

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran PAI terdiri dari beberapa komponen materi antara lain Fiqih, Qur'an Hadits, Akidah Akhlak dan Sejarah Islam. Pada materi Qur'an Hadits terdapat beberapa sub materi salah satunya yaitu ilmu tajwid. Ilmu tajwid merupakan suatu ilmu landasan dasar tentang cara membaca Alqur'an secara baik dan benar sesuai dengan kaidah makna tajwid yang di dalamnya terdapat bagian dari sifat hukum-hukum suatu bacaan pada setiap pelafalan yang terucap (Maulana & Nasir, 2022). Maka, pelafalan dalam penerapan bacaan pada Alqur'an secara baik dan benar akan seimbang dengan pemahaman dan hasil pengetahuan mengenai kaidah ilmu tajwid.

Pembelajaran tajwid ini biasanya diterapkan hanya berupa metode ceramah dan praktik dengan menggunakan buku pedoman. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif membuat pembelajaran tajwid ini terkesan monoton yang hanya terpaku pada buku panduan. Dalam suatu kegiatan pembelajaran terdapat salah satu faktor komponen penting guna untuk mendorong keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran yang memadai agar dapat menunjang dan terpenuhinya kegiatan serta indikator dalam pembelajaran tersebut (Maulana & Nasir, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi dalam pengembangan media pendidikan, diharapkan terciptanya suasana baru dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi pengembangan media pendidikan.

Bahwa jika suasana kegiatan belajar mengajar tidak menarik, maka proses pembelajaran akan menjadi pasif dan peserta didik tidak akan mencapai tujuan mereka. Maka, materi Alqur'an ini akan menjadi menarik dan bervariasi untuk dipelajari jika peserta didik berpartisipasi secara interaktif saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mencapai hal tersebut, maka guru dapat mengembangkan *platform* media pembelajaran yang memiliki fitur menarik di dalamnya seperti adanya gambar, video, animasi, dan audio yang dapat memberikan kesan menarik bagi peserta didik tentang materi yang akan dijelaskan (Novriadi & Firmasari, 2022).

Salah satu *platform* media pembelajaran berbasis *online* yang dapat menunjang kebutuhan tersebut yaitu media *Wizer.me*. *Wizer.me* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan umpan balik antara seorang guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik pembelajaran jarak jauh ataupun *offline*. Sehingga, seorang guru tetap dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik yang lainnya meskipun dengan bantuan virtual melalui *website*. (Hamidah & Sadikin, 2024). Dengan ini suasana pembelajaran akan lebih menarik dan tidak monoton yang hanya terpacu kepada *teacher center*. Sesuai dengan hasil penelitian (Basrina et al., 2023) bahwa *wizer.me* memiliki tingkat validasi dengan kategori predikat 'sangat layak'.

Berdasarkan observasi di SMAN 13 Jakarta, saat pembelajaran materi Tajwid berlangsung peserta didik selalu mencari informasi tambahan menggunakan gawainya, disebabkan informasi masih kurang lengkap yang terdapat pada buku paket. Selain itu, disebabkan materi yang ada pada gawai lebih rinci dan menarik bagi peserta didik dibandingkan materi yang dipaparkan

pada buku paket. Sehingga, memunculkan suatu masalah yaitu kurangnya bahan materi dan akses sarana media yang variatif dalam kegiatan pembelajaran saat penyampaian materi Tajwid. Analisis diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru mata Pelajaran agama islam SMAN 13 Jakarta, bahwa waktu yang digunakan untuk menyampaikan materi tajwid cukup sebentar hanya 1 jam di setiap pembelajaran PAI sehingga dalam hal ini sangat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut diperlukan adanya solusi untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dilengkapi dengan fitur *quiz* dan *game* menarik tentang materi tajwid. Menurut Tom Watson, seorang Menteri Sekretaris Kabinet di Inggris, dengan bermain anak-anak akan mendapatkan Pelajaran ketimbang menonton televisi seperti Melatih pikiran, konsentrasi dan menjawab tantangan (Suryana & Asri, 2020).

Pengembangan media tajwid ini diharapkan dapat menjadi wadah pembelajaran sehingga memberikan suasana belajar baru bagi peserta didik dalam mempelajari ilmu tajwid tanpa adanya ketentuan waktu dan batasan usia yang berlaku. Selain itu, guru sebagai pendidik mendapat kemudahan dalam menyampaikan materi dan memberikan evaluasi ataupun permainan interaktif yang menarik saat pembelajaran berlangsung, serta terpenuhinya tugas guru sebagai fasilitator dengan maksimal.

Adapun pemilihan lokasi penelitian, SMAN 13 Jakarta merupakan sekolah menengah atas negeri yang memiliki akreditasi unggul (A) dan memiliki banyak lulusan yang menempatkan perguruan tinggi negeri dan swasta ternama. Sehingga, dengan penelitian ini ingin mempertahankan dan meningkatkan

pengembangkan kualitas sarana media serta mempertahankan kemampuan bagi peserta didik.

Oleh sebab itu, peneliti membuat media pembelajaran interaktif PAI berbasis *Wizer.me* yang akan diimplementasikan kepada peserta didik kelas XI di SMAN 13 Jakarta, maka pengembangan ini diwujudkan dalam penelitian berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran ‘Yuk, Mengenal Tajwid’ Pada Materi PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 13 Jakarta”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti, yaitu:

1. Perlu adanya perkembangan media sesuai dengan perkembangan zaman
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.
3. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi Tajwid.
4. Kegiatan belajar mengajar yang harus berpacu pada dua arah antara guru dan peserta didik.
5. Diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta mendorong pemahaman peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada materi ilmu tajwid.
6. Rendahnya hasil belajar yang belum sesuai dengan nilai kkm (Kriteria Ketuntasan Minimal).

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran ‘Yuk, Mengenal Tajwid’ pada Materi PAI

(Tajwid) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 13 Jakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian: “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran ‘Yuk, Mengenal Tajwid’ pada Materi PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 13 Jakarta”. Untuk membantu prosedur dalam pengumpulan data dan menganalisis hasil penelitian, maka rumusan masalah utama di atas memiliki beberapa pertanyaan turunan, antara lain:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi tajwid?
2. Bagaimana perancangan media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”?
4. Bagaimana implemmentasi media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid” untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun tujuan-tujuan pembantu tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi Tajwid.
2. Merancang model media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”.
3. Mengembangkan media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”.
4. Melakukan implementasi media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”.
5. Mengevaluasi media pembelajaran “Yuk, Mengenal Tajwid”.



## F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan mempunyai kelebihan dibanding media yang sudah ada sebagai berikut.

1. Media yang dihasilkan berbentuk digital pembelajaran dengan judul “Yuk, Menenal Tajwid” pada *platform website Wizer.me* yang berisikan konten materi dan penugasan evaluasi pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses melalui *gadget* atau laptop.
2. Evaluasi pembelajaran berbentuk penugasan soal yang dikemas dalam bentuk kuis.
3. Permainan sebagai evaluasi pembelajaran berupa mencocokkan dan soal isian yang menjawab menggunakan audio sehingga dapat mengetahui pelafalan bacaan peserta didik.

## G. Kegunaan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi Lembaga Pendidikan, terutama bagi pengembangan teknologi Pendidikan sebagai tambahan alat belajar untuk materi pada bidang keagamaan.

### 2. Bagi Guru

- a. Sebagai inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran materi tajwid.
- b. Membantu guru dalam memberikan varian media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dalam materi tajwid.

- c. Sebagai evaluasi yang dapat menilai pelafalan penerapan bacaan Al-qur'an pada peserta didik.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat mendorong sekolah untuk menciptakan kebijakan terkait dengan penggunaan media ini saat proses pembelajaran agama dan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

