

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kehidupan manusia dalam menentukan masa depan. Sebagaimana yang pernah diungkapkan oleh Soesilo “Bahwa pendidikan merupakan alat yang menentukan sekali untuk mencapai kemajuan dalam segala bidang penghidupan, dalam memilih dan membina hidup yang baik, yang sesuai dengan martabat manusia”.<sup>1</sup> Sementara itu menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana 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.<sup>2</sup>

Seseorang dikatakan belajar “apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan”.<sup>3</sup> Belajar dan mengajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi saling mempengaruhi. Pengertian dari mengajar sendiri

---

<sup>1</sup> Akmal Mundiri, “Strategi Lembaga Pendidikan Islam dalam Membangun Brnding Image”, *Pedagogik, jurnal Pendidikan*: 3, (Januari-juni, 2016), 59 .

<sup>2</sup> Undnag-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Surabaya: Media Centre, 2005), 4.

<sup>3</sup> Hengki Danang Isnaeni, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team a Celerated Instruction* (TAI) untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 3 Bojonegoro pada Pokok Bahasan Matrik Tahun Pelajaran 2012/2013”, *Jurnal Edutama*: 2, (Januari, 2016), 2-3.

merupakan “suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial untuk mendukung terjadinya proses belajar akibat interaksi siswa dengan lingkungan”.<sup>4</sup> Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar mengajar dimana seorang guru memberikan stimulus dan siswa memberi respon.

Metode pembelajaran konvensional masih diterapkan oleh guru di dalam kelas. Guru lebih banyak berperan sebagai informan bagi siswa. Materi-materi yang dirasa penting dicatatkan oleh guru di papan tulis. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Interaksi antara guru dengan siswa hampir tidak ada. Keadaan seperti ini membuat siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru. Siswa kurang dapat menerima apalagi memahami materi pelajaran. Seharusnya materi pelajaran tidak begitu saja ditransfer oleh guru ke pikiran siswa tetapi harus dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri dengan cara memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dijalin komunikasi yang baik dalam pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan. Pada era pendidikan saat ini pembelajaran menuntut mengurangi penggunaan metode ceramah dan

---

<sup>4</sup> Ibid., 4.

diganti dengan pemakaian banyak media. Dikarenakan pembelajaran saat ini menekankan pada keterampilan proses dan *active learning* sesuai tujuan dari adanya kurikulum 2013. maka peranan media pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi semakin penting.

“Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan. Guru dapat menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan bagi siswa.”<sup>5</sup>

Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dalam menggunakan metode dan media agar dapat menarik minat peserta didik. Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan untuk meraih prestasi adalah adanya minat sehingga memicu motivasi dalam diri sendiri, hal tersebut juga berlaku dalam proses pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi tumbuh berkembangnya suatu minat dibagi menjadi factor internal yang berasal dari dalam diri sendiri dan factor eksternal yang meliputi keluarga, teman, dan pemberian metode dalam proses belajar. Minat belajar juga dapat ditumbuhkan dalam proses

---

<sup>5</sup> Aris Prasetyo Nugroho dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya”, Jurnal Pendidikan Fisika: 1, (April, 2013), 12.

pembelajaran melalui perpaduan antara keunikan dari media pembelajaran yang digunakan dengan gaya penyampaian pengajar yang berkesan bagi peserta didik.<sup>6</sup>

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dimana media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi pembelajaran dengan lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran pemahaman siswa akan lebih baik.<sup>7</sup>

Pada umumnya peserta didik kurang berminat untuk mempelajari pelajaran PAI karena dianggap sangat membosankan. Selain kurangnya minat siswa juga kurang bervariasinya metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang nantinya juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru

---

<sup>6</sup> Reda Taradipa Dkk, “ Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi”, *Jupe UNS*: 1 (Juli 2013), 147.

<sup>7</sup> Khoirul Anam, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan”, *Tadarus Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (2015), 5-6.

agama kelas VIII Dra. Hindiyati Sofiah di SMPN 1 Gandusari Kabupaten Blitar, bahwa masih terdapat siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran PAI, hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung terlihat banyak siswa yang kurang aktif dan ada juga yang asik mainan sendiri, ngobrol dengan temannya dan ada yang izin ke kamar mandi. Gejala-gejala tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas VIII memiliki minat belajar yang rendah saat mengikuti pelajaran PAI. Dan didukung media pembelajaran yang digunakan guru ketika didalam kelas kurang menarik, yakni proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran papan tulis. Menurut peneliti, gejala-gejala diatas merupakan pengaruh dari pengelolaan kelas dan pengembangan media pembelajaran yang belum optimal.

Pembelajaran sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya.

Media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyennagkan belum bnayak dijumpai di sekolah. Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyennagkan untuk siswa SMP adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Dalam bermian juga terjadi proses belajar, sehingga dari

permainan ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.<sup>8</sup>

Media permainan adalah sesuatu hal yang menyenangkan dan menghibur, dalam permainan siswa akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Permainan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak usia remaja. Media permainan yang digunakan sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran diantaranya adalah permainan *ular tangga*, *puzzle*, *ular tangga*, dan permainan cerita.

Media pembelajaran yang dapat diciptakan oleh peneliti adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga dipilih karena Permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang sudah tidak asing lagi dikalangan anak-anak dan kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu.

Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video game atau play station. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih

---

<sup>8</sup> Rifqi Fatihatul Karimah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII, jurnal Pendidikan Fisika, 1 (tahun 2014), 7.

menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik.<sup>9</sup> Dan permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Jadi siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Dalam hal ini, guru atau peneliti berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan judul penelitian sebagai berikut **“Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Salat Sunah Kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari konteks masalah yang telah dijelaskan, maka fokus penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran papan tulis pada mata pelajaran PAI materi salat sunnah kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan

---

<sup>9</sup> Teguh Sumantoro dan Joko, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal pendidikan Teknik Elektro*: 2, (Tahun 2013), 781.

menggunakan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran PAI materi salat sunnah kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar?

3. Apakah media pembelajaran Ular Tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi salat sunnah kelas kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti rumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran papan tulis pada mata pelajaran PAI materi salat sunah kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran PAI materi salat sunah kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar.
3. Untuk mengetahui media pembelajaran Ular Tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi salat sunah kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar.

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan ketepatan

dalam menyusun karya.

## 2. Bagi siswa

Sebagai bahan pertimbangan untuk menambah pengetahuan dalam strategi berkaitan dengan manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

## 3. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai gambaran atau masukan untuk dapat disajikan sebagai pertimbangan dalam usaha untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI.

## E. Telaah Pustaka

1. Jurnal pembelajaran fisika No. 1 tahun 2017, dengan judul: Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga Fisika terhadap Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa SMPN 10 Kota Bengkulu.<sup>10</sup>

Kesimpulan dari jurnal ini adalah hasil belajar siswa diperoleh dari tes essay yang diberikan setiap pertemuan yaitu di awal dan di akhir pembelajaran. Dari tes tersebut diperoleh rata-rata hasil pretest untuk kelas eksperimen yaitu 24,50, 27,04, 27,04, 32,60 dan rata-rata semua pertemuan adalah 28,04. Sedangkan untuk hasil posttest diperoleh nilai rata-rata yaitu 77,10, 77,08, 87,00, 84,90 dan rata-rata semua pertemuan adalah 91,00. Jadi dari hasil rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa

---

<sup>10</sup> Titin Sundari, dkk, pengaruh Model Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga Fisika terhadap Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa SMPN 10 Kota Bengkulu, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1 (Agustus, 2017) 109.

meningkat setelah menggunakan model cooperative TGT dengan media ular tangga.

2. Jurnal Jupe UNS No. 1 tahun 2013, dengan judul: Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi.<sup>11</sup>

Kesimpulan dari jurnal ini ialah dengan hasil Uji-T yang menghasilkan t-hitung sebesar 2,040 dan PValue sebesar 0,047. Hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak karena thitung > t-tabel (2,040 > 1,998) dan P-Value lebih < Taraf Signifikansi yang telah ditetapkan (0,045 < 0,05). Jadi terdapat pengaruh dalam penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi.

3. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro No. 2 tahun 2013, dengan judul: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.<sup>12</sup>

Kesimpulan dari jurnal ini ialah bahwa berdasarkan uji-t dengan taraf signifikansi 5%, rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 79,23 lebih tinggi atau lebih baik secara signifikan dibandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 75,62. Jadi Metode TGT menggunakan media permainan ular tagga dapat

---

<sup>11</sup> Reda Taradipa, dkk, pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuiuah Teknologi Pembelajaran Akuntansi, Jupe UNS, 1 (Juli 2013),151.

<sup>12</sup> Teguh Sumantoro dan Joko, Pengembangan Perangkat pembelajaran Metode Pembelajaran Koopeatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa, Jurnal pendidikan Teknik Elektro, 2 (2013), 783.

meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>13</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi salat sunah terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar.

Ho: Tidak ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi salat sunah terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar.

#### **G. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.<sup>14</sup> Asumsi atau anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Dengan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga yang baik maka minat belajar siswa juga akan baik.
2. Dengan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga yang kurang baik maka minat belajar siswa juga akan kurang baik.

#### **H. Penegasan istilah**

Berkenaan dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

---

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 71.

<sup>14</sup> *Ibid.*, 65.

Materi Salat Sunah Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2019/2020”, maka perlu dijelaskan maksud dari istilah-istilah yang terdapat dalam judul tersebut, yaitu:

1. Ular tangga adalah permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media dalam permainan ini terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>15</sup> Permainan Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah di mengerti, dengan visualisasi eye catching, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular Tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini.<sup>16</sup>
2. Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Terdapat faktor-faktor yang berinteraksi dalam pembelajaran, faktor siswa dengan segala karakteristiknya sebagai titik sentral dalam pembelajaran dan faktor guru sebagai instrument input dalam proses pembelajaran dirinya.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Teguh Sumantoro dan Joko, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal pendidikan Teknik Elektro*: 2, (Tahun 2013), 781.

<sup>16</sup> Febryana Widowati, “Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan”, 1 (Tahun 2014), 3.

<sup>17</sup> Marhaeni, *Landasan dan Inovasi Pembelajaran* (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2012), 14.