

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dan komponen yang terdapat dalam pendidikan meliputi suatu sistem, kurikulum, administrasi pendidikan dan sebagainya. Sistem sistem lainnya yang lebih luas didalam lingkup pendidikan, dari sinilah ada beberapa masalah dalam sistem tersebut antara lain rendahnya mutu pendidikan, masalah efisiensi, relevansi dan lainnya. Berkaitan dengan permasalahan yang sering terjadi, guru di anggap sebagai sumber dari permasalahan tersebut, sehingga dengan mengidentifikasi permasalahan tersebut dan berusaha memperbaikinya.²

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang penting dalam lingkup pembelajaran dan juga alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.³ Seiring dengan berjalannya waktu dan kemajuan teknologi juga berdampak pada perkembangan media pembelajaran yang semakin bervariasi namun tetap berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran memiliki posisi yang amat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena tugas utama guru yang merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Di samping itu, kedudukan guru dalam

² Udi Budi Harsiwi, “ Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa “ *Jurnal Basicedu*, 2022

³ Teni Nurrita, “ Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Jurnal ilmu -ilmu Al-Quran Hadist Syariah dan Tarbiyah* 3 (1) , 171-210, 2018.

kegiatan pembelajaran juga sangat penting karena yang akan menentukan bahan materi pembelajaran, metode yang akan di gunakan saat pembelajaran dan media pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik sehingga guru juga memiliki pengaruh yang besar dalam pengaplikasian media pembelajaran.⁴ Perilaku disruptif siswa seperti berkeliaran dan bermain-main saat pembelajaran berlangsung, tidak mengerjakan tugas yang diberikan, membuat keributan di dalam kelas, tidak memperhatikan dan mengantuk. Guru juga kerap kali merasa kesulitan dalam mengaplikasikan metode dan media pembelajaran akhirnya memilih menggunakan metode ceramah sehingga dirasa kurang menarik dan variatif oleh siswa.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dipahami bahwa pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar karena berfungsi untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan guru. Tanpa adanya media pembelajaran pesan, informasi baik materi tidak tersampaikan dengan maksimal untuk membentuk pengetahuan bagi siswa.

Pembelajaran interaktif adalah metode pengajaran dengan menggunakan media yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dan membuat materi pembelajaran yang disampaikan efektif dan efisien.⁵ Hal ini mengutamakan komunikasi dari dua arah antara guru dan siswa. Pembelajaran interaktif memiliki fokus pada siswa yang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar yang mampu mendukung perkembangan mental maupun intelektual. Dan penggunaan teknologi, diskusi, permainan yang dapat merangsang partisipasi langsung peserta didik. Adapun beberapa contoh media pembelajaran interaktif seperti aplikasi pembelajaran, video pembelajaran, permainan yang dirancang untuk merespon tindak pengguna.

⁴ Syaffrudin Nurdin, Guru Profesional, (Yogyakarta: Grha Guru, 2013), h.20

⁵ Windah Wibawanto, Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif. (Kreatif Publisher, 2017)

Media pembelajaran interaktif adalah perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta di dalamnya terdapat interaksi baik antara guru dengan peserta didik ataupun antara peserta didik dengan peserta didik.⁶ Sehingga terbangun komunikasi timbal balik antara satu sama lain, Komunikasi tersebut bisa berupa diskusi argumen masing-masing atau saling menyanggah argumen.

Ketika media yang digunakan saat kegiatan pembelajaran kurang bervariasi dan menarik sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit menerima pesan dan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu perlu diciptakan sebuah kondisi belajar yang menyenangkan agar dapat menarik fokus dan perhatian peserta didik.⁷ dengan kondisi yang menyenangkan tersebut peserta didik akan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa menerima materi dan pesan belajar yang disampaikan oleh guru dengan baik dan maksimal.

Menurut Gayestik mengatakan media pembelajaran interaktif adalah sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video, atau animasi. Media pembelajaran interaktif juga merupakan media penyampaian pesan antara guru kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara seseorang dengan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan alat perantara atau penghubung berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar yang

⁶ Abdullah Alfiah, Andani Achmad, Supriadi Sahibu, “ Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android “ *Jurnal Informasi dan Komunikasi* 11 (1), 45-54, 2021

⁷ Dedy Atmajaya, “ Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif “ *ILKOM Jurnal Imiah*, 2017

dilengkapi dengan alat yang operasi kan oleh penggunanya, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah mengetahui dan mengingatnya. Jika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pemahaman adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan.⁸

Menurut Nana Sudjana, pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau di dengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan oleh guru dan menggunakan penerapan pada kasus lain.⁹ Peningkatan hasil pemahaman belajar siswa bukan hanya ditentukan oleh pembelajaran yang efektif dan kompetensi guru, tetapi juga memerlukan peran orang tua dalam mendukung proses belajar yang tengah dilakukan oleh putra putrinya.

Konsep belajar yang membantu mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dan kondisi di dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupannya. Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajar dan bisa mempraktikan apa yang di pelajari nya. Pemahaman adalah suatu cara yang sistematis dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.¹⁰

Fiqih merupakan ilmu pengetahuan dasar yang berkaitan dengan ketentuan, mekanisme, dan prinsip-prinsip kehidupan. Pembelajaran fiqih

⁸ Ervinda Olivia Privana, Agung Setyawan, Tyas Miarni Citrawati, “ *Identifikasi Kesalahan Siswa Dalam Menulis Kata Baku Dan Tidak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*,” Jurnal Transformatika 14, no. 2 (2017): 72.

⁹ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT . Remaja Rosdakarya, 2010), hlm 24

¹⁰ Andra Afriani, “ Pembelajaran Kontekstual dan Pemahaman Konsep Siswa, “ Jurnal Muta’ aliyah (2018)

juga merupakan alat untuk melaksanakan tujuan pendidikan di dunia, melatih siswa agar mengerti tentang syari'at agama islam. Fiqih secara umum yaitu salah satu pelajaran islam yang tidak sedikit membahas mengenai hukum islam yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan, antar sesama manusia dengan manusia, atau antara manusia dengan dirinya sendiri atau lingkungan kehidupannya.¹¹

Pembelajaran fiqih di perlukan suatu usaha dalam bidang pendidikan untuk memahami arti, makna, ruang lingkup, hukum yang ada dalam ilmu fiqih. Pentingnya pembelajaran fiqih di lembaga pendidikan islam dan umum khususnya pada sekolah dan madrasah. Dengan tujuan siswa mampu mengimplementasikan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. pembelajaran fiqih menjadi pengaruh yang cukup penting bagi siswa dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan nilai spiritual siswa dengan berbagai kebiasaan yang diberikan dari materi fiqih. Selain itu pola dan metode pembelajaran menjadi penting dalam proses pembelajaran tersebut.

Siswa masih sering merasa bosan dan kurang paham pada kegiatan pembelajaran fiqih. Selain itu, siswa juga belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena untuk mempelajari dan memahami fiqih dibutuhkan keterampilan dan hafalan untuk mengingat hukum, dalil, tata cara dan bacaan doa terkait hal syari'at islam, ditambah dengan kegiatan pembelajaran yang masih monoton dengan metode ceramah dan kurang disesuaikan dengan materi. lalu timbul rasa jenuh yang membuat siswa cenderung bermain sendiri atau melakukan hal lain sehingga tidak memperhatikan pembelajaran akibatnya kurang bisa memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan Pra Survei permasalahan yang terjadi di MTS PSA Husnul Hidayah kelas VII. Ketika siswa sedang melakukan kegiatan study tour di luar kota dengan jarak yang jauh dan memerlukan menjamak

¹¹ Ikbal, M. *Fiqih siyash*. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2017. Hal. 45.

sholatnya, siswa terlihat kesulitan dan melaksanakan sholat jamak tersebut. Hal itu dikarenakan siswa tidak hafal lafal niat sholat jamak dan tidak mengetahui tata cara pelaksanaan sholat jamak. Penyebabnya karena pembelajaran fikih dengan materi yang banyak dan pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi sehingga siswa cenderung jenuh dan malas memperhatikan sehingga kesulitan dalam memahami materi.

Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan dalam dunia pendidikan, saat ini banyak di temui adanya strategi atau pendekatan pembelajaran yang lebih membuat peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif, seru dan menyenangkan sehingga siswa lebih siap dan semangat untuk menerima pelajaran. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan adalah pembelajaran interaktif. Dimana guru dapat memilih salah satu dari berikut ini : aplikasi pembelajaran, video edukatif, permainan yang dirancang untuk merespon tindakan siswa, multimedia interaktif yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan suara.

Guna mencapai maksud dan tujuan pembelajaran pada bidang fiqih, maka pemilihan strategi pembelajaran interaktif dirasa sesuai untuk membantu peserta didik belajar, memahami sebanyak mungkin informasi yang telah disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti perlu melakukan penelitian terhadap terhadap strategi dan pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengajar bidang studi fiqih dengan judul: “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Sholat Jamak dan Qasar”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan Fiqih pada siswa kelas VII MTS PSA Husnul Hidayah Kebumen?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap pemahaman siswa di mata

pelajaran Fiqih materi sholat jamak dan qosor di MTS PSA Husnul Hidayah Kebumen?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk menjaga penelitian lebih terfokus maka peneliti mempunyai batasan ruang lingkup masalah yang akan diambil dalam penelitian yaitu media pembelajaran interaktif dan pemahaman siswa.

D. Penegasan Istilah

Dengan judul Skripsi “ Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Fiqih di MTS PSA Husnul Hidayah” hal ini maka peneliti perlu untuk memberi penegasan dan penjelasan dengan bertujuan untuk memudahkan dalam memahami judul skripsi tersebut.

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai di lakukan apabila seluruh perencanaan sudah di anggap sempurna. Implementasi menurut teori Jones, “Suatu proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya. Jadi Implementasi adalah tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya.”¹²

2. Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah kegiatan belajar yang dilakukan antara peserta didik dan guru dengan penyampaian pesan antara guru kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara seseorang dengan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode

¹² Mulyadi, *Implementasi kebijakan* (Jakarta: Balai Pustaka,2015),45

edukasinya. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

3. Pembelajaran Berbasis Permainan

Game based learning adalah pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan interaktif yang mendukung pembelajaran berdasarkan pengalaman.

4. Fikih

Fikih adalah ilmu tentang hukum-hukum syariat islam yang didasarkan dalil-dalil secara rinci dan merupakan salah satu cabang ilmu dalam islam. Fikih juga diartikan sebagai bagian dari syariah islamiyyah, yaitu pengetahuan tentang hukum syariat islam yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang telah dewasa dan berakal yang diambil dari dalil-dalil yang terinci.

5. Pemahaman Belajar

Pemahaman adalah suatu cara yang sistematis dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan menghubungkan antara apa yang siswa pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan untuk memahami konsep-konsep akademis. Pemahaman yang tepat akan mampu memberikan contoh, membandingkan suatu hal dengan hal lain, menjelaskan, menarik kesimpulan, serta menyelesaikan permasalahan. Dan pemahaman dalam konteks demikian diperoleh dari proses belajar yang dilakukan di sekolah.

6. Siswa

Siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis. Selain itu juga berubah secara kognitif dan mampu mulai berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran

sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Masa ini secara global berlangsung antara usia 12-22 tahun.¹³ Siswa juga merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, selain guru, tujuan, dan metode pengajaran.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menjelaskan tentang :

1. Pembelajaran fikih dilaksanakan menggunakan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas VII di MTS PSA Husnul Hidayah
2. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran fikih dengan implementasi media pembelajaran interaktif pada siswa kelas VII MTS PSA Husnul Hidayah

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran fikih. Secara praktis, hasil penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya bagi :

1. Kepala Madrasah

Diharapkan dapat menjadi bahan informasi dalam penyusunan kebijakan yang nantinya akan diterapkan kepada para pengajar, agar dapat mendukung proses belajar mengajar.

2. Guru

Dapat dijadikan sebagai pilihan dalam menentukan strategi belajar yang tepat dalam kelas serta sebagai upaya untuk menciptakan kreatifitas dan ide baru dari para siswa.

¹³ Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

3. Siswa

Diharapkan dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar, sehingga tidak merasa malas dan dapat mencapai hasil yang terbaik.

4. Peneliti

Sebagai saran untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah di pelajari secara teori dan praktik, serta meningkatkan kualitas mengajar peneliti sebagai calon pendidik