

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 3 telah memberikan landasan yuridis bahwa pendidikan nasional di Indonesia ditujukan untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹ Sedangkan pendidikan merupakan suatu landasan atau komponen yang terpenting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, untuk itu dalam meningkatkan mutu pendidikan bergantung pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah.² Jadi pendidikan merupakan suatu komponen yang utama dalam mengembangkan potensi pendidikan siswa agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak, berilmu, kreatif, dan mandiri.

Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil yang diharapkan.³ Untuk dapat menciptakan peserta didik yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia dan sesuai harapan diperlukan adanya penanaman nilai-nilai Islam dalam diri setiap peserta didik. Dengan demikian, nilai-nilai Islam tersebut dapat mengkristal

¹ UU. Sisdiknas Dikti RI. "20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional," (8 Juli 2003).

² Viandhika Ditama, dkk., "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Progam Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolis Garam SMA Kelas XI" *Jurnal Pendidikan Kimia* 4 no. 2 (2015): 23-31. Diakses pada 17 Februari 2020. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>.

³ Nurotun Mumtahanah, "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Studi Ke-Islaman* 4, no. 1 (2014): 91, diakses pada 22 Januari 2020. <https://pdfs.semanticscholar.org/18da/7012127291e125d8a09179062eb6a2d16f6>.

dalam diri mereka melalui pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan dalam pembentukan peserta didik yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan disekolah adalah mengoptimalkan pembelajaran materi pendidikan agama islam (PAI). Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar, sistematis, berkelanjutan untuk mengembangkan potensi rasa beragama yang memberi sifat ke-Islaman dan kecakapan (keterampilan) dalam beragama.⁴ Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan, penghayatan, pengamalan tentang agama islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara.⁵ Dengan demikian, pendidikan agama Islam adalah suatu usaha bimbingan terhadap peserta didik agar dapat memahami apa yang terkandung dalam Islam secara keseluruhan, menghayati, makna dan maksud serta tujuannya yang pada akhirnya dapat diamalkan sebagai pedoman hidup manusia dalam menghadapi tantangan kehidupan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat. Pendidikan agama islam juga merupakan sarana transformasi pengetahuan dalam aspek kognitif dan aspek spiritual sebagai perwujudan dari pendidikan.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 68 tahun 2013 tentang kurikulum 2013 menginstruksikan bahwa guru harus memberi kesempatan siswa belajar seluas luasnya dari berbagai sumber belajar yang ada. Siswa bisa menimba ilmu dari berbagai sumber yang ditemui. Bahan ajar yang di gunakan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif,

⁴ Nur Hamidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (2017): 110, diakses pada 20 Januari, 2020. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/Jpai/article/view/1806>.

⁵ Lukmanul Hakim,dkk., "Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Zakat, Puasa dan Haji Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma* 11, no. 1 (2014):143, diakses pada 21 Januari 2020. <https://www.researchgate.net/profile/Gigih-Fordana-Nama/publication/305767945>.

tidak hanya memanfaatkan alat tunggal melainkan berbasis multimedia. Kegiatan belajar siswa dirubah dari pasif menuju ke aktif. Pola interaksi yang awalnya berlangsung secara satu arah yaitu dari guru ke siswa di rubah menjadi interaktif dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar.⁶ Salah satu aspek yang menunjang kurikulum 2013 dalam proses pendidikan adalah media pembelajaran. Media juga merupakan salah satu unsur pembelajaran yang tidak dapat di abaikan manfaatnya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.⁷ Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai subjek maupun obyek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, guru harus dapat memanfaatkan berbagai sumber atau alat belajar yang salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran dan perhatian serta kemauan peserta didik sehingga terjadilah proses pembelajaran yang efektif.

Dalam proses pembelajaran berlangsung tentu saja siswa membutuhkan bahan ajar sebagai alat yang dijadikan sumber informasi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 tentang sistem pendidikan nasional dijabarkan ke dalam sebuah peraturan antara lain yaitu pemerintah memberikan arahan tentang perlunya dan disusun Standar Nasional Pendidikan yaitu standar isi, standar kompetensi kelulusan, standar proses pendidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar biaya pendidikan, standar penilaian pendidikan, dan standar pendidik dan kependidikan.⁸ Bahan ajar merupakan segala bahan (baik

⁶ Permendikbud Dikti RI. "68 tahun 2013,Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan," (6 Mei 2013).

⁷ Giri Prasetyo, "Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Scientific Approach Sub Tema Indahnya Peninggalan Sejarah" *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 1 (2016): 56, diakses pada 22 Januari 2020. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>.

⁸ Permen Dikti RI. "19 Tahun 2005, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia," (16 Mei 2005).

informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk merancang dan menelaah implementasi pembelajaran.⁹ Dengan demikian, bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Kompetensi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi ibadah haji yang merupakan cabang dari materi PAI karena pada kompetensi tersebut banyak ditemukan permasalahan-permasalahan. Di antaranya yaitu guru kebingungan dalam menjelaskan tata cara ibadah haji karena materi tersebut tidak dilakukan secara langsung seperti sholat, puasa, dan zakat. Terkadang ada beberapa siswa yang kurang begitu berminat terhadap mata pelajaran PAI khususnya materi ibadah haji, padahal materi tersebut diwajibkan bagi umat islam untuk mengetahui karena merupakan salah satu dari lima rukun islam.¹⁰ Melalui hasil wawancara oleh Ahmad Basuki salah satu guru mata pelajaran PAI di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan menyatakan bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013, akibatnya pada saat pembelajaran ibadah haji dikelas guru sering menghadapi siswa yang tidak memiliki perhatian penuh terhadap materi yang diajarkan, seperti sering keluar kelas, mengeluh ketika diberikan tugas dan tidak mengerjakan tugas dari guru dengan sungguh-sungguh.¹¹ Melalui observasi di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan menunjukkan pembelajaran ibadah haji berlangsung dalam pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum menerapkan

⁹ Susi Perwitasari dkk, ”pengembangan bahan ajar tematik berbasis kontekstual,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Pemikiran dan Pengembangan* 3, no. 3 (2018): 278, diakses pada 22 Januari, 2020. <http://journal.um.ac.id/inndex.php/jptpp/EISSN:2502-471XDOAJ-SHERPA/RoMEO-GoogleScholar-IPI>.

¹⁰ Lukmanul Hakim, dkk., ”Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Zakat, Puasa dan Haji Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia” 143.

¹¹ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 18 Januari, 2020, wawancara 1, transkrip.

pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).¹² Hal ini berdampak pada pembelajaran belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. Tidak sedikit peserta didik yang merasa jenuh dengan pembelajaran tersebut yang mereka anggap penyampaian materi dilakukan secara monoton dan tidak mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka mengenai materi itu sendiri. Faktor utamanya adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran juga berpengaruh pada minat siswa untuk mempelajari materi. Selama ini guru menyampaikan secara ceramah atau dengan gambar-gambar yang dilengkapi dengan tata cara praktik ibadah haji saja, sehingga kegiatan belajar berlangsung menjadi satu arah karena guru masih mendominasi dalam pembelajaran. Contoh yang digunakan dalam menjelaskan materi ibadah haji juga kurang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Jarang terdapat rangkaian kegiatan pembelajaran yang membuat siswa bergerak aktif dalam belajar secara nyata seperti kegiatan praktikum (sholat, puasa dan zakat), yang dominan dalam aspek kognitif saja. Akibatnya siswa hanya menghafalkan materi ibadah haji dengan benar, sedangkan nilai ulangan PAI masih rendah. Untuk itu diperlukan suatu desain pesan pembelajaran baik yang dapat digunakan untuk dapat membantu menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima pesan.

Laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini semakin pesat perkembangannya. Perkembangan tersebut berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan IPTEK dalam bidang pendidikan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong diciptakannya berbagai inovasi di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang biasanya hanya menyajikan komunikasi satu arah, saat ini dapat dimodifikasi menjadi media yang menyajikan pembelajaran dua arah yang

¹² Observasi di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan, 18 Januari 2020.

disebut dengan pembelajaran interaktif.¹³ Beradaptasi dengan era teknologi, kegiatan pembelajaran dituntut mengurangi penggunaan metode ceramah dan dapat diperkaya penggunaan media pembelajaran.¹⁴ Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama islam khususnya materi ibadah haji menjadi relevan karena media pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran fiqh ibadah haji yang akan dipelajari. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif mampu menyajikan materi dengan konsep multimedia interaktif (terdiri dari teks, suara, gambar, animasi, dan video). Penyajian materi semacam ini akan memberi gambaran secara nyata tentang materi atau konten dalam mempelajari salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran ibadah haji yaitu *Adobe Flash Professional Cs6*.

Menurut Akbar *Adobe Flash Professional Cs6* adalah merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang. Kelebihan dari *Adobe Flash Professional Cs6* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan.¹⁵ Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amin dengan judul “Penggunaan CD Interaktif Dengan Aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* Dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa” membuktikan bahwa dengan menggunakan CD interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana sebelum tindakan memiliki skor 2,95 kemudian meningkat menjadi

¹³ Nur Hamidi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013,” 111.

¹⁴ Ismail Darimi, “Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 121, diakses pada 20 Januari 2020. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/download/2030>.

¹⁵ Akbar, Amrullah, *Adobe Flash Professional CS6* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2008), 25.

3,78.¹⁶ hal tersebut digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian agar diharapkan mendukung inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, yaitu dengan program animasi 2D berbasis vector yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi multimedia di dalam pembuatan slide-slide presentasi tersebut bisa disisipkan gambar, sound maupun video. Dengan demikian, pengertian *Adobe Flash Professional Cs6* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System* yang digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam materi ibadah haji adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar dengan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Professional Cs6* merupakan media pembelajaran yang sangat potensial dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Namun kondisi nyata yang dihadapi saat ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam materi ibadah haji masih sangat terbatas. Dari hasil interview dengan Ahmad Basuki guru MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan diketahui bahwa media yang digunakan baru sebatas power point, buku BSE, dan LKS MGMP.¹⁷ Dengan demikian, seorang guru belum banyak memanfaatkan media interaktif berbasis *Adobe Flash Professional Cs6* dikarenakan terbatasnya kemampuan dan pengetahuan guru dalam mengembangkan media interaktif berbasis *Adobe Flash Professional Cs6*.

¹⁶ Sofiyatul Hidayah, dkk., ”Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Mengganalisis Peran, Fungsi Dam Manfaat Pajak,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2017): 118, diakses pada 23 Januari, 2020. <http://jurnal.ac.id?index.php?JPE/article/view/5012>.

¹⁷ Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 18 Januari, 2020, wawancara 2, transkrip.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk membuat suatu penelitian dengan judul. **”Penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* Untuk Mengembangkan Bahan Ajar Materi Ibadah Haji Mata Pelajaran PAI Kelas X Di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan”**. Multimedia pembelajaran interaktif tersebut diharapkan akan mampu mengatasi kesulitan peserta didik dalam mempelajari materi pendidikan agama islam khususnya materi ibadah haji. Dan dari berbagai jenis bentuk media, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan agar dapat memilih media yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, fokus penelitian yang hendak dikaji secara mendalam oleh peneliti adalah mengenai penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan. Ada beberapa hal yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini yaitu: penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI di MA Tajul ‘Ulum Grobogan dan selanjutnya yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat dalam proses penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI di MA Tajul ‘Ulum Grobogan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas maka permasalahan tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata

pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah diarahkan pada terwujudnya suatu diskripsi yang memberikan penjelasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan.

E. Manfaat Penelitian.

Peneliti berharap, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dalam pendidikan baik itu diantaranya :

1. Manfaat Teoritis.

Kegunaan dilakukannya penelitian ini oleh penulis adalah merupakan pemahaman teoritis yang diperoleh selama di bangku perkuliahan dan di lapangan. Diharapkan dapat memberikan *hasanah* atau wawasan dalam penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk mengembangkan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini akan membawa manfaat praktis bagi pengguna pendidikan yaitu:

a. Bagi Madrasah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan di mana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk pengembangan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran pendidikan agama

islam (PAI) kelas X di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan terhadap peningkatan kemampuan berkomunikasi efektif peserta didik pada mata pelajaran fiqh di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan.

b. Bagi guru fiqh

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengalaman pendidik dan dapat menjadi alternatif variasi mengajar dalam rangka meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah peserta didik pada mata pelajaran fiqh dengan penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk pengembangan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi efektif pada penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk pengembangan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan.

d. Memberikan kontribusi berupa konsep tentang penggunaan *Adobe Flash Professional Cs6* untuk pengembangan bahan ajar materi ibadah haji mata pelajaran PAI kelas X di MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan.

F. Sistematika Penulisan

Proposal ini di buat dalam 4 (empat) bab, antara lain sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab 1 berupa latar belakang masalah yang diangkat penulis sebagai landasan atas penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Setelah didefenisikan lalu dirumuskan secara sistematis mengenai masalah yang akan dikaji agar penelitian lebih terarah. Selain itu pada bab pertama ini terdapat tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, manfaat pengembangan yang diharapkan, dan sistematika penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berupa penelitian yang relevan sebagai perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, ada kajian teoritik yang berisikan tentang teori-teori dan pendapat para ahli yang dijadikan sebagai landasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III : Metode penelitian prosedur pengembangan dan uji coba produk yang berisikan desain uji coba, subjek data, jenis data, instrument pengumpulan data, dan analisis data.**BAB IV :Penutup**

Pada bab ini yang meliputi simpulan, saran – saran dan penutup.

