

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara kreatif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, berpengaruh terhadap proses pembelajaran disekolah dasar, dan bahkan berpengaruh juga pada materi pembelajaran, terutama pada penyampaian materi pada proses kegiatan belajar mengajar.

Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang menarik dan lebih menyenangkan. Sedangkan pada saat ini kebanyakan pembelajaran disekolah masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku panduan atau buku paket, begutujuga dengan metode pembelajaran yang digunakan di MI Muhammadiyah Gonilan. Sejauh ini kegiatan pembelajaran kurang begitu efektif dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar, terutama di dalam pembahasan materi tentang pengenalan huruf-huruf hijaiyah, guru hanya menjelaskan materi di depan kelas kemudian murid-murid mencatat, setelah itu sesi tanya jawab, lalu penutup.

Dengan metode pembelajaran yang terus menerus seperti itu di nilai sangat monoton, sehingga membuat para siswa terlihat lebih pasif, kurang antusias dan cenderung merasa bosan dengan materi-materi yang di sampaikan oleh guru didepan kelas. Selain itu, sebagian besar murid-murid di MI Muhammadiyah Gonilan kurang tertarik dengan mata pelajaran huruf hijaiyah. Para siswa MI Muhammadiyah Gonilan menganggap bahwa mata pelajaran ini cukup sulit terutama bagi siswa modern seperti sekarang ini, mereka cenderung lebih menyukai hal-hal yang serba instan, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Sedangkan para siswa menganggap

bahwa mempelajari huruf-huruf hijaiyah kurang menarik, butuh ketelitian dan keuletan di dalam menghafal yang dapat membuat mereka merasa bosan, hal itu pula yang membuat mereka semakin kurang antusias dan semangat belajarnya semakin menurun.

Dengan demikian berdasarkan pada pernyataan diatas, maka perlu dikembangkan sebuah media bahan ajar sebagai salah satu fasilitas sekolah yang diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar yang dimaksud tersebut yakni berupa *game* edukasi dengan menggunakan aplikasi *Collision Detection Construct2* (2017) untuk dapat meningkatkan semangat belajar siswa MI Muhammadiyah Gonilan. *Game* Edukasi ini akan membuat para siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajar di sekolah berlangsung. Metode pembelajaran berbasis *Game* Edukasi ini diharapkan dapat membuat pembelajaran huruf hijaiyah lebih menarik dan menyenangkan.

Atmokotomo (2013) telah menyatakan bahwasannya *game* bagi anak mampu mempercepat terjadinya *myelinasi* (meningkatkan kecepatan dan efisiensi penyaluran informasi pada sistem saraf) yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik pada anak. Hasil dari penelitian Atmokotomo tersebut selaras dengan pernyataan Amirullah, dkk (2012) bahwa *game* edukatif dapat memancing minat belajar siswa terhadap materi pelajaran, sehingga dengan timbulnya perasaan senang siswa dapat dengan mudah memahami mata pelajaran yang disampaikan. *Game* Edukasi merupakan suatu aplikasi yang nantinya akan membawa dampak dan pengaruh yang sangat positif bagi para siswa pada era modern terutama untuk pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak-anak sekolah dasar.

Dengan adanya metode pembelajaran tipe kuis akan mampu memberikan motivasi dan ide-ide baru untuk memperbaiki prosedur dan strategi mengajar yang sudah lama. Diharapkan dengan adanya *Game* Edukasi pemahaman huruf hijaiyah ini pembelajaran akan bersifat mandiri, siswa tidak hanya menerima pembelajaran sebatas di sekolah saja, tetapi para

siswa dapat belajar secara mandiri dirumah dengan didampingi guru les ataupun orangtua disaat menggunakan metode *Game* Edukasi secara efektif.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan atau *research and development* dengan judul “**Pembelajaran Interaktif Tipe Kuis Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Konsep Mengenal Huruf Hijaiyah,**”. Perancangan *game* edukasi ini diharapkan dapat digunakan di MI Muhammadiyah Gonilan, guna membantu mempermudah proses belajar huruf hijaiyah dan tajwid, dan membuat proses belajar anak lebih menarik dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat ditarik diantaranya seperti :

1. Kurangnya motifasi belajar anak terhadap pembelajaran huruh-huruf hijaiyah.
2. Kurangnya semangat dan antusias belajar anak pada pembelajaran huruf hijaiyah.
3. Metode pembelajaran yang digunakan sangat monoton sehingga membuat kegiatan belajar disekolah tidak menarik.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada alat bantu ajar berupa Kuis Berbasis *Game* Edukasi pengenalan huruf hijaiyah untuk kelas IV MI Muhammadiyah Gonilan.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pengenalan harokat, makhraj, dasar tajwid idgham bigunnah, idgham bilagunnah, ikhafa syafawi, dan izhar syafawi, menggunakan aplikasi *Construct 2*, karena aplikasi ini di anggap ringan sehingga dapat dipakain oleh semua jenis computer.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengelolaan Kuis Berbasis *Game* Edukasi untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa MI Muhammadiyah Gonilan?

E. Tujuan Penelitian

1. Membuat media pembelajaran berbasis computer, *game* edukasi pada matapelajaran Baca Tulis Al-Qur'an di MI Muhammadiyah Gonilan.
2. Untuk meningkatkan minat belajar siswa di MI Muhammadiyah Gonilan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan manfaat antara lain;

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengapresiasi ilmu dan wawasan peneliti dalam membuat skripsi yang baik dengan metode *Research and Development* (R&D).

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah untuk membantu mempermudah kegiatan belajar dengan menggunakan Kuis Berbasis *Game* Edukasi.

3. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian pembelajaran interaktif tipe Kuis Berbasis *Game* Edukasi ini, diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa.