

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan diartikan suatu proses usaha dari manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiaanya dalam membimbing, melatih mengajar, dan menanamkan nilai-nilai dasar pandangan hidup kepada generasi muda, agar nantinya menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia.¹ Jadi pendidikan ini sangat dibutuhkan oleh setiap individu, dengan pendidikan maka potensi-potensi yang ada pada diri manusia akan dilatih dan dikembangkan sehingga akan menjadikan manusia yang berguna bagi masyarakat. Melihat realita terjadi pada saat ini banyak remaja yang mengabaikan pendidikan serta tidak serius dalam belajar, ditambah lagi banyak remaja sekarang tidak berakhlak. Yang seharusnya remaja itu berpendidikan dan belajar dengan benar untuk menjadi generasi yang cerdas dan beriman. Maka dari itu pendidikan Agama Islam berperan sangat penting dalam kasus ini.

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.² Dengan adanya pendidikan Agama Islam maka pendidikan akan lebih sempurna dan akan mampu

¹Jalaluddin, Abdullah idi, *Filsafat pendidikan Manusia, Filsafat, dan Pendidikan* (PT Raja Grafindo: Jakarta, 2004), hlm. 9.

²Abdul Majid, *Belajar dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (PT. Remaja Rosdakarya: Bandung, 2012), hlm. 11.

mecetak generasi yang tidak hanya mempunyai kecerdasan intelektual tapi juga mempunyai kecerdasan spiritual. Dibuktikan dengan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Di lembaga pendidikan, mata pelajaran pendidikan Agama Islam haruslah benar-benar diperhatikan. Mata pelajaran pendidikan Agama Islam meliputi Aqidah akhlak, Fiqh, sejarah pendidikan agama islam dan Al-Quran hadits. Mata pelajaran tersebut akan mampu menjadikan peserta didik memiliki hubungan yang baik kepada Allah dan juga manusia.

Ketika berbicara pendidikan sudah pasti tidak akan pernah lepas dari seorang guru/pendidik, karena guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Guru yang akan memberikan arahan, pelatihan dan juga motivasi kepada peserta didik bahkan berbagai ribu cara akan dilakukan oleh guru agar peserta didik semangat dalam belajar dan bisa mempunyai daya ingat yang kuat.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³

MTs. Nurul Hidayah Tambelangan Sampang merupakan sekolah yang ada di sampang yang di dalamnya ada mata pelajaran fiqh yang menjadi salah satu sekolah yang menerapkan metode pembelajaran permainan. Banyak variasi permainan yang digunakan oleh guru fiqh di sekolah ini untuk memberikan informasi melalui cara yang berbeda agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran, Misalnya : teka-teki silang, puzzle dan tebak gambar. Selain

³ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar*, (Surabaya : Pena Salsabila, 2017), hlm. 64

itu, mata pelajaran Fiqh merupakan salah satu mata pelajaran yang berisi materi yang mudah disesuaikan dengan berbagai metode permainan, salah satunya metode permainan puzzle yang digunakan di materi Shalat wajib kelas VII semester genep. Guru sebagai pengelola dan pengendali dalam permainan agar berjalan dengan baik. Sedangkan siswa sebagai pemain dalam permainan yang diberikan oleh guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap materi yang sedang diberikan. Dengan hal itu peneliti tertarik untuk mengetahui dan mengkaji lebih mendalam tentang metode permainan karena mengingat pada saat ini metode berperan penting dalam proses pembelajaran.

Atas dasar itu peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian dengan judul *"Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang"*.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan konteks penelitian di atas, maka peneliti mengajukan fokus penelitian yang akan diformulasikan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran permainan (Games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang ?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam Pembelajaran permainan (Games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang harus dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan metode Pembelajaran permainan (Games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam Pembelajaran permainan (Games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang.

D. Kegunaan Penelitian

Ada dua kegunaan penelitian ini yaitu secara teoritis maupun praktis :

1. Kegunaan secara teoritis : Hasil penelitian ini diharapkan menghasilkan sumber dalam penerapan metode permainan untuk meningkatkan semangat siswa mapel Fiqh.
2. Kegunaan secara praktis :
 - a) Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar kebijakan agar memiliki ciri khas dan mempunyai keunggulan dibanding dengan sekolah lain dan sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan yang tepat untuk meningkatkan mutu sekolah, agar mencetak siswa yang unggul dalam mencetak siswa yang berprestasi dan beragama.

b) Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai sarana untuk mengambil inisiatif dalam rangka penyempurnaan proses belajar-mengajar, sehingga para guru lebih semangat untuk meningkatkan semangat siswa yang semestinya harus dilakukan oleh guru. Sehingga terciptalah generasi yang cerdas dan mempunyai semangat yang tinggi dalam belajar, berguna dan bermanfaat bagi bangsa dan negara.

c) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh siswa sebagai tambahan sumber belajar untuk menambah wawasan siswa tentang mengetahui upaya guru dalam meningkatkan semangat siswa dengan menggunakan metode pembelajaran permainan pada mapel Fiqh.

d) Bagi Peneliti

Hasil peneliti ini akan memberikan sebuah pengalaman baru yang dapat menambah pengetahuan dan cakrawala berfikir untuk kemajuan pendidikan.

e) Bagi Institut Islam Negeri (IAIN) Madura

Bahwasannya ini memungkinkan untuk menjadi salah satu sumber kajian bagi kalangan mahasiswa, baik sebagai bahan pengajaran materi perkuliahan dan dari hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi dan bahan masukan bagi penelitian sejenis untuk menyempurnakan penelitian selanjutnya.

E. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam penulisan penelitian ini, berikut ini dijelaskan terlebih dahulu kata kunci yang terdapat dalam pembahasan.

Agar tidak ada kesalahpahaman dalam pembendaharaan kata, maka kata kuncinya sebagai berikut :

1. Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.⁴
2. Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki.⁵
3. Pembelajaran Permainan adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar dengan cara bermain.⁶
4. Semangat adalah nafsu (kemauan, gairah) untuk bekerja, berjuang, dsb.⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran permainan untuk meningkatkan semangat adalah proses yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan metode permainan sehingga siswa bisa bergairah dalam proses pembelajaran.

⁴ <http://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 19 Februari 2020 pukul: 14.13

⁵ <http://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 19 Februari 2020 pukul: 14.13

⁶ <http://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 19 Februari 2020 pukul: 14.13

⁷ <http://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 19 Februari 2020 pukul: 14.13