

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal, peneliti merasa perlu untuk menjelaskan maksud beberapa istilah dalam judul penelitian ini guna menghindari kesalahpahaman. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif KUTU Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTs Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri”. Adapun beberapa uraian definisi dalam judul tersebut adalah:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti proses, cara, perbuatan mengembangkan.¹ Maka dari itu, pengembangan dalam penelitian dapat kita definisikan sebagai usaha memperbaiki suatu media dari yang sudah ada agar lebih berkualitas. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah terkait *game* kuis yang berasal dari program Microsoft Powerpoint. *Game* ini sebenarnya sudah pernah dikembangkan oleh *teknologic.wordpress.com*, akan tetapi peneliti merasa bahwa *game* tersebut masih berupa kerangka dasar dan perlu untuk ditingkatkan kualitasnya melalui beberapa fitur-fitur lainnya serta disesuaikan dengan subjek penelitian.

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V: Aplikasi Luring Resmi Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

2. Media KUTU

Nama media KUTU dalam penelitian ini merupakan singkatan dari “Kuis Berhantu”, suatu media *game* kuis dari Microsoft Powerpoint yang dikembangkan oleh peneliti. Istilah ini berasal dari tema dan aset-aset yang digunakan oleh peneliti yakni animasi hantu pada film “Hotel Transylvania”. Alasan peneliti memilih media ini selain dikarenakan kebutuhan pada proses pembelajaran pasca pandemic, juga karena minimnya pengetahuan terkait potensi dari Microsoft Powerpoint yang semakin canggih.

Jadi, maksud dari judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif KUTU Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTs Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri” adalah memaksimalkan potensi Microsoft Powerpoint dalam pembuatan *game* melalui produk bernama KUTU (Kuis Berhantu) dengan subjek ujicoba pada MTs Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.

B. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan aset penting dan menjadi indikator kemajuan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi yang sangat berharga, baik secara individu maupun kolektif. Maka tidak heran jika hal tersebut menjadi cita-cita bangsa Indonesia seperti termaktub dalam Preambule Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945 alinea ke-4 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Cita-cita agung tersebut

kemudian dijabarkan dalam pasal-pasal didalam UUD 1945, diantaranya adalah pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” dan ayat (5) yang berbunyi “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.”²

Max Roser dan Esteban Ortiz-Ospina menyatakan pentingnya pendidikan melalui artikel berjudul Global Education. Menurut mereka, “education is widely accepted to be a fundamental resource, both for individuals and societies. Indeed, in most countries basic education is nowadays perceived not only as a right, but also as a duty. Governments are typically expected to ensure access to basic education, while citizens are often required by law to attain education up to a certain basic level.” (Pendidikan diterima secara luas sebagai sumber daya fundamental, baik bagi individu maupun masyarakat. Memang di sebagian besar negara, pendidikan dasar saat ini dianggap tidak hanya sebagai hak tetapi juga sebagai kewajiban. Pemerintah biasanya diharapkan untuk memastikan akses ke pendidikan dasar, sementara warga negara seringkali diwajibkan oleh undang-undang untuk memperoleh pendidikan hingga tingkat dasar tertentu.)³ Pendidikan mampu menjadi akses utama dan menjadi tonggak

² Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Dalam Satu Naskah, Majelis Permusyawaratan Rakyat Sekretariat Jenderal.

³ Max Roser dan Esteban Ortiz-Ospina, “Global Education”, Our World in Data-Oxford Martin School, <https://ourworldindata.org/global-education>, diakses tanggal 3 Desember 2020 pukul 22.19 WIB.

dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat turut berkontribusi dalam pembangunan nasional.

Fakta menyebutkan bahwasanya tingkat pembangunan manusia di Indonesia cenderung masih rendah. Hal itu dinyatakan oleh United Nation Development Programme (UNDP) terkait Human Development Reports atau Indeks Pembangunan Manusia (IPM) pada tahun 2018 bahwasanya Indonesia berada pada peringkat 111 dunia dengan nilai 0,707. Bandingkan dengan negara-negara tetangga seperti Malaysia, Brunei Darussalam, dan Singapura. Malaysia dan Brunei Darussalam mampu berada pada peringkat 61 dan 43 dengan nilai 0,804 dan 0,845. Bahkan Singapura mampu mendapat peringkat 9 dunia dengan nilai 0,935.⁴

Implementasi pembelajaran tahun ajaran 2020-2021 mengalami guncangan dalam skala besar sebagai dampak pandemi Covid-19. Urgensi pembelajaran dalam membangun generasi penerus bangsa harus tetap berjalan tatkala krisis kesehatan menjadi kendala pokok semua lembaga pendidikan. Dalam rangka ikut berpartisipasi memutus mata rantai virus Covid-19, maka penyelenggaraan pelayanan pembelajaran masa pandemi diarahkan pada transformasi perubahan dari luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam jaringan). UNESCO menyatakan bahwa “to help contain the spread Covid-19, schools have closed around the world, at its peak putting approximately 1.6 billion or 91% of the world’s enrolled students out of school. (Untuk membantu menahan penyebaran Covid-19, sekolah telah

⁴ “Human Development data (1990-2018)”, United Nation Development Programme Human Development Reports, <http://hdr.undp.org/en/data#>, diakses tanggal 3 Desember 2020 pukul 22.51 WIB.

ditutup di seluruh dunia, pada puncaknya menempatkan sekitar 1,6 miliar atau 91% siswa dunia yang terdaftar tidak bersekolah).⁵

Bahkan, UNICEF dalam artikel yang berjudul *Education and Covid-19* menyatakan bahwa, “more than 1 billion children are at risk of falling behind due to school closures aimed at containing the spread of Covid-19. To keep the world’s children learning, countries have been implementing remote education programmes.... As a result, many face the risk of never returning to school, undoing years of progress made in education around the world.” (Lebih dari 1 miliar anak berisiko tertinggal akibat penutupan sekolah yang bertujuan menahan penyebaran Covid-19. Untuk menjaga agar anak-anak dunia terus belajar, banyak negara telah menerapkan program pendidikan jarak jauh.... Akibatnya, banyak yang menghadapi risiko tidak pernah kembali ke sekolah, merusak kemajuan yang dicapai selama bertahun-tahun dalam pendidikan di seluruh dunia.)⁶

Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sejak Maret 2020 dengan terpaksa menjadi solusi dalam keadaan darurat kesehatan walaupun sebenarnya justru menambah banyak problem karena menuntut segala pelaku pembelajaran untuk bersikap adaptif dengan kondisi baru dalam waktu singkat. Akibatnya, masih banyak lembaga-lembaga pendidikan dan tenaga pengajar yang masih kesulitan dalam beradaptasi dengan kondisi

⁵ Thomas Dreesen, et.al., “Lesson from Covid-19- Getting Remote Learning Right”, UNICEF Connect: Evidence for Action, <https://blogs.unicef.org/evidence-for-action/lessons-from-covid-19-getting-remote-learning-right%e2%80%af/>, diakses tanggal 3 Desember 2020 pukul 22.34 WIB.

⁶ “Education and Covid-19”, UNICEF Data: Monitoring the Situation of Children and Woman, <https://data.unicef.org/topic/education/covid-19/>, diakses tanggal 3 Desember 2020 pukul 22.28 WIB.

baru tersebut. Proses pembelajaran yang terjadipun menjadi semakin longgar akibat kesulitan para pendidik dalam penggunaan media-media pembelajaran online.

Salah satu dampak serius dari PJJ yakni terhadap semangat belajar siswa. Jika merujuk pada survei yang dilakukan U-Report Indonesia pada tanggal 5 Juni 2020 terkait perasaan siswa saat pelaksanaan PJJ, sebanyak 69% siswa merasa bosan dengan perincian:⁷

1. Rentang usia siswa dengan presentase terbanyak berada diantara 15-19 tahun dengan 1581 responden
2. Siswi yang merasa bosan memiliki presentase lebih tinggi dengan 1428 responden dan siswa sebanyak 1005 responden

Hasil tersebut juga berbanding lurus dengan survei U-Report Indonesia terkait hambatan utama yang dirasakan selama PJJ pada tanggal 12 November 2020 dengan presentase terbesar terdapat pada problem tertinggalnya pemahaman siswa terhadap pelajaran sebanyak 46%.⁸ Problematika tersebut akan memberikan dampak dalam jangka panjang saat pembelajaran tatap muka mulai diberlakukan. Terkait dengan dimulainya pembelajaran tatap muka, Pemerintah telah mengumumkan Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama (Menag), Menteri Kesehatan (Menkes), dan Menteri Dalam Negeri (Mendagri) tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran

⁷ “Rencana Kembali ke Sekolah”, *U Report Indonesia Voice Matters*, <https://indonesia.ureport.in/opinion/4283/>, diakses tanggal 3 Desember 2020 pukul 9.56 WIB.

⁸ “Jejak Pendidikan Selama Pandemi”, *U Report Indonesia Voice Matters*, <https://indonesia.ureport.in/opinion/4702/>, diakses tanggal 3 Desember 2020 pukul 11.19 WIB.

yang akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19.⁹ Apabila pembelajaran tatap muka diberlakukan dan problem motivasi belajar siswa tidak diantisipasi, maka problem tersebut akan semakin berkembang dan alhasil dunia pendidikan akan mengalami krisis motivasi belajar dalam skala besar. Titik awal yang dapat diantisipasi adalah melalui perbaikan interaksi guru dengan siswa saat proses pembelajaran.

Salah satu inovasi pembelajaran solutif dalam menangani permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan teknologi dalam sektor penunjang proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi, pendidik dapat membuat media pembelajaran secara praktis dan efektif demi tercapainya pendidikan berkualitas. Beberapa negara maju seperti Kanada juga memanfaatkan teknologi multimedia. Agus Supardi dalam jurnalnya mengutip temuan Riyanto bahwa SD River Oaks di Kanada dibangun dengan visi khusus yaitu sekolah harus bisa membuat siswa memasuki era informasi instan dengan penuh keyakinan. Setiap siswa di setiap kelas berkesempatan untuk terkoneksi.¹⁰ Media tersebut esensinya tetap tidak akan mampu *me-replace* posisi pendidik, akan tetapi justru mampu mendukung pendidik dalam melakukan *controlling* secara penuh saat pembelajaran berlangsung. Media teknologi dalam pengembangan pendidikan juga dapat meng-*enhance* atau memperbaiki dan meningkatkan

⁹ “Pemerintah Daerah Diberikan Kewenangan Penuh Tentukan Izin Pembelajaran Tatap Muka”, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/11/pemerintah-daerah-diberikan-kewenangan-penuh-tentukan-izin-pembelajaran-tatap-muka>, diakses tanggal 3 Desember pukul 10.21 WIB.

¹⁰ Agus Supardi, “Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 2 (2014), V:1, 162.

kapasitas guru sebagai tenaga pendidik, termasuk dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang tepat untuk digunakan adalah melalui multimedia pembelajaran interaktif. Salah satu multimedia interaktif yang paling diminati peserta didik adalah *game*. *Game* interaktif tersebut akan mampu menekankan keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

Game interaktif telah banyak dikembangkan oleh para programmer melalui aplikasi-aplikasi pembuat *game*. Salah satu aplikasi pembuat *game* sederhana yang dimanfaatkan oleh para pendidik yakni adobe flash. Adobe flash juga memiliki kualitas animasi yang cukup baik dan cenderung lebih mudah digunakan dibandingkan aplikasi-aplikasi lainnya seperti Unity. Akan tetapi, adobe flash juga memiliki kendala tersendiri bagi sebagian pendidik untuk memahaminya. Selain aplikasi tersebut masih asing bagi sebagian pendidik, penggunaan bahasa pemrograman berjenis *Actionscript* seringkali menjadi kendala utama. Berbeda halnya dengan program Microsoft Powerpoint. Program tersebut akan lebih familiar di kalangan pendidik dalam pembuatan maupun pengoperasiannya dibandingkan dengan Adobe Flash. Selain pemanfaatan Microsoft Powerpoint sebagai media presentasi, program tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai pembuat *game* multimedia interaktif. Salah satu *game* interaktif yang mampu menekankan keaktifan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah kuis. *Game* kuis yang dimainkan secara kelompok melalui metode *team quiz* akan dapat merangsang siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.

C. Fokus Penelitian

Beberapa masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia *game* interaktif KUTU (Kuis Berhantu) berbasis Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran Fikih?
2. Mengapa *game* KUTU menjadi layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran interaktif pembelajaran Fikih di MTs Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?
3. Bagaimana tingkat keberhasilan ujicoba *game* KUTU sebagai media interaktif pembelajaran Fikih di MTs Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *game* interaktif KUTU (Kuis Berhantu) berbasis Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran Fikih;
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan *game* interaktif KUTU (Kuis Berhantu) berbasis Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran Fikih;
3. Untuk mendeskripsikan tingkat keberhasilan dari *game* interaktif KUTU (Kuis Berhantu) berbasis Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran Fikih.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam hal inspirasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan khususnya pada media pembelajaran interaktif yang digunakan guru pada pembelajaran Fikih.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran Fikih;
- 2) Meningkatkan interaksi belajar peserta didik dengan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran Fikih;
- 2) Menjadikan motivasi dalam melaksanakan tugas pendidik sehingga terus mengembangkan dan mengombinasikan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sebagai bahan integral dalam proses pembelajaran.

c. Bagi instansi sekolah atau madrasah

- 1) Sebagai sumbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan pada kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya tujuan yang diharapkan;
- 2) Sebagai masukan yang berharga bagi pihak sekolah/ madrasah untuk melakukan sosialisasi atau pelatihan terkait penggunaan media-media pembelajaran bervariasi sebagai pembelajaran alternatif khususnya pada mata pelajaran Fikih.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menitikberatkan pada sisi psikologi siswa kelas VII dalam segi desain dan model media. Produk dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk berupa media pembelajaran berbentuk Program Microsoft Powerpoint berisi *game* kuis bernama KUTU (Kuis Berhantu);
2. *Game* tersebut ditujukan untuk mata pelajaran Fikih;
3. Desain utama *game* memanfaatkan animasi kartun yang berasal dari film “Hotel Transylvania”;
4. *Game* tersebut berisi 3 sesi utama; layar awal, aturan main, dan sesi kuis. Sesi kuis berisi layar pilihan soal, jawaban, dan skor;
5. Soal terdiri dari 3 jenis; pilihan ganda, tebak kata, deskripsi gambar atau video, dan soal isian;

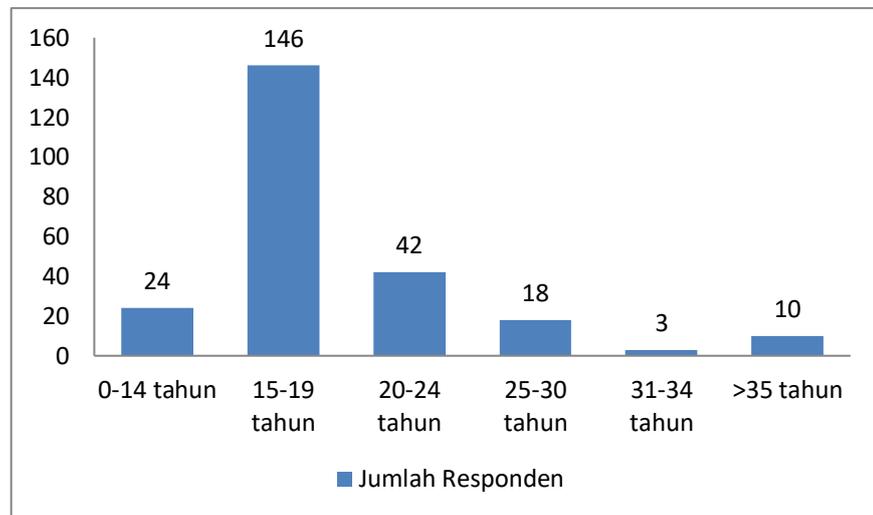
6. Pengembangan soal memuat: teks, audio, gambar diam (*image*), animasi (gambar bergerak) dan video;
7. Pada tipe soal pilihan ganda, dilengkapi dengan penggunaan warna khusus di setiap pilihan jawaban sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi.

G. Kerangka Berpikir

Urgensi pengembangan *game* interaktif KUTU pada penelitian ini berfokus pada kebutuhan para peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif, terutama setelah PJJ diberlangsungkan selama pandemi. Hal tersebut dinyatakan dalam hasil survei U-Report Indonesia pada tanggal 12 November 2020 terkait harapan siswa terhadap kondisi pembelajaran setelah pandemi. Harapan gaya pengajaran agar menjadi lebih interaktif menjadi jawaban dengan hasil presentase terbesar sebanyak 41%. Pernyataan tersebut diperinci berdasarkan usia dan jenis kelamin, hasilnya sebagai berikut:¹¹

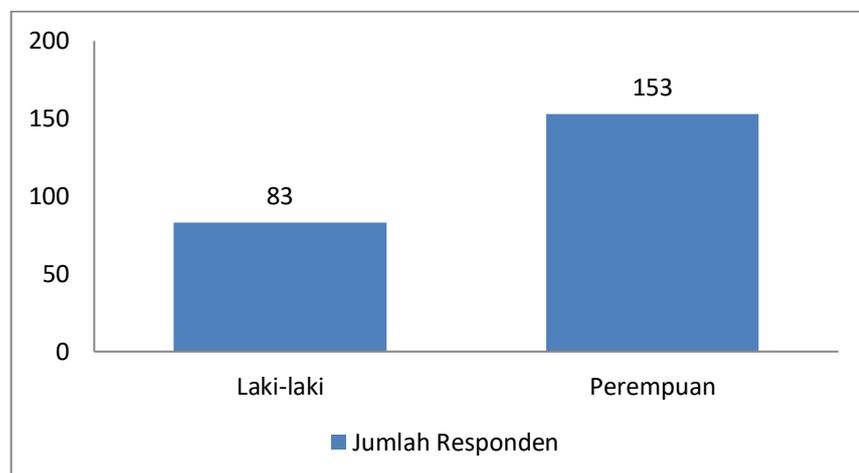
¹¹ “Jejak Pendidikan Selama Pandemi”, *U Report Indonesia Voice Matters*, <https://indonesia.ureport.in/opinion/4702/>, diakses tanggal 3 Desember 2020 pukul 11.45 WIB.

1. Berdasarkan usia



Responden terbanyak berusia 15-19 tahun dengan 146 responden. Rentang usia tersebut merupakan usia kisaran masa pendidikan SMP/MTs hingga SMA/MA.

2. Berdasarkan jenis kelamin



Responden terbanyak berasal dari pelajar perempuan dengan 152 responden sedangkan responden laki-laki sebanyak 83 siswa.

Dari hasil survei tersebut dapat peneliti analisa bahwasanya peserta didik sangat menginginkan pembelajaran yang interaktif. *Game* KUTU ini

tidak hanya merupakan tanggapan terhadap permasalahan-permasalahan terhadap analisa peneliti semata, melainkan juga harapan para peserta didik yang secara sadar menginginkan pembelajaran interaktif pasca PJJ nanti. Peserta didik menginginkan pembelajaran yang menjadikan mereka sebagai subjek pembelajaran. Kejenuhan mereka karena terlalu lama menjadi objek dengan metode-metode pembelajaran konvensional perlu untuk ditanggapi secara serius agar krisis interaksi belajar tidak terjadi, terutama pasca pandemi Covid-19.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi dan keterbatasan dalam pelaksanaannya, diantaranya yaitu:

1. Asumsi dari penelitian ini adalah:
 - a. Media *game* interaktif KUTU berbasis Microsoft Powerpoint yang dibuat dapat menjadi alternatif media yang digunakan oleh pendidik karena selain lebih familiar di kalangan akademisi juga lebih *simple* dalam pengoperasiannya;
 - b. Model *game* kuis yang digunakan dalam penerapan *game* KUTU ini mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena akan memperkuat interaksi antara peserta didik dan juga pendidik;

- c. Pemilihan tema animasi hantu yang diambil dari film "Hotel Transylvania" akan mampu menarik perhatian peserta didik dengan kategori SMP/MTs karena selain bergenre komedi, animasi yang terdapat pada film tersebut juga sangat cocok untuk dinikmati kalangan remaja;
- d. Pemilihan materi yang akan digunakan dalam soal kuis akan mengacu pada kurikulum yang berlaku di lokasi penelitian sehingga akan mampu diimplementasikan secara lebih maksimal;
- e. Ahli Media mengetahui secara pasti terkait perkembangan teknologi pembelajaran karena merupakan dosen dengan fan keilmuan yang berkonsentrasi di bidang tersebut;
- f. Ahli Materi memahami secara pasti terkait keilmuan Fikih karena merupakan guru mata pelajaran Fikih MTs Ma'arif NU Insan Cendekia sebagai lokasi penelitian sehingga akan mampu menganalisa secara akurat materi serta kriteria media yang baik digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

2. Batasan pengembangan penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media *game* interaktif KUTU berbentuk program Microsoft Powerpoint mata pelajaran Fikih;

- b. Produk *game* KUTU akan dinilai layak apabila telah mendapat penilaian Baik (B) atau Sangat Baik (SB) oleh masing-masing penilai. Apabila belum memenuhi standar nilai tersebut, maka produk akan direvisi dan dilakukan penilaian berulang hingga memenuhi standar nilai yang telah ditetapkan tersebut;
- c. Uji coba produk dalam penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental Designs dengan jenis One-Shot Case Study sehingga hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dikarenakan variabel independen karena tidak adanya variabel kontrol;
- d. Penelitian ini dilakukan di MTs NU Insan Cendekia Kota Kediri sehingga akan memerlukan penelitian secara khusus apabila dilakukan di lokasi lainnya;
- e. Pengujian *game* KUTU yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk dengan menilai kelayakan sebagai multimedia interaktif, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa disebabkan oleh keterbatasan peneliti.

I. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis multimedia ini adalah sebagai berikut:

1. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹²
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam/diluar kelas) menjadi lebih efektif.¹³

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 407.

¹³ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 4.