

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap upaya demi meningkatkan kehidupan, perkembangan dan kemajuan suatu masyarakat, bangsa. Bukan hanya itu dengan pendidikan diharapkan menciptakan generasi yang berkompotensi, memiliki wawasan yang luas dalam menghadapi perkembangan zaman yang kompetitif. Melihat perkembangan sekarang ini di era globalisasi, maka kita akan tertinggal jauh dengan negara lain, apabila sumber daya manusianya jauh tertinggal dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk lebih meningkatkan kehidupan yang lebih baik di masa depan. Jabaran dalam Undang-Undang Dasar 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dari penjabaran di atas bahwa pendidikan merupakan pembinaan, pembentukan, pengarahan kearah kedewasaan dengan tujuan untuk membentuk anak didik yang cerdas, berkepribadian bahkan memiliki keterampilan hidup untuk menjadi bekal di kehidupan masyarakat. Seperti yang diungkapkan Tilaar dan Nugroho bahwa pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas SDM dan upaya mewujudkan cita-cita kehidupan bangsa Indonesia yang sejahtera (Rauf & Jeanilora, 2015, hal. 33)

Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang sengaja dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam

tujuan pendidikan Indonesia untuk membentuk manusia yang berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, serta sehat jasmani dan rohani. Makna pendidikan lebih dalamnya ialah pembinaan akhlak manusia guna memiliki kecerdasan membangun kebudayaan masyarakat yang lebih baik dan mampu meningkatkan kesejahteraan hidupnya (Basri, 2009, hal. 54). Dalam hal ini memiliki tujuan terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia, dan usaha yang paling efektif adalah melalui pendidikan.

Majunya peradaban manusia salah satunya ditentukan oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut telah merubah setiap aspek kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, bahkan pendidikan. Demikian pula perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, sehingga dituntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan perkembangan teknologi tersebut (Jaya & Haryoko, 2015, hal. 103).

Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut khususnya dalam dunia pendidikan, Rao dkk. mengatakan bahwa pendidikan harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, kompetensi dan keahlian yang dapat menghasilkan produk-produk atau jasa informasi guna kebutuhan. Selain itu menjadi pusat pembelajaran dalam peningkatan kualitas pengetahuan sumber daya manusia dalam peningkatan kualitas hidup (Suhardi, 2010, hal. 2). Oleh karena itu guru sebagai seorang pengajar sekaligus pendidik sebagaimana yang dikatakan Malik (2014, hal. 68) dituntut agar terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan harus mengikuti serta menyesuaikan dengan majunya perkembangan IPTEK demi kepentingan tujuan pendidikan.

Hal tersebut berkaitan dengan undang-undang No. 14 Tahun 2006 tentang Pendidik dan Dosen, Bab I Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik

pada pendidik anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Mappalotteng & Rosdiana, 2015, hal. 56).

Keberhasilan dalam pendidikan tidak terlepas dari peran serta seorang guru dalam membina dan membimbing anak didiknya. Guru sebagai pembimbing dan motivator, pembimbing menyangkut fisik dan mental anak didiknya. Guru sebagai pengelola pembelajaran, guru harus bisa merangsang serta mengarahkan peserta didik belajar, menguasai metode pembelajaran. Selain itu mempunyai kreatifitas serta ide-ide atau gagasan yang inovatif dalam pembelajaran baik dari aspek pengajaran dalam penyampaian atau penyajian materinya.

Kreatifitas seorang guru juga sangat penting dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, baik dalam hal pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, karena hal tersebut merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru. Pugach mengatakan bahwa seorang guru harus membuat sesuatu yang berbeda tidak hanya melakukan hal yang sama dari tahun ke tahun (Vitalocca & Mulyanti, 2015, hal. 69).

Bagian terpenting menurut Malik (2014, hal. 70) di dalam proses pembelajaran adalah bagaimana guru melakukan refleksi terhadap cara mengajarnya agar lebih baik. Lahirnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan efesiensi sekaligus mengatasi masalah-masalah pendidikan di Indonesia. Hal tersebut tertulis dalam Rencana Strategi (Renstra) Pendidikan Nasional yaitu 1) Pemerataan dan akses pendidikan. 2) Mutu, relevansi dan daya saing lulusan. 3) Tata kelola atau *governance*, akuntabilitas dan citra publik terhadap pendidikan (Tasri, 2009, hal. 12).

Fenomena belajar yang terjadi sekarang khususnya pada mata pelajaran PAI di sekolah, kenyataannya minat siswa sangat kurang sebagaimana yang disampaikan oleh Balitbang Kementrian Agama RI, bahwa salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru agama Islam ialah membangkitkan minat siswa

belajar agama. Dalam kaitan ini, guru agama perlu menggali ide dan metode yang digunakan atau diisyaratkan di dalam Al-Qur'an dan juga praktik yang dijalankan oleh Rasulullah Muhammad Saw. dalam membimbing umatnya selama dua puluh dua tahun lebih (Arraiyyah, 2015).

Terdapat beberapa indikator kurangnya minat belajar yang menyebabkan tidak efektifnya belajar dari aspek anak didik, diantaranya anak didik melamun saat guru mengajar, tidak konsentrasi, bermain *handphone* ketika belajar, tidur atau mengantuk saat menerangkan, mengobrol saat guru mengajar. Selain itu siswa meminta izin untuk keluar kelas saat belajar untuk ke kamar kecil padahal ke kantin, jahil kepada teman sekelas, duduk secara tidak pantas, menggambar atau mengerjakan tugas materi lain selain yang sedang dipelajarinya dan lainnya.

Demikian pula proses pembelajaran PAI terkesan monoton, menjenuhkan, membosankan., anak didik tersebut bersifat pasif tidak adanya interaksi pembelajaran yang efektif. Selain itu deskripsi mengenai rendahnya prestasi belajar para siswa yaitu bahwa siswa masih tingginya ketergantungan terhadap guru, rendahnya untuk menambah wawasan dari berbagai sumber, fenomena mencontek masih ada, belajar masih sistem kebut semalam, rendahnya minat membaca dan kurangnya pemanfaatan perpustakaan (Basuki, 2014, hal. 345).

Selain itu dari aspek guru dan lembaga/ sekolah, dapat dipaparkan diantaranya guru kurang dalam melakukan hubungan yang harmonis dengan anak didik, guru kurang fokus dalam mengajar karena kurang mampu menempatkan diri dihadapan peserta didik. Guru dalam mengajar kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran atau alat pendukung lainnya, tidak ada sebuah inovasi atau ide untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih hidup.

Faktor lainnya yaitu kurangnya kemampuan guru dalam menggali dan menggunakan teknologi informasi yang ada di sekolah atau yang dimiliki guru seperti media laptop, netbook, internet dan lain-lain. Penggunaan

metode yang digunakan guru tidak bervariasi kebanyakan hanya mengandalkan metode ceramah sehingga proses pembelajaran tidak menarik dan monoton. Demikian pula menurut Bardi (2015, hal. 50) bahwa kurang optimalnya pemanfaatan media oleh guru yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang media, terbatasnya bahkan tidak adanya sumber belajar yang memadai.

Demikian Fathoni mengidentifikasi rendahnya pemanfaatan teknologi komputer oleh guru yaitu karena rendahnya kapasitas sumber daya manusia dalam memahami teknologi komputer dan pada kelembagaan teknologi komputer belum menjadi bagian terintegrasi dalam mekanisme kerja (Indriyanto, 2014, hal. 114). Sarana dan prasarana di sekolah kurang memadai, faktor ruang kelas seperti pencahayaan, ventilasi udara dan lainnya seperti siswa di luar melakukan kegiatan olah raga yang menyebabkan suara bising sehingga konsentrasi belajar menjadi tidak fokus dan terkadang guru juga harus lebih keras dalam menyampaikan penjelasan kepada siswa.

Banyaknya masalah dalam dunia pendidikan, apabila kita lihat di lapangan bukan hanya dari faktor siswa saja tetapi dari aspek lain seperti halnya dari guru itu sendiri dan sekolah, serta faktor lain yang mendukung dalam dunia pendidikan. Mengajar tidak lebih dari sekedar menolong para siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta ide dan apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa.

Media mempunyai peranan yang sangat signifikan dan kontribusinya terhadap efektivitas pembelajaran untuk menunjang suatu keefektifitasan proses pembelajaran yang mengarah pada proses keberhasilan suatu pendidikan. Sadiman mengemukakan bahwa media berfungsi penyampai pesan pembelajaran, dimana pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar, oleh karena itu komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Gani & Zulhaji, 2015, hal. 89-90).

Pemanfaatan teknologi komputer pada bidang pendidikan menurut Rochyati merupakan suatu sistem yang dirancang untuk menyediakan informasi guna mendukung kegiatan pembelajaran di dalam suatu lembaga pendidikan (Vitalocca & Mulyanti, 2015, hal. 70). Oleh karena itu keberhasilan guru dalam proses pembelajaran didukung juga dengan penggunaan media yang tepat, serta penyampaian materi yang didesain semenarik mungkin. Kreativitas guru yang menghasilkan inovasi baru dalam proses pembelajaran baik aspek penyajian materi yang menarik sehingga dapat mengarahkan anak didik bersifat aktif dalam proses pembelajaran.

Karena hal tersebut dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah khususnya, perlu adanya suatu kreatifitas yang mengarah terhadap adanya suatu inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah. Dengan Adanya hal tersebut peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap pemanfaatan media yang berbasis teknologi komputer dengan menggabungkan aspek audiovisual dengan menggunakan program *adobe flash* yang didesain dengan cara presentasi. Sehingga diharapkan dapat memberi kesan yang menarik dan tidak monoton, peningkatan minat belajar, motivasi, demikian pula dengan hasil dan prestasi belajar yang baik pula.

Dalam konteks teknologi pembelajaran berkaitan dengan penelitian ini yaitu pengembangan media sebagai alat bantu belajar mengajar, menurut Seels dan Richey sumber belajar adalah pokok kajian yang tidak bisa terpisahkan dalam lima kawasan teknologi pembelajaran yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi (Hidayat & Gafur, Pengelolaan dan Pemanfaatan Sumber Belajar di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta, 2015, hal. 3).

Dengan begitu guru dapat dimudahkan dalam menyampaikan materi kepada anak didik sebagai penerima pesan serta mengoptimalkan tugas guru bukan hanya sebagai penyampai pesan materi ajar, tetapi sebagai fasilitator,

motivator, pembimbing serta sebagai pengarah kegiatan belajar mengajar di kelas supaya dalam tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan baik.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu mengenai efektivitas multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. Dari masalah tersebut diuraikan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan model desain multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran pendidikan agama Islam?
2. Bagaimana efektivitas multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran PAI?
 - a. Bagaimana kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan multimedia *flash* interaktif ?
 - b. Bagaimana hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif ?
 - c. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia *flash* interaktif dan yang tidak menggunakan multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran pendidikan agama Islam?
3. Bagaimana tanggapan siswa tentang proses pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan penelitian secara umum adalah untuk menghasilkan produk multimedia *flash* interaktif yang layak digunakan sebagai alat dan media

pendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama.

2. Adapun tujuan penelitian secara khusus ialah mengetahui:
 - a. Pengembangan model desain multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran pendidikan agama Islam.
 - b. Efektivitas multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran PAI?
 - 1) Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum proses pembelajaran menggunakan multimedia *flash* interaktif.
 - 2) Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah proses pembelajaran menggunakan multimedia *flash* interaktif.
 - 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia *flash* interaktif dan yang tidak menggunakan multimedia *flash* interaktif pada pembelajaran pendidikan agama Islam.
 - c. Tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan multimedia *flash* interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan penelitian ini yaitu:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Dapat dijadikan sumber bacaan dan data bagi para pembaca untuk semua lembaga pendidikan.
 - b. Menjadi sumbangan ilmiah terhadap semua aspek dalam ruang lingkup dunia pendidikan khususnya untuk mengembangkan serta menciptakan desain pembelajaran yang lebih inovatif selanjutnya.
 - c. Sebagai pengembangan konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif yang berbasis komputer dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru, membantu dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi dan menyenangkan. Selain itu memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru dapat melaksanakan fungsinya secara optimal bukan hanya sebagai pengajar tetapi menjadi fasilitator, pembimbing dan motivator bagi anak didiknya. Memotivasi guru PAI maupun segenap pendidik lainnya agar dapat kreatif serta berinovasi dalam memanfaatkan teknologi komputer bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah yang efektif Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar, motivasi dan prestasi belajar yang lebih baik, serta dapat mengoptimalkan dan mengembangkan potensi dalam mengolah materi yang telah diberikan oleh guru, sehingga kegiatan belajar siswa menjadi aktif. Terdorong dalam dirinya untuk memanfaatkan teknologi informasi komputer sebagai sumber belajar, karena hal tersebut sangat mudah didapatkan.
- c. Bagi sekolah Sebagai wahana peningkatan mutu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya PAI di sekolah dengan memanfaatkan multimedia.
- d. Bagi Prodi Pendidikan Agama Islam, secara keilmuan dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktis lebih lanjut mengenai inovasi-inovasi baru dalam upaya mengembangkan metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam, serta dapat dijadikan bahan kajian, pemikiran serta pengembangan lebih lanjut bagi civitas akademisi mengenai implementasi teknologi komputer dalam setiap bidang pembelajaran,

khususnya Pendidikan Agama Islam bagi penelitian-penelitian lebih lanjut yang mengarah kepada efektivitas pembelajaran yang lebih baik.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang peneliti kemukakan berkaitan dengan efektivitas multimedia *flash* interaktif dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif tidak terdapat peningkatan efektivitas pembelajaran, sehingga ketuntasan belajar siswa sebagai tujuan dari akhir pembelajaran tidak tercapai (H_0)
- 2) Proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan multimedia *flash* interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga ketuntasan belajar siswa sebagai tujuan dari akhir pembelajaran tercapai (H_a).

Dasar pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

F. Struktur Organisasi Tesis

Secara sistematis penelitian dilakukan berdasarkan struktur organisasi yang terdiri dari pembahasan hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut

Bab I Pendahuluan. yang memuat latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Bab II. Merupakan kajian teori pemaparan teori-teori yang berhubungan terhadap penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas multimedia *flash* interaktif yang meliputi pengertian efektivitas, pengertian media dan multimedia interaktif, karakteristik

multimedia interaktif, dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran, fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran, kelebihan dan kekurangan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, pengertian program *adobe flash* serta kelebihan dan kekurangannya. Kemudian kajian teori mengenai hakikat pembelajaran, pengertian pendidikan agama Islam, tujuan pendidikan agama Islam, karakteristik PAI, model pembelajaran PAI, metode pembelajaran PAI, materi dalam PAI, pengertian hasil belajar kemudian kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

Bab III. Metodologi penelitian yang mencakup lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur dan paradigma penelitian dan pengembangan, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV. Temuan dan pembahasan, dimana dalam bab ini menguraikan permasalahan yang dideskripsikan mengenai efektivitas multimedia *flash* interaktif yang dilakukan pada kedua kelompok kelas yang dijadikan penelitian. Bab V. Merupakan akhir pemaparan terhadap temuan berupa kesimpulan hasil kajian dan juga menjadi jawaban permasalahan penelitian dan saran.

