

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik, yang memungkinkan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer (afektif, kognitif, dan psikomotorik) dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, pendidikan seyogyanya menjadi wahana strategis bagi upaya mengembangkan segenap potensi individu sehingga cita-cita membangun manusia seutuhnya dapat tercapai.¹

Di tengah perkembangan zaman pada era globalisasi teknologi, pembaruan pembelajaran di sekolah mendapat tantangan. Sekolah harus mampu kompetitif terhadap perubahan zaman. Guru dituntut kompetensinya dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk guru Pendidikan Kemuhammadiyah harus mampu bersaing dan mengembangkan keahliannya dengan penggunaan TIK.

Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik dalam menerima segala informasi. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan sistem, yakni melihat pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang sengaja dirancang, dipilih, dan digunakan secara terpadu.² Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperlihatkan proses

¹ Ara Hidayat dan Imam Machali, *Pengelolaan Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Educa, 2010), hlm. 35.

² Muhamimin, *Arah Baru PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ISLAM Pembedayaan, Pengembangan, Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*, cetakan-I, (Bandung: Nuansa, 2003), hlm. 83.

komunikasi yang berhasil.³ Secara umum media dalam pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut⁴:

- 1.1.1 Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- 1.1.2 Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera misalnya:
 - 1.1.2.1 Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 1.1.2.2 Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar;
 - 1.1.2.3 Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - 1.1.2.4 Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal;
 - 1.1.2.5 Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model diagram, dan lain-lain.
- 1.1.3 Sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - 1.1.3.1 Menimbulkan kegairahan belajar;
 - 1.1.3.2 Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;

³ Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 83-84.

⁴ Arief S. Sadiman dkk, *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada cetakan keempat, 1996), hlm. 34

1.1.3.3 Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

1.1.4 Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan.

Guru yang dapat menyampaikan materi dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat diserap oleh peserta didik, menjadikan peserta didik lebih kreatif dalam belajarnya. Dalam penggunaan media berbasis komputer sebenarnya mempersiapkan mental peserta didik agar mampu menghadapi tantangan-tantangan di masa depan. Oleh karena itu, perlu pengembangan potensi yang ada pada setiap manusia yang memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa.⁵

Penggunaan media pembelajaran seperti komputer sangatlah diperlukan karena dapat membantu proses belajar mengajar yang tidak monoton. Penggunaan teknologi juga diharapkan dapat mempermudah pembelajaran peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas serta lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik daripada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Secara umum penggunaan media untuk keperluan mengkomunikasikan informasi akan memberikan keuntungan bagi penggunanya antara lain: (1) informasi yang

⁵Nurlaili Fitrianingrum, *Penggunaan Media Komputer Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Skripsi: Jakarta, 2014), hlm. 17

dikomunikasikan menjadi lebih standar; (2) penyajian informasi dapat dibuat menjadi lebih menarik; (3) kualitas penerimaan informasi menjadi lebih baik; (4) memungkinkan terjadinya proses belajar secara individual.⁶

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melahirkan berbagai macam dan jenis perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dapat membantu manusia dalam melaksanakan tugasnya. Salah satu produk dari ilmu pengetahuan dan teknologi adalah peralatan komputer beserta program aplikasinya. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran dikenal sebagai “*Computer Assisted Instruction (CAI)*” digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu tugas tenaga pendidik dalam menyampaikan suatu konsep.⁷

Semakin luasnya ilmu pengetahuan di dunia akibat perkembangan teknologi, telekomunikasi, dan transportasi memunculkan kecenderungan para individu, kelompok, dan sistem sosial. Begitu juga dengan pendidikan, semakin berkembangnya zaman maka pendidikan juga harus mampu menyeimbangkannya dan mengembangkan mutu serta kualitas dalam bidang pendidikan, agar dapat bertahan dari terpaan globalisasi. Oleh karena itu, dibutuhkan tenaga pendidik yang benar-benar memiliki kemampuan sebagai pendidik. Pendidik dituntut profesional dalam melaksanakan tugasnya untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa kini dan akan datang.⁸

⁶ Benny A. Pribadi dan Yuni Katrin, *Media Teknologi*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2004), hlm. 15.

⁷ Nurdin Ibrahim, *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Komputer terhadap hasil belajar*, (dalam skripsi Nurlaili Fitrianingrum Penggunaan Media Komputer Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Mei 2014), hlm. 3.

⁸ Ali Idrus, *Manajemen Pendidikan Global*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), hlm 46.

Pengamatan yang dilakukan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah pada kelas X IPA 1 di SMA Muhammadiyah 1 Gresik tampak bahwa minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Selain karena penyajian materi pembelajaran kurang inovatif, juga bagi sebagian peserta didik, yang berasal dari SD dan SMP Muhammadiyah, pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah merupakan pembelajaran yang sudah mereka dapatkan sebelumnya sehingga mempengaruhi minat belajar pada pelajaran tersebut.

Berdasarkan hal-hal diatas, diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kemuhammadiyah pada peserta didik. Maka peneliti mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *Project Based Learning* Pada Pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik?
- 1.2.2 Bagaimana kelebihan dan kekurangan pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *Project Based Learning* pada

mata pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah siswa kelas X
SMA Muhammadiyah 1 Gresik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik.
- 1.3.2 Mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran multimedia berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua komponen pendukung pengelolaan pendidikan yaitu:

- 1.4.1 Bagi lembaga pendidikan
Diharapkan bermanfaat sebagai tindak lanjut untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan mutu lulusan.
- 1.4.2 Bagi tenaga pendidik
Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran, pedoman dan menambah wawasan tentang multimedia dalam bahan ajar yang dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran serta

mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

1.4.3 Bagi peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah dan menambahkan media pembelajaran yang interaktif.

1.4.4 Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan wujud implementasi pengembangan media dalam dunia pendidikan.

1.5 Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi peneliti secara pribadi dan bagi semua pihak, karena penelitian ini bukan hanya merupakan deskripsi tentang peran media pembelajaran multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah tapi juga bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran tersebut pada peserta didik di lapangan.