

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus terpenuhi. Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan memberikan peningkatan dan pengembangan kepada siswa¹. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan 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, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Berbicara mengenai pendidikan, terdapat dua konsep yang saling terpadu dalam suatu kegiatan yang dinamakan proses pembelajaran. Dua konsep tersebut ialah belajar dan mengajar. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu.³ Sedangkan mengajar ialah membimbing kegiatan belajar siswa sehingga mau belajar.⁴ Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan antara satu dengan yang lain. Dalam menjalankan kedua konsep tersebut,

¹ Nik Haryanti, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Malang, Gunung Samudera: 2014) Hlm. 3

² Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

³ Roida Eva Flora Siagian. *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 2(2). 2015.Hlm.124

⁴ Stefanus M. Marbun, *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. 2018. Hlm.76

diperlukan adanya sebuah evaluasi untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa serta menjadikan umpan balik bagi guru untuk melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Evaluasi merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat ditempuh melalui instrumen atau alat yang dibuat oleh guru baik dalam bentuk tes maupun nontes. Namun, kebanyakan evaluasi yang digunakan guru sekedar melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan pada kegiatan penutup proses pembelajaran. Penggunaan metode ini hanya terfokus pada siswa yang memiliki kemampuan tinggi. Artinya pertanyaan yang disampaikan oleh guru hanya mampu dijawab oleh siswa yang pandai dengan cepat sehingga siswa yang berkemampuan biasa kalah cepat menjawab pertanyaan tersebut. Seharusnya guru memberikan kesempatan yang sama juga kepada siswa lain yang memiliki kemampuan biasa. Sehingga guru mengetahui kemampuan siswa secara keseluruhan.⁵

Selain melakukan tanya jawab, alat evaluasi yang digunakan oleh guru hanya terpaku pada lembar kerja siswa (LKS). Hal tersebut disampaikan oleh guru PAI yang mengatakan bahwa:

“Kalau evaluasi pembelajaran ya cukup tanya jawab sama penugasan saja mbak. Ya seperti pada umumnya di lembaga lainnya. Setelah mengerjakan ya dikumpulkan kemudian dinilai. Gitu aja”⁶

⁵ Hasil Observasi Pada Tanggal 14 Mei 2019

⁶ Hasil Wawancara dengan Bapak Hadi Purnomo, S.PdI

Hal ini menjadikan suasana pembelajaran menjadi pasif karena siswa mengerjakan soal-soal pada LKS tanpa sepengetahuan guru. Siswa bisa mengerjakan soal bekerja sama dengan teman yang lain. Sehingga ada beberapa siswa yang kurang memahami materi yang sedang dikerjakan. Namun kurangnya pemahaman siswa tersebut tidak teratasi karena guru hanya memberikan penugasan kemudian menilai tanpa mengetahui secara pasti apakah siswa tersebut memahami materi yang telah disampaikan atau tidak.⁷

Dalam mengatasi *problem* tersebut diperlukan adanya usaha guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) sehingga mampu mengoptimalkan pengetahuan siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang pelaksanaannya identik dengan penugasan pada LKS sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran bisa dijadikan sebagai alternatif dalam mengatasi *problem* tersebut. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.⁸ Selain berguna untuk menyampaikan materi, media pembelajaran juga bisa dimanfaatkan sebagai alat evaluasi. Media pembelajaran memiliki peran penting diantaranya yaitu dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta memudahkan

⁷ Hasil Observasi Pada Tanggal 14 Mei 2019

⁸ Aris Prasetyo Nugroho, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 No.1. 2013. hlm.12

siswa dalam menerima materi. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar yang awalnya pasif menjadi aktif sehingga dapat menarik perhatian siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, sebagai seorang guru harus kreatif dan pandai mengolah pembelajaran semenarik mungkin agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai dengan baik.

Adapun salah satu kunci sukses guru ketika mengajar bisa dilihat dari indikator hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Dengan hasil belajar inilah, guru dapat mengetahui apakah siswa tersebut sudah memahami materi yang sudah disampaikan atau sebaliknya. Hasil belajar ini dijadikan sebagai tolok ukur guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Sekolah dasar atau yang biasa dikenal dengan sebutan SD merupakan lembaga pendidikan tingkat dasar yang mana rata-rata siswanya berusia 7-12th. Karakteristik yang dimiliki dari siswa SD ialah cenderung berinteraksi dengan bermain.⁹ Kata bermain ini bisa dijadikan sebagai acuan guru dalam merancang konsep belajar sambil bermain. Permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya bernilai *education*, artinya *game* ini dirancang untuk pengayaan pendidikan serta mendukung dalam proses pengajaran dan pembelajaran.¹⁰

Pada dasarnya permasalahan yang melatarbelakangi pentingnya diadakan penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan oleh guru masih

⁹ Rifki Afandi. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Vol 1 No 1. 2015.Hlm.79

¹⁰ Nelly Indriani Widiastuti, dkk. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. Vol.1 No.2. 2012.Hlm.1

terfokus pada siswa yang memiliki kemampuan tinggi. Seharusnya guru memberikan evaluasi pada siswa secara keseluruhan. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Maka dari itu guru harus bisa menyamaratakan perlakuan evaluasi pada semua siswa untuk mengetahui kemampuan siswa secara keseluruhan.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa bermain adalah dunia anak. Dengan demikian, guru bisa memanfaatkan *game* yang ada untuk didesain dan dijadikan sebagai media alat evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti tertarik dengan salah satu *game* yaitu ular tangga untuk dijadikan sebagai media alat evaluasi pembelajaran PAI. Sehingga peneliti tertarik untuk membahas serta melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan”.

SDN Kutorejo II Pandaan merupakan lembaga pendidikan formal dibawah naungan Departemen Pendidikan (Depdiknas) yang ada di kabupaten Pasuruan. Adapun SDN Kutorejo II Pandaan terletak di Jl. Pasar Baru No.17 Kutorejo Pandaan Pasuruan. Lembaga ini berstatus negeri dengan fasilitas dan sarana prasarana dalam kategori lengkap. Adapun alasan peneliti melaksanakan penelitian di lembaga ini ialah proses pembelajaran PAI pada lembaga ini khususnya kelas 4 masih monoton. Artinya, guru masih cenderung menggunakan memberikan penugasan pada LKS dalam mengevaluasi pembelajaran sehingga suasana pembelajaran pasif dan tidak

menantang.¹¹ Oleh karenanya, diharapkan penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI ini dapat merubah suasana kelas menjadi aktif, menciptakan suasana kelas yang menantang, dan bisa meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa mengenai materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI materi iman kepada malaikat.

¹¹ Hasil Observasi Pada Tanggal 14 Mei 2019 di Kelas IV A SDN Kutorejo II Pandaan

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI iman kepada malaikat.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam suatu penelitian, hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji. Dengan demikian, hipotesis juga dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.¹² Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.

¹² Nanang Martono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm.67

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi wacana dan bentuk pemahaman baru, baik guru atau pembaca pada umumnya.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Guru PAI, penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan inovasi dalam membuat alat evaluasi serta usaha dalam mengoptimalkan pemahaman serta daya ingat siswa pada materi pembelajaran PAI.
2. Siswa, Dengan penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi ini diharapkan akan mempermudah pemahaman siswa serta mempermudah dalam mengingat materi pembelajaran PAI dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar PAI.

F. Definisi Istilah

Untuk mencapai tujuan penelitian maka perlu diberikan suatu definisi terhadap istilah-istilah antara lain:

1. Makna Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang maupun benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹³ Dalam penelitian ini, peneliti mencari pengaruh penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat.

2. Media *Education Game* Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi

Media *education game* ular tangga ini merupakan salah satu media visual yang diimplementasikan dengan cara bermain. Media ini terbuat dari kertas manila yang berisi beberapa kotak bergambar ular dan tangga. Masing-masing kotak ada yang berisi gambar, pertanyaan maupun pernyataan mengenai materi iman kepada malaikat yang harus dijawab oleh siswa yang menjalankan pion. Jadi, media *education game* ular tangga ini dirancang untuk dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran khususnya pada materi iman kepada malaikat.

3. Hasil Belajar PAI

Hasil belajar dapat diartikan sebagai *output* dari proses pembelajaran. Hasil belajar ini dijadikan sebagai acuan dalam mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dalam

¹³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online*

penelitian ini, data hasil belajar yang peneliti perlukan diambil dari nilai pre-test dan post-test siswa mengenai materi iman kepada malaikat untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.