

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Untuk memajukan kehidupan mereka itulah, maka pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola, secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoretikal dan praktikal sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri. Manusia adalah makhluk yang dinamis, dan bercita-cita ingin meraih kehidupan yang sejahtera dan bahagia dalam arti yang luas, baik lahiriah maupun batiniah, duniawi dan ukhrawi. Namun cita-cita demikian tak mungkin dicapai jika manusia itu sendiri tidak berusaha keras meningkatkan kemampuannya seoptimal mungkin melalui proses kependidikan, karena proses kependidikan adalah suatu kegiatan secara bertahap berdasarkan perencanaan yang matang untuk mencapai tujuan atau cita-cita tersebut.¹

Horne mendefinisikan pendidikan sebagai proses penyesuaian yang berlangsung secara terus-menerus bagi perkembangan intelektual, emosional, dan fisik manusia. Frederick J. McDonald mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses atau kegiatan yang diarahkan untuk mengubah perilaku manusia (*human behavior*). Perilaku dimaksud berupa setiap tanggapan atau perbuatan seseorang. Rechey mengemukakan bahwa istilah pendidikan (*education*) berkaitan dengan fungsi yang luas dari pemeliharaan dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat, terutama membawa generasi muda ke arah peran-peran baru bagi penunaian kewajiban dan tanggung jawabnya di masyarakat.²

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, PT. Rieneka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 2-3.

² Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan*, Alfabeta, Bandung, 2011, hlm. 4.

Pemilihan strategi pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum yang digunakan dan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik terutama terkait dengan pengalaman awal dan pengetahuan peserta didik, gaya belajar peserta didik, dan perkembangan peserta didik. Strategi pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan cara komunikasi guru dengan peserta didik, yakni strategi tatap muka dan pembelajaran jarak jauh.³ Namun jika para guru (calon guru) telah dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran, maka pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif untuk mencoba dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas, sesuai dengan kondisi nyata ditempat kerja masing-masing, sehingga pada gilirannya akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada.⁴

Sudah selayaknya lembaga-lembaga pendidikan yang ada segera memperkenalkan dan memulai penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai basis pembelajaran yang lebih mukhtahir. Hal ini penting, mengingat penggunaan TIK merupakan salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada para peserta didik, generasi bangsa ini secara lebih luas.⁵ Program pembangunan pendidikan yang terpadu, terarah dan berbasis teknologi paling tidak akan memberikan multiplier effect dan nurturing effect terhadap hampir semua sisi pembangunan pendidikan sehingga TIK berfungsi untuk memperkecil kesenjangan penguasaan teknologi mukhtahir, khususnya dalam dunia pendidikan.

Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio-visual serta perlengkapan sekolah serta perlengkapan

³ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi pembelajaran*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 1990, hlm. 146.

⁴ Abdul Majid, *Strategi pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 1.

⁵ Dani Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 4.

peralatan lainnya, disesuaikan dengan perkembangan tersebut. Tapi yang perlu diperhatikan adalah semua peralatan dan perlengkapan sekolah tersebut, harus sesuai dengan tuntutan kurikulum dan materi, metode, dan tingkat kemampuan pembelajar (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Pada dasarnya media pengajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi dan mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran tetapi tidak semua media dengan mudah digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Banyak faktor yang mempengaruhi penggunaan media ini, diantaranya : waktu yang tersedia, kemauan guru, kemampuan guru dan biaya yang tersedia.

UNESCO memuat beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap anak didik dalam menjalani proses pendidikan dan pembelajarannya. Beberapa kompetensi tersebut antara lain pengetahuan yang memadai (*to know*), ketrampilan dalam melaksanakan tugas secara profesional (*to do*), kemampuan untuk tampil dalam kesejawatan bidang ilmu/profesi (*to be*), dan kemampuan memanfaatkan bidang ilmu untuk kepentingan bersama secara etis (*to live together*).⁷

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan sebuah proses belajar yang efektif. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran.

Atas dasar uraian di atas, penulis bermaksud menelaah lebih jauh tentang Implementasi Media Komputer. Dengan demikian, selanjutnya penulis bermaksud mengangkat judul **“Implementasi Media Komputer Model**

⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba Dipantara, Jakarta, 2013, hlm. 2.

⁷ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Diva Pres, Banguntapan Jogjakarta, 2011, hlm. 46.

***Instructional Games* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Nurul Islam Jebol Mayong Tahun Pelajaran 2015/2016”**

B. Fokus Penelitian

penelitian ini orang yang dipertimbangkan /difokuskan adalah guru pengampu Mata Pelajaran Fiqih yang secara langsung menerapkan metode pembelajaran berbasis komputer model *instructional games* pada pembelajaran, siswa kelas VII di MTs Nurul Islam Jebol Mayong

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Implementasi Media Komputer Model *Instructional Games* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Nurul Islam Jebol Mayong Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apa Faktor Penghambat dan Pendukung Implementasi Media Komputer Model *Instructional Games* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Nurul Islam Jebol Mayong Tahun Pelajaran 2015/2016?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media komputer model *instructional games* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Nurul Islam Jebol Mayong Tahun Pelajaran 2015/2016
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung implementasi media komputer model *instructional games* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Nurul Islam Jebol Mayong Tahun Pelajaran 2015/2016

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan atas dua sisi manfaat yaitu sisi teoritis dan sisi praktis kedua sisi tersebut antara lain adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan pengetahuan mengenai media komputer model *instructional games* sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat praktis

a. Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah agar meningkatkan fasilitas belajar mengajar sebagai pendukung bagi guru yang mengajar agar pembelajaran berjalan secara maksimal.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, wawasan dan motivasi untuk mengembangkan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Fiqih.

c. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan motivasi agar siswa bisa menerima pembelajaran mata pelajaran Fiqih dengan baik dan dapat meningkatkan prestasi belajar.