

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan telah menjadi kebutuhan krusial bagi setiap individu. Betapa tidak, melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan akal pikirannya dengan maksimal. Berbekal akal tersebut dan dipoles dengan pendidikan, manusia akan mampu mengembangkan serta menyalurkan kemampuan dan skill nya dalam kehidupan. Sebab, potensi yang ada di dalam diri manusia akan sulit berkembang tanpa didukung oleh pendidikan yang mumpuni.

Dalam UUD 1945 telah disebutkan, bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan di Indonesia, hal ini dalam perspektif masa depan. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I Pasal I Ayat satu.

Ada beberapa cara yang dapat ditempuh dalam pendidikan formal untuk menjelaskan materi pembelajaran salah satunya menggunakan media pengajaran agar dalam proses belajar mengajar tidak membuat siswa menjadi bosan.

Media adalah suatu alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar proses belajar mengajar tetap fokus, media pengajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah, media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa

dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Ada beberapa alasan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, alasan berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain (Sudjana, 2005: 2): 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar dari uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pendidikan pada saat sekarang ini banyak mengembangkan cara-cara belajar yang efektif, efisien dan yang pasti menyenangkan. Dengan menggunakan alat-alat pendukung dalam penyampaian materi pelajaran, suasana dalam pembelajaran akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan serta akan lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar salah satu caranya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Peneliti mengembangkan media ini bukan hanya agar pembelajaran semakin menarik juga untuk mempertahankan permainan tradisional yang hampir terlupakan.

Media Ular tangga ini bertujuan untuk memvisualisasikan materi dengan permainan agar siswa lebih tertarik. Ular tangga merupakan media untuk memahami lebih lanjut dari materi yang telah disampaikan di dalam buku.

Mata pelajaran fikih di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fikih di Sekolah Dasar bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dan dengan diri manusia itu sendiri. Dan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, khususnya tujuan mata pelajaran fikih di Sekolah Dasar.

Dalam kehidupan, manusia selalu membutuhkan makanan sehari-harinya. Mereka membutuhkan makanan untuk perkembangan jasmani dan rohani. Dalam memilih makanan yang baik, hendaknya sebagai umat muslim memilih makanan yang sehat menurut Islam. Salah satu peraturan yang terpenting ialah larangan mengkonsumsi makanan atau minuman yang haram. Mengonsumsi yang haram atau belum diketahui kehalalannya akan berakibat serius, baik di dunia maupun di akhirat kelak. Seruan Allah kepada umat manusia agar mengkonsumsi makanan yang halal lagi baik dan menyehatkan tidak lain adalah demi tercapainya kemaslahatan bagi umat manusia itu sendiri.

Allah berfirman (QS. Al-Baqarah: 172), menganjurkan pada manusia untuk mengkonsumsi makanan yang *thayyib*, dan mewujudkan rasa syukur. Ayat ini menegaskan bahwa konsumsi makanan yang halal dan *thayyib*, merupakan implementasi rasa syukur manusia kepada Allah Swt.

Anak usia sekolah merupakan kelompok usia yang kritis karena pada usia tersebut seorang anak rentan terhadap masalah kesehatan. Masalah kesehatan yang dihadapi oleh anak usia sekolah pada dasarnya cukup kompleks dan bervariasi.

Siswa sekolah dan jajanan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pada umumnya mereka akan membeli aneka jajanan terutama saat mereka sedang istirahat di sekolah. Aktivitas makan siswa di sekolah tidak terpisahkan dari kebiasaan mengonsumsi jajanan. Jajanan yang dikonsumsi anak-anak biasanya jajanan yang dijual di lingkungan sekitar sekolah, baik di kantin sekolah maupun pedagang kaki lima. Jajanan yang dijual oleh pedagang kaki lima didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang dipersiapkan dan atau dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan di tempat-tempat keramaian umum lain yang langsung dimakan tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut. Jajanan membantu memenuhi kebutuhan energi anak selama aktivitas belajar di sekolah. Namun jajanan yang mengandung banyak zat kimia akan membahayakan bagi tubuh.

Departemen Kesehatan dan BPOM menjelaskan bahwa akibat dari mengonsumsi formalin menyebabkan iritasi pada saluran pernapasan, muntah-muntah, batuk kronis, pusing-pusing dan rasa terbakar pada tenggorokan, sukar konsentrasi, mudah lupa. Apabila digunakan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan kanker, kerusakan hati, jantung otak, limpa, dan ginjal.

Perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah merupakan perilaku yang dipraktekkan seluruh masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai

hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Dalam masa pertumbuhan anak yang dibutuhkan adalah bermain sekaligus belajar. Oleh sebab itu, permainan dapat dijadikan sebagai media dalam pemberian pendidikan dalam memilih makanan kepada siswa sekolah dasar.

Dari permasalahan yang terjadi, maka peneliti tertarik untuk memilih penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Halal Haram dan Thoyyiba”**. Dengan diterapkannya permainan ular tangga diharapkan dalam proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan para peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan serta dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini secara lebih lanjut, antara lain:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan turunnya minat siswa untuk belajar.
2. Buku sebagai salah satu media pembelajaran cetak memiliki keterbatasan dalam memvisualisasikan gambar tertentu pada materi Makanan dan Minuman Halal Haram dan Thoyyib.
3. Dalam rangka membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti, diperlukan media pembelajaran yang baru dan interaktif yaitu dengan menggunakan Permainan Ular Tangga.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan membatasi masalah dalam hal **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Makanan Halal Haram dan Toyyiban.”**

D. Rumusan Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib?”**

Pertanyaan diatas dapat dikembangkan dalam beberapa pertanyaan pembantu diantaranya:

1. Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pembelajaran Fikih?
2. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib?
3. Bagaimana uji penerapan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib?
4. Bagaimana penilaian kelayakan produk menurut ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media ini, memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib dan dapat dikembangkan dalam beberapa tujuan pembantu diantaranya:

- a. Mengetahui analisis kebutuhan terhadap pembelajaran Fikih
- b. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib
- c. Mengetahui hasil uji penerapan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib
- d. Mengetahui penilaian kelayakan produk menurut ahli media dan ahli materi sebagai pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga materi Makanan dan Minuman Halal Haram & Thoyyib

2. Manfaat Penelitian

- a. Meningkatkan pengetahuan anak tentang jajanan sehat di sekolah dan anak bisa lebih mengenal tentang makanan yang sehat untuk dikonsumsi serta meningkatkan perilaku anak dalam memilih jajanan sehat. Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan dampak positif bagi anak dengan menggunakan media dan metode sebagai sarana dan prasarana untuk belajar.

- b. Memberikan masukan kepada pihak sekolah agar lebih memperhatikan lagi program UKS dan pihak sekolah dapat meningkatkan pengawasan terhadap jajanan di kantin atau di para penjaja agar siswa di sekolah lebih mengenal dan mengetahui jajanan sehat.
- c. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar, sehingga peserta didik dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

