**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Salah satu hal terpenting di dalam kehidupan seseorang adalah pendidikan. Pendidikan yaitu suatu kegiatan terencana dalam pembelajaran guna untuk pengembangan potensi diri sebagai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, watak, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam diri, masyarkat, bangsa dan negara. [[1]](#footnote-1)

Al-Qur’an menunjukan betapa pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia. Allah berfirman didalam Q.S Al-Alaq: 1-5 antara lain:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ) ١( خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَل)٢ ( ٱقۡرَأۡوَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ) ٣( ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ) ٤( عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ) ٥(

*Artinya: (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. [[2]](#footnote-2)*

Surat di atas menjelaskan bahwa kita bisa meningkatkan keimanan dan keislaman dengan cara membaca, menelaah, meneliti, memahami, serta menghayati ilmu-ilmu Allah yang ada di dunia.

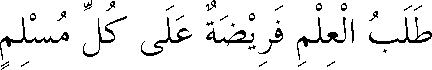
Dan Allah berfirman :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ) ١١(

*Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadilah:11). [[3]](#footnote-3)*

Kandungan surat di atas adalah Allah menganjurkan kepada kita untuk bekerja keras dalam menuntut ilmu. Orang-orang yang memiliki banyak ilmu adalah mereka yang rajin belajar. Dan mereka yang berilmu serta beriman senantiasa derajatnya diangkat oleh Allah.

Nabi saw bersabda:



*Artinya: Mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim.* (HR. Ibnu Majah)

Hadis di atas menjelaskan wajib hukummnya menuntut ilmu bagi umat islam. Karena umat islam merupakan khalifah di muka bumi, dengan menuntut ilmu umat islam dapat menjalankan tugasnya, yaitu dengan membangun peradaban manusia yang mulia.

Belajar mengajar adalah hubungan antara pendidk dengan peserta didik secara langsung guna mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberi kebebasan pendidik untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran serta metode yang bisa membangkitkan minat, kreatif, dan perhatian peserta didik. [[4]](#footnote-4) Sedangkan pembelajaran dalam kurikulum 13 di arahkan untuk memiliki kompetensi yang diinginkan dengan cara menumbuhkan serta mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. [[5]](#footnote-5)

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dijalani peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan. Tercapainya tujuan tersebut dilihat dari kemampuan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran dapat bervariatif dan lebih menarik. Upaya yang dapat ditempuh pendidik dalam membuat pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik semangat belajar adalah memilih dan menetapkan media yang tepat dan sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik.[[6]](#footnote-6)

Pembelajaran fisika adalah cabang dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran fisika berpengaruh dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, misalnya mengajak peserta didik untuk berpikir aktif dan kreatif serta membentuk karakter seseorang yaitu berpikir kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mengetahui suatu fenomena alam. [[7]](#footnote-7)

Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dipakai seorang pendidik sebagai penghubung untuk berinteraksi dengan peserta didik agar lebih efektif karena adanya variasi dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang bisa diterapkan yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan dimainkan 2 orang atau lebih dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. [[8]](#footnote-8) Dalam hal ini, peran pendidik sebagai fasilitator terhadap peserta didik dan dalam permainan ini peserta didik harus aktif agar dapat mengetahui sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab akan dibentuk kelompok. Peserta didik akan diberi permasalahan mengenai materi yang akan disampaikan dalam diskusi kelompok tersebut. Permainan telah dianggap sebagai alat bantu pembelajaran baik untuk belajar. [[9]](#footnote-9)

Berdasarkan pra penelitian di MTS Al-Hikmah Sunan Kudus Bunga Mayang, SMPN 03 Bunga Mayang, SMPN 02 Bunga Mayang, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dilakukan, dikarenakan kurangnya fasilitas yang tersedia dan pendidik yang masih memberikan pembelajaran secara konvensional. Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik khusus nya pelajaran IPA (Fisika).

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik. Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran peserta didik tertarik mempelajari IPA (Fisika), karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Diantaranya dengan penanaman karakter dalam sebuah media pembelajaran islami pada pembelajaran IPA (Fisika). Oleh sebab itu, perlu untuk menyelipkan nilai-nilai islami karena yang diajarkan didalam Al-qur’an adalah keseimbangan dalam segala hal dalam kehidupan ini. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Menggunakan media permainan ular tangga islami dapat menambah motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena lebih bervariasi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. [[10]](#footnote-10) Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul: “Pengembangan Permainan Ular Tangga Islami Dalam Pembelajaran IPA”

1. **Identifikasi Masalah**
2. Peran pendidik sebagai fasilitator dan penggunaan media yang belum diterapkan.
3. Pembelajaran fisika (IPA) yang ada menggunakan pendekatan *teacher centered* (berpusat pada pendidik) sehingga pembelajaran cenderung pasif
4. Pendidik yang mengajar pembelajaran selama ini kurang menarik minat belajar peserta didik sehingga proses belajar mengajar kurang interaktif.
5. **Batasan Masalah**
6. Media yang dikembangkan adalah permainan ular tangga.
7. Penyusunan bahan ajar berupa permainan ular tangga islami.
8. Pengujian produk dibuat meliputi penilaian kualitas dan efektivitas media tidak diujicobakan pengaruhnya terhadap prestasi belajar peserta didik.
9. Pengujian produk dilakukan di kelas VII SMP Al-Hikmah Sunan Kudus Bunga Mayang, SMPN 03 Bunga Mayang, SMPN 02 Bunga Mayang.
10. **Rumusan Masalah**
11. Apakah permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA layak digunakan dalam pembelajaran?
12. Bagaimana respon peserta didik terhadap permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA sebagai sumber belajar yang akan di kembangkan?
13. **Tujuan Penelitian**
14. Mengidentifikasi kelayakan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA.
15. Mengetahui respon peserta didik terhadap permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA sebagai sumber belajar yang akan dikembangkan.
16. **Manfaat Penelitian**
17. Bagi sekolah, hasil penelitian bisa dipakai sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan dilakukan.
18. Bagi pendidik, dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran.
19. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi dan inovasi belajar terdahap pelajaran IPA (Fisika).
20. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan.

1. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, “Sistem Pendidikan Nasional”. h.1 [↑](#footnote-ref-1)
2. Departemen Agama RI, “Al-Qur’an dan Terjemahnya”. (Bandung: Sygma Exagrafika), h.597 [↑](#footnote-ref-2)
3. *Ibid,* h. 543 [↑](#footnote-ref-3)
4. Perwaningsih, *“Pengebangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Donotirti”.* Jurnal Universitas PGRI Yogyakarta (2015), e-mail: Purwa92@gmail.com [↑](#footnote-ref-4)
5. Novinda Fauzuna Rohmatan, “*Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan di SMK Negeri Mojoagung*”. Jurnal Pendidikan Akuntansi. Volume 04 Nomor 03 (2016) [↑](#footnote-ref-5)
6. Rifqi Fatihatul Karimah, Supurwoko, Daru Wahyuningsih, *“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII*”. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 2 No. 1 (2014) [↑](#footnote-ref-6)
7. Muhammad Zunandadan Karya Sinulingga, *“Pengaruh Model Pemblajaran Berbasis Masalah Dan Kemampuan Berfikir Kritis Terhadapketerampilan Pemecahan* *Masalah Fisika Siswa Smk”,* jurnal Prodi Pendidikan Fisikan Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Vol. 4 No. 1 Juni 2015, h. 64 [↑](#footnote-ref-7)
8. Purwaningsih, *op. cit.,* [↑](#footnote-ref-8)
9. Jonny B. Pornel, “*Factors that Make Education Games Engaging to Students*”. Philippine Journal of Social Sciences and Humannities. Volume 16 Nomor 2 (2011), h.1 [↑](#footnote-ref-9)
10. Purwaningsih, *op. cit.,* [↑](#footnote-ref-10)