BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tugas maupun fungsi guru merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tugas dan fungsi guru sering kali disejajarkan sebagai peran seorang guru. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 dan UU No. 14 Tahun 2005 peran guru adalah sebagai pendidik, pembimbing, pengajar, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi dari peserta didik.[1]

Dalam karya Moh. Uzer Usman yakni menjadi guru professional, tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan pada siswa.[2]

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat dalam dua dekade belakangan ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia tak terkecuali aktivitas belajar dan pembelajaran

---

[1] Mulyasa E, Menjadi Guru Profesional, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 197-198

[2] Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013),h. 7.

manusia.[3] Perkembangan teknologi mengubah tugas guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran menjadi *fasilitator* yang memberikan kemudahan dalam belajar. Penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Di era milenial ini *gadget* tentu menjadi benda favorit bagi semua kalangan, dari yang muda sampai yang tua. Karena *gadget* adalah salah satu benda yang multifungsi. Dengan gadget dan sambungan internet, seseorang bisa lebih mudah menjangkau informasi yang ingin didapatkan. Teknologi ini dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan memperjelas antara teori dengan praktik. Sehingga siswa dapat melihat secara nyata. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa.

Membekali Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk menimba dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang positif dan negatif, untuk itu pengawasan dari guru dan orang tua sangatlah

---

[3] Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran.* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 4

penting. Menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.[4] Jadi, Pendidikan Agama Islam yang merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam, serta menjadikan keselamatan di dunia dan di akhirat kelak.

Berdasarkan pra observasi yang peneliti lakukan saat PPLK, peneliti menemukan beberapa kesenjangan antara teori dan *realita* saat pembelajaran sedang berlangsung di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Diantaranya ialah siswa kurang antusias saat guru menyampaikan materi. Terbukti saat guru memberikan pertanyaan, siswa tidak mampu menjawab, siswa tidak dapat membuat pertanyaan dan Siswa tidak mampu menyimpulkan materi. Hal tersebut akan berdampak terhadap rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir dan memahami materi padahal mata pelajaran PAI sangat berguna untuk di terapkan dalam kehidupan sehari-hari karena ajaran agama Islam menjadi pedoman untuk kita.[5]

---

[4] Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008) , h. 15

[5] Pra Observasi pada Tanggal 13 September 2019

Pembelajaran harus banyak melibatkan siswa agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi. Untuk itu, perlunya kreatifitas guru agar mereka mampu menjadi *fasilitator* dan mitra belajar bagi siswa. Kreatifitas guru dapat di lakukan dengan membuat media serta alat peraga lainnya agar berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran.[6]

Kesenjangan antara teori dan realita selanjutnya yang peneliti temukan ialah guru tidak kreatif atau hanya mengandalkan dari buku teks saja. Contohnya, guru tidak memanfaatkan media yang ada, kemudian guru tidak mampu menciptakan ide baru sehingga saat pelajaran berlangsung siswa menjadi pasif atau tidak adanya interaksi antara siswa – guru, siswa – siswa.

Pembelajaran akan menjadi kurang bermakna bagi siswa jika cenderung hanya berpusat pada guru. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menanamkan siswa konsep berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi dan kreatif sesuai dengan upaya Kemendikbud dalam melaksanakan penguatan pendidikan karakter.

---

[6] Mulyasa E, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), h. 42

Penggunaan media berupa buku teks dan papan tulis belum dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam perkembangan teknologi saat ini, guru seharusnya dapat mencari informasi yang lebih luas mengenai materi yang akan disampaikan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat disajikan dalam bentuk teks, gambar, video dan media presentasi lainnya diantaranya Prezi, PowToon, *Microsoft Powerpoint*, dan sebagainya.

Media pembelajaran dalam bentuk presentasi merupakan media yang tepat untuk digunakan. Perhatian siswa akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan meningkat untuk mempelajari materi melalui presentasi yang menarik. Selain memberikan dampak positif bagi siswa, media presentasi akan lebih memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan memberikan ilustrasi kepada siswa dan guru tidak perlu lagi membuat media dalam bentuk besar agar mampu menjangkau kelas sehingga akan menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis *online*. Prezi pada awalnya dikembangkan oleh Adam Somlai-Fischer seorang arsitek dan seniman asal Hungaria. Dengan misi yang di usung oleh Prezi “membuat berbagi ide menjadi lebih menarik”, maka Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier

atau non-linier. Presentasi terstruktur adalah contoh dari presentasi *linier* sedangkan presentasi berbentuk peta pikiran sebagai contoh dari presentasi non-*linier*.[7]

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian berjudul : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MTsN 2 SERANG".**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Prezi ini, diharapkan dapat terciptanya pembelajaran PAI yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, diharapkan siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan media ini dapat memberikan kepraktisan bagi guru dalam menyampaikan materi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka identifikasi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru
2. Siswa tidak dapat membuat pertanyaan
3. Siswa tidak dapat menyimpulkan materi

---

[7] Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h. 79

4. Siswa kurang memanfaatkan fasilitas sekolah untuk mendapatkan informasi tambahan
5. Guru kurang kreativitas pada saat pembelajaran
6. Guru kurang antusias dalam proses pembelajaran
7. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, Penelitian ini hanya akan dilaksanakan pada pengembangan media Prezi untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam – Sejarah Kebudayaan Islam materi Kerajaan Islam di Nusantara kelas IX di MTsN 2 Serang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan produk berupa media Prezi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di MTsN 2 Serang.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Prezi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di MTsN 2 Serang

F. Manfaat Produk yang akan di Kembangkan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah bermanfaat bagi dunia pendidikan terutama dibidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritik, penelitian ini diharapkan mampu:

Menambah referensi kajian penggunaan media pembelajaran yang tepat terhadap proses pembelajaran di kelas. Dijadikan sebagai bahan acuan atau referensi pada penelitian sejenis yang akan dilakukan berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, bagi guru dan bagi peneliti. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media

pembelajaran dalam mengajar pembelajaran PAI materi Kerajaan Islam di Nusantara.

b. Bagi siswa, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan akan membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi peneliti lanjut, hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan dalam pengembangan media Prezi selanjutnya dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kreatifitas dalam mendesain media Prezi pada materi yang lain.

G. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Prezi menjadi tawaran utama untuk memberikan solusi dari permasalahan di atas. Program ini untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. Desain program hadir secara konsisten di seluruh desktop dan beberapa perangkat, termasuk tablet, dan *smartphone*. Sehingga jika pembuatan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut didesain menarik untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka akan sangat efektif dan cepat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Prezi akan lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat

mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi dengan program yang dibutuhkan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui multimedia pembelajaran interaktif.

H. Sistematika Penulisan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Produk yang akan dikembangkan, Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan, Sistematika Penulisan.

BAB II: Deskripsi Teori (Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran, Hakikat Media Pembelajaran Prezi, Hakikat Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Hakikat Hasil Belajar), Hasil Penelitian yang Relevan dan Kerangka Berpikir.

BAB III: Metodologi Penelitian meliputi : Metode Penelitian, Tempat Penelitian, Waktu Penelitian, Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data,

Rancangan Penelitian (Model Pengembangan, Uji Coba Produk), Tahap Pengembangan.

BAB IV: Hasil Produk Penelitian, Deskripsi Data, Hasil Penelitian, dan Pembahasan

BAB V: Simpulan dan Saran Penggunaan