

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan dapat menimbulkan perubahan positif dalam dirinya. Hal tersebut telah dirumuskan dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan :

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Meningkatnya kualitas pendidikan merupakan tugas yang tidak mudah karena dipengaruhi oleh banyak faktor, untuk itu perlu di upayakan berbagai cara agar berkualitas pendidikan khususnya di sekolah menengah semakin meningkat. Salah satu upaya yang dapat di jalankan adalah memperhatikan sekolah itu sendiri sebagai suatu sistem pengelolaan sekolah yang efisien dan efektif cenderung kepada kualitas yang baik. Bahkan, kualitas layanan telah menjadi senjata terampuh yang harus dimiliki oleh setiap sekolah.

¹ Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Presiden Republik Indonesia* (jakarta : sinar grafika,2013)), 3.

Pembelajaran merupakan salah satu kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan efisien sehingga mencapai suatu tujuan. Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif, interaktif apabila pendidikan bisa dijalankan dengan baik ketika kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar. Pada bulan juli 2013 mulai diberlakukannya kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengganti dari kurikulum tingkat satuan pendidikan yang sudah berjalan dari tahun 2006-2013. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya. Dimana karena perubahan kurikulum tersebut ada perubahan mata pelajaran pendidikan agama islam.

Aktifitas pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menekankan aktifitas akan jadi lebih bermakna dan berkesan, aktifitas belajar yang menyenangkan akan merangsang siswa terlibat secara aktif dan berfikir kritis dan memecahkan permasalahan yang mengarahkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan meningkatkan keefektifan dari suatu proses belajar mengajar. Pada dasarnya dalam proses belajar mengajar terdiri dari tiga komponen utama yaitu pengajar, siswa, dan bahan ajar yang diberikan oleh pengajar. Dalam hal ini pengajar memiliki peranan yang sangat penting dalam tercapainya kualitas pendidikan. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan di perlukan strategi yang tepat, salah satunya menyusun suatu bahan ajar dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Penyampaian materi

yang diberikan pengajar kepada peserta didik diharapkan sesuai dengan pengajaran yang di harapkan.

Berkembangnya ilmu dan teknologi, membawa perubahan pula pada learning material atau bahan belajar. Sebelum berkembangnya teknologi komputer bahan belajar yang pokok digunakan dalam dunia pendidikan adalah semua yang bersifat printed matteril, seperti halnya buku, modul, makalah, majalah, koran, tabloid, jurnal, hand out lifet, buklet, dan sebagainya yang semuanya menggunakan bahan tercetak.

Adanya perubahan dalam bidang teknologi khususnya teknologi informasi, membawa paradigma baru pada learning matterial dan learning method. Produk TI dewasa ini telah memberikan alternatif berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan di akses oleh peserta didik yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi berbentuk CD, DVD, flashdisk, dan lain-lain. Inti dari bahan tersebut adalah berupa program/software yang dapat dimanfaatkan apakah sekedar mengambil data, membaca, download bahkan berinteraksi antara program dengan siswa dan guru memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama.²

Kerap kali proses pembelajaran dikelas menuntut siswa agar menghafal banyaknya materi pembelajaran. oleh sebab itu, siswa lebih cepat merasa bosan dan kurang adanya aktifitas belajar pada siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan di SMAN 1 Kragilan Kab. Serang, pembelajarannya belum maksimal dalam menggunakan startegi pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dalam proses pembelajaran di kelas Guru masih menggunakan metode ceramah, ditambah dengan variasi tanya jawab sebagai metode penyampain pembelajaran. Ketika

² Deni Darmawan. *Inovasi pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 54

guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang dibahas hanya satu dua orang saja yang mampu menjawab bahkan terkadang tidak ada satu pun yang mampu menjawab pertanyaan guru, dan ketika guru mempersilahkan siswa untuk bertanya timbal baliknya hanya siswa yang duduk di bangku paling depan saja. Permasalahan ini sering kali di jumpai dan mengakibatkan peserta didik yang kurang menyenangkan dan kurang melibatkan peserta didik. Semangat belajar peserta didik yang rendah tersebut mengakibatkan hasil belajarnya pun yang rendah. Sarana prasarana disekolah pun belum memadai sehingga menyebabkan ketika pembelajaran berlangsung guru memakai metode yang biasa di pakai yaitu metode ceramah, sehingga peserta didik merasa cepat bosan.

Solusi agar hal tersebut tidak berkelanjutan. Salah satu solusinya adalah guru mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik yang lebih aktif dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang di sajikan. Oleh karena itu dengan adanya masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEDIA ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi di kelas X SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. pemanfaatan media yang kurang efektif, dan kurang aktifnya peserta didik dalam pelajaran PAI pada kelas X

2. Siswa kurang suka membaca buku ajar dan metode pembelajaran yang digunakan mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan
3. Semangat siswa kurang optimal dalam belajar Pendidikan Agama Islam
4. Pengembangan teknologi yang memadai namun masih kurang dimanfaatkan oleh guru

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan di angkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif yang tepat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran PAI di SMAN 1 Kragilan Kab. Serang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan pembelajaran interaktif media *articulate storyline* pada mata pelajaran (PAI) mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian Kelas X di SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang?
2. Bagaimanakah efektifitas penggunaan media *articulate storyline* pada mata pelajaran (PAI) materi mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian kelas X di SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran interaktif media *articulate storyline* pada mata pelajaran (PAI) materi mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian kelas X MIA di SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media *articulate storyline* pada mata pelajaran (PAI) materi mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian kelas X MIA di SMAN 1 Kragilan Kabupaten Serang.

F. Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat terhadap masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang terdapat dalam penelitian adalah untuk memperkaya wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

- 1) Bagi peneliti

Sebagai sarana belajar dan latihan pengembangan media dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan. Serta untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

- 2) Bagi guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan sekaligus membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3) Bagi siswa

Siswa memiliki media belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

4) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaam multimedia pembelajaran interaktif articulate storyline sebagai media pemebelajaran alternative di sekolah.

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam pembelajaran ini diantaranya adalah media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Media pembelajaran articulate storyline dapat di instal dan di aplikasikan pada PC (Personal computer), dijalankan pada windows 7 maupun windows 8. Media pembelajaran berbasis articulate storyline ini memuat beberapa konten diantaranya teks, audio, gambar, animasi, dan materi yang digunakan dalam penelitian. Animasi terdapat pada scene pertama yang diberi nama sesuai isi slide mulai dari tampilan opening, judul materi, nama pembuat, dan sampai pada scene terakhir yaitu materi. Untuk hasil media yang peneliti buat berupa file HTML5/Flash (berbasis web). Hasil publikasi ini nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

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, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, sistematika penulisan.

BAB II. Kajian teori, bagian ini memaparkan tentang teori-teori yang mendukung serta melandasi pelaksanaan penelitian, adapun teori-teori tersebut yaitu definisi pengembangan media pembelajaran, pembelajaran interaktif, *articulate storyline*, pendidikan agama islam, makna busana muslim/ muslimah dan menutup aurat.

BAB III. Metode penelitian, bagian ini menguraikan tentang metode penelitian, instrumen penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

BAB IV. Hasil penelitian dan pembahasan, bagian ini menguraikan tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kragilan serta pembahasan penelitian.

BAB V. Simpulan dan saran , bagian ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran bagi pihak tertentu yang terkait dengan penelitian ini.