

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi pun mengalami perkembangan. Dengan adanya perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia dalam berbagai hal salah satunya di bidang pendidikan, yakni dengan adanya internet memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi pendidikan. Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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 dan masyarakat.

Selain memberikan kemudahan, perkembangan teknologi juga membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan salah satunya Pendidikan Agama Islam. Dalam jurnal Pendidikan Islam: Implementasi Aplikasi Al-Qur'an Digital Pada siswa Kecanduan Gadget dikatakan bahwa: "Siswa lebih banyak yang tertarik pada gadget daripada membaca Al-Qur'an"<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Olan, dkk, *Implementasi Aplikasi Al-Qur'an Digital pada Siswa Kecanduan Gadget*, Jurnal Pendidikan Islam, 2 (3), 2019, hal. 330-349.

Semakin berkembangnya *gadget* saat ini, sering kali muncul banyak fitur menarik yang membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Selain itu perkembangan *gadget* saat ini lebih memudahkan anak dalam mencari berbagai informasi yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun sebaliknya bermain sambil belajar. Akan tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang memiliki *gadget* tidak memanfaatkannya untuk belajar, salah satunya mempelajari membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu Pendidikan Agama Islam memiliki peran untuk membantu siswa dalam mempelajari membaca Al-Qur'an melalui pemanfaatan *gadget*.

Menurut M. Quraish Shihab, Al-Qur'an secara harfiah berarti bacaan yang sempurna, selain itu Al-Qur'an mempunyai arti mengumpulkan dan menghimpun qira'ah yang berarti menghimpun huruf-huruf dan kata-kata satu dengan yang lain dalam suatu ucapan yang tersusun rapi. Membaca Al-Qur'an adalah suatu hal yang wajib bagi setiap muslim, dengan membaca Al-Qur'an memberikan pahala dan menjadi amal ibadah serta menjadi obat penawar untuk orang yang hatinya gelisah. Adapun keutamaan-keutamaan dalam membaca dan mempelajari Al-Qur'an yang di antaranya, Allah angkat derajatnya, menjadi syafaat di hari kiamat, bagi yang membaca satu huruf akan mendapatkan sepuluh pahala kebajikan, dan mendapat

rahmat serta kasih sayang Allah SWT<sup>2</sup>

Pada Kurikulum 2013 dikatakan, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang sangat penting untuk membentuk kepribadian siswa baik dari segi moralitas maupun aspek teknologi dan sains. Menurut Zakiyah Darajat, Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha untuk mendidik siswa agar selalu memahami ajaran Islam serta menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.<sup>3</sup>

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar salah satunya terdapat kompetensi tentang membaca Al-Qur'an, yang mana siswa diharuskan dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Untuk membaca Al-Qur'an yang baik dan benar tentunya ada tahapan-tahapan yang harus dipelajari oleh siswa di antaranya, tahapan melafalkan huruf-huruf dengan benar dan kesesuaian dengan makhroj. Banyak orang tua yang menginginkan anak-anaknya pandai dalam membaca Al-Qur'an, namun hal tersebut tidak bisa sepenuhnya tercapai dikarenakan ada faktor lingkungan dan peran orang tua dalam mendidik siswa. Hal ini dapat terlihat bila lingkungan siswa agamis otomatis belajar mengajinya akan lebih ditekuni, sedangkan sebaliknya, bila lingkungan kurang hidup

---

<sup>2</sup> Della Indah Fitriani, Fitroh Hayati, *Penerapan Metode Tahsin untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Sekolah Menengah Atas*, Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 5 (1), 2020, hal. 17

<sup>3</sup> Asep A. Aziz, dkk, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Agama Islam, 18 (2), 2020, hal. 132.

agamanya maka motivasi siswa dalam mempelajari Al-Qur'an tergolong rendah.

Berdasarkan data Kementerian Agama (Kemenag) mengatakan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa membaca Al-Qur'an. Berkaitan dengan hal itu, Kemenag terus berusaha untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengajaran membaca dan menulis Al-Qur'an. Menurutnya, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan banyak siswa yang belum bisa membaca Al-Qur'an di antaranya, jumlah siswa yang tidak sebanding, minat siswa kurang, motivasi keluarga, dan kompetensi guru<sup>4</sup>

Permasalahan yang sering terjadi di dunia pendidikan yaitu kemampuan membaca Al-Qur'an siswa sekolah dasar yang masih tergolong rendah, karena siswa lebih banyak tertarik bermain gadget daripada membaca Al-Qur'an (Olan, Abdullah Idi, Ahmad Zainuri, & Ari Sandi, 2019)<sup>5</sup>

Jika dilihat dari karakteristiknya siswa sekolah dasar masih cenderung senang untuk bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang praktik langsung, hal ini dikatakan oleh Erick Burhaein yang mengutip dari (Abdul Alim, 2009: 82).<sup>6</sup>

Adapun faktor lain yang menyebabkan kesulitan membaca Al-

---

<sup>5</sup> Olan, Abdullah Idi, Ahmad Zainuri, Ari Sandi, Op.Cit.

<sup>6</sup> Erick Burhaein, *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD*, Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 1 (1), 2017, hal. 52.

Qur'an disebabkan karena siswa merasa jenuh dalam belajar, kurangnya motivasi, dan kurang lengkapnya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana belajar memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran, tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai akan terhambat kegiatan belajar dan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran.<sup>7</sup>

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN Cipinang Melayu 01 Pagi ditemukan masalah dalam pembelajaran yaitu masih banyak siswa-siswi yang belum bisa membaca Al-Qur'an, dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang memfasilitasi belajar membaca Al-Qur'an menjadi mudah dan menyenangkan.<sup>8</sup>

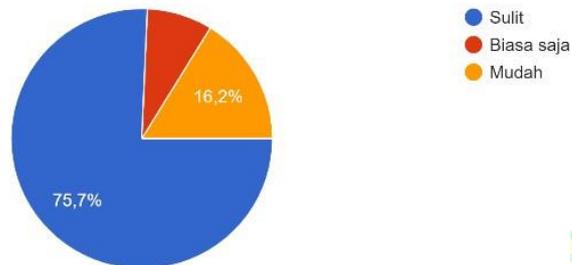
Selanjutnya diperkuat dengan hasil kuesioner analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi, dari hasil kuesioner tersebut banyak siswa yang merasa masih kesulitan dalam mempelajari membaca Al-Qur'an. Siswa pun cenderung tertarik pada media pembelajaran yang menggabungkan unsur teks, gambar, video, audio serta prinsip *game* di dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat melalui gambar diagram berikut:

---

<sup>7</sup> Theodora Gunung Pukan, *Pengaruh Sarana Dan Prasarana Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Sdi Luki Kecamatan Wulandoni*, Jurnal Mitra Pendidikan, 4 (11), 2020, hal. 716

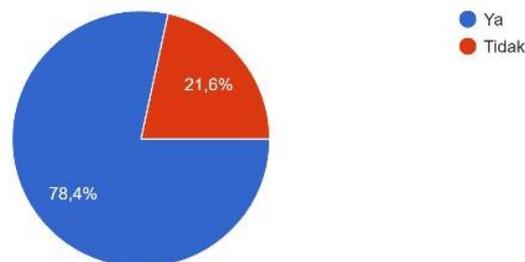
<sup>8</sup> Wawancara dengan Syawal. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN Cipinang Melayu 01 Pagi, 22 September 2021 pukul 14.00 WIB.

Menurutmu seberapa sulit pelajaran membaca Al-Quran  
37 jawaban



Gambar 1. 1 Tingkat Kesulitan Membaca Al-Qur'an (sumber dari hasil kuesioner siswa)

Apakah kamu akan lebih termotivasi ketika terdapat media yang menerapkan prinsip game dalam pembelajaran?  
37 jawaban



Gambar 1. 2 Penerapan Prinsip Game Dalam Pembelajaran (sumber dari hasil kuesioner siswa)

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin memfasilitasi melalui pembuatan multimedia pembelajaran “Yuk Mengaji” berbentuk gamifikasi menggunakan Articulate Storyline. Dalam gamifikasi terdapat konsep yang bertujuan agar siswa dapat merasakan senang dan tidak membosankan pada saat belajar.<sup>9</sup> Gamifikasi sangat cocok untuk siswa sekolah dasar yang memiliki

<sup>9</sup> Qurotul Aini, dkk, *Penerapan iDu iLearning Plus Berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Perguruan Tinggi*, Jurnal Technomedia, 1 (2), 2017, hal. 38

karakteristik senang bermain dan konkrit, multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi ini pun terbilang murah dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan karena bisa diakses melalui perangkat handphone.

Subjek penelitian pada multimedia pembelajaran ini adalah siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi, yang diperkuat dengan adanya silabus kelas II Sekolah Dasar yang mempelajari membaca dan menulis huruf Al-Qur'an. Adapun karakteristik siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi yaitu sangat beragam, hal ini diketahui saat wawancara dengan guru sebelum memulai kegiatan observasi di dalam kelas. Dari hasil observasi melalui wawancara dan pengamatan dapat diketahui yaitu adanya perbedaan individu, perbedaan kemampuan kognitif, perkembangan kepribadian, dan perkembangan fisik. Namun karakteristik dasar dari siswa tersebut yaitu sangat senang dengan pembelajaran yang praktik langsung, aktif bergerak, dan senang bermain. Dengan begitu diharapkan multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi "Yuk Mengaji" dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, serta dalam media pembelajaran ini terdapat fitur teks, gambar, dan audio untuk membimbing siswa pada saat melafalkan huruf-huruf hijaiyah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kelancaran membaca Al-Qur'an tingkat dasar pada siswa sekolah dasar?
- b. Apakah sarana pembelajaran membaca Al-Qur'an sudah memadai dalam proses pembelajaran di sekolah dasar?
- c. Bagaimana cara Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Gamifikasi "Yuk Mengaji" Untuk Siswa Kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi?

### C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka pengembang memfokuskan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Jenis Masalah : Bagaimana cara pengembangan multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi "Yuk Mengaji" untuk siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi?
2. Fokus Pembahasan : Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Makhorijul Huruf Hijaiyah dan Tajwid
3. Sasaran : Siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi
4. Tempat : SDN Cipinang Melayu 01 Pagi  
Jalan Trikora III No.3, RW.16, Halim

Perdana Kusuma, Kec. Makasar,  
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus  
Ibukota Jakarta 13610

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan analisi masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi “Yuk Mengaji” untuk memfasilitasi belajar membaca Al-Qur’an materi makhorijul huruf hijaiyah dan tajwid di SDN Cipinang Melayu 01 Pagi.

#### **E. Kegunaan Pengembangan**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

a. Diharapkan dapat menjadi referensi mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi “Yuk Mengaji” untuk siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01 Pagi.

b. Diharapkan dapat memperluas kajian teori mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi.

##### **2. Manfaat Praktis**

a. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam:

- 1) Sebagai media penunjang pembelajaran membaca Al-Qur'an.
- 2) Memberikan keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran.

b. Siswa kelas II SDN Cipinang Melayu 01:

- 1) Memberikan pembelajaran membaca Al-Qur'an yang mudah dan menyenangkan.
- 2) Sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Pihak SDN Cipinang Melayu 01 Pagi

Memperkaya sumber belajar di SDN Cipinang Melayu 01 Pagi khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

