

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berguna untuk meningkatkan kualitas manusia, baik dari aspek kemampuan, pribadi, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Oleh karena itu mutu pendidikan harus ditingkatkan, salah satu faktor pendukungnya adalah peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, mutu dari pendidikan tidak lepas dari seberapa besar mutu dari seorang pendidik. Pendidikan yang bermutu terjadi karena pengaruh guru yang berkualitas, seberapa besar kecakapan guru dalam menggunakan media, metode yang bisa meningkatkan kualitas pendidikan.

Keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar anak didik yang semakin meningkat, faktor yang mempengaruhi tinggi-rendah hasil belajar siswa secara garis besar ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal di antaranya adalah minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan faktor eksternal di antaranya adalah media pembelajaran, metode dan sumber belajar. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi dalam menentukan tinggi rendahnya pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan oleh guru yang kemudian dapat dilihat dari hasil belajar anak didik.

Pendidik yang kreatif harus mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya, sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh dengan

pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang monoton. Media pembelajaran yang dibuat harus merupakan media pembelajaran interaktif agar lebih menekankan pada keaktifan peserta didik pada saat kegiatan belajar- mengajar berlangsung. Selain itu, media pembelajaran interaktif yang dibuat hendaknya bisa berfungsi sebagai pengganti ketika pendidik berhalangan hadir dalam kegiatan belajar- mengajar di kelas, sehingga siswa bisa belajar mandiri di sekolah maupun di rumah untuk lebih memahami materi yang dipelajarinya secara lebih dalam.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi relevan karena media pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan dipelajari.

Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah *Adobe Flash Profesional CS5* merupakan program animasi 2D (dua dimensi) berbasis vektor yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi multimedia. Di dalam pembuatan slide- slide presentasi tersebut bisa disisipkan gambar, *sound* maupun video.¹

Menurut penggunaannya multimedia pembelajaran dibedakan menjadi dua macam, yaitu Multimedia Presentasi Pembelajaran (MPP) dan Software Pembelajaran Mandiri (SPM). MPP adalah alat bantu guru dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Media ini berisi pokok-pokok materi yang diajarkan. Dalam

¹ Heni Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta : Skripta,2010), hal.5

penggunaannya diperlukan *improvisasi* dari guru dalam *transformasi* materi ke siswa, sedangkan SPM adalah bahan belajar yang dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri sehingga peran guru tidak dominan. Dalam media ini kedalaman materi dan interaktivitas media diharapkan mampu memunculkan stimulus dan respon siswa. Untuk membuat MPP guru cukup menggunakan aplikasi program Ms. Powerpoint yang memang dirancang untuk membuat presentasi. Sedangkan untuk membuat SPM masih didominasi dengan program aplikasi berbasis flash, karena hingga saat ini Flash masih tetap menguasai dunia animasi.

Materi pokok yang dikembangkan dalam bahan ajar yaitu materi asmaul husna. Ada beberapa pertimbangan peneliti untuk mengembangkan materi asmaul husna antara lain: *Pertama:* ilmu tentang nama-nama dan sifat-sifat Allah adalah ilmu yang paling mulia dan paling utama, yang kedudukannya paling tinggi dan derajatnya paling agung. Tentunya hal ini sangat dimaklumi karena kemuliaan suatu ilmu pengetahuan bergantung kepada jenis pengetahuan yang dipelajari dalam ilmu itu. Sementara itu, telah dimaklumi pula bahwa tiada yang lebih mulia dan lebih utama daripada ilmu tentang nama-nama dan sifat-sifat Allah yang terkandung dalam Al-Qur`an yang mulia dan Sunnah Nabi Muhammad Saw.

Kedua: mengenal Allah dan memahami nama-nama dan sifat-sifat-Nya akan menambah kecintaan hamba kepada Rabb-nya, akan membuatnya semakin mengagungkan dan membesarkan-Nya, lebih mengikhhlaskan segala harapan dan tawakkal hanya kepada-Nya, serta membuat rasa takutnya terhadap Allah semakin mendalam.

Ketiga: mengenal Allah dengan nama-nama dan sifat-sifat-Nya adalah dasar keimanan dan, dengan itu pula, iman akan semakin bertambah.

Keempat : Firman Allah Swt.

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا وَذُرُّوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي
أَسْمَائِهِ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

Artinya :

Hanya milik Allah asmaul husna, maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut asmaul husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya. Nanti mereka akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan.”(Q.S. Al- A’raaf/ 7: 180)

Berdasarkan ayat tersebut, kita diperintahkan untuk selalu menyebut nama-nama Allah Swt. yang terhimpun dalam asmaul husna. Semua kegiatan yang dilakukan sebaiknya didahului dengan menyebut nama-Nya (terwujud dalam kalimat basmalah). Allah Swt. memerintahkan untuk menyebut-Nya dengan asmaul husna sebagai pujian dan pengantar doa kepada-Nya. Dalam berdoa kita pasti meminta sesuatu. Dengan memuji nama-Nya terlebih dahulu, harapan akan terkabulnya doa kita tentu akan semakin besar. Dalam salah satu haditsnya, Rasulullah menjelaskan :

إِنَّ لِلَّهِ تِسْعَةً وَتِسْعِينَ اسْمًا ، مِائَةٌ إِلَّا وَاحِدَةً ، مَنْ أَحْصَاهَا دَخَلَ الْجَنَّةَ

Sesungguhnya Allah Swt. mempunyai sembilan puluh sembilan nama, seratus kurang satu, barang siapa yang menghafalkannya, maka ia akan masuk surga”. (HR. Bukhari)

Hal ini menunjukkan apabila kita mengenal asmaul husna dengan bersungguh-sungguh, menghafal, kemudian memahami maknanya serta beribadah

kepada Allah Swt. maka akan menjadi penguat iman yang paling besar, bahkan mengenal asma dan sifat-Nya merupakan dasar iman. Oleh karena itu, tujuan dari belajar asmaul husna adalah untuk mengetahui nama-nama dan sifat Allah Swt. dengan mengenal Allah Swt. dan memahami sifat-sifatnya akan menambah kecintaan hamba-hamba-Nya kepada Rabbnya, akan membuatnya semakin mengagungkan dan membesarkan-Nya dan membuat rasa takutnya kepada Allah semakin mendalam. Uraian di atas adalah beberapa hal yang menunjukkan pentingnya mempelajari asmaul husna dan betapa perlunya seorang hamba untuk mendalaminya.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Cawas Klaten, sekolah tersebut memiliki fasilitas-fasilitas yang memadai dan juga menunjang kegiatan pembelajaran antara lain ruang perpustakaan, laboratorium komputer, selain itu SMA Negeri 1 Cawas Klaten juga memiliki fasilitas LCD proyektor yang terdapat di setiap ruang kelas. Ada beberapa alasan peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berbasis *Adobe Flash Profesional CS5*. Salah satunya SMA Negeri 1 Cawas Klaten sudah ada pembelajaran berbasis komputer, tetapi bahan ajar berbasis komputer yang dikembangkan masih terbatas, dan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam sendiri belum menggunakan media berbasis *Adobe Flash Profesional CS5*. Saat observasi pembelajaran di kelas, dalam proses pembelajaran sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran yang lain, meskipun juga ada guru yang memanfaatkan media lingkungan untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Sehingga keadaan yang seperti ini mengakibatkan sebagian besar siswa mengalami

kejenuhan selain itu juga mengurangi minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga nanti akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan berakibat tujuan pembelajaran yang tidak tercapai.

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa Kelas X, peneliti menemukan bahwa mayoritas siswa kurang mengetahui asmaul husna, mereka beralasan pada saat SMP hanya memperoleh materi asmaul husna yang sedikit. Melihat situasi seperti itu maka dapat disimpulkan bahwa peran guru sangatlah penting dalam penentuan metode maupun media yang digunakan, agar dapat memaksimalkan pemahaman dalam materi asmaul husna pada siswa Kelas X.

Setelah berdiskusi dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Cawas Klaten, peneliti menawarkan sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS5*, yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi asmaul husna. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Profesional CS5* ini nantinya akan dikemas dalam bentuk CD Interaktif yang berisi materi asmaul husna beserta contoh soal. Materi asmaul husna akan dibuat lebih menarik dengan menggabungkan teks, *desain grafis* maupun suara, sehingga diharapkan dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi asmaul husna.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Asmaul Husna Berbasis *Adobe Flash Profesional Cs5* di Kelas X SMA Negeri 1 Cawas Klaten”. Penelitian ini perlu dilakukan karena saat

ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif asmaul husna berbasis *Adobe Flash Profesional Cs5* ?.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif asmaul husna berbasis *Adobe Flash Profesional Cs5* ?.

C. Tujuan Penelitian

Setelah melihat rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi asmaul husna di Kelas X SMA.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi asmaul husna di Kelas X SMA.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna atau bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, adapun manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dan alternatif media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi asmaul husna.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan, siswa diharapkan tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar- mengajar Pendidikan Agama Islam dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasilnya merupakan media pembelajaran berbentuk *Compact Disk (CD)* yang berisi materi pokok asmaul husna.
2. Pengembangan media pembelajaran dibuat berupa CD yang berbentuk animasi yang memuat: teks, audio, gambar diam (*image*), gambar bergerak (animasi).
3. Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan CD pembelajaran karena telah dilengkapi cara penggunaannya.
4. Dalam CD pembelajaran memuat pendahuluan, isi, penutup, serta dilengkapi dengan contoh soal dan latihan.

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Hasil yang dicapai akan optimal jika skripsi ini membatasi permasalahan.

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah :

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran yang berbentuk CD interaktif bagi siswa SMA kelas X semester I pada materi asmaul husna dalam kurikulum 2013.
2. Software yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah *Coreldraw X6* dan *Adobe Flash Professional Cs5*.
3. Pengujian media pembelajaran yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.
4. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Cawas Klaten.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam mengkaji dan memahami secara keseluruhan skripsi ini peneliti akan menguraikan tentang sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bagian awal skripsi terdiri atas : halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi dan sebagainya.

Bagian pokok dalam skripsi ini terdiri dari 5 bab. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan batasan pengembangan, serta sistematika pembahasan.

BAB II: Tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan landasan teori.

BAB III : Metodologi penelitian . pada bab ini terdiri dari jenis penelitian, pendekatan penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasannya. Pada bab ini membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, gambaran umum produk yang akan dihasilkan, serta pembahasan hasil penelitian

BAB V : Bab terakhir berisi kesimpulan, saran- saran, daftar pustaka, dan lampiran- lampiran.