

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Abin Syamsudin dalam *dictionary of education* pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan baik sikap atau bentuk perilaku yang diseluruh masyarakat.¹ Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, sebuah upaya sadar, merupakan upaya pertama yang harus dilakukan institusi pendidikan.² Pendidikan dapat dipandang sebagai proses penting untuk memenuhi janji kemerdekaan. Pendidikan yang berkualitas akan mencetak generasi masa depan yang juga berkualitas.³

Jadi pendidikan adalah sesuatu yang amat penting bagi anak bangsa agar mereka bisa mengembangkan potensi dirinya dan mengembangkan pengetahuan mereka sebagai peserta didik guna untuk kehidupannya yang akan datang.

Media adalah suatu materi yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh keterampilan baik sikap maupun pengetahuan. Di dalam pernyataan ini seorang guru baik buku pelajaran dan lingkungan sekolah merupakan media

¹Chomaidi dan Salamah, *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*, (Jakarta: PT Grafindo,2018), hlm. 157.

²Mardeli, "Problematika Antara Politik Pendidikan dengan Perubahan Sosial dan Upaya Solusinya", *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 2 (2015), hlm, 1.

³Syarnubi, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religius Siswa Kelas IV di SDN 2 Pengarayan", *Tadrib: Jurnal Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam*. V, No. 1, (2019), hlm. 88.

secara lebih rinci.⁴ Sedangkan Pembelajaran yaitu suatu gabungan yang terdiri untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dibutuhkan sesuatu yang melingkupi unsur material, perlengkapan manusiawi dan prosedur yang saling mempengaruhi.⁵

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, kemauan dan perasaan dalam komunikasi antara peserta didik dan guru sehingga dapat merangsang terjadinya proses belajar dan pembelajaran.

Jadi menurut pendapat penulis sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu bentuk media cetak maupun pandang dalam media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat memudahkan proses pembelajaran.

Fungsi dari media pembelajaran secara umum ialah:⁶

1. Agar mempermudah siswa dalam memahami pesan penyajian pesan harus lebih jelas dan tidak bersifat verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan daya indera dan ruang waktu.
3. Dalam proses belajar mengajar menarik perhatian siswa.
4. Membangkitkan gairah belajar siswa.
5. Antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan agar terjadi interaksi lebih langsung.
6. Agar siswa belajar mandiri sesuai minat dan kemampuan.
7. Menyamakan persepsi dan pengalaman antar peserta didik dalam menerima pesan.

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 3.

⁵Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 5.

⁶Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm 120.

Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran tersebut akan menjadikan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang didapat oleh siswa setelah mengikuti proses belajar.⁷

Berdasarkan pengertian diatas menurut penulis hasil belajar ialah kegiatan yang telah dicapai seseorang dan pembelajaran itu harus membuktikan keberhasilan yang sudah dicapai dengan adanya melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Maka disini peneliti mempunyai media pembelajaran game pelangi putar untuk diterapkan di sekolahan MTs Al Amalul Khair Palembang, menurut Wahyuni mengemukakan pengertian media roda keberuntungan ialah sebuah media yang terbentuk dari roda yang bisa diputar dan bisa dibuat didalamnya beberapa kartu soal yang dibagi menjadi beberapa bagian. Menurut Aulia menimpal bahwa roda keberuntungan ialah didalam roda keberuntungan terdapat sektor atau bagian yang berisi pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Menurut Rahmat, dkk memaparkan pengertian media roda keberuntungan adalah sebuah cara yang dalam pelaksanaannya mengikut sertakan seluruh peserta didik yang dapat menimbulkan sikap peserta didik lebih interaktif, aktif dan lebih efektif.

Dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan dan media game pelangi putar memiliki kesamaan dalam hal penggunaan sebuah lingkungan atau roda yang memiliki beberapa bagian berisi pertanyaan didalamnya.

⁷Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014), hlm. 62.

Kelebihan media game pelangi putar menurut Ginnis dalam Aulia yang terdapat pada roda keberuntungan:

1. Dapat meningkatkan pemahaman siswa terdapat materi yang dibahas.
2. Media ini dapat modifikasi dan dikembangkan sesuai dengan materi.
3. Melibatkan siswa langsung.
4. Proses pembelajaran lebih efektif dan efisien karena dapat memberikan umpan balik secara langsung.

Kekurangan media game pelangi putar, menurut Aulia kekurangan yang terdapat pada media roda keberuntungan atau game pelangi putar yaitu:

1. Pada saat memainkannya menggunakan durasi waktu yang lebih banyak.
2. Lebih banyak menggunakan waktu, tenaga dan ruangan yang dilakukan oleh guru.
3. Menggunakan alat, biaya dan fasilitas yang memadai.

Langkah-langkah penggunaan media game pelangi putar sebagai berikut:

1. Guru mengarahkan siswa tentang media game pelangi putar.
2. Siswa diarahkan untuk membaca petunjuk permainan media game pelangi putar.
3. Untuk menjawab pertanyaan selanjutnya siswa diarahkan untuk memutar media game pelangi putar.
4. Pada pertanyaan yang didapat siswa menjawab pertanyaan.
5. Siswa akan mendapat skor apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dan jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka sebaliknya siswa tidak mendapat skor.

Media game pelangi putar sangat menarik untuk diterapkan karena dalam media ini siswa diajak belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa di MTs Al Amalul Khair Palembang.

Berdasarkan hasil observasi penelitian saat magang 3 pada hari senin pada tanggal 10 agustus 2020 di MTs Al Amalul Khair Palembang pada proses belajar mengajar peneliti menemukan beberapa masalah disana baik tentang keadaan

siswa, sikap siswa, dan proses pembelajaran yang dilakukan di MTs Al Amalul Khair Palembang dalam kegiatan pra observasi yang dilakukan peneliti dengan guru fiqih pada kelas 8 di MTs Al Amalul Khair Palembang beliau mengatakan ketika dalam proses belajar mengajar saya masih cenderung menggunakan media pembelajaran yang masih konvensional contohnya metode Tanya jawab dan ceramah. Jadi inilah yang menjadikan proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis pada tanggal 13 Agustus 2020 di sekolah MTs Al Amalul Khair Palembang peneliti mewawancarai guru-guru, kepala sekolah dan siswa disana tentang media pembelajaran game pelangi putar ini menurut kepala sekolah ialah masih minimnya media yang digunakan pada saat guru mengajar sehingga proses pembelajaran masih monoton dan membuat siswa bosan sedangkan menurut guru fiqih sama seperti pendapat kepala sekolah sehingga perlu adanya pembaharuan cara mengajar seperti contoh dengan menggunakan media game pelangi putar dan menurut siswa juga sependapat seperti kepala sekolah dan guru sehingga mereka bosan.

Kendala yang masih terjadi sampai saat ini masih monoton, kurangnya ruang kepada peserta didik untuk berkembang karena guru masih mendominasi dalam memberikan materi sehingga peserta didik sulit untuk berkembang secara mandiri dan kurang kreatifnya guru dalam menyampaikan materi. Kurangnya variasi yang diadakan oleh guru. Seperti dalam pengamatan pra observasi di MTs Al Amalul Khair Palembang, cara dan penggunaan media yang dilakukan oleh

pendidik yang masih tergolong konvensional sehingga membuat peserta didik menangkap pelajaran hanya sekedar menangkap saja tanpa memahami apa yang dimaksud oleh sesuatu materi tersebut.⁸

Jadi dalam menghasilkan suatu produk dalam media yang akan dibuat peneliti tertarik menggunakan model prosedural dengan menunjukkan langkah yang harus diikuti.⁹

Model prosedural yang dipakai dalam penerapan media game pelangi putar ini diteliti pada kelas 8 MTs Al Amalul Khair Palembang dengan menggunakan materi fiqih. Sebelum menggunakan media terlebih dahulu di uji kelayakan yang berupa kompetensi dasar dan standar kompetensi, media ini diharapkan dapat memberi motivasi dan dapat digunakan sebagai alat bantu sebagaimana mestinya dan dapat diterapkan. Penerapan ini dilakukan melalui penelitian yang berjudul: Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Al Amalul Khair Palembang.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurang bervariasinya dalam media pembelajaran yang diterapkan seorang guru di sekolah.
2. Masih ada beberapa guru yang kurang kreatif saat menyampaikan suatu materi sehingga membuat siswa tidak mendengarkan guru ketika menyampaikan pembelajaran.

⁸Pra Observasi dengan Guru Mata Pelajaran Fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 128.

3. Cara mengajar guru yang masih monoton.
4. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan menggunakan media pembelajaran dalam sebuah game pelangi putar pada pembelajaran fiqih MTs Al Amalul Khair Palembang.
2. Penelitian hanya berfokus pada hasil belajar siswa dengan penerapan media game pelangi putar.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 8 di MTs Al Amalul Khair Palembang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa saat pembelajaran fiqih di MTS Al Amalul Khair Palembang pada kelas kontrol?
2. Bagaimana hasil belajar siswa saat pembelajaran fiqih di MTS Al Amalul Khair Palembang pada kelas eksperimen?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa mata pembelajaran fiqih MTS Al Amalul Khair Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan yang sudah disebutkan tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang pada kelas kontrol.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang pada kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk guru, diharapkan dapat membantu guru dalam menerapkan media game pelangi putar.
2. Untuk sekolah, Bisa meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.
3. Untuk peneliti, penelitian ini diharapkan bisa memperluas wawasan bagi calon pendidik tentang media pembelajaran game pelangi putar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Tinjauan Kepustakaan

Yang di maksud tinjauan ini penjelasan tentang hasil penelitian yang sudah diteliti terlebih dahulu atau relevan. Penelitian dalam proses yang dirancang, sesudah melakukan penelitian ini terhadap beberapa jurnal, skripsi, buku dan media lainnya. Berikut yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya dengan judul “Penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang adalah sebagai berikut:

Pertama adalah Nora Yuniar Setiapatni, Yunita Dwi Krisphianti, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini (2018) dalam jurnal pendidikan yang berjudul “Permainan roda pelangi sebagai media untuk meningkatkan karakter fairness siswa sekolah dasar”. Perbedaan jurnal ini dan pada penelitian yang akan di teliti yaitu terdapat perbedaan pada variabel y yang akan dibahas peneliti adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media game pelangi putar untuk variabel x nya. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa penelitian ini efektif digunakan sebagai media untuk meningkatkan karakter fairness siswa sehingga menimbulkan hasil belajar yang efektif.¹⁰

Kedua adalah Hamzah, Linda Sekar Utami, Zulkarnain (2019) dalam jurnal pendidikan yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa” perbedaan jurnal ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu pada variabel y nya dan sama-sama menggunakan media yang sama pada variabel x nya. hasil penelitian ini menyebutkan penelitian ini secara valid dari segi ahli media telah teruji, proses pembelajaran berjalan dengan baik dan siswa sangat antusias, selain itu media ini dapat mencapai hasil belajar yang efisien.¹¹

¹⁰Nora Yuniar Setyaputri, Yuanita Dwi Krisphianti, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini, “Permainan Roda Pelangi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3, No. 3, (2018), hlm. 113).

¹¹Hamzah, Linda Sekar Utami, Zulkarnain, “Pengembangan media pembelajaran roda pelangi putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa”, *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 2, (2019), hlm. 78.

Ketiga adalah Mar'atus Solichah, Akhwani, Sri Hartati, Syamsul Ghufron (2020) dalam jurnal pendidikan yang berjudul "Meta-analisis pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar" perbedaan jurnal ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu pada teknik penelitian yang mana pada jurnal ini yang dikaji yaitu analisis pengaruh sedangkan peneliti menggunakan teknik penerapan adapun kesamaannya yaitu sama sama menggunakan media game game pelangi putar untuk mengetahui hasil belajar siswa. hasil penelitian ini menyebutkan bahwa pada siswa sekolah dasar pembelajaran dengan media roda putar sangat berpengaruh. Sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya media telah valid digunakan.¹²

Keempat adalah Marinka Pratiwi (2019) dalam skripsi pendidikan yang berjudul "Pengembangan bianglala edukasi sebagai media pembelajaran di SD/MI" perbedaan skripsi ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu didalam skripsi ini menggunakan pengembangan media yang akan dikembangkan yaitu bianglala edukasi sedangkan didalam penelitian yang akan diteliti yaitu penerapannya, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media bianglala edukasi atau game pelangi putar. hasil penelitian ini menyebutkan

¹²Maratus Solichah, Akhwani, Sri Hartati, Syamsul Ghufron, "Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar", *Jurnal Wahana sekolah dasar*, Vol. 28, No. 2, (2020), hlm. 51.

bahwa produk bianglala edukasi ini telah mendapat hasil dan telah di uji cobakan.¹³

H. Sistematika penelitian

Supaya mempermudah pelaksanaan penulisan perlu susunan skripsi yaitu:

Bab I Pendahuluan, berupa latar belakang, identifikasi, batasan, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, berisikan kerangka teori dan konsep variabel yang diteliti, hipotesis dan definisi konseptual.

Bab III Metodologi Penelitian, terdapat tempat penelitian, pendekatan, metode, definisi operasional variabel, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, terdapat tentang analisis data dan hasil penelitian penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

Bab V Penutup, kesimpulan dan saran.

¹³Marinka Pratiwi, Pengembangan Bianglala Edukasi Sebagai Media Pembelajaran DI SD/MI, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019).