

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan bidang ilmu dan teknologi yang semakin cepat mengharuskan terjadi peningkatan kualitas pendidikan untuk menghasilkan masyarakat yang bisa bersaing dengan potensi yang dimiliki. Salah satunya adalah dengan melahirkan sumber daya manusia yang inventif dalam segala aspek, termasuk aspek pendidikan di mana yang memegang kendali dalam hal tersebut adalah seorang pendidik. Pendidik harus mengetahui bagaimana menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan tetapi tetap mengutamakan materi yang akan dipelajari. Pemilihan media pembelajaran yang tepat bisa melengkapi dan membantu pendidik saat menerangkan materi untuk peserta didik.

Salah satu prinsip kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 adalah menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menantang. Supaya materi pelajaran bisa diterima dengan baik dan menarik untuk peserta didik, tidak cukup dengan menggunakan indera pendengaran mereka. Pendidik harus mempertimbangkan media pembelajaran yang akan digunakan dengan memperhatikan tiga gaya belajar yang peserta didik miliki, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu dalam kurikulum 2013 juga memiliki prinsip pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa

dalam proses pembelajaran. Maksudnya adalah pendidik perlu menempatkan diri sebagai fasilitator yang bisa menjadi teladan untuk anak didiknya. Juga bisa memberi contoh bagaimana hidup patuh menjalankan agama, berlaku baik kepada semua orang. Kemudian jika di depan pendidik menjadi teladan, maka di tengah pendidik menjadi teman belajar, dan di belakang selalu memotivasi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri mereka secara optimal.

Begitu pun dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang juga memiliki problematika. Contohnya adalah banyaknya pembahasan yang ada dalam satu buku pelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi tidak semua materi bisa dibahas dengan rinci oleh pendidik. Hal tersebut membuat peserta didik tidak memahami materi secara mendalam, sehingga tujuan pembelajaran juga akhirnya tidak tercapai.

Adapun permasalahan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah kurangnya variasi sehingga pelajaran terkesan monoton karena hanya menggunakan media yang sama di setiap pertemuan. Padahal di zaman Nabi sudah menggunakan berbagai macam media untuk menyampaikan ajaran Islam dengan ditulisnya Al-Quran di atas pelepah kurma, kulit binatang, potongan tulang, dan batu. Zaid bin Tsabit berkata, “Kami menyusun Al-Quran di hadapan Rasulullah pada kulit binatang”. Selain itu, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini cenderung menggunakan satu gaya belajar peserta didik, yaitu auditori. Sedangkan gaya belajar visual dan kinestetik tidak terlalu diperhatikan.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat bisa menjadi alat untuk membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan akan mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Maka dari itu, pendidik harus memiliki metode dan media yang menyenangkan supaya peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran.

Mengenai pembelajaran wakaf, peserta didik hanya ditugaskan untuk mempresentasikan materi tersebut di depan teman-temannya. Padahal mereka juga tidak terlalu paham dengan apa yang dipresentasikan. Hal tersebut membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi wakaf karena tidak dibahas secara mendalam oleh pendidik setelah mereka melakukan presentasi. Kemudian penilaian seringkali lebih menekankan kemampuan kognitif peserta didik. Dalam hal ini menandakan bahwa pembelajaran wakaf pada peserta didik harus dipelajari lebih mendalam sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Kemudian *Game card* memiliki manfaat yang nyata ketika diterapkan saat proses pembelajaran, diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif, peserta didik bisa berpartisipasi secara aktif, dan materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Adapun media pembelajaran yang bernama Wakafun merupakan salah satu usaha peneliti untuk menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan serta meningkatkan peran aktif pada peserta didik. Dengan mempelajari materi wakaf diharapkan juga dapat membuat peserta didik memiliki kepekaan dan jiwa sosial yang tinggi serta menjadi bermanfaat untuk membantu sesama.

Dari permasalahan yang sudah terjadi di dunia pendidikan, maka peneliti tertarik untuk menjawab permasalahan tersebut khususnya tentang materi Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu peneliti mengambil sebuah judul tentang **“Pengembangan *Game Card* Wakafun sebagai Media Pembelajaran pada Materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kelemahan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Urgensi media dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Urgensi mempelajari materi wakaf.
4. Penerapan media pembelajaran Wakafun pada materi wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta.
5. Respon peserta didik kelas X terhadap media pembelajaran Wakafun.

C. Pembatasan Masalah

Masalah hanya akan dibatasi pada **“Pengembangan *Game Card* Wakafun sebagai Media Pembelajaran pada Materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah tersebut, masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana tahapan pengembangan *game card* Wakafun sebagai media pembelajaran pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta ?”**

1. Bagaimana analisa media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta ?
2. Bagaimana desain media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta ?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta ?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta ?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta ?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Berikut spesifikasi media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf Kelas X di SMAN 35 Jakarta:

1. Kata “Wakafun” merupakan gabungan dari kata “Wakaf” dan “*fun*” sehingga peserta didik dapat mempelajari materi Wakaf dengan metode yang menyenangkan.
2. Media pembelajaran Wakafun merupakan media yang dimainkan secara manual. Materi yang disajikan dalam media permainan ini adalah wakaf.
3. Media pembelajaran Wakafun dibuat dengan menggunakan kertas jenis *Art Carton Laminasi Glossy* ukuran 6 cm X 9 cm.
4. Media pembelajaran Wakafun memiliki 60 kartu, dilengkapi dengan kartu *Al-Mauquf* sebanyak 10 kartu, dan kartu *Ar-Ribhu* sebanyak 8 kartu, sehingga totalnya yaitu 78 kartu.

5. Media pembelajaran Wakafun dilengkapi dengan panduan permainan dan kertas poin.
6. Media pembelajaran Wakafun terdiri dari kartu inti yang di dalamnya terdapat desain grafis tentang apa saja yang bisa diwakafkan seperti tanah, gedung, uang, kendaraan, tanaman, logam dan batu mulia, surat berharga, alat sholat, buku, dan pakaian. Lalu ada kartu *Al-Mauquf* yang berisi kisi-kisi dalam bentuk kalimat tentang wakaf yang dibutuhkan. Sedangkan kartu *Ar-Ribhu* berisi keuntungan untuk pemain yang berhasil mengeluarkan kartu lebih dahulu.
7. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai media pembelajaran penunjang dalam kegiatan belajar mengajar wakaf.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Wakafun memiliki tujuan “Untuk mengetahui tahapan-tahapan pengembangan *game card* Wakafun sebagai media pembelajaran pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta” :

1. Untuk menganalisis media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta.
2. Untuk mendesain media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta.
4. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta.

5. Untuk mengevaluasi media pembelajaran *game card* Wakafun pada materi Wakaf kelas X di SMAN 35 Jakarta.

G. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Sebagai sumber pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *game card*.
- b. Sebagai sumber informasi di masa yang akan datang untuk penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk berinovasi lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran serta menambah pengalaman yang dapat dijadikan sebagai bekal menjadi pendidik.

c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan media ini dapat mempermudah siswa untuk memahami materi zakat karena media pembelajaran yang menarik, meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar siswa tentang wakaf.

d. Bagi Pendidik

Diharapkan pengembangan media ini dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi lebih menarik, menambah wawasan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran serta

menjadi rujukan media yang dapat digunakan saat mengajarkan materi wakaf kepada peserta didik.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab pokok dengan rincian di bawah ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, spesifikasi produk yang dihasilkan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematikan penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan tentang hakikat penelitian dan pengembangan, hakikat media pembelajaran, hakikat *game card*, hakikat materi wakaf, karakteristik peserta didik, hasil penelitian yang relevan, dan pengembangan media.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang strategi pengembangan yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi terkait penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Dalam bab ini dijelaskan hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dengan menggunakan penilaian yang

sudah didapatkan dari ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik.

BAB V : KESIMPULAN

Dalam bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian dan dilanjutkan dengan saran yang sudah diberikan dari berbagai pihak.

