

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 13 “Setiap peserta didik berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik seagama” (Sisdiknas, 2010). Pendidikan agama telah dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan, termasuk pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap siswa di sekolah, baik tingkat SD, SLTP, SLTA maupun perguruan tinggi. Sekolah merupakan tempat yang strategis dalam pendidikan akhlak (Elkabumi & Ruhyana, 2016). Selain itu, pendidikan agama Islam adalah sarana yang mampu untuk mengembangkan pengetahuan dalam aspek keagamaan serta nilai moral dalam membentuk kepribadian serta akhlak manusia seutuhnya (Ainiyah, 2013). Oleh karena itu pendidikan agama Islam sangatlah penting serta harus dilakukan dengan metode pembelajaran yang baik dan sesuai.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah umum, memang masih didominasi oleh pendekatan *ekspositorik*, sehingga peserta didik selalu diposisikan sebagai pemerhati atau pendengar ceramah/materi (Moedjiono, 2003). Pendekatan *ekspositorik* merupakan pembelajaran dimana proses penyampaian materi dilakukan secara verbal dari guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa tersebut mendapatkan pembelajaran yang optimal (Harun, 2010). Pembelajaran *ekspositorik* memiliki beberapa kelemahan, yaitu metode ini lebih banyak ceramahnya sehingga sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, hanya siswa dengan kemampuan menyimak dan mendengar yang baik dapat mengikuti pendekatan ini (Rachmawati, 2018). Siswa pasif karena hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru, Sehingga proses pembelajaran berjalan membosankan dan pengetahuan yang didapatkan cenderung cepat terlupakan (Harun, 2010).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDIT Hidayatullah. Penyampaian materi pendidikan agama terutama mata pelajaran seperti Akidah Akhlak, juga masih dilakukan secara *ekspositorik* (konvensional). Setelah dilakukan wawancara dan observasi lebih lanjut, pihak SDIT Hidayatullah memiliki keinginan untuk memberikan pendekatan atau alternatif lain sebagai media pembelajaran agar penyampaian materi dapat dipahami dan sesuai dengan ketertarikan minat belajar siswa pada saat ini. Melihat permasalahan yang ada, dibutuhkan

media alternatif yang dikemas secara menarik, sehingga dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam memahami dan mempelajari materi akidah akhlak dengan cara yang menyenangkan, yakni dengan mengembangkan media alternatif pembelajaran berbasis *digital*.

Salah satu media pembelajaran berbasis *digital* yang dapat dimanfaatkan adalah permainan atau gim. Gim adalah salah satu media permainan yang digemari dan memikat banyak kalangan masyarakat (Wardhani & Yaqin, 2013), saat ini peminat gim tidak hanya dari kalangan remaja saja, melainkan dari berbagai kelompok usia mulai dari dewasa sampai anak-anak. Gim juga dapat meningkatkan kreatifitas, mengembangkan logika berfikir, serta mengasah kemampuan seseorang dalam mengambil sebuah keputusan yang tepat (Situmorang, 2015). Selain itu, dengan gim anak mendapatkan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang sehingga dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya masing-masing. Hal ini sangat berguna dalam memotivasi anak untuk bisa mengembangkan potensi diri (Dewi dkk, 2019). Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi terhadap siswa agar lebih maksimal adalah pendekatan *guided discovery*.

*Guided discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam menghadapi dan menyelidiki topik permasalahan yang ada, lalu guru sebagai pembimbing hanya memberikan siswa contoh-contoh topik spesifik dalam penyelesaian permasalahan tersebut (Eggen & Kauchak, 2012). Pendekatan *guided discovery* adalah metode pembelajaran dengan penemuan yang dipandu oleh guru (Markaban, 2006). Dengan pendekatan *guided discovery*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan, mampu mengolah *problem solving*, dan materi yang dipelajari akan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya (Orton, 2004). Kemampuan belajar dapat ditingkatkan dengan melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi tangan dan mata (Sorby, 2007). Pada penelitian ini, penulis akan mengembangkan sebuah Gim Edukasi Akidah Akhlak berbasis *desktop* dengan pendekatan *guided discovery*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dihasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan gim edukasi Akidah Akhlak dengan pendekatan *Guided Discovery* yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas 3 Sekolah Dasar?

- b. Apakah pendekatan *Guided Discovery* yang dikembangkan telah sesuai dengan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas 3 SDIT Hidayatullah?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, terdapat batas-batas pekerjaan yang digunakan dalam mengembangkan gim edukasi Akidah Akhlak ini yaitu:

- a. Gim ditujukan hanya untuk anak usia kelas 3 Sekolah Dasar.
- b. Materi yang diangkat adalah mata pelajaran Akidah Akhlak dari buku yang digunakan sesuai dengan kurikulum di SDIT Hidayatullah.
- c. Pengembangan *guided discovery* melibatkan guru pengampu mata pelajaran Akidah akhlak agar sesuai dengan siswa.
- d. Pengujian aplikasi gim dilakukan terhadap siswa kelas 3 SDIT Hidayatullah, Yogyakarta.
- e. Aplikasi dikembangkan dalam bentuk gim berbasis *desktop*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu :

- a. Membangun Gim Edukasi Akidah Akhlak yang dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas 3 Sekolah Dasar.
- b. Mengimplementasikan pendekatan *Guided Discovery* guna membangun Gim Edukasi Akidah Akhlak sesuai yang diinginkan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

- a. Menyediakan gim untuk menjadi hiburan sekaligus media pembelajaran Akidah Akhlak terbimbing yang menarik bagi siswa SD.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Hidayatullah, Yogyakarta.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti akan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Berikut adalah langkah pengerjaan:

a. **Analysis (Analisis)**

Pada tahapan analisis, penulis akan melakukan analisa terhadap hal-hal yang perlu diketahui sebelum membangun sebuah gim. Dalam tahapan ini termasuk pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis kebutuhan. Analisa yang penulis lakukan dalam penelitian ini berkaitan dengan mengetahui letak permasalahan serta hal-hal apa saja yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi gim yang sesuai dengan siswa kelas 3 SDIT Hidayatullah. Seperti sarana pengguna, tujuan dibuatnya Gim Edukasi Akidah Akhlak Untuk Siswa SD Menggunakan Pendekatan *Guided Discovery* dan materi yang akan disampaikan harus sesuai dengan target pengguna (*user*) baik dari segi bahasa maupun karakter pembimbing (*guided*) dalam aplikasi gim tersebut.

b. **Design (Desain)**

Pada tahap desain, peneliti akan merancang gim yang akan dibangun, agar pembuatan sesuai dengan keinginan pengguna dan gim lebih terarah. Berikut desain yang akan digunakan dalam pembuatan gim:

1. *Finite State Machine* (FSM)
2. Rancangan *Storyboard*
3. Rancangan Pengujian Sistem

c. **Development (Pengembangan)**

Dalam tahap ini, peneliti membangun gim sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Aplikasi gim dibuat dengan nama GEMA (Gim Edukasi Akidah Akhlak). Gim GEMA dikembangkan dengan *software* Unity3D dan berbasis *desktop*. Tahapan pembuatan gim, antara lain:

1. Pengembangan aset
2. Pengembangan gim
3. Pengujian sistem

d. **Implementation (Implementasi)**

Tahap ini adalah tahapan dimana untuk mengetahui apakah gim yang dibuat sudah memenuhi tujuan awal atau belum. Tahapan implementasi dilakukan secara bertahap dalam jumlah siswa yang tertentu. Kemudian pengujian fungsionalitas gim akan disusun

berdasarkan elemen-elemen kepuasan pengguna terhadap aplikasi adalah berkaitan dengan desain antarmuka dan manfaat dari aplikasi.

e. ***Evaluation (Evaluasi)***

Dalam tahap evaluasi, dilakukan pengujian gim secara langsung oleh responden maupun peneliti sendiri. Pengujian oleh responden menggunakan metode observasi dan wawancara. Pada tahapan ini, peneliti akan mengetahui apakah gim dapat berjalan dan berguna sesuai apa yang telah diharapkan atau belum.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ditujukan untuk memudahkan dalam melakukan pembahasan tugas akhir ini. Adapun dalam penulisan laporan tugas akhir ini terbagi menjadi lima bab. Berikut sistematika penulisan laporan tugas akhir yang digunakan:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab pertama pendahuluan ini berisi pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan mengenai penelitian yang dilakukan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan pengembangan gim edukasi Akidah Akhlak dengan pendekatan *guided discovery* dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teori-teori tersebut dikumpulkan sebagai pendukung serta dasar yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ketiga berisi pembahasan mengenai langkah-langkah dan analisis dalam melakukan penelitian ini.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pembahasan tentang implementasi program, hasil, dan pengujian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan gim edukasi Akidah Akhlak dengan pendekatan *Guided Discovery* serta saran untuk perbaikan dan pengembangan dari penelitian ini untuk kedepannya.