

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas pula. Sebagai upaya untuk memenuhi tuntutan sistem pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan, pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya dan salah satunya dengan mengeluarkan produk hukum berupa undang-undang tentang sistem pendidikan nasional serta berbagai perangkat lain yang mengatur pelaksanaan dari sistem pendidikan tersebut. Adapun tujuan dari pendidikan seperti yang dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 3, yakni untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sekolah Menengah Pertama sebagai suatu institusi pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan selama tiga tahun, pada dasarnya bertugas memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai agar mereka dapat hidup dalam masyarakat serta sebagai persiapan baginya untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Udin Syaefuddin S dan Mulyani Sumantri (2007)

mengemukakan bahwa esensi pendidikan dasar adalah “paspor” bagi peserta didik untuk mengembangkan dirinya di masa depan, dan “bekal dasar” untuk dapat hidup layak dalam hidup bermasyarakat dimanapun di dunia ini. Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 ayat (1) dijelaskan bahwa “standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Wina Sanjaya (2008) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di mana salah satu dari lima kelompok mata pelajaran yang tercantum dalam Standar Isi adalah Agama dan Akhlak Mulia yang tujuannya adalah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Marhamah (2002) mengemukakan “pendidikan agama sebagai pendidikan umum, khususnya PAI, bertujuan untuk membentuk perilaku dan kepribadian individu sesuai dengan prinsip-prinsip dan konsep Islam dalam mewujudkan nilai-nilai moral dan agama sebagai landasan pencapaian tujuan pendidikan umum. Oleh sebab itu pada saat sekarang mata pelajaran PAI mempunyai kedudukan yang sangat penting dan strategis pada tingkat pendidikan dasar, karena pada usia 7 – 15 tahun merupakan usia yang tepat untuk menanamkan dasar-dasar agama Islam, baik yang berkenaan dengan aqidah, ibadah, muamalah maupun akhlak guna mewujudkan siswa yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia. Apalagi pada era globalisasi seperti

sekarang dimana pengaruh-pengaruh dari luar apakah itu yang baik atau yang buruk tersebar di mana-mana, maka pendidikan agama khususnya PAI bisa merupakan alat penyaring bagi para peserta didik kita, sehingga mereka nantinya tidak akan terjerumus kepada hal-hal yang buruk tersebut.

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu keseluruhannya terliput dalam lingkup Al-Qur'an/Hadits, Keimanan, Akhlak, Fiqh/Ibadah, dan Tarikh. Hal ini sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan

manusia dengan Allah SWT, dengan diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, maupun lingkungannya.

Depdiknas (2001) menjelaskan setelah ditelusuri pendidikan agama menghadapi beberapa kendala, antara lain waktu yang disediakan hanya dua jam mata pelajaran dengan muatan materi begitu padat dan memang penting, yakni menuntut pengetahuan hingga watak dan kepribadian yang berbeda jauh dengan tuntutan terhadap mata pelajaran lainnya. Lalu lemahnya sumber daya guru dalam pengembangan pendekatan dan metode yang lebih variatif, minimnya berbagai sarana pelatihan dan pengembangan, serta rendahnya peran serta orang tua siswa.

Wawan S, dkk (2007 : 754) menyatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil pendidikan adalah kualitas guru yang rendah. Hasil studi berskala nasional menunjukkan bahwa kemampuan guru SLTP dan SMU dalam memahami aspek-aspek kurikulum dinilai secara rata-rata masih rendah. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru di lapangan terdapat kecenderungan bahwa proses belajar mengajar di kelas berlangsung secara klasikal dan hanya bergantung pada buku teks dengan metode pengajaran yang menitikberatkan proses menghafal dari pada pemahaman konsep. Sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap apa yang diketahui, ditanya dan dibahas oleh guru masih rendah, akibatnya keterampilan intelektual siswa kurang berkembang. Padahal dalam Permendiknas nomor 16 tahun 2007 salah satu butirnya tentang kompetensi guru mata pelajaran dijelaskan bahwa guru hendaknya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Disisi lain telah terjadi perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, yakni pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*child centered*). Saat ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar yang ada, bahkan gurupun harus terus belajar apabila tidak ingin ketinggalan informasi dari siswanya. Munir (2008 : 80) menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan pembelajaran yang lebih berpusat kepada kebutuhan, minat, bakat dan kemampuan peserta didik, sehingga pembelajaran akan menjadi sangat bermakna. Peserta didik memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi untuk mencapai sasaran yang telah diterapkannya sendiri karena merasa dilibatkan atau diikut sertakan dalam pembelajaran dengan bebas melakukan pencarian informasi tersebut.

Pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik menghasilkan peserta didik yang berkepribadian pintar, cerdas, aktif, mandiri tidak bergantung pada kepada pengajar melainkan kepada dirinya sendiri. Peserta didik merupakan subjek bukan semata-mata objek yang hanya menerima informasi dari pengajar, peserta didik mempunyai peran dan aktivitas yang lebih besar. Kemajuan di bidang teknologi komunikasi berupa internet memungkinkan bagi siapapun untuk dapat mengakses berbagai informasi dengan lebih cepat tanpa batas waktu.

Kondisi yang seperti di atas tidak jauh berbeda dengan kondisi pembelajaran PAI yang selama ini berlangsung di sekolah menengah pertama yang ada di kota Palopo. Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran PAI yang selama ini berlangsung sebagian besar masih menggunakan metode ceramah, guru masih sangat jarang

memanfaatkan media selain buku dalam kegiatan pembelajaran terlebih lagi media yang berbasis komputer malah belum pernah digunakan sehingga kurang menciptakan situasi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa. Guru belum melakukan inovasi dalam cara mengajar dengan menggunakan berbagai sumber dan media yang lebih bervariasi yang nantinya akan membuat siswa merasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan keterbatasan kemampuan guru agama dan ketersediaan media multimedia pendukung pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan di bidang teknologi memasuki abad ke 21 sebagian besar peran guru telah dapat digantikan oleh produk teknologi. Komputer misalnya, pada saat ini tidak saja dapat dipergunakan dalam bidang administrasi pendidikan tetapi juga sebagai alat bantu pengajaran. Begitu juga produk-produk teknologi yang lain berupa televisi, cd interaktif, video disc, dan lain-lain.

Pembelajaran PAI di sekolah juga perlu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pengajaran di kelas. Teknologi informasi dan komunikasi diperlukan dalam mewujudkan kreativitas dan keterampilan agar hasil belajar siswa dapat diketahui oleh siswa lain atau orang lain dan pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi adalah untuk mendapatkan informasi-informasi terbaru dalam rangka mencari gagasan untuk perancangan dan pembuatan benda-benda keterampilan sebagai wujud dan kreativitas siswa.

Adapun pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan adalah :

- ❖ Melihat hasil teman sekelas dan kelas lain

- ❖ Melihat pameran keterampilan
- ❖ Memamerkan hasil keterampilan di majalah dinding
- ❖ Memasang gambar dan informasi hasil keterampilan di Web sekolah dan Web klub keterampilan
- ❖ Melihat model-model keterampilan yang memuat teknologi melalui internet
- ❖ Melihat berbagai CD pembelajaran berbasis komputer yang ada.

Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka kedudukan media dalam suatu pembelajaran sangatlah penting (Rusman, 2007).

Multimedia tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Penggunaan multimedia berdampak positif dalam memberikan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Siswa akan lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar dengan hadirnya multimedia dalam pembelajaran. Hal ini senada diungkapkan oleh (Abdulhak dan Sanjaya 1995) bahwa penentuan komponen multimedia yang integral dalam sistem belajar mengajar didasarkan pada asumsi bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa didapatkan dari pengalaman yang diorganisir, dari mulai pengalaman langsung yang menungkinkan pengetahuan semakin konkrit sampai pengalaman yang hanya diperoleh melalui bahasa dan tidak langsung (abstrak).

Menurut Husen, T (1988) peran guru dalam perspektif ke depan akan berkurang, karena sebagian tugas dan peran guru telah tergantikan oleh media elektronik modern, maka tugas guru dapat berbentuk perencanaan, bantuan dan evaluasi terhadap kemajuan para siswa-siswanya. Tugas guru selanjutnya hanyalah menciptakan suasana belajar yang seefektif mungkin. Demikian halnya dengan pandangan Langgulung (2004) bahwa paradigma baru guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator dalam pengajaran.

Memperhatikan uraian di atas, dapat digambarkan bahwa masih banyak persoalan yang timbul dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu permasalahan tersebut adalah terkait dengan penggunaan media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang berbasis komputer dan pemanfaatan laboratorium komputer yang ada di sekolah. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media interaktif berbasis komputer pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang nantinya media tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dimana pembelajaran tersebut akan membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan mandiri serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer yang ada di sekolah. Media interaktif berbasis komputer ini didesain dengan melihat karakteristik siswa menengah pertama yang disesuaikan dengan lingkungan dan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah menengah pertama. Sehingga nantinya media interaktif berbasis komputer tersebut nantinya akan sangat cocok dan tepat digunakan serta sesuai dengan kebutuhan siswa yang pada gilirannya menciptakan

pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa di sekolah menengah pertama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian pada latar belakang masalah dan supaya ruang lingkup penelitian tidak meluas, diperlukan pembatasan permasalahan. Mengingat kondisi pembelajaran PAI yang selama ini berlangsung di sekolah menengah pertama Kota Palopo cenderung konvensional dan kurang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi berpusat pada siswa dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media intraktif berbasis komputer yang akan digunakan pada pembelajar PAI, mengingat media interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran PAI bisa menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah pertama Kota Palopo. Dengan demikian rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: *“Media interaktif berbasis komputer yang bagaimana yang tepat digunakanan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama ?.”*

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang selama ini berlangsung di Sekolah Menengah Pertama yang meliputi ?
 - a. Bagaimana kegiatan dan pandangan siswa selama pembelajaran ?
 - b. Bagaimana kegiatan guru selama pembelajaran ?
 - c. Bagaimana ketersediaan fasilitas belajarnya ?
 - d. Bagaimana ketersediaan waktu untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?
2. Bagaimana desain media interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi ?
 - a. Bagaimana perencanaan bahan ajar (model media interaktifnya) ?
 - b. Bagaimana pengembangan bahan ajar (model media inetraktifnya) ?
3. Bagaimana implementasi media interaktif berbasis komputer dan hasil yang dicapai siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi ?
 - a. Bagaimana kegiatan dan pendapat siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer ?
 - b. Bagaimana pendapat guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis tersebut ?
 - c. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer ?
 - d. Bagaimana kualitas hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis komputer ?
4. Bagaimana faktor – faktor yang mempengaruhi dalam pengembangan media interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

- a. Bagaimana faktor pendukung dalam pengembangan media interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
- b. Bagaimana faktor penghambat dalam pengembangan media interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

D. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Tuckman (1972) adalah definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diamati dari apa yang didefinisikan. Definisi operasional dalam penelitian sangat bermanfaat terutama dalam mendeskripsikan judul mengenai sasaran yang akan kita teliti. Untuk memperjelas arah penelitian dan menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam pokok masalah, maka perlu dikemukakan definisi operasionalnya sebagai berikut :

1. Media interaktif berbasis komputer dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk CD interaktif dan dijalankan dengan bantuan komputer, dirancang dalam bentuk materi yang diisi dengan gambar-gambar dan juga disertai soal-soal untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan. Interaktif dalam penelitian ini bermakna program dapat memberikan umpan balik terhadap respon/pekerjaan siswa.

2. Aktivitas belajar siswa

Kegiatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara

aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Wina Sanjaya, 2006).

E. Tujuan Penelitian

1. Mengkaji kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama yang ada sekarang ini.
2. Menghasilkan suatu desain media interaktif berbasis komputer yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah pertama.
3. Memperoleh bentuk kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media interaktif berbasis komputer yang berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa yang nantinya akan menuju pada peningkatan kualitas hasil belajar.
4. Mengkaji faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan media interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini baik secara teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis
 - a. Untuk mengembangkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer.

- b. Pengembangan konsep pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar.

2. Manfaat praktis

a. Guru

Bagi para guru Pendidikan Agama Islam sebagai pencerahan/wahana baru dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, sehingga pengajaran akan lebih bervariasi dan lebih menarik.

b. Siswa

Menimbulkan semangat belajar bagi siswa, karena siswa diberikan alternatif yang baru dalam kegiatan pembelajaran dan juga untuk membangkitkan minat siswa terhadap teknologi informasi.

c. Sekolah

Sebagai wahana untuk meningkatkan mutu guru dan siswa melalui kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut.

d. Pengembang kurikulum

Sebagai salah satu bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi dan pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas.