

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini mencakup sembilan topik utama yang berkaitan dengan pendahuluan penelitian: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah penelitian, (3) batasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) yang diharapkan spesifikasi produk, (7) makna pengembangan, (8) asumsi dan batasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen terpenting yang mempengaruhi tumbuh kembang generasi muda sebagai pemimpin masa depan bangsa. Pendidikan adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk berperan dalam masa depan masyarakat sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan dapat dicapai melalui bimbingan, pelatihan, dan pengajaran.

Banyak pendapat memberikan penguatan terhadap Teknologi Pendidikan, salah satu diantaranya menurut pendapat AECT Tahun 2008 Teknologi Pendidikan merupakan: *“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources”*. Teknologi pendidikan adalah studi etis dan praktik merancang, mengimplementasikan, dan mengelola proses dan sumber daya yang tepat untuk membantu siswa belajar dan tampil lebih baik (Tegeh, 2008).

Dengan demikian teknologi pendidikan adalah gagasan yang meneliti bagaimana mengidentifikasi dan memecahkan masalah dengan pembelajaran yang digunakan. Teknologi pendidikan adalah studi dan solusi kesulitan belajar manusia melalui penggunaan sistem yang kompleks dan terintegrasi.

Tujuan mendasar dari teknologi pendidikan di sekolah adalah untuk membantu siswa dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi selama proses pendidikan. Oleh karena itu, pendidik harus berinovasi dengan mendukung teknologi dan media yang berkembang dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memberikan bantuan bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi pendidikan dimaksudkan untuk membantu dalam penyelesaian masalah pembelajaran. Pesan-pesan pembelajaran dan bentuk-bentuk pengalaman belajar lainnya mudah dipahami sehingga dapat dikaitkan dengan tugas-tugas yang harus dilakukan siswa saat berhadapan dengan objek pembelajaran, termasuk yang dapat diselesaikan di dalam kelas dan yang dapat diselesaikan di luar kelas, diserap dan menyenangkan untuk dilihat. Hal ini diperlukan untuk mempersiapkan dan menggabungkan pembelajaran. Siswa membutuhkan paket pembelajaran yang menggabungkan berbagai sumber dan materi pembelajaran.

Menurut *Asociation of Education Communication Technology (AECT)*, istilah "media" mengacu pada semua bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan (Sadiman, 2011). (Arsyad, 2019) mengemukakan "*state that media, which acts as a tool to deliver learning messages from sender to receiver, stimulates student's mind, emotion, attention and passion to the learning process*" yang berarti media, yang bertindak sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran meningkatkan ide, emosi, perhatian, dan semangat siswa untuk

proses belajar dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran menurut definisi ini adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim dan menerima pesan, memungkinkan masuknya pendapat, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Setyosari, 2013) media audio, media video, dan media audiovisual merupakan tiga jenis media pembelajaran berbasis persepsi indra. Isi pesan media audio hanya dirasakan oleh indera pendengar. Untuk menyampaikan pesan melalui tayangan video, media video merupakan sarana pembelajaran yang paling tepat. Materi pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar dikenal dengan media audiovisual. Alternatif media pembelajaran seperti media pembelajaran multimedia interaktif mengeksplorasi solusi dari permasalahan tersebut.

Multimedia interaktif adalah kumpulan beberapa kombinasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi interaktif. Dengan demikian, multimedia interaktif adalah kombinasi yang dikendalikan pengguna dari berbagai media (format file) yang digunakan untuk mengirimkan pesan/informasi dari penyaji kepada penerima informasi/pesan. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk: (1) membuat pesan lebih jelas dan sederhana agar tidak terlalu vokal; (2) memecahkan masalah keterbatasan waktu, ruang, dan indera siswa; dan (3) digunakan secara cerdas dalam berbagai cara sebagai sumber belajar. Untuk meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan pengetahuan yang luas tentang subjek, dorong keterlibatan langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Selain itu, pemanfaatan multimedia interaktif dapat membantu siswa mengingat kembali informasi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan temuan

(Winarno, 2009) bahwa seseorang dapat mengingat antara 50% dan 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan. Pemanfaatan multimedia interaktif dapat membantu siswa mencapai 80% dari tujuannya. Siswa menggunakan multimedia interaktif untuk berinteraksi, mengontrol, dan berkomunikasi dengan media. Akibatnya, siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga melaksanakan arahan-arahan yang terdapat dalam multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 08 Juli 2021 dengan guru pengampu mata pelajaran PAI kelas V di SDN 5 Kampung Baru. Proses pembelajaran di kelas V SD N 5 Kampung Baru cenderung lebih berpusat kepada guru, siswa hanya disajikan materi dalam bentuk ceramah saja. Salah satu mata pelajaran yang konvensional artinya masih berpusat kepada guru yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut pernyataan Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi (1996) melalui kegiatan supervisi dan pembelajaran atau kelas, pendidikan agama Islam adalah usaha yang disengaja untuk membantu peserta didik meyakini, memahami, menghayati, dan mengikuti nilai-nilai agama Islam sekaligus menekankan penghormatan terhadap agama lain. Pendidikan agama Islam, menurut pandangan ini, adalah upaya membantu peserta didik memahami isi Islam secara utuh, serta ruh dan tujuan Islam setelah mereka menyelesaikan pendidikannya. Ajaran agama dapat diapresiasi, dipahami, diamalkan, dan dipatuhi, dan keyakinan Islam yang dianutnya sebagai jalan hidup mampu memberikan keselamatan jasmani dan rohani.

Kemampuan siswa dalam pendidikan agama Islam harus diperkuat. Hasil pengumpulan data, Tabel 1.1 menunjukkan nilai rata-rata siswa Kelas V pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 5 Kampung Baru.

Tabel 1.1  
Rata-rata Nilai Siswa kelas V pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 5 Kampung Baru

KELAS INTERVAL	KETERANGAN NILAI	JUMLAH SISWA
50-59	Kurang	1
60-69	Hampir Cukup	1
70-79	Cukup	10
80-89	Lebih dari cukup	3

Pelaksanaan pembelajaran PAI dengan guru yang mengajar mata pelajaran PAI kelas V SDN 5 Kampung Baru menghasilkan informasi sebagai berikut.

- 1) Pendekatan mengajar guru tetap ceramah, yang tidak efektif dan tidak efisien.
- 2) Kelangkaan sumber belajar untuk membantu proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran SDN 5 Kampung Baru terbatas, sehingga sulit untuk menyampaikan mata pelajaran yang membutuhkan visual.
- 4) Karena masih ada siswa yang belum mencapai KKM 70, nilai rata-rata pengajaran PAI masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada mata pelajaran PAI di SDN 5 Kampung Baru, terdapat ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan, khususnya dalam hal hasil belajar siswa. Adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian informasi sekaligus meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif adalah jenis bahan pembelajaran terbaik. Siswa dapat tertarik dengan materi multimedia interaktif, dan guru dapat menyajikan tampilan dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, dan video. Multimedia interaktif mengacu pada perangkat pembelajaran yang mencakup sumber daya, prosedur, keterbatasan, dan sistem evaluasi yang dibuat secara metodis dan menyenangkan secara visual untuk

mencapai kompetensi/sub-kompetensi mata pelajaran yang diinginkan berdasarkan tingkat kerumitannya.

Untuk memenuhi kebutuhan tenaga pendidik dalam mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI, diperlukan penemuan-penemuan baru dalam desain media pendidikan yang lebih menarik, interaktif, efisien, dan praktis dalam penggunaannya. Pentingnya membangun media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran PAI berbasis model Hannafin dan Peck untuk kelas V SD N 5 Kampung Baru.

### **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Beberapa hal yang terkait dengan masalah yang diteliti dapat diidentifikasi berdasarkan deskripsi di atas:

1. Belum tersedianya media yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Guru belum mampu membuat media yang inovatif dan kreatif guna menarik daya tarik siswa dalam belajar.
3. Guru menggunakan metode pengajaran yang lebih tradisional, seperti ceramah, tanya jawab, dan memberikan pekerjaan rumah.
4. Rata-rata nilai pelajaran PAI masih rendah karena masih ada siswa yang belum mencapai tingkat KKM 70.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di SD N 5 Kampung Baru, hal ini dapat difokuskan untuk mengatasi masalah kurangnya ketersediaan media berdasarkan

karakteristik siswa. Siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media yang tepat seperti belajar lebih efektif.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang, dalam penelitian pengembangan ini dikemukakan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck Mata pelajaran PAI kelas V di SD N 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana validitas Multimedia Interaktif dengan model Hannafin and Peck untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas V di SD N 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2020/2021?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck Mata pelajaran PAI kelas V di SD N 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mendeskripsikan validitas Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck Mata pelajaran PAI kelas V di SD N 5 Kampung Baru tahun pelajaran 2020/2021.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran PAI merupakan hasil dari penelitian pengembangan ini. Grafik, teks, suara, animasi, dan video merupakan kombinasi yang digunakan dalam multimedia interaktif. Kombinasi ini merupakan perangkat yang menampilkan informasi, berita, atau konten pendidikan. Adapun spesifikasi bahan ajar ini yaitu sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media pembelajaran Multimedia Interaktif mata pelajaran PAI untuk siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru.
2. Produk tersebut meliputi kegiatan pembelajaran berbasis ilmiah yang dimulai dengan mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar, dan mengkomunikasikan fakta atau isi.
3. Produk ini berisikan materi PAI yaitu Cita-citaku menjadi anak yang shalih. Materi tersebut dirangkum menjadi satu sekaligus dalam bentuk multimedia interaktif. Menyajikan materi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Penyampaian materi multimedia menggabungkan animasi dan mencakup pertanyaan latihan untuk menilai pemahaman siswa serta umpan balik atas jawaban atas pertanyaan latihan. Untuk kemudahan penggunaan media, setiap halaman multimedia yang ditampilkan menyediakan tombol-tombol penting, seperti tombol berikutnya dan kembali.
4. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash CS6, sebagai program utama. Adobe Flash CS6 sering digunakan untuk menghasilkan animasi serta aplikasi lain seperti *game* dan tutorial. Karena Adobe Flash CS6 merupakan program yang dapat menampilkan teks, foto,



animasi, dan audio secara bersamaan, maka besar kemungkinan Adobe Flash CS6 akan digunakan untuk membuat materi pendidikan.

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Siswa di Sekolah Dasar (SD) masih ingin menikmati belajar daripada menjadikannya momok yang menakutkan. Pendidik harus mampu menyediakan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, bahan ajar, dan media pembelajaran kepada peserta didiknya guna menunjang proses pembelajaran dan menjadikannya lebih relevan dan menyenangkan.

Karena keadaan saat ini di lapangan, beberapa hambatan untuk belajar masih ada; misalnya, pengajar tetap menggunakan pendekatan ceramah yang tidak efektif dan tidak efisien. Minimnya media di SDN 5 Kampung Baru menyulitkan penyampaian informasi yang membutuhkan visual. Namun masih ada peserta didik yang belum mencapai tingkat kompetensi 70 maka nilai rata-rata pelajaran PAI masih rendah. Sangat penting untuk membangun materi pembelajaran berdasarkan permasalahan lapangan ini. Multimedia interaktif telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dapat dibantu dengan informasi multimedia interaktif.

Sehingga dengan adanya multimedia interaktif dapat memberikan warna baru pada proses pembelajaran, memungkinkan materi tersampaikan dengan sebaik mungkin, menjadikan proses pembelajaran lebih mudah, menyenangkan dan tidak monoton.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi berikut mendasari pengembangan multimedia interaktif.

1. Guru yang mengampu mata pelajaran PAI sudah mampu mengoperasikan komputer.
2. Sekolah mampu menyediakan sarana LCD untuk pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Berikut adalah beberapa keterbatasan penelitian dari pengembangan multimedia interaktif ini:

1. Karena pembuatan multimedia interaktif ini didasarkan pada karakteristik siswa kelas V SD N 5 Kampung Baru, maka produk yang dihasilkan dikhususkan untuk siswa kelas V SD N 5 Kampung Baru.
2. Di SD N 5 Kampung Baru, ruang lingkup penelitian ini terbatas pada pembuatan produk multimedia interaktif yang membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.9 Definisi Istilah

Sangat penting untuk mendefinisikan konsep-konsep berikut untuk menghindari kesalahpahaman dari terminologi penting yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penelitian Pengembangan adalah suatu metode atau proses untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik atau sempurna.
2. Setiap campuran gambar, teks, musik, animasi, dan video dianggap sebagai multimedia interaktif. Informasi, berita, atau konten pendidikan ditampilkan di perangkat.

3. Adobe Flash CS6 adalah aplikasi yang dapat menampilkan teks, grafik, animasi, dan audio secara bersamaan. Sehingga Adobe Flash CS6 cocok untuk membuat media pembelajaran.
4. Model Hannafin dan Peck. Kegiatan dalam model pengembangan ini dibagi menjadi tiga tahap: (1) analisis kebutuhan, (2) desain, dan (3) pengembangan/implementasi. Setiap tahap dilakukan penilaian dan perbaikan.
5. Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.

