

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Peraturan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional telah menjelaskan ketentuan umum dalam pendidikan, dimana 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam ketentuan umum tersebut mata pelajaran Akidah Akhlak berfokus pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menjaga keimanan yang benar dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari agar terciptanya akhlak terpuji yang menjadi kepribadian dan tertanam kokoh pada diri setiap peserta didik. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs), bahan ajar yang digunakan banyak berupa buku-buku ajar yang mana penggunaan bahan ajar tersebut membuat siswa mudah bosan dengan tuntutan banyaknya membaca. Hal ini serupa dengan pernyataan Susilo, et al., (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan alat bantu mengajar seperti buku menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan. Devi & Maisaroh (2017) juga menyampaikan bahwa materi pelajaran yang menuntut siswa untuk membaca dan memahami dari buku identik dengan sesuatu yang membosankan. Ditambah lagi karena bahan ajar berupa buku disini kebanyakan hanya berupa teks dengan sedikit gambar.

Disisi lain penggunaan bahan ajar yang berupa buku, hanya mampu membuat peserta didik menyerap sedikit materi. Untuk itu, diperlukannya suatu pengembangan pada pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas penyerapan materi oleh peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan tidak percuma atau memakan banyak waktu karena kurangnya peserta didik dalam penyerapan materi. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Edgar Dale (dalam Wibawanto, Wandah 2017) mengatakan efektifitas penyerapan materi ketika membaca hanya berkisar

10%. Berbeda halnya jika sebuah media pembelajaran dibuat dengan desain yang baik, dengan melibatkan grafis, audio, video dan interaktifitas akan menaikkan efektifitas penyerapan materi hingga 80 – 90%.

Penggunaan bahan ajar tersebut juga harusnya diimbangi dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era digital ini membawa pengaruh besar diberbagai bidang, tak terkecuali dalam dunia pendidikan, seperti penggunaan media dan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran selain hanya menggunakan bahan ajar berupa buku tersebut. Ketika proses pembelajaran hanya berjalan satu arah dan berpusat di guru, media dan teknologi berperan sebagai pendukung dalam penyajian suatu pembelajaran. Penggunaan media yang tepat juga bergantung pada kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan yang diinginkan di awal pembelajaran. perkembangan teknologi dan komunikasi juga merupakan kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pada era digital ini dan mendorong tenaga pengajar untuk memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran demi menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bervariasi.

Salah satu penelitian terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan komunikasi adalah dengan menerapkan konten yang bersifat interaktif. Dimana dengan diterapkannya konten yang bersifat interaktif membuat minat belajar siswa menjadi lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Herijanto (2012), Penerapan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa yang ditunjukkan pada hasil evaluasi belajar yang sangat tinggi dan aktifitas pembelajaran yang sangat baik.

Penerapan belajar yang interaktif dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari peran seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu melibatkan serta memotivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi ketika seorang guru melibatkan peserta didik dalam suatu permasalahan yang bisa terjadi dikehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran yang terjadi di MTsT Mardlatillah, guru masih menjadi pusat pembelajaran di kelas, sehingga proses penyampaian materi masih bersifat

satu arah. Penerapan hal tersebut membua siswa menjadi pasif dan membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan hasil yang didapatpun menjadi kurang maksimal. Dengan demikian dapat membangun keterampilan siswa dalam berfikir kritis dan meningkatkan kemampuan menganalisis permasalahan. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan untuk mendukung tercapainya keterampilan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Menurut Glazer (2001) menyatakan bahwa PBL menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan masalah dan berfikir kritis dalam konteks yang sebenarnya. Glazer selanjutnya mengemukakan bahwa PBL memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari hal lebih luas yang berfokus pada mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Selain itu Nafiah & Suyanto (2014) memuat dalam penelitiannya bahwa melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan di kelas VII MTsT Mardlatillah pada mata pelajaran Akidah Akhlak, diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran Akidah Akhlak yang ada belum maksimal, siswa juga banyak mengeluhkan terkait susahya memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media yang termasuk di dalamnya pengembangan konten pembelajaran. Dari hasil penyebaran angket kepada peserta didik juga didapatkan persentase cukup tinggi yang mana siswa merasa lebih mudah memahami pembelajaran ketika di dalamnya terdapat gambar dan video (84%), audio (82%), konten yang bersifat interaktif (83%). Ibu Patmawati, S. Ud. selaku guru Akidah Akhlak menyampaikan permasalahan yang kerap dialami ketika mengajar adalah perihal waktu. Dengan ketersediaan waktu yang terbatas namun dibersamai dengan tuntutan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik, membuat guru kadang kekurangan waktu dalam menyampaikan pembelajaran, namun dalam hal ini guru juga memberikan solusi untuk menggunakan media ataupun konten untuk pembelajaran agar membuat siswa mudah dan lebih tertarik dalam mempelajari materi yang akan disampaikan

oleh guru, sehingga penyampaian materi menjadi lebih lancar. Kekurangan dalam penggunaan inovasi ini juga dikarenakan di MTsT Mardlatillah baru dilengkapi proyektor, sehingga guru belum terbiasa menggunakan media termasuk di dalamnya mengembangkan konten pembelajaran yang bisa meningkatkan kualitas pembelajaran, bahkan sebelumnya dalam menampilkan video, guru biasanya menggunakan laptop. Media atau konten pembelajaran yang digunakan dirasa sangat kurang dan perlu banyak pengembangan sehingga perlu adanya media dan konten pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Penerapan pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari peran seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu melibatkan serta memotivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai fasilitator guru semestinya dapat memfasilitasi siswa agar dapat belajar setiap saat di mana saja dan kapan saja siswa merasa memerlukan (Arsyad, Azhar 2011). Sebagian peserta didik juga menyampaikan kebutuhan terhadap pengembangan konten interaktif yang sangat diperlukan dalam pemaparan materi agar tidak selalu berupa teks, namun juga berupa gambar dan video yang dapat menggambarkan konsep konsep yang masih abstrak ataupun hal yang mungkin sulit dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar yang sesuai dengan kondisi tersebut. Dalam hal ini pengembangan yang ingin diangkat oleh peneliti yakni berupa konten interaktif yang berjudul **"Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Model *Problem Based Learning* untuk Kelas VII di MTsT Mardlatillah"**, dimana harapan dari penelitian ini yakni dapat menambah minat dan motivasi peserta didik dalam meningkatkan dan melakukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, diantaranya:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan kurangnya motivasi belajar yang menyebabkan mudahnya siswa dalam kehilangan konsentrasi belajar, mudah bosan dan mengantuk ketika pembelajaran berlangsung.
2. Terbatasnya waktu yang tersedia dibandingkan dengan materi pembelajaran dalam menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran, dikarenakan baru adanya media yang mendukung.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak menggunakan model *problem based learning* untuk kelas VII di MTsT Mardlatillah?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak untuk kelas VII di MTsT Mardlatillah?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak untuk kelas VII di MTsT Mardlatillah.
2. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap konten interaktif mata pelajaran Akidah Akhlak untuk kelas VII di MTsT Mardlatillah.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menyumbangkan pengembangan konten pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keterampilan, motivasi dan pengetahuan. Selain itu hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian sejenis yang akan dilakukan agar lebih baik lagi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajarnya melalui konten interaktif serta dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik saat pembelajaran berlangsung.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai syarat untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan serta dapat menambah pengalaman sebagai calon guru.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadikan produk pengembangan konten ini sebagai sarana dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan memberikan khazanah baru yang dapat digunakan untuk penelitian-penelitian lain ke depannya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menggugah peneliti lainnya melakukan penelitian serupa, namun dengan konsep yang berbeda sehingga teori yang ditemukan semakin banyak.