

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar (Azhar Arsyad, 1997) .

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, juga merupakan salah satu pembinaan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguatan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap (moral) dan kepercayaan pada peserta pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sebab pembelajaran yang maksimal akan bermuara pada keberhasilan pencapaian target belajar. Selain itu proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila ditunjang oleh motivasi belajar peserta didik serta kreatifitas pengajar.

Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode

belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Teni Nurrita, 2018) .

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002) . Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, 2017). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Pengajar yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik untuk peserta didiknya. Dengan menggunakan berbagai cara seperti dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi minat belajar peserta didi, munculnya motivasi dan rangsangan dalam belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Karenanya, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Banyak batasan yang diberikan untuk mendefinisian istilah media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi istilah media sebagai bentuk dan saluran yang dapat digunakan seseorang untuk menyampaikan informasi/pesan. Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dalam hal ini profesionalisme pendidik tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan peserta didik, akan tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan yang meliputi tempat

belajar, metode, media, system penilaian, serta sarana prasarana untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik agar menjadi lebih mudah. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien sederhana namun bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan media yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran.

Di sisi lain masalah dana seringkali mempengaruhi pengadaan media pembelajaran yang diperlukan. Apalagi jika sekolah tidak mampu menyediakan apa yang dibutuhkan. Pada dasarnya pemilihan media pembelajaran tidak tergantung hanya kepada harga, apakah mahal atau murah. Media pembelajaran harus sesuai dengan keperluannya dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas, menjadi hal yang penting. Artinya, biaya itu sifatnya relative atau fleksibel. Selain itu seorang pendidik seharusnya mempunyai kemampuan untuk menggunakan semua media pembelajaran. Namun demikian, jika tidak mampu menguasai seluruhnya, maka gunakanlah media pembelajaran yang benar-benar mampu dilakukan oleh pendidik.

Sehingga sudah selayaknya kita menggunakan media bukan lagi sebagai alat bantu untuk mengajar. Akan tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh pendidik. Akan tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh peserta didik.

Mengingat akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, maka dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point*. Penelitian yang akan dilakukan ini sangat beralasan, sebab menurut penulis sekolah tersebut memiliki potensi yang baik untuk dikembangannya media pembelajaran. Potensi tersebut meliputi sarana yang ada di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal sangat memadai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point*, seperti *LCD*, computer, laptop dan lain-lain. Sementara itu ada beberapa masalah yang terdapat di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal yaitu jarangya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik serta kurangnya kreatifitas pendidik dalam penggunaan media.

Berdasarkan potensi dan masalah yang ada, maka penulis mencoba untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran. Pada pengembangan ini, media yang digunakan adalah media berbasis *power point*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini nantinya akan dikembangkan pada pembelajaran ISMUBA kelas XI di SMA Muhammadiyah di Kabupaaten Tegal. Dari hasil pengembangan

media tersebut diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *power point* yang nantinya dapat digunakan peserta didik untuk belajar ISMUBA secara efektif dan efisien serta meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, dengan adanya pengembangan media yang akan dihasilkan, diharapkan agar seorang pendidik lebih kreatif dan selektif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis *power point*.

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar (Nana Sudjana, 1991).

Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diidentifikasi suatu permasalahan yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* yang berguna secara efektif dan efisien serta memiliki hasil optimal dalam pembelajaran ISMUBA di SMA Muhammadiyah kabupaten Tegal Khususnya kelas XI.

Kurangnya kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran., Kurang minatnya siswa untuk mengikuti dan memahami

mata pelajaran ISMUBA., Nilai ulangan yang buruk dan identik siswa kurang memahami pelajaran., Butuh adanya media pembelajaran untuk dikembangkan dan bisa meningkatkan kemampuan para siswa dan keefektifan dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan tersebut lebih fokus. Untuk itu masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah.

1. Masalah ini terbatas pada pengaruh media pembelajaran berbasis *microsoft power point* mata pelajaran ISMUBA kelas XI di SMA Muhammadiyah Tarub dan SMA Muhammadiyah Suradadi Kabupaten Tegal untuk peningkatan motivasi dan prestasi dalam belajar.
2. Materi Keislaman Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA) yang dikembangkan terbatas pada Keislaman bab ‘Ariyah dan Luqathah.
3. Objek penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Muhammadiyah Tarub dan SMA Muhammadiyah Suradadi kelas XI Kabupaten Tegal.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada pembelajaran Mapel ISMUBA di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal dengan Pengembangan materi Keislaman bab. ‘Ariyah dan Luqathah.
2. Motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan media berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal.
3. Prestasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Mapel ISMUBA di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal dengan menggunakan media berbasis *power point* yang telah dikembangkan.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada pembelajaran ISMUBA di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal.
2. Mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal .
3. Mengetahui bagaimana prestasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas XI SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penggunaan media berupa *power point* khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran ISMUBA yang akan peneliti kembangkan diyakini akan memiliki efektifitas serta kemudahan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Sebab penggunaan *power point* memiliki banyak keuntungan. Keuntungan terbesar dari *power point* ini adalah tidak perlu pembelian piranti lunak karena sudah terdapat di dalam *Microsoft office* program computer. Jadi, pada waktu penginstalan program *Microsoft office* maka dengan sendirinya program *power point* dapat terinstal. Keuntungan lain dari *power point* adalah sederhananya tampilan ikon-ikon dan ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan *Microsoft word* yang sudah dikenal oleh para pemakai computer (Sanaky, 2013).

Power point ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Sebab media yang dihasilkan akan cukup menarik dengan komposisi warna serta animasi yang digunakan. Dengan menggunakan *power point*, seorang pendidik dapat mendesain berbagai program pembelajaran sesuai dengan materi, metode, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Program yang didesain dengan menggunakan *power point* di antaranya (Sanaky, 2013).

1. Memasukkan Teks, Gambar, Suara, dan Video

Dalam menggunakan *power point* seorang pendidik dapat menampilkan berbagai teks untuk keperluan pembelajaran dengan cara .

- a) Setelah menghidupkan computer dan masuk program *power point*.
- b) Pilih jenis tampilan layar
- c) Tekan menu insert untuk memasukkan berbagai pilihan dan salah satu pilihannya adalah *text box*
- d) Tekan menu tersebut maka akan muncul kotak teks dalam tampilan presentasi,
- e) Langkah berikutnya adalah mengkopi teks yang ingin dimasukkan lalu menempelkannya (*paste*) pada kotak yang tersedia.
- f) Apabila tidak ingin mengkopi maka dapat langsung menulis dalam kotak teks yang sudah tersedia,
- g) Untuk memasukkan gambar, foto, maupun video, prosesnya sama dengan cara memasukan teks.

2. Membuat Tampilan Menarik

Tampilan yang menarik akan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas pertama adalah *background*. *Background* akan memperindah tampilan program *Background* sendiri dapat diperintah

dengan memberi warna, memberi tekstur, serta memasang gambar dari file sendiri. Langkah pemasangan *background* adalah dengan menekan menu format kemudian akan muncul menu background dan setelah itu akan muncul pilihan *background fill* digunakan apabila ingin memilih warna yang sudah ada, *more color* berfungsi memberi warna, latar belakang sendiri dan *fill effects* untuk memberi tekstur atau gambar sendiri.

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti berharap adanya manfaat, adapun manfaat yang diharapkan adalah.

1. Manfaat Teoritis Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* diharapkan dapat.
 - a. Memperkuat teori-teori yang telah ada dan temuan-temuan penelitian terdahulu, serta dapat memberi motivasi serta inovasi bagi peneliti sejenis pada masa mendatang.
 - b. Dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan media pembelajaran, menyadari betapa pentingnya media pembelajaran yang mendekati pertimbangan kontekstual dan konseptual, serta kultur yang berkembang di dunia pendidikan. Selain itu, juga sebagai sebuah hasil karya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran maple ISMUBA khususnya di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal.

- c. Memperbaharui media-media ajar yang selama ini digunakan dan tentunya untuk menyadarkan para guru, bahwasanya sangat penting untuk menerapkan media di dalam proses pembelajaran. Karena melalui media proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*) (Cahyo, 2020).

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu dirancang, direncanakan dan dipilih dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (*behavior change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tentunya tidak dapat berlangsung secara spontanitas, melainkan diberlakukan analisis yang komperhensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002).

Diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran ini agar mengetahui tingkat keefektifan dan tingkat kemenarikannya di dalam pembelajaran mata pelajaran ISMUBA.

2. Manfaat Praktis , penelitian ini dapat bermanfaat .
 - a. Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk memotivasi semua guru agar lebih kreatif dalam menerapkan strategi dan multimedia elektronik dalam proses belajar mengajar.

b. Adapun secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1) Bagi Siswa.

- a) Dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar di mata pelajaran ISMUBA.
- b) Dapat memperluas wacana ilmu-ilmu Keislaman, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA).
- c) Dapat membantu melengkapi kurangnya media pembelajaran yang guru miliki.

2) Bagi Sekolah.

- a) Dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar mata pelajaran ISMUBA.
- b) Dapat memaksimalkan pembelajaran mata pelajaran ISMUBA melalui media pembelajaran berbasis *power point*.

3) Bagi Peneliti.

- a) Dapat memahami dan mengembangkan keilmuannya tentang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point*.
- b) Dapat memberikan sumbangan pemikiran kedalam dunia pendidikan.

H. Asumsi Pengembangan.

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran Power Point pada pembelajaran Mata Pelajaran ISMUBA di SMA Muhammadiyah Kabupaten Tegal. Materi yang digunakan pada media pembelajaran tersebut sesuai dengan a. KD. 3.8 menerima ketentuan ‘Ariyah dan Luqathah sesuai dengan syariat Islam, b. KD. 3.9 peduli dan menjaga kebersamaan dengan orang lain dengan saling menghormati, c. KD. 3.10 memahami ketentuan tata cara melaksanakan pinjam-meminjam dan penemuan barang, d. KD. 3.11 mempraktikkan ketentuan ‘Ariyah dan Luqathah.

Media pembelajaran ini merupakan produk yang akan dikembangkan dengan penelitian ini membutuhkan penilaian atau validasi terhadap produk yang akan dibuat peneliti, oleh karenanya dibutuhkan validator ahli media dan validator ahli materi, dimana selain divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka penelitian ini juga akan dinilai oleh peserta didik di SMA Muhammadiyah Tarub Kabupaten Tegal dan SMA Muhammadiyah Suradadi Kabupaten Tegal sebagai sampel dari peserta didik.