

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari cara mengembangkan potensi diri seseorang supaya menjadi manusia yang tangguh, berkarakter serta berkehidupan sosial yang sehat. Sudah seharusnya pendidikan itu ditempuh oleh setiap warga negara Indonesia. Sesuai yang tercantum pada UUD 1945 pasal 31 ayat 1 menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Berdasar pada isi UUD 1945 pasal 31 ayat 1 supaya setiap warga negara Indonesia mendapatkan haknya dalam hal penyelenggaraan pendidikan yang sebaik-baiknya. Tentunya untuk penyelenggaraan pendidikan yang baik diperlukan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang ini.

Adanya teknologi sekarang ini mampu memudahkan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, salah satunya terkait dengan media pembelajaran tentang tata cara salat lima waktu. Salat secara bahasa berarti berdo'a dengan kata lain, salat secara bahasa mempunyai arti mengagungkan, sedangkan pengertian salat menurut syara' merupakan ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu, yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Salat merupakan kewajiban utama bagi setiap orang beragama islam, yang hukumnya fardhu'ain. Dimana ibadah yang wajib dilaksanakan dan sama sekali tidak dapat ditinggalkan atau diwakilkan, apabila ditinggalkan atau diwakilkan akan mendapat dosa besar. (Lesmana et al, 2016).

Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini seharusnya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran kepada siswa, sehingga guru juga dapat mengetahui apakah proses belajar mengajar yang terjadi sudah berhasil atau belum sesuai dengan yang diharapkan. Sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu SD Negeri Ngandul 2 Sumberlawang, dari observasi dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam yang menunjukkan bahwa sekolah tersebut selama ini dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah. Menurut Norshuhada dan Landoni (2003)

berpendapat bahwa metode ceramah adalah metode yang menggunakan media berbasis teks seperti buku elektronik dan pdf, yang mana hal ini akan membuat peserta didik merasa bosan, ramai sendiri dan bahkan mengantuk. Hal ini disampaikan oleh guru mata pelajaran bahwa disaat guru menjelaskan materi pelajaran siswa melakukan aktifitas lain yang kurang bermanfaat sehingga berakibat pada hasil belajar siswa. Pada penyampaian materi yang dilakukan oleh guru kepada siswa tentang tata cara salat biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan hanya memanfaatkan media sederhana berupa gambar yang bersumber pada buku materi sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses belajar berlangsung. Pada media pembelajaran digital terkadang adanya kurang interaksi antara guru dan siswa itu sendiri, tidak semua sekolah juga difasilitasi internet, maka dari itu bisa disisipkan sebuah media pembelajaran interaktif offline yang bisa membuat siswa menjadi termotivasi dan semangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar di dalam kelas, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan peneliti ini yaitu pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang membahas tentang materi tata cara salat untuk kelas III di SD Negeri Ngandul 2 Sumberlawang. Media ini memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi, video animasi, dan kuis. Sehingga setelah siswa memahami materi dan melihat video, siswa dapat mengerjakan soal dalam media tersebut dan dapat mengetahui hasil belajar mereka ada peningkatan atau tidak dengan adanya media pembelajaran interaktif ini. Adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat tertarik untuk belajar mengetahui tata cara salat yang baik dan benar dan dapat meningkat hasil belajar siswa dan kemudian nantinya dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini peneliti mengambil judul ***“Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Tata Cara Salat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri Ngandul 2 Sumberlawang.”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Perlunya media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas.
2. Kurangnya minat dan peningkatan belajar siswa saat didalam kelas.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah supaya penelitian dapat terstruktur, fokus pada tujuan dan terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang dimuat pada media pembelajaran ini yaitu tentang tata cara salat.
2. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran interaktif.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi tata cara salat di kelas III SD Negeri Ngandul 2 Sumberlawang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif tata cara salat yang dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam di dalam kelas?
3. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif tata cara salat yang dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam di dalam kelas?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi tata cara salat di kelas III SD Negeri Ngandul 2 Sumberlawang.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif tata cara salat yang dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam di dalam kelas.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif tata cara salat yang dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam di dalam kelas.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sejenis.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif.
 - c. Dapat menjadi pembanding bagi guru atau peneliti lain mengenai perbedaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.
 - d. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guru dalam hal penggunaan media interaktif untuk pembelajaran di kelas.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk menambah pengetahuan mengenai manfaat media pembelajaran interaktif jika diterapkan dalam pembelajaran.
 - b. Untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik untuk belajar.
 - c. Untuk membantu siswa supaya fokus dalam pembelajaran.
 - d. Untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.
 - e. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa.