

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fikih merupakan sebuah cabang ilmu, yang tentunya bersifat ilmiah, logis dan memiliki obyek dan kaidah tertentu. Fikih tidak seperti tasawuf yang lebih merupakan gerakan hati dan perasaan. Juga bukan seperti tarekat yang merupakan pelaksanaan ritual-ritual. Pembekalan materi yang baik dengan lingkup sekolah dan lingkungan luar. Akan membentuk pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan memiliki budi pekerti yang baik. Sehingga memudahkan peserta didik dalam mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi di zaman modern sekarang semakin banyak masalah-masalah muncul yang membutuhkan kajian fiqh dan syari'at. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan dasar ilmu dan hukum Islam untuk menanggapi permasalahan di masyarakat sekitar.

(shak Abdulhak, Fikih Ibadah, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010)

Tujuan pembelajaran Fikih adalah untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan dalil aqli melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Fikih merupakan sebuah cabang ilmu, yang tentu bersifat ilmiah, logis dan memiliki obyek dan kaidah tertentu, fikih tidak seperti tasawuf yang lebih merupakan gerakan hati dan perasaan. Juga bukan seperti tarekat yang merupakan pelaksanaan ritual-ritual. Pembekalan materi yang baik dalam lingkup . salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu pemula dalam belajar Ilmu Fikih yang terdapat dalam agama Islam adalah game edukasi

Madrasah Ibtidaiyah merupakan sekolah dasar yang beralamat Jl. PB. Marga, Sukamaju LK.2 Kelurahan Sukadanaham Kecamatan Tanjung karang Barat Bandar Lampung 35156, sudah menerapkan model pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Beberapa observasi yang telah dilakukan, dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, peneliti melakukan observasi pada tanggal 26 agustus 2022 untuk menanyakan kepada guru wali kelas 5 terkait pada siswa/i kelas 5. Guru mengalami beberapa masalah dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada Ilmu Fikih untuk siswa/i sekolah dasar. Seperti

kurangnya pengetahuan anak dalam belajar serta kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan kurangnya media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Game edukasi ini dapat mengajarkan sejumlah keterampilan kepada anak-anak, tetapi untuk mendorong keterlibatan yang cukup sehingga anak-anak ingin belajar, permainan harus cukup menghibur dan menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas menjadi pertimbangan untuk penulis membuat game edukasi Ilmu Fiqih dalam Agama Islam untuk siswa Madrasah Ibtidiyah Nurul Amal berbasis Android. Dikemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara pembuat dan pemikiran, sebuah permainan yang di rancang dengan baik memberikan pelatihan yang otentik dalam berpikir dan bekerja di peran dan konteks tertentu Reigeluth dan Merrill(2016).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, dapat diambil rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan dan mengimplementasikan pembelajaran tentang ilmu fiqih dalam bentuk game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana mengetahui hasil media game edukasi menggunakan ISO 25010?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 pada kelas 5.
2. Materi Ilmu Fiqih dalam Agama Islam diangkat oleh penulis adalah tentang hukum, waktu dan hikmah khitanan, tata cara melaksanakan kurban dan sunah-sunahnya, bagaimana cara melaksanakan haji dan urutan pelaksanaan Haji.
3. Materi aplikasi yang akan di gunakan nantinya menggunakan Android. Genre yang akan di pakai system kuis, atau pertanyaan yang mendasar tentang ilmu fiqih.

#### 1.4 Tujuan Peneliti

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa/i dengan media *game* edukasi berbasis android pembelajaran tentang Ilmu Fikih dalam Agama Islam.
2. Untuk melakukan pengujian atau Testing pembelajaran *game* edukasi pembelajaran Ilmu fikih dalam agama islam menggunakan ISO 2510.
3. Untuk mengatasi rendahnya minat baca terhadap siswa/I dalam upaya meningkatkan kualitas siswa/i.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang telah dipaparkan di atas, penulis berharap setelah tujuan tersebut tercapai dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi guru dan siswa/i :
  - a. Memberikan pengalaman bagi guru maupun siswa/i MI Nurul amal dalam belajar Ilmu fikih.
  - b. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ilmu fikih yang akan diajarkan kepada siswa/siswi.
  - c. Dapat membuat siswa/siswi memanfaatkan waktu luang mereka dengan *game* edukasi.
  - d. Dapat memudahkan siswa/siswi MI Nurul Amal Bandar Lampung memahami ilmu fikih dalam agama islam secara mudah dan menyenangkan.
  - e. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
2. Manfaat bagi Peneliti:
 

Menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembuatan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis *android*.
3. Manfaat bagi sekolah
 

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan juga tidak membosankan.