

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga yang semakin cepat dan kompleks maka multimedia pembelajaran sangat di butuhkan dalam dunia pendidikan. Seperti yang diketahui bahwa sejak enam bulan lalu, tepatnya di bulan maret. Negara Indonesia telah di landa wabah covid-19. Wabah ini membuat seluruh masyarakat Indonesia menjadi resah dan khawatir. Bagaimana tidak, yang semula Negara Indonesia baik-baik saja, tenang, tentram, sekarang semuanya menjadi sengsara. Mulai dari tempat ibadah, hingga sekolah-sekolah pun di tutup dan diliburkan, bahkan pekerjaan pun menjadi susah akibat wabah tersebut.

Ketika semuanya di tutup dan diliburkan, maka dampak tersebut bukan hanya di rasakan para pekerja saja, namun sekolah-sekolah juga mulai bingung dan memikirkan bagaimana agar pendidikan anak-anak bisa tetep berjalan dengan semestinya. Maka dari itu sekolah-sekolah pun melakukan pembelajaran dengan sistem daring (online). Dalam pembelajaran daring ini juga tentunya tidak mudah, karena di anggap kurang aktif.

Agar pembelajaran daring di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah ini tidak merasa bosan dan anak-anak pun aktif ikut serta mengikuti pembelajaran hingga selesai, maka perlu adanya multimedia pembelajaran yang inovatif. Untuk menerapkan multimedia pembelajarandi sekolah tersebut maka bisa

menggunakan media yang lebih mudah dan bisa di jangkau oleh anak-anak dan mereka juga akan merasa senang ketika pembelajaran di mulai. Salah satunya bisa dengan media Google Form, WA (Whatsapp), Youtube, Power Point dan Word dengan memberikan materi yang tidak monoton/biasa-biasa saja. Seperti bisa membuat permainan untuk menarik perhatian anak-anak melalui media yang dipakai.

Vaughan mendefinisikan bahwa multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, gambar/foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.¹

Pembelajaran menurut Gagne, Briggs dan Wagner dalam Udin S. Winaputra adalah serangkaian kegiatan yang di rancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sedangkan menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²

Multimedia pembelajaran adalah media yang di gunakan sebagai alat bantu guru untuk mengajar agar pembelajaran bisa berjalan secara aktif dan menyenangkan. Upaya dalam mewujudkan tujuan pendidikan dalam menghadapi kehidupan yang semakin maju dan berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Pemerintah sekarang ini menginisiatif dengan memberi salah satu tempat dalam pembentukan siswa yang lebih baik. Sehingga mereka mampu dalam mengembangkan prestasi belajar yang meliputi : prestasi

¹ Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwingsih, *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*, (Yogyakarta: ANDI, 2017), hlm 1.

² Kadaruddin, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm 13.

belajar di bidang kognitif (cognitive domain), prestasi belajar di bidang afektif (affective domain), dan prestasi di bidang psikomotor (psychomotor domain).

Secara garis besar prestasi di bidang kognitif meliputi: hasil belajar pengetahuan hafalan (knowledge), prestasi belajar pemahaman (comprehension), prestasi belajar penerapan (application), prestasi belajar analisis (analysis). Prestasi belajar sintesis (syntetic), prestasi belajar evaluasi (evaluataion). Prestasi di bidang afektig meliputi: reciving/attending (penerimaan), responding (jawaban), valuing (penilaian), organisation (pengaturan), dan characteristic value (karakteristik nilai). Prestasi di bidang psikomotorik adalah segala amal atau perbuatan jasmaniah yang kongkrit dan mudah di amati baik kuantitasnya maupun kualitasnya.³

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan pesertadidik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran islam dari sumber utama yaitu kitab suci al-qur'an dan al-hadits.

Maka dari itu pada saat kondisi seperti ini media atau multimedia sangat di perlukan pada saat pembelajaran daring, terutama pada mata pelajaran Agama Islam. Siswa-siswa masih harus tetap menghafalkan hadits, dan harus tetap aktif dalam pembelajaran meskipun kondisinya tidak lagi tatap muka. Keuntungan menggunakan multimedia pada saat seperti ini salah

³ Ibid; 72

satunya adalah dapat memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam belajar dan dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus pada materi pembelajaran yang telah di sampaikan.

Peneliti menggunakan google form untuk mengisi absen dan soal-soal yang diujikan, untuk pembelajaran menggunakan media WA (*Whatsapp*), *Youtube*. Dengan media-media tersebut bisa membantu guru untuk melakukan pembelajaran agar tetap aktif dan menyenangkan. Peneliti hanya menggunakan beberapa media saja karena ada suatu alasan, salah satunya adalah keluh kesah dari wali murid karena keterbatasan paket data.

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar dan lebih focus, maka perlu adanya batasan masalah. Peneliti membatasi permasalahan pada Implementasi Multimedia berupa (*Whatsapp Grup, Google Form dan Youtube*) Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Akidah Kelas VIII MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Bagaimana implementasi multimedia berupa (*Whatsapp Grup, Google Form dan Youtube*) pada pembelajaran daring mata pelajaran akidah kelas VIII di MTS Muhammadiyah 06 Banyutengah?

1.3.2 Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi multimedia berupa (*Whatsapp Grup, Google Form dan Youtube*) pada pembelajaran daring mata pelajaran akidah kelas VIII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1.4.1 Mengetahui implementasi multimedia berupa (*Whatsapp Grup, Google Form dan Youtube*) pada pembelajaran daring mata pelajaran akidah di MTS Muhammadiyah 06 Banyutengah di kelas VIII

1.4.2 Mengetahui factor pendukung dan penghambat dalam implementasi multimedia berupa (*Whatsapp Grup, Google Form dan Youtube*) pada pembelajaran daring mata pelajaran akidah kelas VIII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan keilmuan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di Mata Pelajaran Akidah. Memberikan wawasan baru untuk mengetahui factor pendukung dan penghambat dalam implementasi multimedia berupa (*Whatsapp Grup, Google Form dan Youtube*) pada pembelajaran daring mata pelajaran Akidah kelas VIII MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah.