

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran memegang peran penting dalam menyongsong masa depan yang lebih cerah. Betapa tidak, dengan mendapatkan atau melakukan suatu proses pembelajaran, seseorang dapat mengubah garis hidupnya. Pembelajaran dapat membuat orang yang tidak tahu menjadi tahu dan dapat membentuk manusia yang berbudaya.

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 Sedangkan menurut Slavin dalam bukunya Sitiatawa Rizema Putra mendefinisikan pembelajaran sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman.²

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran berlangsung dengan kreatif, sehingga menumbuhkan minat dan motivasi yang lebih besar pada diri siswa agar lebih giat belajar. Peran guru menjadi faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Ia harus mampu menterjemahkan dan menjabarkan nilai-nilai moral dan agama kepada peserta didik melalui proses pembelajaran yang kreatif. Kualitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum

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

² Sitiatawa Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 15.

dipengaruhi pula oleh guru yang kreatif untuk memilih dan melaksanakan berbagai pendekatan dan media pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.³ Sesuai dengan fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Oemar Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi.⁴

Media pembelajaran sangat bermanfaat agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan guru. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Dengan menggunakan media, pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap.⁵

Media pembelajaran memang memiliki peranan yang sangat penting bagi tercapainya sebuah tujuan. Antara tujuan dan media pembelajaran terdapat hubungan yang sangat erat. Demikian juga dalam pendidikan Islam. Sasaran

³ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2003), 3.

⁴ Ibid., 15-16.

⁵ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 14.

pendidikan Islam adalah manusia. Tujuan yang mendasar dengan diciptakannya manusia adalah beribadah dan tunduk kepada Allah serta menjadi khalifah di muka bumi untuk memakmurkannya dengan melaksanakan serta mentaati syari'at agama Allah.⁶

Pada saat observasi yang dilakukan tanggal 13 Januari 2015, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada materi PAI masih bersifat verbalistik, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar dan modul yang sudah tersedia di sekolah-sekolah.⁷ Saat wawancara dengan beberapa siswa kelas XI-IIS 2 terkait dengan proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan, siswa merasa jenuh, bosan, dan cepat ingin keluar kelas. Siswa tidak tertarik untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Siswa lebih tertarik saat guru mempresentasikan materi dengan menggunakan media pembelajaran, diantaranya film, video, dan power point. Ketika peneliti bertanya mengenai kitab-kitab Allah dan siapa penerimanya, kebanyakan siswa tertukar dalam menyebutkan penerima kitab-kitab Allah.⁸ Hal ini menandakan bahwa tingkat pemahaman peserta didik masih rendah. Sebagaimana yang dikatakan Fuad selaku guru PAI di SMAN 1 Gurah menyatakan bahwa:

Pembelajaran PAI di SMAN 1 Gurah belum optimal. Hal itu disebabkan oleh: (1) kurangnya berbagai kegiatan pelatihan dan pengembangan guru; (2) terbatasnya sarana dan prasarana penunjang belajar; (3) belum optimalnya kerjasama sekolah dengan lingkungan keluarga (orang tua siswa); dan (4) rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI, dengan alasan mata pelajaran ini tidak ada dalam Ujian Akhir Nasional

⁶ Aril Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Konstektual*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2011), 86.

⁷ Observasi, di SMAN I Gurah, 13 Januari 2015.

⁸ Siswa-siswi Kelas XI-IIS 2, SMAN I Gurah, 13 Januari 2015.

(UAN). Akibatnya, proses dan tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI masih rendah.⁹

Berdasarkan data nilai ulangan harian I, ulangan harian II dan UTS pada semester ganjil yang peneliti peroleh dari guru agama yang mengajar di kelas XI-IIS 2 mengungkapkan bahwa dari 28 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan, yang mencapai KKM hanya 28%, dimana KKM yang telah ditentukan sekolah sebesar 80.

Mengingat pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, maka guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang sederhana tetapi menarik bagi siswa, terampil menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia disekolah, dan dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi dan kebutuhan siswa jika media pembelajaran yang dibutuhkan tidak tersedia disekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa tekun, rajin, antusias menerima pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan akan terjadi perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif yaitu dengan pembelajaran multimedia.

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”.¹⁰

⁹ Fuad, Guru Pendidikan Agama Islam, SMAN 1 Gurah selasa 13 Januari 2015.

¹⁰ Richard E. Mayer, Penerjemah: Teguh Wahyu Utomo, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), 3.

Multimedia sejalan dengan teori *dual coding* yang dikemukakan Allan Paivio menyatakan bahwa informasi yang diterima seseorang melalui salah satu dari dua channel yaitu verbal dan visual.¹¹ Multimedia dapat berfungsi menjadi sebuah sistem karena merupakan sekumpulan objek yang berhubungan dan bekerjasama untuk menghasilkan suatu hasil yang diinginkan.

Multimedia merupakan media yang dapat mengintegrasikan berbagai jenis media dan peralatan dalam suatu proses kegiatan pembelajaran seperti gambar, video, animasi sehingga dengan menggunakan multimedia, pembelajaran akan lebih menarik, memotivasi siswa, serta dapat lebih memperjelas materi. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia, akan lebih mengoptimalkan persiapan guru, karena tentu dengan menggunakan multimedia, guru sebelumnya akan mempersiapkan terlebih dahulu materi yang akan disajikan sehingga menambah kesiapan guru dalam pembelajaran serta dapat mengefektifkan waktu dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa masalah yang telah diuraikan diatas maka diperlukan pengembangan media yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar serta dapat lebih memperjelas konsep sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu untuk memanfaatkan sarana yang telah tersedia di SMAN 1 Gurah, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan salah satu jenis media yaitu multimedia yang dikemas menggunakan program aplikasi dalam bentuk Microsoft Power Point yang didukung dengan menggunakan beberapa strategi pembelajaran agar proses

¹¹ Ibid., 68.

belajar mengajar dapat berjalan secara efektif. Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Aplikasi Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI-IIS 2 Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam DI SMAN 1 Gurah”**.

B. Rumusan Masalah

Dari fenomena yang ada, maka dalam skripsi ini akan menjelaskan rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran multimedia berbasis aplikasi power point yang dikembangkan?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan pembelajaran multimedia berbasis aplikasi power point terhadap pemahaman siswa pada bidang studi PAI?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan, antara lain:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran multimedia berbasis aplikasi power point yang di kembangkan.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran multimedia berbasis aplikasi power point terhadap pemahaman siswa pada bidang studi PAI

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh berdasarkan tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua manfaat yaitu:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan, memberikan manfaat bagi perkembangan teori khususnya mengenai teori yang berkaitan dengan pemahaman.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini meliputi:

a. Lembaga pendidikan

Menambah wacana pendidikan tentang media pembelajaran dan sebagai sumbangan pemikiran dan bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas 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 Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap bidang studi PAI

d. Bagi Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

E. Hipotesis Tindakan

Menurut Mayer dalam bukunya menyatakan bahwa “pesan-pesan multimedia yang dirancang seiring dengan tata cara otak manusia bekerja akan

mungkin lebih mengarah ke pembelajaran yang penuh arti, dibandingkan dengan pesan multimedia yang dirancang tidak seiring kerja otak manusia”.¹² Teori yang diujikan pada penelitian ini yaitu teori kognitif *dual Coding* yang dikembangkan Allan Paivio menyatakan bahwa informasi yang diterima seseorang melalui salah satu dari dua channel yaitu verbal dan visual.¹³ Adapun hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Pembelajaran dengan menggunakan multimedia dalam bentuk aplikasi power point dapat meningkatkan pemahaman dan efektivitas pembelajaran pada bidang studi pendidikan agama Islam di SMAN 1 Gurah Tahun Pelajar 2014/2015”

F. Telaah Pustaka

Penelitian tentang pengembangan dan penggunaan multimedia telah banyak dilakukan. Pada repository Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, peneliti menemukan beberapa karya ilmiah dalam bentuk tesis dan disertasi yang mengkonsentrasikan pengembangan dan penggunaan multimedia.

Riska Husnu, Euis Nursa’adah, Hartono, dan Ika Sari Fitriana mengkonsentrasikan penelitiannya tentang penggunaan multimedia dalam meningkatkan pemahaman. Riska Husnu menggunakan multimedia pembelajaran pada pelajaran representasi motorik, submikroskopik dan simbolik siswa, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh multimedia terhadap pemahaman siswa, Euis Nursa’adah menggunakan multimedia pada pembelajaran elektrolisis untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa calon guru. Penelitian Hartono untuk

¹² Ibid., 61.

¹³ Ibid., 68.

mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap pemahaman konsep vulkanisme. Sedangkan penelitian Ika Sari Fitriana menggunakan multimedia untuk meningkatkan pemahaman konsep dan ketrampilan berfikir kritis siswa SMA. Hasil ke empat penelitian menemukan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan dan mempengaruhi pemahaman siswa.¹⁴

Penelitian Saeful Bahri, Ketang Wiyono, Ipin Aripin, dan Ferawati mengkonsentrasikan penggunaan multimedia untuk meningkatkan penguasaan konsep materi. Penelitian diatas menggunakan pendekatan eksperimen. Hasil penelitian Saeful Bahri menunjukan bahwa hasil tes penguasaan konsep meningkat pada kelas eksperimen dengan kategori sedang dan pada kelas kontrol tidak terjadi peningkatan yang signifikan. Ketang Wiyono, hasil penelitiannya menunjukan penguasaan konsep meningkat 74% pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol hanya 47%. Penelitian Ipin Aripin menunjukan bahwa tingkat penguasaan konsep pada kelas eksperimen 0,52 dan untuk kelas kontrol 0,37. Sedangkan hasil penelitian Ferawati menunjukan bahwa peningkatan penguasaan konsep sebesar 65,9%. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Yuvita Oktarisa, Saeful Bahri, Ketang Wiyono, Ipin Aripin, dan Ferawati menunjukan

¹⁴ Rizka Husnu, "Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Multimedia Interaktif Sel Volta Terhadap Pemahaman Representasi Makroskopik, Submikroskopik Dan Simbolik Siswa" Thesis, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), 1; Euis Nursadiah, "Pembelajaran Elektrolisis Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Representasi Submikroskopik Keterampilan Generik Sains Dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Calon Guru", Thesis, (Bandung: Universitas pendidikan indonesia, 2012); Hartono, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Keganungapian Atau Vulkanisme : Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 16 Bandung", Thesis, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012); Ika Sari Fitriana, "Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Dalam Proses Pembelajaran Materi Teori Kinetik Gas Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA", Thesis,(Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010).

bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep.¹⁵

Sedangkan Anda Prasetyo Ery yang mengkonsentrasikan penelitiannya tentang efektifitas multimedia pembelajaran. Hasil penelitian Anda Prasetyo Ery menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa memahami idoudoushi menggunakan multimedia dikategorikan memadai / sangat tinggi. Hal ini bisa dilihat dari frekuensi dan persentase nilai post test yakni, 16 orang mendapatkan nilai dengan kategori sangat tinggi sebagai nilai maksimal dengan persentase 72,72%. Lima orang mendapatkan nilai kategori tinggi dengan persentase 22,72%. Sedangkan yang mendapatkan nilai kategori sedang sebanyak satu orang mahasiswa dengan persentase 4,54% dan tidak ada mahasiswa (0%) yang mendapatkan nilai kategori rendah dan nilai terendah atau kategori sangat rendah. Dilihat dari perbandingan hasil kemampuan pre test dan post test menunjukkan bahwa, t hitung yaitu 4,36. Sementara nilai t tabel pada taraf signifikan 0,05 (5%) dengan $d.b.=22-1=21$ adalah 2,04. Dari pengujian hipotesis secara statistik, maka multimedia efektif

¹⁵ Saeful Bahri, "Pengaruh Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Materi Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia : Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri II Pontianak Kalimantan Barat" Thesis, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012); Ketang Wiyono, "Pengembangan Model Multimedia Interaktif Adaptif Pendahuluan Fisika Zat Padat Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Calon Guru", Disertasi, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012); Ipin Aripin, "Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Berpikir Kritis, Dan Retensi Konsep Sistem Reproduksi Manusia Pada Siswa SMA", Thesis, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2011); Ferawati, "Model Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika Pada Topik Fluida Mengalir", Thesis, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010).

diterapkan pada pembelajaran idoudoushi pada mahasiswa Akademi Pariwisata Makassar.¹⁶

Seluruh penelitian di atas belum ada yang mengembangkan multimedia dalam bentuk aplikasi Microsoft Power Point pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu.

¹⁶Anda Prasetyo Ery, “Keefektifan Multimedia Dalam Pembelajaran Idoudoushi Pada Mahasiswa Akademi Pariwisata Makasar”, Thesis, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2011