

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lahirnya teknologi multimedia merupakan hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunaknya. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video yang disatukan didalam komputer untuk disimpan, di proses dan disajikan guna membentuk interaksi yang sangat inovatif antara komputer dengan pengguna/ user.¹

Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa adalah multimedia interaktif. Kelebihan multimedia interaktif dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik menyebabkan multimedia interaktif mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan

¹ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*,(Bandung: Alfabeta, 2015), 144.

tingkat realisme yang tinggi. Multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk menampilkan konsep-konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit melalui (animasi), sehingga menghindari terjadinya kejenuhan yang terus menerus dalam proses pembelajaran.

Untuk saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran, guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran contohnya multimedia interaktif. Multimedia Interaktif adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi animasi menarik sesuai materi dan juga dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih pilihan yang dikehendaki. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, suara dan video.²

Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Pemilihan multimedia interaktif dalam perkembangan media pendidikan merupakan hal yang tepat karena multimedia interaktif ini dapat digunakan dengan mudah,

² Purnama Bambang Eka, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 5.

interaktif, daya ingat dalam menerima pesan lebih mudah dan awet, membantu mempermudah memahami pesan, lebih efektif dan menyenangkan.

Dewasa ini media pembelajaran interaktif sangat jarang bahkan tidak digunakan disekolah-sekolah. Media yang bersifat interaktif adalah media yang dapat mengakomodasikan respon pengguna. Multimedia interaktif dewasa ini tidak lagi merupakan konsumsi mereka yang bergerak dalam bidang bisnis atau dunia kerja, tetapi juga dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. Ada beberapa bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran yaitu dapat berupa Praktik dan Latihan (Drill and Practice), Tutorial, Permainan (Games), Simulasi, Penemuan (Discovery) dan Pemecahan Masalah (Problem Solving).³

Pada dasarnya multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dll) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda

³ Uno B. Hamzah, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 137.

yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dengan demikian, secanggih apapun multimedia interaktif yang memungkinkan bekerja dengan sangat cepat dan bahkan dapat melaksanakan instruksi sekaligus, intervensi manusia tetap diperlukan.⁴

Berdasarkan hasil wawancara sebelum penulis melakukan penelitian, selama ini guru mengajar hanya dengan menggunakan alat bantu sumber belajar yang berupa buku paket KEMENAG dan LKS saja, namun terjadi beberapa kendala pada proses penyampaian materi yang sedikit yang rumit, kurang tertariknya siswa saat pembelajaran berlangsung, kurang dapatnya feedback kepada guru dari peserta didik dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena kurangnya ketertarikan peserta didik media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VII-IX MTSN 2 Kota Serang membutuhkan sebuah penggunaan teknologi multimedia interaktif pada saat pembelajaran SKI berlangsung untuk meningkatkan

⁴ Darmawan Deni, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012), 66.

ketertarikan siswa ketika pembelajaran berlangsung, karena pada dasarnya kesuksesan peserta didik menjadi kebanggaan tersendiri bagi seorang pendidik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dalam penelitian ini teridentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya penerapan multimedia interaktif di MTsN 2 Kota Serang
2. Kurangnya interaksi penggunaan multimedia interaktif dalam pelajaran SKI di MTsN 2 Kota Serang
3. Kurangnya feedback dari peserta didik kepada guru ketika pembelajaran SKI

C. Rumusan masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan multimedia interaktif di MTsN 2 Kota Serang pada mata pelajaran SKI?
2. Bagaimana interaksi penggunaan multimedia interaktif dalam pelajaran SKI di MTsN 2 Kota Serang?

3. Apa yang harus dilakukan seorang guru SKI ketika pembelajaran agar selalu mendapatkan feedback dari peserta didik?

D. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan multimedia interaktif di MTsN 2 Kota Serang pada mata pelajaran SKI?
2. Untuk mengetahui Bagaimana interaksi penggunaan multimedia interaktif dalam pelajaran SKI di MTsN 2 Kota Serang?
3. Untuk mengetahui bagaimana feedback peserta didik terhadap guru ketika pembelajaran SKI menggunakan multimedia interaktif

E. Manfaat penelitian

1. Bagi peneliti, Sebagai sumbangsih pikiran dari peneliti yang merupakan wujud aktualisasi peran mahasiswa dalam pengabdianya terhadap lembaga pendidikan.
2. Bagi sekolah, diharapkan bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena adanya multimedia interaktif disetiap proses pembelajaran

3. Bagi pengembang ilmu, diharapkan bisa untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan informasi yang lebih luas terkait teknologi multimedia interaktif
4. Bagi lembaga, Sebagai masukan yang membangun, guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada didalamnya dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan.

F. Sistematika pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan sistem pembahasan ini, penulis membagi penulisannya kedalam 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan Meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka Meliputi : Teknologi Multimedia Interaktif: Pengertian Multimedia, Pemanfaatan Multimedia, Manfaat Penggunaan Teknologi Multimedia, Keuntungan Dan Kelemahan Menggunakan Teknologi Multimedia. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran: Elemen Multimedia Interaktif, Kelebihan Multimedia Interaktif, Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran, Karakteristik Dan Kemampuan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran, Dampak

Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran. Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran: Pengertian Teknologi Multimedia, Teknologi Multimedia Meningkatkan Proses Pembelajaran, Manfaat Dan Implementasi Teknologi Multimedia, Teknologi Multimedia Bagian Integral Pembelajaran.

BAB III Metodologi Penelitian Meliputi: Tempat Dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Subjek Penelitian, Sumber Data Penelitian Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Dan Teknik Analisi Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Meliputi: Deskripsi Pelaksanaan Penelitian, Hasil Penelitian Dan Pembahasan

BAB V Penutup Yang Berisikan Kesimpulan Dan Saran-Saran.