

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Media pembelajaran alat peraga edukatif (APE) adalah media yang sangat penting untuk diterapkan pada proses belajar mengajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Larangan Badung, jika pada penggunaan media pembelajaran alat peraga edukatif (APE) ini tidak terlaksana maka, salah satu dampak pada proses belajar siswa akan kurang berhasil pada pembelajaran, sehingga kurang bervariasi dalam pembelajaran, dimana semangat siswa disini variasi pembelajaran sangat dibutuhkan. Maka sebab itu, pendidik (guru) sangat dibutuhkan agar dapat mengetahui informasi tentang alat-alat peraga tersebut (APE).

Pada mata pelajaran Fiqih disini, dalam memberikan yang terbaik kepada siswa kelas IV MI Miftahul Ulum disini agar tidak membosankan dalam proses pembelajaran dan siswapun merasa semangat dan juga bisa menunjang output pengetahuan belajar siswa dalam pembelajaran maka, proses pembelajaran tersebut disertai dengan menggunakan alat berupa media APE, sampai kini siswa jadi lebih mudah memahami materi dengan baik dan cepat dimengerti. Karena di kelas IV MI Miftahul Ulum disini sangat menyukai alat bantu ini, dalam proses pembelajarannya. Siswa merasa tidak bosan dalam pembelajarannya.

Jadi, untuk mengatasi masalah tersebut, sebagai calon pendidik hendaklah dapat mengembangkan media pembelajaran apa yang semestinya harus digunakan pada setiap penggunaan proses pembelajaran didalam kelas. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran alat peraga edukatif (APE) ini dimana media yang sangat penting dan paling mudah didapatkan maka, penulis menyarankan untuk menggunakan media pembelajaran alat peraga edukatif (APE) ini untuk

mengoptimalkan output pembelajaran peserta didik kelas IV di MI Miftahul Ulum Larangan Badung. Karena dengan alat peraga edukatif ini sangat mudah untuk didapatkan, contoh: menggunakan alat bekas, koran, styrofoam, dsb. Tinggal bagaimana pendidik mengolahnya.

Bermain adalah suatu aktivitas dimana siswa bisa melaksanakan atau menggunakan keahlian, memberikan bentuk pada asumsi, menjadi bermanfaat dan merubah pola pikir kita agar dalam berbuat juga bersifat dewasa.

Maka dari itu, dibutuhkan pengetahuan pendidik dalam memilih alat permainan. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan fasilitas yang sudah dibuat sedemikian rupa, misalnya menjadi permainan bongkar pasang, sehingga anak belajar dengan memainkan fasilitas tersebut. Alat Peraga merupakan fasilitas belajar yang dapat mewakili fungsi atau cara kerja sesuatu, misalnya Alat Peraga Anatomi Tubuh Manusia. Sedangkan Aktivitas Permainan Edukatif menunjuk pada kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak. Misalnya kegiatan percobaan mencampur warna, kegiatan bermain peran, dan sebagainya. Yang dapat peserta didik bisa menggunakan alat tersebut. Alat Peraga adalah sarana agar bisa menggantikan kegunaan bahkan dari seluruh kinerjanya, seperti halnya kerangka tengkorak plastik yang digunakan sebagai contoh anatomi tubuh manusia. Adapun kegiatan bermain melalui alat peraga edukatif hanya tertuju pada sesuatu yang dilakukan oleh peserta didik.¹

Sering orang tua belum mengerti pada jenis permainan dalam pendidikan yang pantas untuk anak di bawah umur, minimnya pengetahuan orang tua mengakibatkan pada anak akan ketinggalan informasi. Terdapat beberapa dimensi penghambat nyawawasan dari wali se siswa mengenai alat peraga edukatif.

¹ Sri Joko Yunanto, *Sumber Belajar Anak Cerdas*, hlm 23-24.

Makadari itu. sebagai pendidik harus mengetahui apa yang seharusnya menjadi penghambat bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam memberikan bantuan terhadap masalah proses pembelajaran ini, bagi seorang pendidik tidak semestinya menunggu siswa untuk bertanya.² Namun, proses pembelajaran siswa disini selain dimulai dari lingkungan keluarga dan masyarakat juga bisa dengan dimulainya dari PAUD, dan SD. Pendidikan tahap utama atau PAUD ini dalam memfasilitasi peningkatan juga pada siswa dalam tingkat sempurna. Dengan permainan tersebut, para siswa sangat diharapkan bisa meningkatkan semua kemahiran yang didapat. Sedangkan dalam pendidikan SD, siswa akan dimulai dan dibimbing supaya dapat meningkatkan daya kompetitif siswa dalam bidang akademisi.³

Beberapa jenis yang telah dipakai dalam mengoptimalkan hasil belajar terhadap siswa yang masih dalam bangku Sekolah Dasar, diantaranya ialah berupa melakukan belajar sambil bermain. Berdasarkan dalam hal yang seru dan tidak mempersulit siswa pada pembelajaran berupa bermain ini sangat dibutuhkan alat media pembelajaran berupa alat peraga, alat peraga ini biasa digunakan dalam meningkatkan hasil belajar berupa pendidikan yang biasanya disebut dengan Alat Peraga Edukatif.⁴

Media biasa diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai sarana dan prasarana yang membawa

²Akhmad Muhaimin Azzet, *Menjadi Guru Favorit*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), hlm 114.

³Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin, *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN Wonotirto Bulu Temanggung*, hlm 59.

⁴R. Hadapiningradja Kusumodestoni, dkk, *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tentang Alat peraga Edukatif menggunakan Adobe Flash*, hlm 67.

pemberitahuan atau bahan pembelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.⁵

Pemahaman mengenai media pembelajaran ini sebagai salah satu materi yang telah ditetapkan memberikan kenyamanan agar siswa mudah memahami untuk mendalami sesuatu. Untuk menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat tertentu ini dengan menggunakan media yang dapat sesuai dengan teori tentang apa yang akan disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran sebagai alat yang sangat normal untuk menunjang pendidik dalam mencapai tujuan yang diinginkan.⁶ Disini saya akan menggunakan Media Pembelajaran Alat Peraga Edukatif (APE).

Alat Peraga Edukatif, Alat Peraga atau alat peraga yang sengaja dibuat secara khusus dalam keperluan pembelajaran. Sementara Direktorat Pendidikan anak usia dini, menyebutkan bahwa Alat Peraga Edukatif merupakan semua benda yang bisa digunakan sebagai sarana atau peralatan dalam bermain yang akan mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan juga bisa meningkatkan seluruh kemampuan siswa.⁷

Guru atau disebut juga pendidik menempati posisi kunci untuk semua aktivitas pendidikan. Tanpa kelas, gedung, peralatan, dan sebagainya proses pendidikan juga bisa terlaksana meskipun dalam suasana genting, akan tetapi tanpa pendidik disini proses pendidikan hampir tidak bisa mungkin berjalan. Oleh sebab itu, secanggih dan sebagus apapun kurikulum pendidikan itu dirancang, jika pendidik tidak bisa dalam menggunakan, maka kurikulum itu akan sia-sia. Oleh karena itu, pendidikan tidak

⁵Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta: AR RUZZ MEDIA, 2013), hlm 319.

⁶Moh Zaiful Rosyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), hlm 3-4.

⁷ Eka Sri Hendayani, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran PAUD*, hlm 96.

akan dapat tercapai sesuai keinginan, dan pada akhirnya siswa pasti tidak berhasil dalam pembelajarannya.⁸

Ukuran pembelajaran yang layak, menyenangkan, menarik, dan signifikan bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai komponen, antara lain pendidik yang benar-benar memahami sifat, sifat dan atribut siswa, media pembelajaran yang terpaku pada latihan siswa, kantor pembelajaran siswa yang memuaskan, aksesibilitas pembelajaran yang berbeda. aktif. Terlebih lagi, media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar, dll. Secara khusus, aksesibilitas aset pembelajaran yang berbeda akan mendukung terciptanya kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu aset pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran.

Mengingat tugas media pembelajaran di madrasah sangat penting untuk membantu tercapainya interaksi dan pencapaian hasil pembelajaran yang diharapkan, maka pemahaman penuh pengajar tentang pentingnya media sebagai bagian utuh dari siklus pembelajaran di madrasah merupakan salah satu sudut pandang yang harus diperhatikan. kekhawatiran bagi para pendidik.

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak (siswa) dan dapat merangsang imajinasi anak. Sesuai dengan fakta lapangan dengan kurangnya media pembelajaran maka, Alat permainan yang bisa digunakan pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu alat peraga edukatif. Alat peraga edukatif tidak hanya permainan buatan pabrik, namun alat peraga edukatif juga bisa dibuat item yang tidak saat ini digunakan oleh masyarakat. Maka dari itu sebagai calon pendidik sangat mudah untuk mendapatkan media pembelajaran berupa alat peraga edukatif (APE) ini, dan siswa akan lebih

⁸Fatah Syukur, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*, (Depok: PT kharisma Putra Utama, 2017), hlm 251.

dapat meningkatkan kreasi belajarnya. Di MI Miftahul Ulum disini sangat sulit menggunakan alat bantu karena kendalanya di sarana dan prasarana, sehingga penulis menyarankan media ini karena media ini sangat mudah didapatkannya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka, dilakukan penelitian dengan judul yaitu: ***“Penerapan Media Pembelajaran Alat Peraga Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IV Kelas Pada Mata Pelajaran Fiqih MI Miftahul Ulum Larangan Badung”***.

B. Fokus Penelitian

Setelah peneliti memaparkan koteks diatas, maka fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran APE Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Larangan Badung?
2. Bagaimana Cara Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran APE di MI Miftahul Ulum Larangan Badung?
3. Apa Saja Aspek Pendukung Serta Penghambat Dalam Memakai Media Pendidikan APE Buat Tingkatan Hasil Temuan Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Larangan Badung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memecahkan masalah yang ingin ditemukan dalam penelitian ini. Sehingga penelitian ini bertujuan yaitu:

1. Untuk Mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran APE Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Larangan Badung.
2. Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran APE di MI Miftahul Ulum Larangan Badung.

3. Untuk Mengetahui Aspek Pendukung Serta Penghambat Dalam Memakai Media Pendidikan APE Buat Tingkatan Hasil Temuan Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Larangan Badung.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan agar dapat mempunyai nilai guna bagi beberapa kalangan di antaranya:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini merupakan proses untuk mengetahui, menganalisis, dan membuktikan perkembangan belajar siswa materi fikih ibadah dengan melalui media pembelajaran.

2. Bagi Akademisi

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi berupa buku baca dan menjaditambahan referensi serta menjadi acuan bagi mahasiswa lainnya untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini di harapkan bisa memberi pemahaman dan dapat memberikan acuan yang jelas terutama bagi mereka yang telah terbiasa melakukan media pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Agar judul penelitian ini tidak menimbulkan kesalah pahaman pada pembaca, maka perlu dijelaskan batasan istilah dari judul tersebut.

1. Penggunaan, merupakan pelaksanaan.⁹ Menurut (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan.¹⁰

⁹Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm 327.

¹⁰<http://kbbi.web.id/penerapan>. (dikutip pada hari minggu, tanggal 06 september 2020, pukul 13:05)

2. Media merupakan alat bantu apa saja yang akan dapat dijadikan *sebagai penyalur pesan* untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹
3. Alat Peraga Edukatif adalah perangkat yang secara eksplisit direncanakan sebagai bantuan pembelajaran yang dapat merampingkan peningkatan anak seperti yang ditunjukkan oleh usia dan tingkat kemajuan anak.¹²
4. Hasil belajar adalah pemenuhan suatu jenis perubahan perilaku yang secara umum akan memandang pada bagian intelektual, emosional, dan psikis dari interaksi pembelajaran yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu..¹³
5. Fiqh adalah ilmu yang memperjelas dasar-dasar hukum syar'i, khususnya dalam cinta yang teratur, misalnya termasuk thaharah, shalat, zakat, shaum, haji, silih, aqiqah, dll, yang semuanya diharapkan sebagai bentuk akomodasi dan keinginan. untuk mencapai dukungan Allah.¹⁴

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm121.

¹² Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*, (Jurnal Publikasi Pendidikan, 2012), hlm 61.

¹³Muhammad Afandi, *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Semarang: UNISSULA Press, 2013), hlm 5.

¹⁴Nilna Fauza, *Fiqih ibadah: pengertian fiqih, ibadah, dasar, prinsip-prinsip, dan kedudukannya dalam Islam*, (Jakarta: bulan bintang, 1999) , hlm 6.