

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini manusia hidup dalam suatu era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi yang makin meluas dan dalam waktu yang cepat. Karena semua usaha pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian informasi senantiasa menggunakan media, maka era ini dapat pula disebut lingkungan bermedia.

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif menggunakan dan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, atau disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, bila media tersebut belum tersedia.

Pendidikan yang bermutu ditentukan oleh berbagai faktor. salah satu unsur yang harus diperhatikan dalam mendesain proses pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran juga merupakan bagian dari proses komunikasi. Dengan demikian, efektivitas dan mutu pembelajaran juga ditentukan oleh unsur-unsur komunikasi antara lain sumber, *audience*, media dan *feed back*.

Menurut Haney dan Ulmer, “ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu: Pertama, media mampu menyajikan informasi, karena itu disebut media penyaji. Kedua, media yang mengandung informasi dan disebut media objek. Ketiga, media yang memungkinkan untuk berinteraksi dan disebut media interaktif”.²

Dalam proses pembelajaran selain guru dan siswa, yang tak kalah penting yaitu media pembelajaran. Media tidak hanya dijadikan alat bantu akan tetapi dapat dirasakan manfaatnya oleh guru dan juga siswa. Media pembelajaran di era teknologi saat ini sangat beragam mulai dari yang manual hingga digital. Namun tidak dapat dipungkiri pada kenyataannya masih banyak guru yang mengajar tanpa menggunakan alat bantu pada saat proses pembelajaran. Hal ini sering terjadi dalam dunia pendidikan oleh sebab itu sudah saatnya memanfaatkan perkembangan teknologi, sudah bukan zamannya pendidik menyampaikan materi secara oral mulai awal sampai akhir pembelajaran. Selain melelahkan hal ini juga dapat membuat bosan bagi peserta didik.³

Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Tentu saja guru harus bisa menguasai kelas dan juga materi yang akan disampaikan. Untuk itu dengan memanfaatkan media pembelajaran akan memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru harus kreatif dan mampu

²Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2004), 462.

³Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipta, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 1.

menciptakan suasana kondusif pada saat proses pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi siswa yang merasa bosan, mengobrol dan tidak memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran.

Saat ini guru harus menguasai teknologi dan terampil dalam memilih media sesuai dengan kebutuhan pada saat proses pembelajaran. Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Adanya media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini akan memberikan dampak positif bagi siswa untuk lebih mengenal teknologi dan memanfaatkan teknologi dengan baik.⁴

Dengan demikian pengaruh kelangsungan hidup di era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwasanya media teknologi mampu memberikan kontribusi yang baik dan memberikan kesan sebagai media pembelajaran atau bahan ajar. Hal ini dapat mendorong para pendidik untuk menyajikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup luas tentang media pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.⁵

⁴Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipta, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 1-2.

⁵Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), 2-3.

Oleh karena itu dalam pembelajaran diharapkan menggunakan alat bantu media pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan maksimal dan lebih memudahkan daya ingat siswa. Dalam hal ini sangatlah tepat karena disesuaikan dengan perkembangan pembuatan media pembelajaran melalui multimedia cukup menarik bagi siswa. Penelitian ini berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran pendidikan agama islam di tingkat SMP sederajat.

Untuk itu peneliti ingin melakukan perubahan dengan mengembangkan aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer. Selain itu kelebihan aplikasi ini dapat menyajikan materi secara praktis, menarik dan efisien. Maka melalui media *Adobe Flash* ini diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga siswa diharapkan dapat memaksimalkan proses belajar dan mengaplikasikan media tersebut sebaik mungkin agar tercapainya tujuan media pembelajaran yang diinginkan.

Agar dapat mengarahkan siswa tetap fokus dan tidak memandang sebelah mata tentang pembelajaran PAI, maka dengan adanya media ini dapat dikemas semenarik mungkin untuk proses pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Aplikasi *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMPN 1 Baros Kab.**

Serang). Produk penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru pada khususnya dan pendidik pada umumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya kemauan dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Baros Kab. Serang.
2. Siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, siswa tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa selalu mengobrol pada saat proses belajar.
3. Keberadaan media di sekolah kurang praktis dan sederhana, kurang menarik serta sulit untuk dibawa kemana-mana serta penggunaan media *adobe flash* untuk mata pelajaran PAI belum digunakan oleh guru SMPN 1 Baros kab. Serang

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan adalah *adobe flash cs6*.
2. Keefektifan media pembelajaran aplikasi *adobe flash cs6* pada mata pelajaran PAI di kelas IX di SMPN 1 Baros Kab. Serang.

3. Materi yang disampaikan yaitu “meyakini hari akhir dan mengakhiri kebiasaan buruk”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi *adobe flash* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Baros Kab. Serang?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Baros Kab. Serang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran pada aplikasi *adobe flash* terhadap siswa kelas IX mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Baros Kab. Serang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan aplikasi *adobe flash* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Baros Kab. Serang.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Baros Kab. Serang.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media aplikasi *adobe flash* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas IX di SMPN 1 Baros Kab. Serang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari berbagai pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang diterapkan dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan motivasi, minat serta kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran. Sehingga dapat menunjang terlaksananya pembelajaran yang baik dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

Memberikan tambahan wawasan bagi guru tentang pengembangan media aplikasi *adobe flash* untuk mata pelajaran pendidikan agama islam. Selain itu dapat menghemat waktu dalam mengajar, guru sebagai fasilitator, dan dapat meningkatkan efektifitas belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan masukan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran, serta dapat memberikan informasi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama teknologi. Sehingga guru mampu menyajikan media pembelajaran yang relevan dan menarik agar siswa dapat berpikir secara luas dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih optimal.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman bagi peneliti, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi aplikasi *adobe flash* pada mata pelajaran PAI.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini dalam membuat media pembelajaran adalah aplikasi *adobe flash*. Hasil pembuatan media pembelajaran dapat diakses melalui *personal computer* atau *smarthphone android* yang dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik maupun peserta didik.
2. Bentuk produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe flash* akan memuat konten materi yang disajikan dengan tampilan animasi yang

menarik. Isi dari media yang dibuat berisi kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator, materi yang dilengkapi dengan video pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

3. Produk akan dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) interaktif dengan cover yang didesain sesuai dengan materi yang akan diteliti.

H. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan secara isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Pembahasan.

Bab Kedua Landasan Teoretik, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian. Landasan Teoretik terdiri dari Pengembangan Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Ciri-Ciri Media Pembelajaran, Jenis Media Pembelajaran, Fungsi Media Pembelajaran, Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran, dan Manfaat Media Pembelajaran, Aplikasi *Adobe Flash*, Pengertian *Adobe Flash*, Komponen Kerja *Adobe Flash*, Fungsi *Adobe Flash*, Kelebihan *Adobe Flash*, Kekurangan *Adobe Flash*, Pendidikan Agama Islam, Pengertian Pendidikan Agama Islam, Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam, Materi dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam, Pemilihan Media

Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam, Problematika Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Solusi Problematika Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

Bab Ketiga Metodologi Penelitian, terdiri dari Tempat dan Waktu Penelitian, Metode penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab keempat Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari Pengembangan Media Aplikasi *Adobe Flash*, Pengaruh Media Aplikasi *Adobe Flash*, dan Efektivitas pada Penggunaan Media aplikasi *Adobe Flash*.

Bab Kelima Penutup terdiri dari Simpulan dan Saran-Saran.