

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga negara Indonesia. Pemerintah sebagai instrumen penyelenggara pendidikan nasional wajib memenuhi hak setiap warga negara Indonesia. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, lebih dari itu pendidikan juga sebagai media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter yang berguna memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut selaras dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam pasal 3 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Pasal tersebut yang mengatur seluruh penyelenggaraan pendidikan baik di tingkatan kebijakan, manajemen, pelaksana atau guru yang merujuk pada fungsi dan tujuan pada pasal tersebut. Selain itu, pasal tersebut mempertegas akan orientasi pendidikan Indonesia tidak hanya mengarah kepada upaya

¹ Direktorat Pendidikan Madrasah, *Direktorat Pendidikan Islam Depag RI, SKL, SK dan KD serta Model Pengembangan Silabus Madrasah Aliyah Mata Pelajaran Fiqih*, Depag RI, Jakarta, 2007, hal. 1.

mengembangkan manusia yang hanya cerdas secara intelektual saja. Namun menjadi manusia utuh yang mencakup keterampilan tanpa menghilangkan aspek kepribadiannya.

Selanjutnya, untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah mengatur kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan di lapangan yang mencakup perangkat dan media pembelajaran yang berisi gagasan-gagasan pendidikan, yang dirancang dan dipersiapkan secara matang juga fleksibel yang sesuai dengan perubahan serta perkembangan zaman dan teknologi, sehingga menjadi suatu konsep yang tepat untuk digunakan dalam proses pendidikan.

Pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dihindari keberadaannya, perkembangan teknologis tentunya dapat memberikan dampak positif jika benar dalam pemanfaatan dan penggunaannya. Dengan adanya kemajuan dalam teknologi informasi mempunyai tujuan, menurut Rina tujuannya adalah dalam melakukan pekerjaan maka akan meningkatkan efektifitas dan efesien, dapat memecahkan masalah, dan menimbulkan kreativitas.²

Salah satu hasil pemanfaatan informasi dan kemajuan teknologi adalah permainan instruksional. Sarana pembelajaran seperti *game edukasi baamboozle* sangat diperlukan untuk pembelajaran pendidikan agama Islam agar tidak

² Rina Insani Setyowati (et al), "Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Sinda*, Vol. 1, No. 3, 2021, hal. 146 .

monoton dan menyenangkan. Penggunaan media pada pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, peserta didik lebih mudah faham, terjadi pembelajaran yang menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik serta didukung pula dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara praktis dan teoritis.³

Penggunaan *game edukasi baamboozle* yang didalamnya mengandung materi-materi dasar pelajaran pendidikan agama Islam. Media *game edukasi* yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar untuk pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didiknya.⁴ Fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu melihat hasil belajar dari penggunaan *game edukasi baamboozle* sebagai media pembelajaran. Salah satu masalah dalam dunia pendidikan yang paling mendasar adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses belajar sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵ Oleh karena itu

³ Anwar Ramli (et al), "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar", *Jurnal Lembaga Pengabdian Masyarakat*, Universitas Negeri Makassar, 2018, hal. 5.

⁴ Hikmatyar, M, "Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun", Skripsi Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hal. 5.

⁵ Nurbiah Pohan, "Pelaksanaan Proses Belajar Melalui Bimbingan Aspek Afektif, Kognitif Dan Psikomotorik Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan", Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017, hal. 2.

penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai dengan maksimal.

Pemanfaatan *smartphone* merupakan model pembelajaran *mobile learning* yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melalui konsep pembelajaran dengan melakukan instrumen penelitian melakukan *pretest*, tindakan *game edukasi* berbasis *mobile learning* untuk mengetahui efektivitas kemampuan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *game edukasi*.⁶ Kemudian, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari *computer programming* yang dinyatakan dalam skor, dimana skor tersebut didapat oleh siswa dari hasil tes mengenai sejumlah materi. Hasil belajar meliputi pemahaman tentang: 1) aspek kognitif; 2) aspek psikomotor; 3) aspek afektif.⁷

Kurikulum pendidikan agama Islam terdiri dari berbagai sumber keluarga Islam yang secara khusus diintegrasikan ke dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam mewujudkan keberadaan pembelajaran fikih. Secara teoritis, ilmu fikih yang diajarkan di madrasah dan sekolah negeri pada dasarnya tidak berbeda. Karena fikih diajarkan di sekolah umum sebagai bagian dari pendidikan agama Islam dan bukan sebagai mata pelajaran terpisah di madrasah, maka fikih hanya

⁶ Sung, H. Y., & Hwang, G. J, A, *Collaborative Game-Based Learning Approach to Improving Sstudent Learning Performance in Science Courses*, Computers dan Education, 2013, hal. 43.

⁷ Suharsimi Arikunto, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hal. 40.

bersifat teoretis dan praktis.⁸ Sebagai mata pelajaran tersendiri di madrasah, fikih tentu memiliki banyak waktu dan materi, termasuk banyak teori dan praktek.

Terdapat banyak variasi antara belajar fikih di madrasah dan di sekolah, tetapi perbedaannya adalah jumlah konten yang dipelajari di madrasah lebih banyak. Hal ini menunjukkan bahwa madrasah mengajarkan fikih secara lebih mendalam dibandingkan sekolah negeri dan swasta. Fikih adalah komponen norma(aturan) yang mengatur interaksi manusia dengan Tuhannya, dengan sesamanya, dan dengan makhluk hidup lainnya. Penekanan ilmu fikih pada bidang ini adalah pada kemampuan mengamalkan, muamalah dan ibadah, dan pada apa yang dianggap baik dan benar tergantung ruang lingkupnya. Diperkirakan bahwa lingkungan pendidikan dengan sumber daya berkualitas tinggi akan mengembangkan orang-orang yang mandiri, bertanggung jawab, dan jujur secara moral.⁹

Terdapat semakin banyak tantangan, khususnya dalam tatanan modern, yang membutuhkan pengetahuan fikih dan hukum-hukumnya. Dengan demikian, untuk menjawab persoalan-persoalan dalam kehidupan bermasyarakat, siswa memerlukan pemahaman yang mendasar tentang hukum dan juga syariah. Tujuan pembelajaran fikih adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan dan

⁸ Noorzanah, "Konsep Kurikulum Dalam Pendidikan Islam", *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 15 No. 28, 2017, hal. 68.

⁹ Rohidin, *Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arabia Sampai Indonesia*, Lintang Rasi Aksara Books, Yogyakarta, 2016, hal. 5.

pemahaman tentang inti pokok ajaran Islam secara mendalam dan lengkap, baik berupa dalil-dalil naqli maupun aqli yang secara benar melaksanakan dan menerapkan syariat Islam.¹⁰

MAN 2 Tuban yang merupakan salah satu madrasah unggulan dengan mengedepankan pengetahuan dan prestasi siswa, tentu seyogyanya terus memperbarui formula pembelajaran yang telah diterapkan untuk mencapai visi dan misi madrasah. Berbagai media pembelajaran telah diterapkan oleh para guru MAN 2 Tuban untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi juga dilakukan MAN 2 tuban dalam rangka adaptif terhadap perkembangan zaman. Cerminan MAN 2 Tuban sebagai madrasah unggulan juga bisa dilihat dari fasilitas yang telah di sediakan untuk menunjang berbagai kebutuhan proses pembelajaran siswa.

MAN 2 Tuban memiliki visi menjadi satuan pendidikan yang berkarakter “Santri” (Sehat; Aman dan Ramah Anak; Nyaman dan Asri; Toleransi; Religius; Mandiri dan Berprestasi). Selain itu, sekolah ini mudah dijangkau dan peneliti sudah mengenal karakteristik dari populasi sehingga akan mempermudah mendapatkan data yang akan mendukung penelitian ini.

¹⁰ Yuyun Rohimatul Aini, "Metode Pembelajaran PAI Materi Perawatan Jenazah Kelas XI Di SMK Negeri 2 Praya Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019", 2019. hal. 32.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis, guru agama di MAN 2 Tuban masih sangat sedikit yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau *game edukasi* dalam proses pembelajaran. Para guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan kurang memanfaatkan teknologi yang telah berkembang pesat. Sehingga tidak sedikit siswa yang jenuh dalam proses pembelajaran di kelas. Hal itu pula yang mempengaruhi hasil belajar tidak dapat di capai secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk mengembangkan *game edukasi baamboozle* dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukasi Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank dan Asuransi Di Kelas X MAN 2 Tuban”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangun media pembelajaran *game edukasi baamboozle*?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran *game edukasi baamboozle* pada mata pelajaran fikih materi riba, bank dan asuransi di kelas X MAN 2 Tuban?
3. Apa kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *game edukasi baamboozle*?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses merancang bangun media pembelajaran *game edukasi baamboozle*.
2. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *game edukasi baamboozle* pada mata pelajaran fikih materi riba, bank dan asuransi di kelas X MAN 2 Tuban.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *game edukasi baamboozle*.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang dan mengembangkan serta menguji *game edukasi baamboozle*.
2. Menjadi inspirasi bagi pembaca untuk mengembangkan atau membuat *game edukasi* seperti *baamboozle* dengan inovasi baru.
3. Penelitian ini dapat digunakan oleh dunia pendidikan sebagai referensi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
4. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan acuan bagi pembaca dalam pembuatan media pembelajaran *game edukasi*,

5. Pengembangan media pembelajaran *game edukasi baamboozle* pada penelitian ini untuk memudahkan dunia pendidikan untuk mengaplikasikannya, sehingga hasil belajar yang ideal dapat tercapai.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *game edukasi baamboozle* pada materi riba, bank dan asuransi, spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Produk ini berupa *game edukasi* yang bersifat non cetak yaitu elektronik (aplikasi *website*) sehingga lebih *fleksibel*, dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop dan mudah dibawa kemana-mana bisa dijadikan sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa.
2. Perbedaan *game edukasi* ini dengan yang lain yaitu *game* ini tidak hanya berisi kuis. Namun terdapat *power point* dan video yang berisi materi ajar.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan ini merupakan *game edukasi baamboozle* yang bisa di akses oleh siapapun.
4. *Game edukasi baamboozle* ini dilengkapi dengan berbagai macam materi, dan guru bisa memasukan materi ke dalam *game* tersebut.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun ruang lingkup yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 2 Tuban.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *game edukasi baamboozle* dan berpedoman pada mata pelajaran fikih.
3. Materi yang dikembangkan yaitu riba, bank dan asuransi.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Efektivitas proses belajar mengajar sangat tergantung pada penggunaan bahan pembelajaran terutama karena siswa dapat langsung mendapat manfaat dari dinamikanya.

2. *Game Edukasi*

Game edukasi adalah jenis permainan khusus yang dirancang untuk membantu pembelajaran. Karena mengarah pada aktivitas yang berhubungan dengan permainan edukatif. Permainan yang dimainkan dalam hal ini dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan, dan kesulitan dengan maksud untuk memberi tahu para pemain tentang materi pembelajaran tertentu.

3. *Baamboozle*

Baamboozle adalah model permainan edugames yang mirip dengan kompetisi kuis, namun berjalan secara online dan siswa tidak perlu membuat akun. Cara bermain game ini dengan membunyikan lonceng per grup.

Kelebihan website baamboozle antara lain praktis, bisa digunakan walaupun tidak membuat akun, penggunaan fleksibel karena bisa digunakan untuk offline dan online. *Baamboozle* adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. *Edugames* tersebut bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai UH, UTS, maupun UAS. Dalam pembelajaran daring, baamboozle bisa langsung terhubung melalui screen sharing layar *zoom meeting* atau aplikasi pembelajaran daring lainnya.

4. Mata Pelajaran Fiqih

Fiqih merupakan kategori mata pelajaran pendidikan agama Islam dan merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan di lembaga pendidikan resmi. Istilah fiqh (fiqhu) mengandung arti memahami atau mengetahui secara etimologis (dalam bahasa). Sedangkan berdasarkan justifikasi yang tepat dari ilmu-ilmu yang digunakan untuk menjelaskan peraturan syariat Islam.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. 1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Sartika Dewi Mariani, Dian Ayu Larasati, Dr. Sukma Perdana Prasetya, Agung Stiawan, Pengaruh	Media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah media	Peneliti akan menggunakan bahan yang berbeda dari yang digunakan oleh peneliti	Hasil dari penelitian tersebut yakni Penggunaan media <i>baamboozle</i> dalam

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	<i>Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP, 2022</i>	<i>baamboozle</i>	sebelumnya. Dalam penelitian tersebut adalah materi IPS mengenai masa penjajahan belanda sedangkan peneliti menggunakan materi Fikih yang lebih spesifik lagi yakni mengenai riba, bank dan asuransi, tidak hanya itu, penelitian tersebut menggunakan model penelitian kuantitatif (eksperimen) sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan jenis 4D yaitu <i>define, design, develop dan disseminate</i> .	pembelajaran <i>hybrid</i> berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Minat siswa terhadap pembelajaran <i>hybrid</i> juga dapat ditingkatkan dengan adanya media ini. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada kurikulum IPS di SMP Negeri 25 Surabaya,
2	Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa, Pingkan Fireli, Rayi Safitri, <i>Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar, 2022</i>	Aplikasi yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah <i>baamboozle</i>	Peneliti akan menggunakan materi yang berbeda dari yang digunakan oleh peneliti sebelumnya. Materi yang digunakan dalam penelitian tersebut lebih fokus kepada pelajaran IPA khususnya dalam materi memelihara organ pernapasan pada manusia, dan sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas V sekolah dasar.	Hasil dari penelitian tersebut yakni Untuk penggunaan sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas V sekolah dasar, sumber belajar berbasis digital seperti <i>baamboozle</i> sangat cocok. Aplikasi <i>baamboozle</i> ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar serta kinerja mereka pada

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
			<p>Dalam Penelitian tersebut juga menggunakan penelitian kualitatif.</p>	<p>tujuan pembelajaran yang diukur dengan kegiatan pra dan pasca tes. Selain itu, aplikasi <i>baamboozle</i> ini dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan mengenalkan mereka pada situasi baru, terutama saat mereka mempelajari cara merawat organ pernapasan manusia. Jika digunakan di sekolah dasar, media pembelajaran <i>baamboozle</i> dapat menghasilkan temuan yang dapat dianggap valid dan bermanfaat, yang dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa.</p>
3	<p>Siswa, Elis Tuti Winaningsih, <i>Efektivitas Baamboozle Dan Pola Komunikasi Guru Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar</i>, 2022</p>	<p>Aplikasi yang digunakan dalam penelitian tersebut</p>	<p>Perbedaan yang akan dilakukan oleh peneliti dengan peneliti sebelumnya terdapat pada variable yang digunakan, dalam penelitian tersebut menggunakan variable pola komunikasi guru paid an motivasi belajar, sedangkan peneliti</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memandu pelaksanaan program pembelajaran aktif dengan media <i>baamboozle</i> pada mata pelajaran PAI di kelas V</p>

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
			menggunakan variable mata pelajaran Fikih materi Riba, Bank dan Asuransi. Terdapat perbedaan lain yaitu pada metode penelitian yang digunakan. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode RnD model 4D	SD Islam Sinar Cendekia. Tiga jenis pola komunikasi-satu arah, dua arah, dan multi arah digunakan oleh guru PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia, tergantung situasinya. Penggunaan media <i>baamboozle</i> dan gaya komunikasi guru PAI kemudian dianggap bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kesimpulan dari table diatas adalah, terdapat pembaharuan yang sangat nyata dari pada penelitian sebelumnya. Peneliti tidak hanya menggunakan *game* edukasi *baamboozle* saja. Lebih dari itu peneliti mengembangkan produk yang sudah ada tersebut sebagai refrensi media pembelajaran bagi peneliti maupun khalayak umum.

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan secara sistematis disusun sebagai berikut untuk memudahkan dalam menentukan metodologi yang digunakan dalam menyusun keseluruhan penulisan skripsi ini:

BAB I (Pendahuluan), Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, fitur dan spesifikasi produk yang dibutuhkan, ruang lingkup dan kendala pengembangan, definisi operasional, keunikan penelitian, dan metode penelitian.

BAB II (Landasan Teori Penelitian), Berisi pembahasan kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori dari materi media pembelajaran, *game edukasi baamboozle*, mata pelajaran Fikih.

BAB III (Metode Penelitian), Desain penelitian dan pengembangan, berisi pemaparan mengenai metode yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *game edukasi baamboozle* yang meliputi analisis kebutuhan, desain *baamboozle*, pengembangan *baamboozle*, implementasi melalui uji coba produk dan evaluasi, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian), Hasil pengembangan, berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan.

BAB V (Penutup), merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran *game edukasi baamboozle* dan saran yang berupa pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

Daftar pustaka berisi rujukan-rujukan yang digunakan peneliti untuk membuat laporan yang berisi nama pengarang, judul buku, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya, agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut.

Lampiran hasil penelitian memuat dari perangkat pembelajaran, instrumen validasi yang digunakan dan media ajar yang dikembangkan (jika diperlukan).

