

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pendidikan dikatakan berasal dari Amerika Serikat, Pada awal perkembangannya teknologi itu dikenal sebagai cara mengajar dengan menggunakan alat peraga hasil buatan sendiri oleh guru di sekolah, dalam perkembangan terakhir teknologi pendidikan secara konseptual didefinisikan sebagai: teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian, dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar.<sup>1</sup> Sesuai pernyataan tersebut teknologi tidak hanya diartikan sebagai sebuah alat akan tetapi juga sebuah cara atau sistem.

Teknologi informasi dan komunikasi pada perkembangannya disebut sebagai “media komputer”, teknologi pada komputer mampu mengintegrasikan berbagai fungsi media seperti audio, visual, warna, transisi, kemampuan interaktif, dan layanan *hypertexts*, dengan kemampuan tersebut komputer menjadi sarana yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai modalitas dalam pembelajaran.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), 145-149.

<sup>2</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, Dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), 17.

Hadirnya teknologi komputer ditengah-tengah masyarakat terkhusus dalam bidang pendidikan menjadi sebuah sarana yang memfalisitasi guru sebagai sumber daya manusia untuk dapat meningkatkan kreatifitas dan produktifitasnya dalam memanfaatkan media komputer dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang sudah banyak digunakan oleh guru bahkan dikembangkan oleh para peneliti dan pakar pendidikan baik internasional maupun nasional, media pembelajaran interaktif ini merupakan media pembelajaran yang dibuat dan dirancang melalui berbagai *software* pengembang media komputer diantaranya yang paling sering kita gunakan yakni *Microsoft power point* selain itu juga terdapat software lain seperti *autoplay media studio*, *lectora inspire*, *prezi*, *adobe flash professional* dan masih banyak lainnya.

*Autoplay media studio* dibuat pada tahun 1997 oleh sebuah perusahaan *software* yaitu *indigo rose software corporation* yang berada di Kanada, *CEO* perusahaan tersebut yaitu Colin Adams. *Autoplay media studio* merupakan *software* untuk membuat perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan gambar, suara, video, teks, dan flash kedalam presentasi yang dibuat. *autoplay media studio* banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat

bagus, dan juga dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi *komputer based training* (CBT), sistem *AutoPlay/AutoRun* menu *CD-ROOM*, presentasi *marketing* interaktif, *CD bussines cards*, dan lain-lainya.<sup>3</sup> Selain dapat digunakan untuk membuat berbagai macam media, media pembelajaran yang dihasilkan dari *software autoplay media studio* tidak hanya dapat digunakan diruang kelas saja akan tetapi bisa juga digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri dirumah.

Pembelajaran secara mandiri merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan suatu media untuk belajar secara individu sebagai pengganti kegiatan belajar secara tatap muka. Seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud No. 119 Tahun 2014 Pasal 8 yaitu:

(a) Menggunakan mode pembelajaran yang peserta didik dan pendidiknya terpisah; (b) menekankan prinsip belajar secara mandiri terstruktur dan terbimbing dengan menggunakan sumber belajar; (c) menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan daripada pendidik; dan (d) menggantikan pembelajaran tatap muka dengan interaksi program pembelajaran elektronik yang terkini mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas.<sup>4</sup>

Keberadaan dan kehadiran media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, hal ini sesuai dengan peraturan

---

<sup>3</sup> Inesa Wijaya dan Lusya Rakhmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya” *Jurnal:Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.04, No.03, (2015), 958.

<sup>4</sup> Permendikbud No.19 Tahun 2014.

pemerintah nomor 74 tahun 2009 bab II bagian satu pasal 3 yakni menuntut pendidik sebagai sumber belajar agar mampu memanfaatkan teknologi komputer dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terkhusus dalam hal membuat dan menggunakan media pembelajaran.<sup>5</sup> selain itu juga, Munadi berpendapat bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh karena cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>6</sup> Departemen pendidikan nasional juga mengidentifikasi manfaat media pembelajaran diantaranya: penyampaian materi yang seragam, proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan hasil belajar peserta didik, menumbuhkan sikap positif pada siswa mengenai materi pelajaran, peran guru lebih produktif dalam melakukan pembelajaran.<sup>7</sup> Media pembelajaran juga merupakan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan serta keterampilan peserta didik sehingga

---

<sup>5</sup> Sintari, Dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Pokok Bahasan Asam Basa Dikelas XI SMA/MA*”, (Jurnal, Universitas Riau).

<sup>6</sup> Anwar Ramli, DKK, “*Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*”, (Jurnal: Universitas Negeri Makassar), 5.

<sup>7</sup> Abdul Wahid, “*Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*”, *Jurnal: Istiqra*, Vol. V, No.2, (2018).

mendorong terjadinya kegiatan pembelajaran yang diharapkan berhasil sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.<sup>8</sup>

Penting bagi seorang pendidik untuk bisa menuangkan gagasan, berpikir produktif dan inovatif dalam menjalankan kewajibannya sebagai pengajar agar tidak hanya sekedar menunaikan kewajiban saja akan tetapi dapat pula membantu peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan sebagai bahan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan potensi dirinya. Adapun salah satu cara guru yang dapat ditempuh yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik dan memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran serta memberikan kesan yang menyenangkan dalam belajar.

Mata pelajaran Al-Quran Hadits di Madrasah Tsanawiyah merupakan rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam kegiatan pembelajarannya mempelajari materi yang bersangkut paut dengan Al-Quran dan hadits dan salah satunya mengenai pembelajaran tajwid sebagai materi yang membahas tata cara membaca Al-Quran dengan baik sesuai hukum-hukum bacaanya, atau sering kita sebut hukum tajwid. Oleh karenanya penting bagi guru untuk mampu memberikan materi tersebut dengan sebaik mungkin sehingga siswa

---

<sup>8</sup> Ramen A Purba, Dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 26.

memahami dengan baik dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak kalah penting juga bagi seorang siswa harus menguasai dan memahami materi tersebut supaya bacaan Al-Quran menjadi baik dan benar sesuai kaidah yang telah ditentukan, Karena membaca Al-Quran merupakan ibadah yang berpahala jika tata cara membacanya baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

Problematika mengenai tingkat pemahaman tajwid dikalangan siswa Madrasah Tsanawiyah tidak lepas dari berbagai unsur pendidikan seperti guru, peserta didik itu sendiri, lingkungan belajar serta adanya media pembelajaran yang dapat menunjang keefektifan kegiatan pembelajaran. kurangnya minat serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar berdampak negatif terhadap tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran tajwid hal tersebut bisa dipicu oleh kegiatan pengajaran guru, baik itu dari metode atau strategi yang digunakan masih konvensional serta penggunaan media yang minim bahkan masih menggunakan media pembelajaran tradisional.

Realitas tingkat pemahaman tajwid siswa bisa dikatakan cukup rendah. Jika dilihat dari pemahaman teori ada yang memang benar memahami tetapi banyak diantara siswa yang keliru dalam memahami kaidah ilmu tajwid bahkan pula ada yang memang benar-benar belum faham. Jika dilihat dari praktik langsung, cukup ada perbedaan antara

pemahaman siswa secara teoritis dengan praktik atau menerapkan langsung hukum bacaan tajwid pada ayat Al-Quran. Pada praktiknya, siswa yang paham benar mengenai kaidah tajwid terkadang dalam membaca Al-Quran kurang menerapkan kaidah ilmu tajwid, sedangkan yang keliru dengan masalah teori atau bahkan belum faham sama sekali mengenai tajwid sebagian dari siswa mampu membaca Al-Quran dengan baik dan benar.

Kementrian agama republik Indonesia mengidentifikasikan kriteria ideal siswa madrasah tsanawiyah setelah belajar tajwid. siswa mampu menyebutkan pengertian hukum bacaan, menjelaskan ciri-ciri hukum bacaan, mendeskripsikan cara membunyikan hukum bacaan, mengidentifikasi hukum bacaan, menyimpulkan cara membaca dan dapat mempraktikanya pada ayat Al-Quran dengan baik dan benar<sup>9</sup>

Sesuai dengan urgensi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran serta problema nyata yang dialami peserta didik mengenai pemahaman tajwid memberikan pandangan peneliti untuk melakukan pengembangan media interaktif menggunakan *software autoplay media studio*. Pengembangan ini sejalan dengan hasil riset bahwa siswa yang menggunakan gaya belajar yang dominan dalam belajar akan mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan belajar dengan

---

<sup>9</sup> Kementrian Agama, *Buku Guru Al-Quran Hadits Madrasah Tranawiyah Kelas VIII*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2015), 75-76.

gaya belajar yang tidak sesuai.<sup>10</sup> Sesuai pernyataan tersebut penting bagi guru untuk mengetahui gaya belajar siswa agar bisa memberikan pengajaran yang mudah diterima oleh siswa, *software autoplay media studio* dapat membuat media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur media *visual*, *audio* dan *audiovisual*. Secara psikologis terdapat pendekatan belajar berdasarkan *prefensi sensori* yakni: *visual*, *auditori* dan *kinestetik*. Hasil *survey* menyatakan bahwa ada 29% orang visual, 34% untuk yang auditori dan 37% untuk yang kinestetik.<sup>11</sup>

Media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* pernah dikembangkan dan diuji kevalidannya oleh beberapa peneliti dan memperoleh tingkat kevalidan yang baik. salah satunya Inesa Wijaya yang mengembangkan media pada mata pelajaran perekayasaan sistem *audio* di SMK Negeri 3 Surabaya dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>12</sup>

Madrasah Tsanawiyah Nurul Muhtadin Waringinkurung-Serang menjadi tempat penelitian, hal ini sesuai hasil wawancara salah seorang guru mata pelajaran Al-Quran hadits terkhusus pada kegiatan

---

<sup>10</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Media Madani, 2019), 77.

<sup>11</sup> Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Media Madani, 2019), 81.

<sup>12</sup> Sintari, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio* 8 Pada Pokok Bahasan Asam Basa di kelas XI SMA/MA", (Jurnal, Universitas Riau).



pembelajaran tajwid. Peneliti mendapatkan beberapa informasi diantaranya metode yang digunakan untuk mengajar kurang bervariasi, dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media konvensional meski begitu respon siswa cukup baik dalam kegiatan pembelajaran dan jika diakumulasi dalam persen, 70% siswa mengikuti pelajaran dengan baik sedangkan 30 % tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti mengobrol dengan teman yang lain, mendengarkan sambil melamun dan yang lainnya. meskipun secara respon siswa sudah cukup baik akan tetapi dalam pemahaman mengenai tajwid masih banyak terjadi kekeliruan teori terutama pada materi hukum mad.<sup>13</sup>

Berdasarkan tes lisan yang peneliti lakukan mengenai bacaan Al-Quran dan hukum tajwidnya, ditemukan bahwa kemampuan membaca Al-Quran siswa bisa dikatakan cukup lancar namun penerapan-penerapan hukum tajwid serta pengetahuan mengenai hukum mad pada surah yang telah dibaca masih banyak yang belum tahu bahkan keliru.

Sesuai hasil wawancara dan tes tersebut kebutuhan mengenai pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai inovasi dan masukan baru untuk variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar.

---

<sup>13</sup>Wawancara Bersama Bapak Ilhamuddin Guru Mata Pelajaran Al-Quran Hadits, (Serang: Halaman Ruang Guru MTs Nurul Muhtadin, 20 Desember 2020).

Adapun alasan mengapa *autoplay media studio* mampu meningkatkan pemahaman siswa karena dalam media interaktif yang dikembangkan menggunakan software tersebut mengintegrasikan berbagai unsur media audio, visual dan audio visual. Hal itu juga sejalan dengan pernyataan lembaga riset dan penerbitan komputer : orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar tapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.<sup>14</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan pada media pembelajaran, media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang interaktif dengan berbantu software *autoplay media studio* dengan persepsi bahwa media ini akan mampu membuat siswa bisa memahami materi secara mendalam pada proses pembelajaran tajwid. Oleh karena itu dalam penelitian, peneliti akan mengangkat judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio* Pada Pembelajaran Al-Quran Hadits Untuk Meningkatkan Pemahaman Tajwid (Studi Di MTs Nurul Muhtadin Waringinkurung-Serang)**”.

---

<sup>14</sup> Kusni Ingsih, DKK, *Pendidikan Karakter: Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 29.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan-permasalahan dalam penelitian dapat diidentifikasi ssebagai berikut:

1. Kurangnya tingkat pemahaman siswa pada materi pelajaran Al-Quran hadits
2. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dengan baik
3. Tidak adanya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran
4. Media yang digunakan kurang variatif dan masih bersifat konvensional

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah dipaparkan, maka peneliti mengkhususkan pengembangan pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio*
2. Media pembelajaran dikhususkan pada kegiatan pembelajaran Al-Quran hadits siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah
3. Kegiatan pembelajaran dikhususkan pada pembelajaran Al-Quran hadits materi tentang hukum bacaan *mad 'iwad. Mad 'arid lissukun dan mad layyin.*

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah yang penulis paparkan diatas, Terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada pembelajaran Al-Quran Hadits?
2. Bagaimana efektifitas media interaktif berbasis *autoplay media studio* dalam pembelajaran Al-Quran Hadits dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa kelas VIII MTs Nurul Muhtadin Waringinkurung Serang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk menjelaskan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada pembelajaran Al-Quran Hadits.
2. Untuk mengetahui efektifitas media interaktif berbasis *autoplay media studio* dalam pembelajaran Al-Quran hadits dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa kelas VIII MTs Nurul Muhtadin Waringinkurung Serang.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti
  - a) Sebagai pengalaman dalam mengkaji ilmu pengetahuan.
  - b) Sebagai sarana meningkatkan kualitas diri agar berfikir secara ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Bagi pengguna
  - a) Dapat meningkatkan bacaan Alquran dan pemahaman Tajwid.
  - b) Dapat meningkatkan motivasi bagi siswa dalam meningkatkan pembelajaran Alquran dan Tajwid.
3. Bagi lembaga
  - a) Sebagai sarana untuk mencetak dan menghasilkan mahasiswa yang unggul dalam pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian
4. Bagi pengembang ilmu
  - a) Sebagai bahan referensi untuk dikaji lebih lanjut dan lebih mendalam

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk dapat memudahkan pembahasan, dan pemahaman yang jelas dalam membaca proposal skripsi. Maka disusunlah penulisan proposal skripsi secara garis besar sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan
- BAB II : Kajian teoretik, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir.
- BAB III : Metodologi penelitian yang terdiri dari: Tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, sumber data penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
- BAB IV : Deskripsi hasil penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V : Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.