

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang baik (Sanjaya, 2016). Dalam proses pendidikan, pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik (Arsyad, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran tidak monoton serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, khususnya pada materi ilmu hadis, siswa diharapkan mampu memahami berbagai konsep dasar yang berkaitan dengan hadis, salah satunya adalah klasifikasi hadis seperti hadis mutawatir dan hadis ahad. Pemahaman mengenai klasifikasi hadis menjadi sangat penting karena berkaitan dengan tingkat kebenaran dan keabsahan hadis sebagai sumber hukum Islam setelah Al-Qur'an. Namun, materi ini bersifat kompleks karena melibatkan pemahaman mendalam tentang sanad,

matan, serta kriteria keabsahan yang abstrak dan teoritis, sehingga sering menyulitkan siswa untuk menguasainya secara menyeluruh. Oleh karena itu, pembelajaran materi klasifikasi hadis seharusnya disampaikan dengan metode dan media ajar yang mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran di kelas sering kali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Ariyanto et al., 2020). Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga dapat mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu penelitian menyebutkan bahwa kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan kegiatan belajar menjadi membosankan sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits, melalui wawancara dengan guru mata pelajaran yaitu Ibu Qotrunnada, diperoleh informasi bahwa semangat belajar siswa cenderung menurun ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan

metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, mudah bosan, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat teoritis seperti klasifikasi hadis mutawatir. Kompleksitas materi ini semakin memperburuk pemahaman siswa, sehingga diperlukan media ajar interaktif untuk mendorong penguasaan konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran Ilmu Hadis, khususnya pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad, keterampilan kognitif sangat diperlukan karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal pengertian hadits, tetapi juga mampu membedakan karakteristik, jumlah perawi, serta tingkat keabsahan masing-masing jenis hadits. Kemampuan ini menjadi penting agar peserta didik dapat memahami sumber ajaran Islam secara lebih mendalam dan sistematis.

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep klasifikasi hadits karena materi dianggap abstrak dan cenderung disampaikan melalui metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan keterampilan kognitif peserta didik, terutama pada aspek memahami (*understanding*), mengelompokkan (*classifying*), dan menganalisis (*analyzing*), belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana

belajar aktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga dipilih karena mampu merangsang aktivitas berpikir peserta didik melalui permainan edukatif yang memuat pertanyaan, tantangan, dan materi terkait klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Melalui media ini, peserta didik dapat melatih keterampilan kognitifnya dalam mengenali perbedaan antara hadis mutawatir dan ahad, memahami ciri-cirinya, serta menerapkan konsep tersebut dalam menjawab soal maupun menyelesaikan tantangan yang tersedia pada permainan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan kognitif peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.

Berdasarkan hasil angket yang disebar melalui gform, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru pada materi Hadis masih dianggap kurang bervariasi. Hal ini ditunjukkan oleh 50% peserta didik yang menyatakan setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas belum cukup beragam. Selain itu, sebanyak 50% peserta didik juga menyatakan setuju bahwa mereka merasa bosan apabila pembelajaran Hadis hanya dilakukan melalui metode ceramah dan membaca buku teks. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton dapat memengaruhi minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Sebanyak 50% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran materi klasifikasi Hadis akan lebih menyenangkan apabila dilakukan sambil bermain (*game-based learning*). Selain itu, sebanyak 70% peserta didik menyatakan setuju bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran fisik, seperti alat peraga atau papan permainan, agar lebih mudah memahami pembagian Hadis Ahad dan Mutawatir. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Pada aspek visual, seluruh peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media yang menarik. Seluruh peserta didik menyatakan setuju bahwa media visual yang berwarna dan menarik dapat membantu mereka dalam menghafal ciri-ciri Hadis Ahad dan Mutawatir. Dengan demikian, tampilan media menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran.

Selain kebutuhan terhadap media visual, peserta didik juga menunjukkan kebutuhan akan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Sebanyak 70% siswa menyatakan setuju bahwa mereka memerlukan media belajar kelompok yang interaktif untuk mendiskusikan contoh-contoh Hadis. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif.

Berdasarkan hasil angket terkait permainan ular tangga, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik telah familiar dengan permainan tersebut. Sebanyak 90% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa mereka pernah memainkan permainan ular tangga dan memahami cara bermainnya. Selain itu, sebanyak 80% peserta didik menyatakan setuju apabila materi klasifikasi Hadis Ahad dan Mutawatir dikemas dalam bentuk permainan ular tangga. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu memahami materi klasifikasi Hadis Ahad dan Mutawatir. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ular tangga dinilai sesuai dan relevan untuk digunakan sebagai inovasi pembelajaran pada materi tersebut.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Ariyanto et al., 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan

siswa, membantu pemahaman materi, serta mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran permainan ular tangga juga dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena dikembangkan secara sistematis melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) serta telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi (Sugiyono, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Selain penggunaan media pembelajaran, penerapan model pembelajaran yang tepat juga sangat penting untuk meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan media permainan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan permainan akademik sehingga dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, serta semangat kompetisi yang sehat antar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi hadis mutawatir. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis model *Team Games Tournament* (TGT)

yang diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir.”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Materi klasifikasi hadis merupakan materi yang kompleks, bersifat abstrak dan teoritis (sanad, matan, kriteria keabsahan), sehingga sulit dipahami siswa tanpa bantuan media ajar yang memvisualisasikan konsep.
3. Kurangnya media pembelajaran yang variatif untuk membantu pemahaman siswa pada materi klasifikasi hadis mutawatir di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.
4. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan penjelasan verbal, sehingga belum mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal.

5. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik.
6. Media yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis model Teams Games Tournament (TGT) pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad untuk peserta didik kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits. Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk media melalui tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi kelayakan media oleh para ahli.

D. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?
2. Bagaimana perancangan media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir & Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?

4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa?
5. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?

E. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHASILKAN

Metode penelitian Research and Development (R&D) yang dilaksanakan akan menghasilkan media pembelajaran konvensional Ular tangga berbasis Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad untuk siswa kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Media ini berbentuk papan permainan ular tangga fisik yang dicetak laminasi yang dilengkapi komponen permainan (pion, dadu, kartu pertanyaan) untuk digunakan dalam kelas secara berkelompok melalui model TGT.
2. Media dapat digunakan secara langsung di kelas oleh 4-8 siswa yang dibagi menjadi 2-4 tim, dengan durasi permainan 20-35 menit per sesi pembelajaran.
3. Media ini membahas materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad yang dipadukan dengan 39 kartu, yang terdiri dari: 17 kartu materi & fakta unik (kuning), 12 kartu ular (hijau), 10 kartu tangga (merah)

4. Meja kelas ukuran minimal 120x80 cm, proyektor & laptop untuk panduan, dan tidak memerlukan gadget khusus karena berbasis permainan fisik.

Setiap kotak kepala ular berisi intruksi aksi yang menentukan pemain layak *stay* di kepala ular atau turun ke buntut ular. Setiap kotak awal tangga berisi pertanyaan yang harus dijawab pemain, jika benar naik ke pucuk tangga, jika tidak terjawab *stay* di tempat. Serta kotak materi dan fakta, pemain harus menjelaskan kepada teman kelasnya untuk menyampaikan materi dan fakta yang ia dapat secara jelas.

F. TUJUAN PENGEMBANGAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis model Team Games Tournament (TGT) pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Adapun tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.
2. Merancang model media pembelajaran permainan ular tangga berbasis TGT pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.
3. Membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis TGT untuk meningkatkan semangat

belajar peserta didik pada ranah kognitif materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.

4. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis model TGT berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
5. Mengetahui respons dan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis model TGT pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.

G. KEGUNAAN PENGEMBANGAN

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan dan inovasi media pembelajaran, khususnya melalui kajian *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad dalam mata pelajaran Ilmu Hadis.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memotivasi dalam pembelajaran klasifikasi hadis mutawattir dan ahad
- 2) Membantu peserta didik memahami materi yang bersifat teoritis menjadi lebih mudah dipahami
- 3) Melatih peserta didik untuk belajar secara aktif baik secara individu maupun berkelompok

- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawattir dan ahad

b. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif berupa ular tangga berbasis model TGT sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Ilmu Hadis. Menjadi referensi pengembangan media pembelajaran kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Hadis

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan.



Intelligentia - Dignitas