

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran merupakan komponen utama dalam kajian pendidikan. Tujuan utama peserta didik datang ke sekolah adalah untuk mengikuti pembelajaran kemudian mereka belajar bersama teman-temannya dengan didampingi oleh seorang guru berkompeten sebagai mediator dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. perubahan tingkah laku ini dapat berupa penambahan pengetahuan kognitif, perubahan sikap afektif dan perubahan perilaku psikomotorik.

Pembelajaran, menurut Oemar Hamalik dalam bukunya ialah “suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.¹ Hemat penulis, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, pendidik haruslah berupaya semaksimal mungkin menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, suasana yang kondusif serta lingkungan yang mendukung. Namun juga tidaklah terlepas dari hubungan yang terjalin dengan baik antara pendidik dan juga peserta didik.

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 57.

Seringkali dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan dalam hal pemahaman materi. Tentunya hal ini tidaklah terlepas dari beberapa karakter peserta didik sebagai pusat belajar, yang menjadi acuan seorang pendidik dalam memahami kondisi peserta didiknya dalam hal penyerapan materi pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat memberikan pelayanan yang memuaskan bagi peserta didik. Pelayanan yang mampu mengantarkan peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran secara maksimal.

Kesulitan belajar yang dialami peserta didik tidaklah terlepas dari gaya belajar peserta didik. Dimana sedikitnya ada tiga macam gaya belajar peserta didik yaitu visual, auditory dan kinestetik. Visual artinya peserta didik lebih cenderung mampu menyerap pembelajaran dengan hal-hal yang tampak oleh mata. Auditory berarti peserta didik lebih mampu menerima pembelajaran melalui suara. Sedangkan kinestetik adalah kecenderungan dari keduanya. Artinya peserta didik di dalam kelas sangat beragam dan memiliki potensi masing-masing. Maka dari itu pendidik dituntut untuk menguasai keadaan kelas dan mengenal karakter serta gaya belajar peserta didiknya.

Jaman sudah semakin canggih, teknologi sudah sangat berkembang, banyak sekali manfaat yang terkandung di dalamnya. Hampir segala aktifitas manusia tidak terlepas dari teknologi, lebih tepatnya teknologi informasi IT. Secara tidak sadar, kemajuan teknologi informasi

merubah tatanan kehidupan manusia ke arah yang lebih modern yang lebih akrab dikenal dengan sebutan era digital.

Pada saat ini muncul berbagai inovasi-inovasi baru yang berawal dari kemajuan teknologi yang semakin merambah ke dalam berbagai unsur kehidupan. Istilah ini lebih dikenal dengan sebutan *disruption innovation*. Disruption adalah sebuah inovasi-inovasi baru, yang mampu menggantikan sistem yang sudah ada sejak lama. sedangkan disruption innovation adalah berbagai inovasi baru yang menguasai pasar baru, dan mengganggu bahkan merusak pasar yang sudah ada, dan akhirnya menggantikan sistem yang sudah ada.²

Jika dunia pendidikan tidak segera membangun peradaban berupa inovasi-inovasi baru, maka bisa dipastikan dunia pendidikan dapat tertinggal oleh metode-metode baru yang lebih menjanjikan daripada metode yang lama. Maka sudah semestinya dunia pendidikan mampu membaca perubahan secara *up to date* agar dunia pendidikan dapat menunjukkan eksistensinya sebagai lembaga yang unggul.

Dunia digital mewabah dalam segala urusan, mulai dari urusan ekonomi, pemerintahan dan bisnis hingga pendidikan modern saat ini. Tentunya hal ini memunculkan warna baru pada dunia pendidikan. Apalagi, dunia digital adalah dunia yang sudah tidak asing lagi bagi peserta didik. Dalam masa perkembangannya, peserta didik sudah tidak

²Rahman Fauzan dkk., “*Digital Disruption In Student Behavioral Learning Towards Industrial Revolution 4.0*”, Jurnal PHASTI, (Oktober, 2018), 10.

dapat dipisahkan dengan dunia digital. Setiap hari mereka tidak terlepas dari penggunaan teknologi ponsel genggam yang canggih, yang lebih dikenal dengan istilah gadget. Di dalamnya terdapat banyak sekali fitur-fitur yang memudahkan pekerjaan manusia. Dunia bagaikan berada di genggamannya. Handphone yang lebih akrab disebut gadget adalah alat atau media dalam menyampaikan informasi mulai dari bentuk tulisan, gambar, video, suara dan lain sebagainya semuanya berpadu menjadi satu sehingga dapat bermanfaat bagi penggunanya.

Gambaran diatas merupakan konsep sederhana dalam memahami kebutuhan siswa dalam hal pelayanan pada proses pembelajaran. Pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan sesuatu yang kerap dipakai oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Bagaikan seseorang dokter yang hendak mengobati pasiennya, agar lebih tepat dan cepat proses penyembuhannya adalah dengan memilih obat yang pas bagi pasiennya.

Fenomena tersebut menjadi ide alternatif bagi pendidik dalam rangka memberikan pelayanan terbaik kepada peserta didik untuk mensukseskan proses pembelajaran di dalam kelas. Media yang sudah tidak asing lagi bagi peserta didik saat ini, media yang dalam kesehariannya dijumpai oleh peserta didik, media yang dapat mengantarkan kecepatan pemahaman terhadap materi. Itulah mengapa multimedia pembelajaran sangat penting untuk dikuasai oleh pendidik

guna mempermudah dan sekaligus untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran.

Menurut Yudhi Munadhi, “fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Adapun tujuan media pembelajaran adalah mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan adanya perubahan tingkah laku”.³ Hal ini sejalan dengan gambaran awal tujuan pembelajaran dan jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu dengan menggunakan alat atau media pembelajaran yang tepat yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

Mayer dalam bukunya mendefinisikan multimedia sebagai “presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar, yang dimaksud dengan kata disini adalah materinya disajikan dengan verbal form atau bentuk verbal sedangkan gambar adalah materinya disajikan dalam pictorial form atau bentuk gambar, misalnya grafik, foto, peta, animasi dan video”.⁴

Multimedia hadir dalam berbagai hal yang berpadu menjadi satu, mulai dari suara, text, video, animasi dan berbagai macam bentuk lainnya. Tentu dalam hal ini multimedia menghendaki kemudahan yang dapat dipakai oleh pendidik dalam memberikan pelayanan terbaik terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan multimedia, keberagaman peserta didik dalam hal kecenderungan

³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), 36

⁴ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), 3.

penyerapan materi dapat diatasi dengan hadirnya berbagai bentuk media yang mampu mengantarkan pemahaman materi pada peserta didik.

Hal ini sejalan dengan fenomena terkait pembelajaran berbantuan Multimedia di SMK TI Pelita Nusantara Kota Kediri. Bapak Triantoto, selaku Wakil Kepala bidang kesiswaan SMK TI Pelita Nusantara Kediri mengatakan bahwa :

Pemanfaatan multimedia di SMK ini juga bermaksud untuk mensukseskan salah satu misi SMK TI Pelita Nusantara, yaitu dengan mengembangkan keterampilan peserta didik pada penggunaan IT. Bahkan, penggunaan IT pada sekolah ini tidak hanya mencakup pada proses pembelajaran di dalam kelas saja, namun juga sampai pada tahap evaluasi. Pada saat Ujian Akhir Semester misalnya, proses pengerjaan soal sampai pengkoreksian hasil ujian semuanya menggunakan komputer.⁵

Fenomena tersebut merupakan bentuk pendekatan pendidik terhadap peserta didik. Dimana pendidik perlu memahami terkait dengan sesuatu yang menjadi keinginan peserta didik dalam hal proses pembelajaran di dalam kelas. Tentunya hal ini tidaklah terlepas dari perubahan sosial yang kerap kali terjadi di dalam diri peserta didik. Maka dari itu tergambarlah bahwa betapa pentingnya media pada pembelajaran.

Dari beberapa masalah dan juga pengkajian terhadap fenomena mendasar tentang keberagaman serta perkembangan peserta didik diatas. Maka diperlukan inovasi-inovasi di dalam pembelajaran melalui pengembangan multimedia pembelajaran agar proses pembelajaran dapat lebih menarik, menyenangkan serta meningkatkan motivasi peserta didik

⁵ Triantoro, Wakil kepala Bidang Kesiswaan SMK TI Pelita Nusantara, 23 November 2019

dalam belajar. Oleh karena itu untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di SMK TI Pelita Nusantara Kota Kediri yang mana di sekolah tersebut sarananya sangat menunjang dalam hal multimedia. Maka penulis tertarik untuk mengembangkan pemanfaatan multimedia dalam meningkatkan proses pembelajaran PAI di SMK TI Pelita Nusantara Kota Kediri.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pemanfaatan Multimedia dalam Proses Pembelajaran PAI di SMK TI Pelita Nusantara Kota Kediri”**.

B. Fokus Penelitian

Dari fenomena yang melatar belakangi penelitian ini, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran PAI dengan menggunakan multimedia di SMK TI Pelita Nusantara Kota Kediri?
2. Usaha-usaha apa saja yang dilakukan guru PAI untuk mengoptimalkan pemanfaatan Multimedia dalam proses pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran PAI dengan menggunakan multimedia di SMK TI Pelita Nusantara Kota Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan usaha-usaha yang dilakukan guru PAI untuk mengoptimalkan pemanfaatan Multimedia dalam proses pembelajaran.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan berdasarkan dari tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua kegunaan yaitu :

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan khazanah ilmu pengetahuan khususnya tentang teori yang terkait dengan pemahaman.

2. Kegunaan Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini meliputi :

- a. Lembaga Pendidikan

Menambah wacana pendidikan tentang media dan teknologi pembelajaran serta sebagai sumbangan pemikiran sekaligus bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran PAI Pendidikan Agama islam.

- b. Bagi Guru PAI

Sebagai masukan bagi guru-guru PAI dalam meningkatkan pemahaman siswa pada bidang studi PAI serta sebagai bahan rujukan dalam mengatasi problematika pengajaran PAI.

- c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kualitas proses pembelajaran PAI sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap bidang studi PAI.

- d. Bagi Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian dunia pendidikan.