

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berarti keadaan sadar dan juga trstruktur guna untuk mencapai suasana belajar dan proses belajar mengajar peserta didik yang aktif untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri masing-masing peserta didik , mengembangkan jiwa keagamaan, disiplin diri, kepribadian yang baik, kecerdasan yang aktual, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan pada dirinya, bangsa, dan negara. Adapun tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dari masing-masing peserta didik agar kelak dapat menjadi insan yang beriman sekaligus bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, berakhlak mulia, sehat, mendapatkan ilmu yang bermanfaat, mandiri, cakap, kreatif, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan pemikiran Burton Ahmad, belajar dapat diartikan menjadi perubahan tingkah laku individu yang muncul dari adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan menjadi lebih baik.² Dalam belajar pasti ada yang namanya efektivitas belajar. Efektivitas pembelajaran mengukur keberhasilan respon antar peserta didik dan antara peserta didik dengan guru (pengajar) dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari efektivitas pembelajaran adalah berusaha menciptakan proses pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami apa yang

¹ Sodikin and Khotim Ashom, "Implementasi Pembelajaran Fiqih Materi Sholat Dengan Media Audio Visual Di Madrasah Ibtidaiyah," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 2, no. 1 (2021): 104.

² Rora Rizky Wandini and Maya Rani Sinaga, "Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik," *Jurnal Raudhah* 06, no. 01 (2018): 2.

diajarkan dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang berkualitas, guru tidak hanya perlu mengaktifkan pembelajaran yang efektif, tetapi juga memunculkan ide-ide kreatif untuk memandu pembelajaran yang sedang berlangsung.³

Mata pelajaran Fiqh adalah suatu pembelajaran yang mempelajari tentang hukum Syariah dalam kehidupan seorang muslim baik dalam segi perbuatan maupun perkataan. Ilmu fiqh seharusnya menjadi acuan bagi umat Islam untuk mengetahui hukum syariat tentang perilaku maupun ucapannya. Sehingga ilmu fiqh dijadikan rujukan bagi seorang muslim untuk memahami hukum syara' atas ucapan dan perbuatannya.⁴ Tujuan dari pembelajaran fiqh di sekolah dan madrasah adalah untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang pengamalan syariat Islam dalam beribadah. Adapun materi fiqh yang diajarkan di madrasah dan sekolah mengajarkan hukum dalam kaitannya dengan ibadah dan amalan sehari-hari. Seperti hukum tahara (bersuci), shalat, puasa, zakat, haji dan materi lain-lainnya yang ada pada Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (Mts), Madrasah Aliyah (MA), dll. Ketika persoalan-persoalan ini dipahami dan dipraktikkan dengan cermat, maka sikap dan perilaku ibadah yang sesuai dengan tuntunan syariat islam.⁵

Pembelajaran fiqh dianggap sulit diterima oleh peserta didik, oleh karena itu pengajar harus pandai memilih metode maupun media yang sekiranya cocok disampaikan

³Zukri Raujan, "Efektivitas Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Fiqh Di Era New Normal MTsN Meukek Kabupaten Aceh Selatan" (2021).

⁴Ahmad Muflihuddin, "Strategi Dan Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqh Di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Lebak Jaha," *Jurnal Qathrun* 3, no. 2 (2021): 110.

⁵Sunadi and Moh. Farhan, "Implementasi Pembelajaran Aktif Mata Pelajaran Fiqh Di Mts N 1 Semarang," *Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa* (2020): 804.

kepada siswa agar tidak cepat merasa bosan, tetap semangat, tidak lalai, dan tidak menganggap fiqh sebagai pelajaran yang sulit dan juga tidak menarik. Sebagai pendidik perlu adanya peningkatan keterampilan dasar mengajar, terutama pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran di kelas Fiqih. Hal ini membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar di kelas Fiqih, yang pada akhirnya mengarah pada kinerja siswa yang lebih baik.⁶

Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang memiliki manfaat dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam suatu pembelajaran guna untuk merangsang perhatian, minat belajar, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.⁷ Pengambilan media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai alat yang menyenangkan serta memikat pembelajaran bagi siswa. Siswa akan lebih tertarik dan bersemangat untuk mengamati pembelajaran. Dalam situasi ini, guru bertindak sebagai pengawas bagi siswa. Siswa yang terlibat aktif dalam permainan ular tangga tersebut akan menemukan konsep dan juga memahami materi yang dipelajarinya.⁸ Media permainan ular tangga merupakan papan permainan yang dibagi beberapa kotak-kotak kecil yang digambarkan tangga dan ular yang menggabungkan ke kotak lainnya dan juga memakai dadu untuk menemukan berapa langkah yang akan ditempuh bidak. Didalam bidak permainan ular tangga terdapat soal-soal yang mencakup pembelajaran fiqh materi sholat fardhu. Media permainan ular tangga ini mempermudah peserta didik dalam mengingat

⁶ Nuraeni, "Penerapan Metode Every One Is A Teacher Here Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Pada Siswa Kelas II MI Hidayatullah Marisa," *Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal* 08, no. May (2019): 1253–54.

⁷ Indah Cahyani Lestari, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 80.

⁸ Rifqi Fatihatul Karimah, Supurwoko, and Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII 1)," *Jurnal Pendidikan Fisika* 2, no. 1 (2014): 7.

materi dan membuat peserta didik untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lain dan juga membuat siswa aktif dalam belajar sambil bermain.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting guna untuk membangun motivasi pada kegiatan pembelajaran fiqih. Terdapat penelitian yang membuktikan bahwa pentingnya media pembelajaran untuk pembelajaran fiqih dengan adanya media dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran fiqih. Pada penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya untuk menciptakan pengajaran atau pembelajaran yang efektif atau pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif yang dapat membentuk motivasi belajar siswa, salah satunya tanggung jawab guru untuk memenuhi tanggung jawab tersebut adalah dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran fiqih kelas II proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang ada disana menggunakan metode demonstrasi atau praktek secara langsung yang menurut saya sudah lumayan bagus untuk materi sholat fardhu akan tetapi masih terdapat kendala pada saat proses belajar mengajar terdapat pada metode yang digunakan kurang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan ketika guru mengajar di kelas, banyak dijumpai siswa yang ramai dan tidak memperhatikan instruksi atau aba-aba yang diberikan oleh guru pada saat pelaksanaan praktek sholat dan juga partisipasi siswa dikelas yang masih rendah. Dan pada materi shalat fardhu ini pendidik hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis, sehingga kurang menarik pembelajaran peserta didik padahal

⁹Desi Purwati, "Pemanfaatan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Fikih Di MTs Miftahul Ulum Karang Sari" 3, no. 1 (2023): 767.

masih banyak media yang dapat menggugah semangat maupun motivasi peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini dikarenakan media belajar sangat membantu guru dalam memberikan pembelajaran secara maksimal, efektif dan juga efisien. Penggunaan media yang sangat minim dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, menghasilkan siswa cepat bosan, tidak semangat dan banyak murid yang gaduh didalam kelas dalam mengikuti proses KBM dikelas. Oleh karena itu, peneliti menawarkan media yang cukup menarik untuk menggugah semangat siswa dalam menghadapi pembelajaran dikelas.¹⁰ Media tersebut adalah media ular tangga yang telah didesain khusus untuk pembelajaran fiqih bab sholat fardhu.

Pengambilan media ular tangga dikarenakan setelah peneliti membaca referensi-referensi penelitian lain yang menunjukkan keberhasilan penggunaan media ular tangga salah satunya pada penelitian Aprilia Wahyu Mardhani tahun 2017 mendeskripsikan bahwasannya hasil penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73 menjadi 82.¹¹

Dari uraian diatas, maka penggunaan permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat penting untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan sang pengajar, maka dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini dapat menarik motivasi ataupun minat belajar siswa karena peserta didik dapat melakukan pembelajaran sambil bermain

¹⁰ Khoiriyah, Guru Mata Pelajaran Fiqih, MI Islamiyah, 18 Februari 2023.

¹¹ Aprilia Wahyu Mardhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas IX Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Pramban Klaten Tahun Ajaran 2016/2017" (2017).

supaya tidak jenuh dan tetap fokus dalam soal yang ada di dalam ular tangga tersebut. Oleh sebab itu, penulis berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Fiqih Materi Sholat Fardhu untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas II MI Islamiyah Perak”. Peneliti memilih media pembelajaran ular tangga karena media ini dirasa sangat bisa menarik minat maupun bisa dijadikan motivasi belajar peserta didik dan juga termasuk permainan yang menantang.

B. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan persoalan yang bisa diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran fiqih materi sholat fardhu kelas II di MI Islamiyah Perak. Penelitian ini juga membahas adanya peningkatan motivasi belajar setelah diterapkannya pembelajaran media ular tangga dalam pembelajaran fiqih materi sholat fardhu kelas II di MI Islamiyah Perak.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang. Rumusan masalah yang terdapat pada siswa MI Islamiyah Perak yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran fiqih materi sholat fardhu untuk meningkatkan motivasi belajar kelas II di MI Islamiyah Perak?
2. Bagaimana media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II pada pembelajaran fiqih materi sholat fardhu di MI Islamiyah Perak?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran fiqih materi sholat fardhu untuk meningkatkan motivasi belajar kelas II di MI Islamiyah Perak.
2. Untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik kelas II pada pembelajaran fiqih materi sholat fardhu di MI Islamiyah Perak.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Ular Tangga disajikan dalam bentuk permainan ular tangga yang didalamnya terdapat soal-soal tentang Sholat Fardhu dengan penyajian yang lebih menarik dengan macam-macam warna di setiap bidaknya, simpel, serta mudah dipahami siswa.
2. Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Sholat Fardhu yang dapat disajikan untuk media pembelajaran siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
3. Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Sholat Fardhu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Media pembelajaran ular tangga di desain menggunakan banner (alas permainan) dengan 2,5 m dan 2,5 m. Konten yang terdapat di alas permainan yaitu 25 jumlah kotak dengan ukuran 40 cm per kotak.
5. Dadu ular tangga berupa bantal kecil yang digunakan sebagai acuan berjalannya poin ular tangga.

6. Kartu Informasi yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan seputar pembelajaran fiqih materi sholat fardhu.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakan penelitian ini, maka peneliti bertahap akan mengetahui penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, peneliti dapat mengetahui bagaimana implementasi penggunaan media yang sesuai kebutuhan pembelajaran dan juga menarik untuk pembelajaran fiqih pada tingkat madrasah ibtidaiyah.

2. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, akan sangat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran fiqih. Dengan adanya tindakan yang baru dari guru dapat memungkinkan siswa untuk menerima materi pembelajaran fiqih melalui media yang digunakan.

3. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka guru akan dapat mengetahui bagaimana pembelajaran yang baik untuk mata pelajaran fiqih siswa kelas II MI Islamiyah Perak serta penggunaan media apa yang cocok untuk mendukung siswa dalam memahami materi fiqih.

4. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, bagi sekolah sangatlah bermanfaat dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran yang ada pada sekolah dan juga dapat digunakan acuan bagi sekolah untuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

G. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan menjadi alat alternatif yang dapat diterapkan pembelajarannya baik di dalam maupun di luar Kelas.
- b. Teknik uji coba produk disesuaikan dengan kompetensi dasar pada materi yang ada, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
- c. Validator mempunyai pandangan yang sama tentang kriteria/kelayakan media Ular Tangga Pembelajaran Fiqih yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli motivasi belajar.
- d. Penggunaan media Ular Tangga Materi Sholat Fardhu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan berkonsep belajar sambil bermain dengan harapan dapat membantu siswa memahami materi Sholat Fardhu.
- e. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran fiqih materi sholat fardhu.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Batasan dalam penelitian ini yaitu ruang lingkup mata pelajaran Fiqih pada materi Sholat Fardhu untuk kelas II MI Islamiyaj Perak.

H. Penelusuran Penelitian Terdahulu

Pertama Penelitian Hermawan tahun 2019. Penelitian ini memiliki hasil yang menunjukkan bahwasannya media ular tangga layak digunakan dengan skor penilaian kelayakan media 88% dengan kriteria sangat layak dan penilaian kelayakan komponen isi

materi 92,5% dengan kriteria sangat layak.¹² Adapun persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media ular tangga dan penelitiannya sama-sama berjenis Research and Development (R&D).Perbedaannya terletak pada Mata pelajaran, Setting waktu, jenjang dan tempat.,

Kedua, Penelitian Nurbayani dan Yusi pada tahun 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh dari validator sebesar 83,66%, hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis picture and picture dapat digunakan dengan kriteria sangat layak. Persentase yang diperoleh dari respon guru 81,81% sangat setuju dan 18,18% setuju, sedangkan persentase yang diperoleh dari respon peserta didik sebesar 66,42% sangat setuju, 28,85% setuju, dan 3,42% kurang setuju.¹³ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah Sama-sama menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dan sama-sama membahas tentang pembelajaran fiqih materi sholat fardhu. Perbedaannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada penawaran produk, setting waktu, jenjang, dan tempat.

Ketiga, Penelitian Fauzi, Jailani, Betti, Samsir tahun 2021. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sudah dapat meningkatkan kemampuan melakukan sholat bagi siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Hal ini sudah diakui Layak menjadi media ajar bagi siswa Sekolah Dasar kelas Empat di SD Negeri 115525 Sigambal. Keputusan tersebut berasal dari melalui pembuktian sesuai dengan model R&D Borg &

¹²Dimas Hermawan, "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan Ips Kelas V Sdn 1 Grobogan" (2019).

¹³Nurbayani and Yusi Maidina, "Pengembangan LKPD Berbasis Picture and Picture Pada Materi Fiqih Di MIN 25 Aceh Selatan.," *Jurnal Mimbar Akademika* 5, no. 2 (2021).

Gall. Akumulasi nilai test lapangan diperoleh hasil “Layak” (98,9 %).¹⁴Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D atau Research and Development dan Sama-sama membahas tentang sholat pembelajaran fiqih materi sholat fardhu. Perbedaannya terletak pada perencanaan pengembangan pembelajaran, setting waktu, jenjang dan tempat

Keempat, Penelitian Fairus dan Balya tahun 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi berbasis media permainan ular tangga pada materi berbagai pekerjaan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media ular tangga dan penelitian sama-sama berjenis R&D (research and development).Perbedaannya terletak pada Mata pelajaran, Setting waktu, jenjang dan tempat.¹⁵

¹⁴ Fauzi Ahmad Syawaluddin et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar,” *At-Ta’Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* 13, no. 1 (2021).

¹⁵ Fairus Oryza Sativa and Balya Ali Syaban, “Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022).