

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengajar merupakan tugas khusus yang dilakukan oleh guru atau dosen. Pekerjaan ini tersusun atas serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan melakukan proses mengatur dan mengorganisasi kegiatan pembelajaran serta membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa terdorong untuk belajar yang nantinya dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa secara optimal.¹

Tugas dan tanggung jawab guru digolongkan menjadi lima jenis, yaitu: (1) tanggung jawab dalam pengajaran, (2) tanggung jawab dalam memberikan bimbingan, (3) tanggung jawab dalam mengembangkan kurikulum, (4) tanggung jawab dalam mengembangkan profesi, dan (5) tanggung jawab dalam membina hubungan baik dengan masyarakat². Dengan memperhatikan lima jenis tanggung jawab guru tersebut perlu dipahami bahwa tugas pokok guru adalah mengajar. Sebagai pengajar, guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan kemampuan khusus (keterampilan) dalam mengelola pembelajaran.

Termasuk tanggung jawab guru adalah mengembangkan kurikulum. Guru dalam mengembangkan kurikulum memiliki wewenang dalam mendesain tujuan dan isi pelajaran yang akan disampaikan, menentukan strategi yang akan digunakan

¹ Nur Ali, dkk, *Keterampilan Dasar Mengajar*, (Jogjakarta: Ar-ruzz media, 2012), 12

² *Ibid.*, 13

dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa belajar, serta mengukur keberhasilan siswa sebagai hasil dari belajarnya.³ Tidak hanya itu, sebuah proses pembelajaran juga membutuhkan alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran berupa media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang baik dan tepat memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi.

Salah satu cara agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik adalah dengan menggunakan media yang disukai siswa dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara sumber pesan dengan penerima pesan yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu juga sebagai wahana informasi yang berujung terjadinya proses belajar pada diri siswa. sehingga akan terjadi perubahan perilaku, baik berupa kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan).⁴

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk merealisasikan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru sebagai pendidik yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dituntut untuk kreatif dan inovatif terhadap media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menjadikan pembelajaran menarik, maka siswa akan merasa nyaman dan efektif dalam belajar. Sehingga hal ini akan menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mendukung terciptanya pembelajaran dengan media yang sesuai, teknologi zaman modern yang berupa komputer dapat menjadi salah satu alternatif

³ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 29

⁴ M. Abdul Hamik, dkk, *Pembelajaran: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media* (Malang, UIN Malang Press, 2008), hlm. 171

jawabannya. Kecanggihan dan kemampuan komputer dapat memberikan kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran. Hal ini berpengaruh besar pada diri siswa. mereka dapat belajar dan merasakan seolah melihat langsung obyek materi yang sedang dipelajari. Sehingga menjadikan pemahaman dan pengalaman yang mereka dapatkan dalam belajar lebih banyak dan detail.

Pemanfaatan dan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya komputer tidak hanya dikembangkan sebatas perangkat keras. Banyak sekali dikembangkan perangkat lunak berbasis multimedia yang dapat digunakan di dalam perangkat komputer. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang mampu mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video, maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menarik. Salah satu jenis dari teknologi multimedia adalah berupa perangkat lunak (software) Autoplay. Sebagai media pembelajaran, Autoplay dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan sekaligus sebagai wadah bagi guru dalam menuangkan ide-ide yang dimiliki yang berhubungan dengan materi pelajaran. Tujuan penggunaan Autoplay sebagai media pembelajaran yakni memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Sehingga siswa memiliki pemahaman yang utuh dan hasil belajar siswa semakin baik.

Dalam kaitannya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer sudah dilakukan di berbagai madrasah. Salah satunya di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk. Madrasah ini merupakan salah satu madrasah yang memiliki fasilitas yang cukup memadai. Hal ini dapat dilihat dari sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer yang berjumlah 4 ruangan. Namun seringkali beberapa guru mengabaikan media komputer ini, dikarenakan berbagai macam alasan. Pada

umumnya, alasan yang menjadikan media sering kali tidak digunakan dalam pembelajaran adalah karena sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan yang terbatas, biaya yang minim, atau alasan lain. Hal tersebut tidak akan muncul jika pengetahuan tentang ragam media, karakteristik, dan kemampuan masing-masing media diketahui oleh guru.⁵

Berdasarkan observasi, peneliti melihat kondisi proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk masih terbilang kurang maksimal khususnya dalam pembelajaran fiqih. Mengacu pada hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru dan staf Madrasah, didapatkan data bahwa dalam pembelajaran fiqih masih terdapat beberapa permasalahan. Diantaranya adalah :

1. Penggunaan dan pemanfaatan media yang kurang maksimal
2. Tidak adanya sumber belajar fiqih yang menarik
3. Kurangnya partisipasi siswa sehingga pembelajaran fiqih kurang efektif.⁶

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan teori dan evaluasi serta membawakan contoh peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari ke dalam pembelajaran. Karena media memiliki ragam dan jenis yang banyak, maka dapat dipilih dan digunakan sesuai dengan kebutuhan, kondisi, waktu, maupun materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti memandang perlu adanya penyelesaian dengan cara mengembangkan suatu produk berupa media

⁵ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 1

⁶ Hasil wawancara dengan beberapa guru PAI di MTs Negeri 5 Nganjuk, salah satunya Bapak Supardianto, S.Ag selaku guru Mata Pelajaran Fiqih pada tanggal 23 April 2018

pembelajaran dengan software Autoplay agar mampu meningkatkan efektifitas belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Materi Haji dan Umrah Untuk Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Autoplay yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi Haji dan Umrah pada kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk pada materi Haji dan Umrah?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan produk pengembangan Media Pembelajaran Autoplay yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi Haji dan Umrah pada kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk.
2. Mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk pada materi Haji dan Umrah.

D. Manfaat Pengembangan

1. Secara teoritis, untuk pengembangan ilmu Fiqih Madrasah Tsanawiyah secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah-langkah yang sistematis bagi pengembangan produk berupa Autoplay bagi peneliti selanjutnya.
2. Bagi Madrasah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan guru dalam menentukan media yang digunakan dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, untuk meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
4. Bagi siswa, penelitian ini akan menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan mendapatkan kemudahan dalam memahami materi pelajaran.
5. Bagi peneliti, untuk memperoleh gelar Magister Strata Dua Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam kaitannya dengan penelitian, kajian terhadap pengembangan media pembelajaran pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Diantaranya adalah: Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Fitria yang memaparkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa CD Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa CD pembelajaran

Bahasa Inggris tersebut membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan CD pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar.⁷

Dalam penelitian lain yaitu ditulis oleh Novian Wahyu Setiabudi, mengemukakan bahwa penelitian ini menghasilkan perangkat lunak yang berupa paket pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran fisika dengan materi kinematika gerak lurus. Hasil dari pengembangan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat membantu keefektifan dan kemenarikan pembelajaran dan membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.⁸

Penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang dilakukan oleh Faridah Nur Hikmah yang menghasilkan produk media pembelajaran Fiqih pada materi Sholat Fardlu untuk siswa SMP kelas VIII dengan software Macromedia Flash Professional 8. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Fiqih pada materi Haji dan Umrah dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan menarik siswa dalam belajar.⁹

Berdasarkan dari kajian penelitian terdahulu yang telah dipelajari oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulis oleh beberapa peneliti di atas, sama-sama melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Perbedaannya adalah pada fokus penelitian bagi masing-masing peneliti dan media pembelajaran dalam penelitian dan juga produk pengembangan yang dihasilkan dari masing-masing penelitian.

⁷ Dewi Fitria, *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara*, Skripsi, Program studi Kurikulum dan teknologi pendidikan. 2005

⁸ Novian Wahyu Setiabudi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*, Tesis. Program Studi Teknik Elektro. 2005

⁹ Farida Nur Hikmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji Dan Umrah)*. (<http://digilib.uin-suka.ac.id/8648/> diakses 17 oktober 2017 jam 23:50)

Berikut ini disertakan tabel perbedaan dan persamaan penelitian pengembangan ini dengan penelitian terdahulu.

Tabel 1.1

Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
<i>Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara</i>	Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Bahasa Inggris	Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran Fiqih yang menjadi tema dalam penelitian ini, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang belum pernah dikembangkan oleh Madrasah Tsanawiyah

<p><i>Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II Min Model Kamal</i></p>	<p>Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Operasi Bilangan Bulat</p>		<p>Negeri 5 Nganjuk. Materi haji pada mata pelajaran fiqih akan peneliti</p>
<p><i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus</i></p>	<p>Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran fisika</p>	<p>Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk</p>	<p>kemas dalam media pembelajaran shalat dengan menggunakan software Autoplay dengan harapan materi pelajaran menjadi</p>
<p><i>Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa</i></p>	<p>Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran fiqih dengan materi Sholat Fardlu</p>	<p>Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk</p>	<p>menarik dalam penyajiannya dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih mudah.</p>

<p><i>Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji Dan Umrah)</i></p>			
--	--	--	--

F. Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Autoplay yang terdiri dari teori dan evaluasi Fiqih kelas VIII pada materi Haji dan Umrah yang dapat digunakan siswa dengan bimbingan guru dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Autoplay. Di dalamnya berisi petunjuk menu, kurikulum Fiqih, materi, evaluasi, dan profil penulis. Pada materi terdapat 7 pokok pembahasan yaitu: pengertian haji, dasar hukum haji, syarat wajib haji, rukun haji, wajib haji, sunnah haji, hal-hal yang dapat membatalkan haji dan hikmah haji.
2. Media Pembelajaran Autoplay ini berisi materi Haji dan Umrah dan tata cara pelaksanaannya yang dilengkapi dengan video tutorial prakteknya.
3. Desain Media Pembelajaran Autoplay ini menggunakan variasi tata letak gambar dan tulisan yang didesain semenarik mungkin agar siswa senang untuk belajar Fiqih.

4. Deskripsi isi Media Pembelajaran Autoplay menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca siswa dan bahasanya komunikatif agar siswa tidak mudah bosan dalam membaca dan mudah paham.
5. Media yang dihasilkan adalah media yang dirancang dengan software Autoplay Media Studio.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka memberdayakan sumber belajar dan potensi-potensi yang dimiliki Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk. Jika semua guru menyediakan media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif serta siswa lebih cepat dalam memahami pelajaran. Dengan mengoptimalkan sarana-prasarana dan sumber belajar yang ada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk, maka penelitian ini akan sangat bermanfaat.

H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah :

- a. Dengan Media Pembelajaran Autoplay ini pemahaman siswa terhadap materi menjadi utuh. Adapun kondisi ideal yang diinginkan yaitu Media Pembelajaran Fiqih yang berupa Autoplay ini dapat menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
- b. Melalui perancangan Autoplay yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih senang dalam belajar dan termotivasi untuk selalu mengikuti pelajaran.

- c. Kemampuan siswa tersalurkan secara normal.
- d. Siswa menjadi subyek penelitian mengikuti proses pembelajaran Fiqih menggunakan Media Autoplay dengan sungguh-sungguh.
- e. Tes pemahaman siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga hasilnya benar-benar mencerminkan tingkat pemahamannya terhadap materi Haji dan Umrah.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Materi bahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay ini hanya terbatas pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII, dengan pokok bahasan Haji dan Umrah. Obyek penelitian adalah siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk.

b. Tempat penelitian

Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Nganjuk, Jl. Wolter Monginsidi nomor 54, Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Kode Pos: 64418.

I. Definisi Operasional

Untuk menyamakan pemahaman terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan mutu/nilai suatu produk yang sudah ada.

2. Media Pembelajaran

Merupakan semua alat dan bahan yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran..

3. Autoplay

Autoplay merupakan software yang memiliki berbagai macam fitur seperti gambar, grafik, teks dan memuat serangkaian perintah-perintah yang dapat digunakan untuk mendesain produk yang menarik. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa media pembelajaran.

4. Haji

Haji merupakan bersengaja mendatangi Baitullah (ka'bah) untuk melakukan beberapa amal ibadah dengan tata cara yang tertentu dan dilaksanakan pada waktu tertentu pula, menurut syarat-syarat yang ditentukan oleh syara', semata-mata mencari ridho Allah.

5. Efektivitas Belajar

Pencapaian tujuan pembelajaran melalui pemilihan tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dari beberapa pilihan yang ada.

Berdasarkan uraian definisi operasional di atas, maka dapat disimpulkan maksud dan pengertian judul penelitian ini yakni upaya peningkatan produk pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi haji dan umrah dalam bentuk software dengan dilengkapi berbagai fitur yang menarik.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri atas enam bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri. Enam bab tersebut adalah:

Bab pertama, memaparkan tentang latar belakang masalah yang disertai dengan rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan. Bab ini juga membahas tentang tujuan penelitian, manfaat penelitian, pentingnya pengembangan, asumsi pengembangan, definisi operasional dan gambaran umum persoalan-persoalan yang akan dibahas secara keseluruhan dalam penelitian pengembangan ini.

Bab kedua, berisi tentang kajian pustaka yang membahas tentang pengertian media pembelajaran, kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, pengertian multimedia, kelemahan dan kelebihan multimedia, pengertian Haji dan Umrah, dalil-dalil tentang Haji, syarat wajib haji dan umrah, rukun haji dan umrah, sunnah-sunnah dalam haji, dan macam-macam denda.

Bab Ketiga, berisi metode pengembangan yang memaparkan tentang desain pengembangan yang dipakai, prosedur pengembangan dan uji coba produk pengembangan.

Bab Keempat, berisi tentang hasil pengembangan produk berupa hasil studi pendahuluan dan hasil pengembangan yang dipaparkan dengan penyajian data, analisis data, revisi produk pengembangan yang dilakukan setelah melalui uji kepada ahli isi mata pelajaran, uji kepada ahli desain pembelajaran, dan uji coba di lapangan.

Bab Kelima, berisi pembahasan hasil penelitian. Terdiri atas pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan dalam bab IV mempunyai arti penting bagi keseluruhan kegiatan penelitian.

Bab Keenam, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan Autoplay dan saran-saran terhadap pengembangan Autoplay.

Pada bagian akhir disajikan daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup mahasiswa.