Rahman BP, dkk. Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan, Al Urwatul Wutsqa, No. 1 Vol. 2, Juni 2022, Hal 3

⁵ Ibid, Hal 5

⁶ Samsudin, S. (2019). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Kepribadian di Era Disrupsi. Jurnal Pemikiran Keislaman, 30(1) Hal 165-148

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan alat-alat dalam teknologi pendidikan dapat mengubah peran guru dalam proses mengajar. Hal ini dikarenakan guru mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi yang tersedia, termasuk teknologi canggih, sebagai sarana untuk menyampaikan hasil belajar mereka, baik melalui media pembelajaran maupun bentuk lainnya. Meskipun demikian, keberadaan guru tetap dibutuhkan di dalam kelas, karena peran utama teknologi adalah sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar, bukan untuk sepenuhnya menggantikan peran guru.⁷

Globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan pembaruan teknologi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Penyesuaian ini terutama penting dalam konteks penggunaannya di dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.⁸

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk secara terencana menyampaikan informasi ke siswa dari berbagai sumber dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana mereka dapat belajar dengan

⁷ Nasruddin Hasibuan, "Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan," FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 1, no. 2 (2016), Hal. 189

⁸ .Yuberti, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Islam," Jurnal Pemikiran Islam STAIN Jurai Siwo Metro Lampung ISSN 3, no. 7 (2015) Hal. 59-78

baik.⁹Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dan merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sarana komunikasi visual dan dengar, serta teknologi perangkat keras.¹⁰

Agar dunia pendidikan tidak tertinggal oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan adanya penyesuaian, terutama dalam aspek pengajaran di sekolah. Salah satu bentuk penyesuaian tersebut adalah penguasaan media pembelajaran oleh guru. Penguasaan ini penting agar guru dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang efektif, efisien, dan bermakna.¹¹ Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat dipengaruhi oleh sejauh mana interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh pengajar.¹² Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di

⁹ Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'l, Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, Jurnal Pendidikan dan Ekonomi, Vol. 19, No. 1, 2022, Hal. 63

¹⁰ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), Hal. 170.

¹¹ Wahid, A, Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra, Vol. 5 no. 2, 2018, Hal. 1-11

¹² Fina Suhailah, dkk, Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel, Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 05, No. 01, 2021, Hal. 19

sekolah adalah fikih. Fikih adalah sistem atau aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah swt. (*Hablum-Minallah*), sesama manusia (*Hablum-Minan-nas*), dan dengan makhluk lain (*Hablum-Ma'al Ghairi*).¹³

Fiqih menekankan pada pemahaman yang tepat tentang ketentuan hukum Islam serta kemampuan untuk melakukan ibadah dan muamalah yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, media pembelajaran diperlukan.¹⁴

Dari beberapa penjelasan yang telah di sampaikan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan mata pelajaran Fiqih dan memanfaatkan adanya teknologi dalam proses pembelajaran, dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan media pembelajaran Ular tangga yang melibatkan aplikasi canva dalam proses mendesain permainan Ular Tangga.

Penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran Ular tangga yang dilakukan oleh I W. Widiananda dengan judul Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.¹⁵ Penelitian terdahulu yang di lakukan Masrukah dengan judul Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun

¹³ Keputusan Menteri Agama No 165 Tahun 2014...., Hal.37

¹⁴ Ibid., Hal.381

¹⁵ I W. Widiananda, dkk, Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA, Journal of Education Technology, Vol. 3(4), 2019, Hal. 315-322

Datar Pada Pembelajaran Matematika berfokus pada keefektifitasan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran Matematika.¹⁶ Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khomsin dengan judul Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini berfokus pada keefektifitasan media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris anak usia dini

Kemudian dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama lebih dari dua bulan ketika magang di kelas III MI Nurul Islam Mirigambar menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan memahami materi fiqih terutama tentang shalat sunnah. Sebagian besar siswa tidak dapat membedakan antara berbagai jenis shalat sunnah, selain itu sangat sedikit media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pendidikan. Metode hafalan dan penyampaian materi satu arah, yang didominasi oleh ceramah dan pemberian tugas, lebih sering digunakan oleh pendidik. Peneliti mencoba melakukan penyelesaian masalah pembelajaran dengan mengangkat permasalahan tersebut dalam judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas III MI Nurul Islam Mirigambar.**

¹⁶ Masrukah, dkk, Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika, Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 3 No. 1, 2020, Hal. 117-124

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini menemukan beberapa masalah

1. kurangnya variasi media pembelajaran karena guru terus menerus menggunakan metode ceramah dan menghafal, tanpa mengembangkan media baru yang menarik.
2. Rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran fikih Materi sholat sunnah rawatib.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.
4. Guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi modern seperti Canva untuk membuat media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata Pelajaran Fiqih siswa kelas III MI Nurul islam Mirigambar.
2. Pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan aplikasi canva pada mata Pelajaran fikih materi sholat sunnah rawatib.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ular Tangga dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran fiqih materi shalat sunnah rawatib pada siswa MI kelas 3 MI Nurul Islam Mirigambar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Ular Tangga dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran fiqih materi shalat sunnah rawatib pada siswa MI kelas 3 MI Nurul Islam Mirigambar?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran fiqih pada siswa MI kelas 3 MI Nurul Islam Mirigambar.
2. Untuk kelayakan media pembelajaran Ular Tangga dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran fiqih pada siswa MI kelas 3 MI Nurul Islam Mirigambar.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan diatas hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan akan memberikan manfaat berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam pengembangan media yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Dapat menarik minat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga meningkatkan pengetahuan siswa pada materi sistem gerak.

b. Bagi Pendidik

1. Dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan kajian dan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

c. Bagi Sekolah

1. Manfaat yang diperoleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah diatas, yaitu berupa menggunakan Media Ular Tangga untuk meningkatkan pemahaman materi sholat sunnah rawatib pada mata Pelajaran Fiqih kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar. Produk yang dibuat diperuntukkan untuk pendidik sebagai media untuk diberikan kepada siswa kelas III, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Desain papan permainan dibuat dalam ukuran agar mudah dilihat oleh siswa dalam kelompok atau kelas.
2. Bahan dari media ular tangga dari banner.
3. Desain papan permainan menggunakan warna-warna yang menarik dan ilustrasi yang relevan dengan tema Fiqih untuk kelas III, seperti gambar yang menggambarkan aktivitas ibadah atau etika sehari-hari.
4. Papan permainan terdiri dari 100 kotak, beberapa kotak diberi petunjuk berupa challenge, kartu soal, dan kartu informasi.
5. Jenis Kotak Khusus: Terdapat kotak khusus seperti tangga (untuk kenaikan) dan ular (untuk penurunan), dengan tambahan kotak-kotak tertentu yang memberikan tantangan materi Fiqih.

H. Penegasan istilah

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual menurut masalah diatas

Permainan merupakan suatu aktivitas di mana para pemain saling berinteraksi dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Slavin juga menyatakan bahwa anak-anak pada dasarnya cenderung menyukai permainan. Sejalan dengan pendapat Sadiman dkk, keunggulan media pembelajaran berbasis permainan adalah adanya

partisipasi aktif dari siswa, terjalinnya interaksi antar siswa yang mendorong kerjasama kelompok, serta kemudahan dalam memperoleh pemahaman. Penggunaan media ini juga dapat memotivasi siswa untuk belajar, yang pada akhirnya menghasilkan pencapaian belajar yang memuaskan.¹⁷

2. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut masalah diatas

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran ular tangga, yang dibangun berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Untuk penelitian ini, model pengembangan ADDIE digunakan, yang terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

¹⁷ Rizal Anhari Naibaho dan Nurjannah, Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi, Vol. 04 No. 02. 2022, Hal. 71

b. Media pembelajaran ular tangga

Dalam penelitian ini, media pembelajaran ular tangga adalah modifikasi dari permainan ular tangga tradisional yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa. Media ini terdiri dari elemen gambar, teks, dan tulisan yang berisi informasi tentang topik-topik fiqih yang berkaitan dengan salat sunnah. Jika digunakan, siswa bertindak sebagai pion dalam permainan. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami isi materi dengan menjawab pertanyaan yang tercantum pada kartu sesuai dengan nomor yang tercantum pada papan ular tangga.