

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 adalah proses keterkaitan antara peserta didik, guru, dan lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses kerja guru untuk membimbing peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan baru sehingga dapat membantu membentuk karakter peserta didik. Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku setiap individu yang dapat dibentuk dari pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh.¹ Pada pelaksanaan pembelajaran guru dan peserta didik memiliki peran yang berbeda. Guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai objek dalam pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa guru harus mampu membantu peserta didik dalam mencapai perkembangan secara ideal baik berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.² Guru dapat meningkatkan perkembangan peserta didik dengan membangun kreativitas setiap peserta didik dengan menerapkan dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk kreatifitas yang dapat dilakukan guru dalam menyampaikan pembelajaran adalah dengan membuat media yang menarik. Media adalah alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media yang digunakan guru dapat berupa buku teks, lingkungan,

¹ Kusumawati, N., Maruti, E.S., *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. (CV. Ae Media Grafika, 2019).

² Fatmawati, I. *Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran.

bahkan kreatifitas yang dibuat oleh setiap guru. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.³ Dalam suatu pembelajaran guru dapat menggunakan media yang disesuaikan dengan lingkungan mengajarnya agar dapat memudahkan menyampaikan materi dan mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Keberhasilan belajar seorang siswa tergantung pada proses belajarnya karena melibatkan interaksi antara siswa dengan sumber belajar.⁴ Kemudian guru menjadi faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran, karena pendidik berperan dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Oleh karena itu, ilmu yang diperoleh mahasiswa diharapkan dapat menjadi acuan bagi mereka untuk melakukan perubahan positif.

Adanya perkembangan teknologi guru dituntut untuk dapat beradaptasi agar dapat menyesuaikan pembelajaran berbasis digital dan sesuai perkembangan peserta didik. Guru harus memiliki kreatifitas dan inovasi yang tinggi sehingga dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik. Sebelum memilih media yang digunakan dalam pembelajaran guru dapat menganalisis karakter peserta didik agar dapat menyesuaikan media yang akan digunakan tetapi dengan adanya

³ Galuh. *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, 2022).

⁴ Samsinar, S. 2019. *Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Didaktika: Jurnal Kependidikan. 13(2)

perbedaan faktor penunjang yang ada di sekolah menjadikan perlu adanya penyesuaian sesuai dengan faktor pendukungnya.

Dalam pembelajaran guru harus kreatif dalam karena peralatan sekolah tidak memadai. Kreativitas sangat penting dalam proses pembelajaran dan guru perlu menunjukkan dan mendemonstrasikan proses kreatif tersebut. Kreativitas ditandai dengan kegiatan menghasilkan sesuatu, atau kecenderungan untuk menciptakan sesuatu, yang sebelumnya belum ada dan belum pernah dilakukan.

Pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting pada proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Banyak media yang bermunculan dalam kemasan yang beragam dan sederhana, namun tidak jauh berbeda dengan media canggih. Media yang sederhana (seperti media kartu Domino) yang sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan teknologi yang terbatas.

Penelitian ini didasari hasil penelitian sebelumnya judul penelitian “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu domino memiliki keefektifan ketika diterapkan pada pelajaran matematika kelas 3 A MI Unggulan NURIS Jember. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil respon guru dan peserta didik. Analisis respon guru kelas dan siswa diukur menggunakan angket respon guru kelas dan siswa terhadap media kartu domino yang dimodifikasi.

Hasil validitas media kartu Domino modifikasi diketahui dan ditentukan dengan hasil respon guru rata-rata 95% dan peserta didik 85%.⁵

Pembelajaran dengan metode ceramah menjadikan peserta didik pasif dalam pembelajaran. Salah satu contoh pada pelajaran Akidah Akhlak yang memiliki banyak materi sehingga menjadikan peserta didik harus memahami seluruh materi yang disampaikan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika pembelajaran Fiqih guru hanya menggunakan metode ceramah dan peserta didik kelas VII banyak yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Adanya banyak materi yang harus dipahami peserta didik melakukan penerapan media pembelajaran berupa permainan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di MTs. Salafiyah Syafi'iyah sekolah hanya memiliki 1 LCD Proyektor sehingga perlu adanya inovasi media yang tidak berbasis teknologi agar memudahkan guru dalam menerapkan pada pembelajaran dikelas. Dengan adanya latar belakang tersebut dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran SIANIS untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

⁵ Kalmiyah, N. *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. (Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shidiq Jember, 2022).

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran game SIANIS untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran game SIANIS untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Akidah Akhlak kelas VII?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka ada beberapa tujuan penelitian yang akan dicapai seperti:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran game SIANIS untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII.
2. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran game SIANIS untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII.

1.4. Manfaat Pengembangan

Ada beberapa manfaat penelitian dalam penelitian ini seperti:

1. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Selain itu penelitian ini dapat dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang digunakan untuk menerapkan game SIANIS pada peserta didik.

2. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah karena media

pembelajaran berupa kartu SIANIS dapat digunakan terus menerus pada pelajaran Akidah Akhlak. Kemudian kartu game SIANIS dapat diterapkan pada pelajaran yang lainnya.

1.5. Komponen dan Speifikasi Produk

Komponen dan spesifikasi produk kartu SIANIS diterapkan pada materi Akidah Akhlak di kelas VII di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu sebagai berikut:

1. Kartu SIANIS dicetak menggunakan buffalo putih.
2. Kartu SIANIS memiliki ukuran 10cmx6cm
3. Setiap set kartu terdiri dari 28 kartu.
4. Kartu SIANIS memiliki 2 bagian ruas kanan berisi jawaban dan ruas kiri berisi pertanyaan yang dihubungkan dengan kartu selanjutnya.

1.6. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki Batasan masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan dala penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran adalah materi pelajaran Akidah Akhlak semester 2.
2. Penelitian dilakukan dikelas VII MTs. Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu

1.7. Definisi Operasional

Media pembelajaran kartu SIANIS adalah media pembelajaran interaktif yang diterapkan sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran kartu SIANIS dapat dikatakan sebagai kartu domino modifikasi. Media pembelajaran kartu SIANIS berjumlah 28 kartu. Kartu SIANIS diterapkan pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII.

1.8. Orsinilitas Penelitian

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Dalam menyusun penelitian ini peneliti menggunakan acuan pada penelitian terdahulu tetapi penelitian ini tetap memiliki orisinalitas penelitian. Ada beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan penelitian seperti:

Tabel 1.1
Tabel Penelitian Terdahulu

No.	Nama, tahun, dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil penelitian
1.	Widya Nabila (2022) dengan judul "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini"	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran tetapi media yang digunakan mempunyai keiripan dalam penggunaannya.	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian ini dilakukan pada anak usia dini sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada peserta didik	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Penerapan media pembelajaran dilakukan menggunakan metode <i>Research and Design</i> Ada 5 tahap dalam penerapan metode

			Tingkat SMP sehingga jenjang objek penelitiannya berbeda dengan penelitian terdahulu. ⁶	<i>Research and Desain</i> seperti taha analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Penerapan media pembelajaran sudah dilaksanakan dengan efektif.
2.	Ermawati Aziz (2019) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA Negeri 1 Bulukumba"	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media yang mirip dengan kartu domino yang dimodifikasi	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini dilakukan pada pelajaran IPA sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada pelajaran Akidah Akhlak dan objek penelitian ini adalah pada peserta didik SMA sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada peserta didik SMP. ⁷	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino yang diterapkan pada materi peredaran darah dikatakan efektif. Hasil keefektifan tersebut karena peserta didik mendapatkan nilai lebih dari KKM dengan nilai rata-rata 77,09..

⁶ Nabilla, W. 2022. Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

⁷ Aziz, E. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Kartu Domino pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI MA Negeri Bulukumba*. (Universitas Negeri Alaudin Makasar, 2019).

3.	Dina Safira Jannati (2022) dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Pembelajaran 2022/2023”	Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media modifikasi kartu domino.	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian sebelumnya dilakukan pada pelajaran tematik SD sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada pelajaran Akidah Akhlak di MTs. ⁸	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran kartu domino pada pembelajaran tematik kelas 2 SD Isam Leces berjalan dengan efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan analisis melalui angket yang diberikan pada peserta didik. Kemudian peneliti memberikan tes kepada peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Hasil penelitian mendapatkan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 83%.
4.	Anindhita Enggar Dian Putri (2020) dengan judul penelitian ‘Pengembangan Media Kado Raya (Kartu Domino Ragam Budaya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang”	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media kartu domino modifikasi. ⁹	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian sebelumnya diterapkan pada materi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai pretest dan posttest peserta didik. Nilai posttest lebih besar daripada nilai pretest. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil perhitungan menggunakan SPSS uji-t. Hasil perhitungan tersebut

⁸ Jannanti, Dina S. *pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas II SD Islam Leces Probolinggo Tahun Pembelajaran 2022/2023*. (UIN KH. Achmad Siddiq Jember, 2023).

⁹ Putri, A.E. *Pengembangan Media Kado Raya (Kartu Domino Ragam Budaya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang*. (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

			keragaman budaya dan penelitian yang akan dilakukan adalah pada pembelajaran Akidah Akhlak.	adalah 5% karena <i>thitung</i> lebih besar dari <i>ttabel</i> , yakni <i>thitung</i> sebesar 6,606 dan <i>ttabel</i> sebesar 2,897, maka H1 diterima dan H0 ditolak sehingga terdapat perbedaan signifikan (5%) antara sebelum dan setelah menggunakan media kartu domino.
5.	Wartini (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Donat (Domino Matematika) untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarakan	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama ditetapkan ada jenjang SMP dan menggunakan media pembelajaran kartu domino modifikasi. ¹⁰	Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian sebelumnya diterapkan pada pelajaran matematika dan penelitian yang akan dilakukan diterapkan pada pelajaran Akidah Akhlak.	Hasil validasi oleh ahli isi/materi diperoleh presentase 93,18% dengan kriteria sangat layak. hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase 87,5% dengan kriteria sangat layak. adapun hasil validasi dari ahli Bahasa diperoleh presentase 90% dengan kriteria sangat layak. kemudian hasil dari ketiga validator dirata-ratakan dan mendapatkan presentase sebesar 90,23% dan masuk pada kategori sangat layak sehingga produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan untuk diujicobakan pada uji coba terbatas. Hasil analisis kepraktisan dari hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Pada

¹⁰ Wartini. *Pengembangan Media Pembelajaran Donat (Domino Matematika) untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Tarakan*. (Universitas Borneo Tarakan, 2021).

			uji coba terbatas, hasil analisis kepraktisan media memperoleh hasil presentase 86,67% dengan kriteria sangat praktis sedangkan pada uji lapangan utama memperoleh presentase 85,52% dengan kriteria sangat praktis.
--	--	--	--

1.9. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dibuat untuk memudahkan penjelasan skripsi yang dbuat. Dalam penelitian ini sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal penelitian berisi halaman sampul, halaman persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, motto, kata pengantar, persembahan, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

BAB I PENDAHULUAN yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembang, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran SIANIS untuk meningkatkan Pemahaman pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu..

BAB II KAJIAN PUSTAKA memaparkan tinjauan kepustakaan yang menjadi pendukung penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran SIANIS untuk meningkatkan Pemahaman pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN memaparkan model pengembangan, prosedur penelitian, Teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan Teknik analisis data.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN memaparkan data-data yang diperoleh oleh peneliti selama proses penelitian, pengolahan data, analisis serta pembahasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran SIANIS untuk meningkatkan Pemahaman pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan penelitian dan saran tentang Pengembangan Media Pembelajaran SIANIS untuk meningkatkan Pemahaman pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Sukosewu.

3. Bagian Akhir

Dan pada bagian akhir ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.