

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan cita-cita bangsa dan negara. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 3 mengenai fungsi dan tujuan pendidikan nasional menegaskan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan 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 Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan sangat penting memiliki sistem pendidikan yang terstruktur dengan baik dan butuh kerjasama seluruh unsur dan komponen yang ada dalam dunia pendidikan.

Salah satu yang bertanggung jawab dalam keberhasilan pendidikan dilingkungan sekolah adalah seorang guru atau pendidik. Guru atau pendidik memiliki tugas penting sebagai fasilitator dan komunikator bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga seorang guru harus memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, perlu kerja keras dan terkadang membuat peserta didik bosan, sehingga kehilangan perhatiannya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak pendidik yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu. Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui bagaimana cara mengimplementasikannya.

Ada banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya dengan menggunakan game atau permainan. Game

¹ Syafira Masnu’ah, Nyayu Khodijah, and Ermis Suryana, “Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas),” *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 9, no. 1 (2022): 122. Masnu’ah, Khodijah, and Suryana.

bukan hanya sekedar permainan tetapi juga alat penghubung dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan game ini sering disebut game based learning atau game edukasi. Dengan adanya rintangan-rintangan yang harus dihadapi dalam game edukasi tersebut diharapkan dapat melatih peserta didik dalam kemampuan *problem solving*. *Problem solving* sendiri merupakan suatu proses atau usaha siswa belajar untuk memahami dan memecahkan masalah, serta menanggapi masukan yang menjelaskan atau menyebabkan situasi sulit, dengan menggunakan pengetahuan yang dipelajari sebelumnya.²

Untuk melatih kemampuan problem solving ini, penulis menggunakan game “*Jungle Adventure*”, permainan ini tidak jauh beda seperti ular tangga tetapi disini siswa dituntut untuk menyelesaikan sebuah misi dengan kartu keberuntungannya. Didalam kartu ini berisi angka yang akan dibuat jalan oleh petualang untuk menyelesaikan misinya. Selain itu disetiap perjalanan akan ada rintangan yang harus dilalui. Dengan penyelesaian misi dan rintangan ini diharapkan siswa mampu untuk memiliki kemampuan *problem solving* dan memiliki pola berpikir.³ Game edukasi ini bisa diterapkan dalam semua mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran Fiqih.

SMP Tahfidz Ma’had Yasin merupakan sekolah berbasis pesantren dan sekolah ini merupakan pengembangan dari Pondok Pesantren Yasin yang ada di Sunggingan, Kota, Kudus dan baru diresmikan pada tahun 2021. Tenaga pendidik pada Muatan PAI termasuk juga guru mata pelajaran Fiqih di sekolah ini merupakan lulusan dari Universitas Al-Azhar Mesir. Pembelajaran Fiqih yang ada di SMP Tahfidz Ma’had Yasin Kudus merupakan perpaduan antara muatan Fiqih Kemenag dan Muatan Fiqih Lokal dengan menggunakan kitab Riyadul Badi’ah. SMP Tahfidz Ma’had Yasin Kudus merupakan madrasah yang tergolong madrasah baru keberadaannya dan penggunaan metode serta media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan

²Zulvia Trinova, “Implementasi Of Problem Solving Methods In The Learning Of Islamic Religious Education (PAI) Students Of Class VI Elementary School Implementasi Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar,” *Cerdas Proklamator*, vol. 9, 2021, 53–59.

³Shafanda Setya Wardani et al., “Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving,” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 6, no. 1 (2022): 7, <https://doi.org/10.35706/sjmev6i1.5430>.

belajar mengajar nantinya diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, terlebih para siswa juga memiliki kegiatan yang padat ketika di Boarding SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus. Terciptanya pembelajaran menyenangkan diharapkan siswa akan lebih fokus dan aktif pada pembelajaran dikelas, khususnya pada pembelajaran Fiqih.⁴

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengambil permasalahan ini sebagai bahan dari penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus“. Dengan harapan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

Untuk lebih memudahkan kephahaman dan lebih terarah, maka peneliti akan lebih fokus mengkaji sesuai dengan judul yang terkait penelitian yaitu mengkaji tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus. Penelitian ini ditujukan untuk siswi kelas VIII Putri di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus.

C. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun Pelajaran 2023 / 2024?

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian mempunyai tujuan yang hendak di capai, sesuai dengan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka yang inginpenulis capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun Pelajaran 2023/2024

⁴ Observasi Penulis di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus pada 29 Oktober 2023

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengembangkan ilmu Pendidikan Agama Islam dan memberi terobosan baru dalam bidang pendidikan yang berhubungan dalam pembelajaran Fiqih, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran Game Jungle Adventure di SMP Tahfidz Ma'had Yasin

2. Secara Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dan guru, beberapa manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut:

a. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi mengenai media pembelajaran yang bisa mengembangkan mutu pembelajaran peserta didik khususnya pada bidang ilmu Fiqih dan bisa meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran game “Jungle Adventure”.

b. Guru

Sebagai masukan untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan inovatif guru pada pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin agar bisa lebih baik lagi kedepannya.

F. Sistematika Penyusunan Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Pada Pembelajaran Fiqih di SMP Tahfidz Ma'had Yasin Kudus Tahun Pembelajaran 2023/2024”** merujuk pada panduan skripsi di IAIN Kudus. Sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Meliputi: “halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan munaqosyah, halaman pernyataan keaslian, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, halaman pedoman transliterasi arab-latin, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan halaman daftar gambar.”

2. Bagian Isi

Bab I adalah Pendahuluan, dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah Landasan Teori, berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis sebagai kesimpulan sementara.

Bab III adalah Metode Penelitian, dalam bab ini akan dijelaskan mengenai jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan devinisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini akan mendeskripsikan gambaran objek penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik (uji prasyarat), analisis data penelitian, uji hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah Penutup, halaman ini terdiri dari simpulan dan saran-saranebagai perbaikan atas segala kekurangan.

3. Bagian Akhir

Bagian terakhir dalam sistematika skripsi yakni Daftar Pustaka, yang memuat sumber referensi yang dikutip penulis dalam penulisan skripsi.