

1.7. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya peserta didik masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri peserta didik maupun faktor-faktor yang berada diluar diri peserta didik seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya. Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan system pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum. Meskipun memiliki keterbatasan, dan tentu tidak harus dilihat sebagai pengganti untuk wajah to ace interaksi, itu memang memiliki banyak keuntungan untuk pengembangan guru profesional.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang

maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan peserta didik .

Dalam peraturan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SPN disebutkan bahwa tujuan Pendidikan Nasional telah tercantum pada bab II pasal 3 menegaskan untuk mengembangkan peserta didik pada penguasaan bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dan bidang IMTAK (Iman dan Takwa). (UU SPN Nomor 20 tahun 2003, BAB II pasal 3) Manusia yang berkualitas sebagaimana diharapkan dalam SPN setidaknya memenuhi dua bidang dibidang Iptek dan Imtak. Dua bidang itu tidak bisa diabaikan salah satunya apabila ingin mewujudkan harapan ideal sebuah kualitas SPN di Indonesia.

Untuk menguasai bidang Iptek dan Imtak, maka peserta didik harus melewati proses yang disebut belajar yang merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang. Ketika proses belajar tersebut diselenggarakan secara formal, maka dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam bidang pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap (Azhar Arsyad, 2005:12).

Untuk pencapaian proses itu, lingkungan seperti halnya guru, peserta didik, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran dan berbagai sumber pelajaran maupun berbagai media dalam pembelajaran seperti HP, video, radio, recorder,

televisi, komputer, laboratorium, perpustakaan dan lain-lain juga mempengaruhinya.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru yang memegang peranan utama dengan serangkaian kinerjanya dan perbuatan peserta didiknya atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dimana interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar (Moh. Uzer Usman, 2000:4).

Di dalam pelaksanaan pembelajaran, media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Maka disini digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar, dimana alat bantu dalam belajar ini meliputi semua alat yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik belajar sehingga dapat menjadikannya lebih efektif dan efisien. Dengan alat bantu tersebut diharapkan pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta hasil belajar akan bermakna (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2000 :1).

Model pembelajaran yang baik adalah jika model tersebut dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran yang digunakan (M. Sobry Sutikno, 2005:56). Media pembelajaran terus berkembang mulai dari sederhana sampai berbasis komputer dalam hal ini adalah *Multimedia*.

Definisi multimedia masih belum jelas, namun secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari satu media, yakni dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Perpaduan dari kombinasi ini ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini (Azhar Arsyad, 2005:170-171). Komputer dalam pengajaran terbagi atas bidang pengajaran dan non pengajaran. Pengajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instruction*) atau berbasis multimedia termasuk dalam kategori pengajaran komputer di bidang pengajaran.

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis, video dan animasi. Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu.

Multimedia sejati berarti campuran dari berbagai media, mulai dari teknologi tingkat tinggi hingga ke tingkat rendah seperti halnya sebuah buku, pena

berwarna, percakapan, papan tulis dan aneka sarana dan sumber (Dave Meier, 2002:258). Tapi, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia (M. Suyanto, 2003:21). Informasi yang ditampilkan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui LCD dapat didengar suaranya melalui speaker dan dapat dilihat gerakannya seperti video atau animasi.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu (Azhar Arsyad, 2000:172). Penggunaan multimedia sebagai metode pengajaran memungkinkan para peserta didik mengatur kecepatan belajar, banyaknya pelajaran dan urutan pelajaran. Namun penggunaan multimedia sebagai alat pembelajaran belum dapat menggantikan peran guru/ pengajar. Hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang hanya dimiliki manusia seperti pemberian motivasi, bimbingan dan pendekatan. Oleh karena itu, multimedia hendaknya dipandang sebagai pelengkap pengajaran bukan sebagai pengganti peran guru/ pengajar.

Aktivitas Belajar dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas

yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Di dalam pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi mutu hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik maka multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dalam proses belajar peserta didik dan dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah yakni dalam penelitian ini adalah di MTs Negeri Mranggen Demak. Peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat. Dalam hal ini Pembelajaran kurang efektif tanpa menggunakan multimedia, metode pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang terkesan klasik.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat digunakan oleh peserta didik ataupun guru untuk membantu memahami pelajaran, memberikan alternatif cara belajar dan meningkatkan mutu dan hasil belajar dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam hal ini maka penulis memilih judul: Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri Mranggen Demak.

1.8. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar yang masih rendah
2. Aktivitas Peserta didik yang cenderung Pasif
3. Pembelajaran tidak menarik

4. Perencanaan program pembelajaran perlu ditingkatkan
5. Pelaksanaa pembelajaran masih terkesan monoton
6. Strategi yang digunakan oleh guru kurang maksimal
7. Metode pembelajaran yang kurang kreatif,
8. Penilaian pembelajaran masih perlu perbaikan
9. Masih menggunakan media pembelajaran yang terkesan klasik
10. Multimedia dalam pembelajaran masih kurang

1.9. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Melihat dari rumusan masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan pembatasan masalah ini, pada aktivitas belajar peserta didik dan Strategi Pembelajaran.

1.10. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri Mranggen berbasis multimedia dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri Mranggen.
2. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multimedia dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri Mranggen.

1.11. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri Mranggen berbasis multimedia dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri Mranggen.

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multimedia dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri Mranggen.

1.12. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

1.6.1. Manfaat teoritik

Untuk dijadikan rujukan teori bagi penelitian-penelitian lanjutan, khususnya yang terkait dengan penelitian ini.

Untuk menambah literatur kepustakaan bidang penelitian pendidikan Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah menengah.

1.6.2. Manfaat praktis

Dalam kehidupan praktik, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangan positif bagi semua pihak, diantaranya:

1. Bagi Peserta didik: Memperbaiki proses pembelajaran peserta didik, sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.
2. Bagi guru: Dapat dipakai sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik, sehingga diperoleh hasil yang optimal . Dan dapat memotivasi guru dalam memaksimalkan tujuan pembelajaran.
3. Bagi sekolah: Dapat memberi sumbangan yang berarti bagi sekolah itu sendiri dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran.