

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini telah banyak bermunculan teknologi seperti komputer, TV, Internet, OHP dan masih banyak lagi teknologi yang berkembang di zaman sekarang ini. Dalam proses belajar mengajar, teknologi tersebut banyak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, teknologi yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran itulah yang sering disebut dengan media pembelajaran. Adapun yang menjadi bahan pertimbangan penggunaan teknologi tersebut antara lain waktu yang dimiliki guru (jam pelajaran) yang harus dimanfaatkan dengan sebaik baiknya oleh guru, pelajaran yang ditransformasikan guru kepada siswa hendaknya bermanfaat bagi siswa maupun masyarakat secara umum, hal yang demikian akan berjalan dengan lancar apabila kelas, sumber belajar dan media/alat pelajaran dapat dikelola, serta tujuan, metode ditentukan sedemikian rupa sehingga timbullah rasa gairah belajar mengajar yang besar bagi guru dan siswa (Muhammad Noor,2021:1).

Dari perspektif ajaran Islam, media pembelajaran berbasis teknologi juga sejalan dengan semangat hadis Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam yang menganjurkan umat untuk menyampaikan ilmu, meskipun hanya satu ayat (HR. al-Bukhari). Teknologi menjadi salah satu sarana yang memudahkan penyampaian ilmu secara luas, cepat, dan tanpa batas. Oleh karena itu,

pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan hanya bentuk inovasi, tetapi juga bagian dari ibadah dalam menyebarkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً

"Sampaikanlah dariku walau hanya satu ayat" (HR. al-Bukhari, no. 3461)

Hadis ini secara eksplisit mendorong umat Islam untuk menyampaikan ilmu yang mereka ketahui, meskipun hanya sedikit, selama itu merupakan kebenaran. Rasulullah mengajarkan pentingnya penyebaran ilmu, yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran, termasuk media berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras (Ani Cahyadi, 2019:3) .

Para ahli seperti H. Malik mengemukakan pula bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pada pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pada pembelajaran tertentu. Menurut Suryani & Agung, dalam

Alfreido (2022:512) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar(siswa).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh pendidik. Merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang di dalamnya terdapat tentang media pembelajaran salah-satunya dalam Q.S Al-Baqarah Ayat 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar! (QS-Al Baqarah Ayat 31). Dalam Ayat ini memuat beberapa nilai yang didalamnya berkaitan dengan media pembelajaran.

Menurut Heinich, Molenda dan Russel, dalam (Cecep Kustandi, 2020:8) jenis media yang lazim pergunakan dalam pembelajaran antara lain : media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang

disampaikan sehingga tujuan dari pelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan sempurna.

Sedangkan menurut Anderson dalam (Muhammad Hasan, 2021:88) mengelompokkan media pembelajaran dibagi menjadi 10 golongan yaitu media audio, cetak, audio cetak, proyek visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, audio visual gerak, objek fisik, manusia lingkungan, dan komputer.

Perkembangan pendidikan yang amat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada keadaan tersebut, mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi pembelajaran dan penambahan baru pada media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat. Dimana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri.

Sebagaimana Menurut (Arsyad, 2016:31) berdasarkan teknologi, Arsyad mengklasifikasikan media atas 4 kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berbasis komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Aplikasi komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses kegiatan belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (computer network/Internet) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Berbagai bentuk

interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (feedback) yang segera kepada pemakainya.

Implementasi media pembelajaran komputer telah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting dalam sebuah proses belajar mengajar di zaman sekarang. Dengan menggunakan teknologi komputer, siswa-siswi dapat mengakses berbagai sumber belajar, seperti video, animasi, dan simulasi, yang dapat membantu memperdalam pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran komputer juga dapat memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran komputer harus dilakukan secara efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam proses implementasi media pembelajaran komputer terdapat kelebihan dan kekurangan antara lain dapat membantu siswa dengan menyajikan pembelajaran yang penuh makna. Hal tersebut terjadi jika pembelajaran interaktif berbasis komputer dipusatkan ke siswa. Selain kelebihan ada juga kekurangan dalam media pembelajaran berbasis komputer antara lain biaya perawatan yang mahal, Kurangnya penguasaan dalam penggunaan komputer dan penyalahgunaan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya siswa tidak fokus dengan materi tetapi lebih fokus membuka aplikasi yang sehingga perlu dihindarkan.

Implementasi media pembelajaran berbasis komputer di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar baik dilakukan oleh guru maupun peserta didik terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII Smart Class Program. Kelas Smart Program Sendiri adalah konsep yang memadukan teknologi digital dan pendidikan. Dimana siswa dan siswi belajar memanfaatkan teknologi device di dalam kegiatan proses belajar mengajar Dalam implementasi terdapat tahap yang perlu diperhatikan guna tercapainya tujuan pembelajaran mulai dari perencanaan, bagaimana proses pembelajaran dan evaluasi. Pembelajaran media komputer memberikan kontribusi yang besar dalam kegiatan belajar-mengajar antara lain siswa dapat memperoleh pengetahuan dan informasi yang lebih luas, mempermudah guru dalam memberikan evaluasi dan mendukung pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif seperti halnya mencari materi, lebih fleksibel dan efisien, dan sebagainya. Namun disamping itu penggunaan media pembelajaran juga menimbulkan sebuah permasalahan antara lain interaksi guru dan siswa kurang, siswa mengakses informasi diluar materi pembelajaran (membuka web game, membuka apk tidak terkait pembelajaran), kontrol dan interaksi guru kepada siswa dalam pembelajaran sulit.

Berdasarkan deskripsi diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SCP Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 8 Surakarta 2024/2025.

B. Identifikasi Masalah

1. Implementasi pembelajaran berbasis media komputer kurang
2. Siswa mengakses informasi di luar materi
3. Siswa kurang karena siswa fokus Ketika pembelajaran berlangsung
4. Interaksi serta kontrol guru dan siswa kurang

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah seperti ini memang sangat penting untuk menjaga agar penelitian tetap fokus dan efektif dalam mengeksplorasi solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi. Dengan membatasi kajian pada implementasi media pembelajaran berbasis komputer dalam mata pelajaran PAI untuk siswa kelas VIII SCP, penelitian dapat secara khusus menganalisis dan mengevaluasi permasalahan agar memperoleh langkah-langkah pemecahan masalah secara efektif dan efisien.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis komputer mapel PAI kelas VIII SCP SMP Muhammadiyah 8 Surakarta 2024/2025 ?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan dalam implementasi media pembelajaran berbasis komputer mapel PAI kelas VIII SCP SMP Muhammadiyah 8 Surakarta 2024/2025 ?

E. Tujuan penelitian

1. Mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa mapel PAI dikelas VIII SCP SMP Muhammadiyah 8 Surakarta.

2. Mengetahui Apa saja kelebihan dan kekurangan dalam implementasi media pembelajaran berbasis komputer mapel PAI kelas VIII SCP SMP Muhammadiyah 8 Surakarta 2024/2025

F. Manfaat Penelitian.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat-manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

. Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam memahami dan menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

- 1) Mampu meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran PAI.
- 2) Mengatasi kesulitan dalam pembelajaran PAI

b. Bagi siswa :

- 1) Memberikan pemahaman yang rinci pada pelajaran PAI
- 2) Meningkatkan hasil pembelajaran PAI

c. Bagi peneliti :

- 1) Mengembangkan wawasan dan pengalaman
- 2) Penambahan wawasan terkait dengan media pembelajaran komputer.