BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia memerlukan pendidikan terutama selama masa sekolahnya, karena pendidikan menjadi pondasi untuk kehidupan di masa mendatang. Pendidikan diperlukan untuk menciptakan generasi yang unggul, berkualitas, dan mampu bersaing dalam lingkungan global. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. (Trianto, 2019:1)

Karena pendidikan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia, sehingga dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan fungsinya agar dalam menuntut ilmu/belajar menghasilkan sebuh pemahaman dan pemikiran yang baru. Pendidikan merupakan elemen krusial dalam pengembangan potensi individu. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.(Retno, 2020:70)

Pendidikan agama islam merupakan bimbingan secara sadar oleh guru terhadap perkembangan jasmani dan rohani dari peserta didik menuju terbentuknya kepribadian dan akhlak yang baik sesuai dengan ajaran agama islam. istilah yang sering digunakan untuk penyebutan pendidikan yakni tarbiyah.

Pendidikan agama islam (PAI) harus menyentuh tiga ranah yakni hati (efektif), akal (kognitif), dan akhlak (psikomotorik). Ketiganya harus berjalan secara simultan, interaktif, dan holistik. (Fatih, 2020:24)

Pendidikan agama islam (PAI) adalah suatu pelajaran wajib untuk dipelajari bagi setiap masyarakat yang beragama islam. 1. Dikarenakan pendidikan agama islam adalah pendidikan yang menggunakan metode islami yaitu beberapa arahan dan didikan kepada siswa. 2. Supaya suatu saat setelah lulus dari sekolahnya, peserta didik bisa mengerti, memahami, dan melaksanakan apa yang telah diajarkan oleh guru sebagai suatu tujuan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.3. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi yang terjadinya proses belajar mengajar.(Rustaman ,2021:2)

Secara umum proses pembelajaran fiqih di tingkat Sekolah Dasar disampaikan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Metode ceramah diskusi. Metode caramah biasa disebut dengan mauidzah hasanah, yakni dengan menyampaikan materi secara persuasif kepada peserta didik dan Ini merupakan metode paling populer. (Munjin,2019:49)

Pentingnya pembelajaran pendidikan agama islam di setiap sekolah menuntut seorang guru harus bisa membuat siswa merasa nyaman dan tidak jenuh dengan pembelajaran pendidikan agama islam yang disampaikan, salah satu cara untuk membuat siswa merasa nyaman adalah penyampaian seorang umun yang guru atau metode yang diberikan kepada siswa bervariasi. Kurikulum Pendidikan agama harus menjadi prioritas dalam meningkatkan mutu peserta didik.

Guru sebagai bagian dari sistem sekolah, dituntut memberikan pengajaran yang kreatif pada proses pembelajaran dalam pelajaran pendidikan agama islam. tidak hanya terpaku pada metode ceramah saja, banyak metode

yang dapat dipraktikkan, sehingga peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan yang mudah dimengerti sekaligus suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini sangat penting

diperhatikan bagi semua guru pendidikan agama islam di sekolah, karena pendidikan agama islam menjadi pondasi utama seluruh aspek bidang ilmu pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Pembelajaran pendidikan agama islam terutama fiqih sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang susah dan membosankan oleh peserta didik. sehingga peserta didik merasa tidak nyaman dan tidak ada motivasi untuk belajar lebih mendalam mengenai mata pelajaran pendidikan agama islam, sehingga diperlukan suatu metode yang dapat menimbulkan kegairahan dalam suatu proses pembelajaran. seperti yang diutarakan deported bahwa suasana yang menyenangkan juga akan membawa keceriaan dalam belajar. Salah satu metode yang menyenangkan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan agama islam adalah metode permainan (playgroup). (Arlina, 2022)

Dalam membangun motivasi ini tentu tidaklah mudah. Penyebabnya ada beberapa faktor yang menjadikan timbulnya motivasi pada peserta didik. Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal, merupakan motivasi yang dibangun atas dorongan dari peserta didik itu sendiri. Misalnya ketika bel berbunyi untuk kembali masuk ke dalam kelas setelah keluar istirahat, siswa yang berlari menuju ruang kelas berarti siswa tersebut mempunyai semangat untuk memulai belajar. Faktor eksternal yang utama adalah keluarga dan lingkungan sekitar, baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Keluarga yaitu khususnya orang tua yang mempunyai hak penuh sebagai pendidik di rumah. Untuk menciptakan motivasi, orang tua perlu mendidik anak-anak mereka dengan penuh kasih sayang serta memberi perhatian yang lebih terhadap pendidikannya. Proses

belajar mengajar yang dianggap jenuh, serius dan monoton tersebut dipengaruhi oleh metode pengajaran dan gaya belajar. (Model. 2024)

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil-tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung dari proses belajar yang dialami peserta didik. Dalam belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor. Oleh karena itu, peserta didik harus mengetahui faktor-faktor yang dimaksud, demikian juga para pendidik, pembimbing dan pengajar di dalam mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar berjalan menjadi optimal. (Hamdani, 2011:78)

Maka agar dalam proses pembelajaran terkesan menyenangkan, tepat sasaran, mudah dipahami dan tersampainya materi sekaligus tujuan pembelajaran dengan tepat, maka seorang guru perlu mengemas proses pembelajaran yang menyenangkan dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran penting untuk keberhasilan pembelajaran di era saat ini sebagai keberhasilan proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memiliki (Pratama & Kunci, 2019) kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran. (Idrus, 2019:935)

Pentingnya memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan baik dapat meningkatkan pemahaman, hasil belajar dan minat siswa untuk belajar. salah satu metode yang diperkenalkan pada dunia pendidikan adalah metode pembelajaran games. Metode ini merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain melibatkan aktivitas seluruh peserta didik. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah, bahwa metode belajar games adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang

guru dengan gaya sambil bermain. Maka disini guru berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bisa membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam belajar. Salah satu metode yang sangat mudah diterapkan adalah metode games. Metode pembelajaran games adalah salah satu cara agar efektifitas belajar yang berlangsung dapat diterima dan dicerna oleh peserta didik dengan baik. Namun dalam pelaksanaanya guru kurang menerapkan metode pembelajaran games ini dalam proses belajar mengajar di sekolah terutama dalam pembelajaran pendidikan agama islam.(Khamim,2016:19)

Pembelajaran yang sangat sistematis berdampak pada peserta didik cepat bosan, materi yang bagus akan susah masuk ke dalam otak anak bila disampaikan dengan metode yang sama atau serius dan membosankan. Maka dari itu melalui model pembelajaran dan bermain, siswa dapat menangkap suatu materi dengan bermain, contohnya dalam mengajarkan tambah dan kurang yang sederhana menggunakan balok sederhana. Metode game ini dapat menambahkan kemampuan murid-murid dalam berfikir secara aktif dalam keterampilan, sportivitas dan kerja sama dengan sesama teman, jika dijalankan bersama dengan anak lainnya. Dengan bermain secara kelompok, murid akan mengerti bahwa tidak semua anak seperti dirinya. (Wahyu, 2022:4)

Memasukkan permainan (game) dalam proses pembelajaran setidaknya akan membantu guru memecahkan kebosanan siswa dan menarik minat siswa terhadap mata pelajaran. Kaitannya dengan minat siswa terhadap mata pelajaran, faktanya memang tidak semua siswa menaruh minat yang tinggi pada setiap mata pelajaran. Contoh mata pelajaran yang kurang menjadi favorit siswa salah satunya adalah mata pelajaran PAI pada elemen fiqih. Sebagian besar siswa, kurang memberikan perhatian. (Pratama & Kunci, 2019).

Berdasarkan bahwa pembelajaran pendidikan agama islam di SDN Grogol 2 Diwek Jombang, khususnya pada mata pelajaran fiqih peneliti melihat pada saat observasi masih banyak menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan penugasan menyalin materi, yang cenderung kurang interaktif dan belum sepenuhnya menfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Guru memiliki peran yang dominan, yaitu memiliki tugas menyampaikan semua materi kepada siswa dan metode ceramah merupakan pilihan yang mudah dalam pembelajaran. Siswa hanya bertugas mendengarkan dan menyimpan informasi, kemudian mencatat soal-soal latihan yang diberikan guru, sehingga aktivitas siswa cenderung pasif. Hal ini menyebabkan pembelajaran pendidikan agama islam kurang menarik untuk diikuti.

Pembelajaran fiqih melalui game kupas bola yang mulai diterapkan di kelas 3 SDN Grogol 2 berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa yang selama ini menurun. Berangkat dari penjabaran konteks penelitian di atas, dengan itu peneliti akan mengkaji persoalan tersebut dan memperdalam terkait dengan, "Pembelajaran Fiqih kelas 3 Melalui Game Kupas Bola Untuk Peningkatkan Motivasi Belajar PAI di SDN Grogol 2 Diwek Jombang"

B. Indentifikasi Masalah

1. Penggunaan metode pembelajaran PAI yang kurang bervariasi terkesan monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.
2. Kurangnya motivasi belajar PAI terkait di sekolah SDN Grogol 2 Diwek Jombang

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian yang dimaksudkan untuk membatasi permasalahan yang akan dibahas, sehingga masalah-masalah tersebut intinya menjadi terarah dan jelas, adapun permasalahannya sebagai berikut:

1. Perencanaan PAI pada materi fiqih melalui game kupas bola untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Grogol perencanaan pembelajaran PAI materi fiqih melalui game kupas bola
2. Pelaksaanaan pembelajaran fiqih melalui game kupas bola untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di SDN Grogol 2
3. Evaluasi pembelajaran fiqih melalui game kupas bola untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di SDN Grogol 2
4. Peningkatan motivasi belajar siswa di SDN Grogol 2 Diwek Jombang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran berbasis game kupas bola dalam peningkatan motivasi belajar pada fiqih kelas 3 di SDN Grogol 2 berdasarkan pokok masalah tersebut, maka yang menjadi batasan permasalahan dalam pembahasan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis game kupas bola di SDN Grogol 2 Diwek Jombang
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada fiqih kelas 3 di SDN Grogol 2 Diwek Jombang

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan konteks dan fokus penelitian, tujuan penelitian ini menganalisis permasalahan sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan implementasi pembelajaran berbasis game kupas bola di SDN Grogol 2 Diwek Jombang
2. Mendiskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa pada fiqih kelas 3 di SDN Grogol 2 Diwek Jombang

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara toeritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoretis

   Sebagai khazanah ilmu pengetahuan pendidikan terkhusus tentang pembelajaran fiqih melalui game kupas bola untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.

2. Secara Praktis

   a. Pada tataran praktis, penelitian ini berguna untuk memberikan suatu rumusan mengenai pembelajaran fiqih melalui game kupas bola untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.

   b. Bagi sekolah hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan bagi sekolah khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.

   c. Bagi peneliti untuk memenuhi salah satu perssyaratan menyelesaikan sarjana magister pasa jurusan pendidikan agama islam serta menambah pengetahuan atau informasi tantang pembelajaran fiqih melalui game kupas bola untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.