

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara etimologis merupakan terjemahan dari bahasa Yunani *Paedagogiek* yang artinya secara terperinci adalah: *pais* berarti anak, *gogos* artinya membimbing atau menuntun dan *iek* artinya ilmu. Pendidikan diterjemahkan dengan kata *education*. Kata itu berasal dari bahasa Yunani *educare* yang mengandung arti membawa keluar sesuatu yang tersimpan dalam jiwa anak, untuk dituntun agar tumbuh berkembang.¹ Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan segala yang ada dalam diri peserta didik.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, maka diperlukan standar proses. Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Proses dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi

¹ Abd. Aziz, *Orientasi Sistem Pendidikan Agama Di Sekolah* (Tulungagung: Teras, 2010), 1

yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Hal ini juga menjelaskan tentang Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Untuk mencapai sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan: (1) dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu; (2) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar; (3) dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah; (4) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi; (5) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu; (6) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi; (7) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif; (8) peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*); (9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta

didik sebagai pembelajar sepanjang hayat; (10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*); (11) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat; (12) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas; (13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan (14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik. Terkait dengan prinsip di atas, dikembangkan standar proses yang mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.²

Pengembangan prinsip terkait pelaksanaan proses pembelajaran terdapat penyimpangan antara pengalaman dan kenyataan khususnya pada media pembelajaran. Pembelajaran menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.³ Proses interaksi tersebut akan lebih mudah jika

²(Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016)

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

menggunakan bantuan media. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. ⁴Melihat kenyataannya, guru mengajar masih kebingungan menggunakan media yang tepat. Padahal Kurikulum yang diterapkan disekolah sudah menggunakan K13. Maka timbul masalah pada pengembangan media pembelajaran.

Pada jenjang MTs, pembelajaran pendidikan agama Islam dibagi menjadi empat jam mata pelajaran. PAI pada jenjang MTs dibagi menjadi 4 mata pelajaran yaitu Fiqh, Aqidah Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam dan Al-Qur'an Hadist. Fiqh adalah mata pelajaran yang penting terkait kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fiqh dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamalan dan pembiasaan.⁵

Pada jenjang MTs terdiri dari 3 tingkat yakni tingkat 1-3. Fiqh pada jenjang Madrasah Tsanawiyah kelas 8 terdiri dari 6 bab. Bab (1) Sujud Syukur dan Sujud Tilawah (2) Puasa, (3) Zakat, (4) Infak harta diluar zakat, (5) Haji dan Umrah, (6) Makanan Halal dan Haram dalam Islam. Diantara enam sub bab

⁴ Rudi Susilana Dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 6

⁵Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi MTS*, (Jakarta: Depag, 2004),

diatas yang dirasa sulit adalah bab zakat. Berdasarkan studi pustaka pada literature penelitian dahulu, Materi zakat merupakan materi yang cukup banyak dan sulit. Seringkali siswa merasa sulit karena pada materi zakat terdapat rumus perhitungan dan pembagian zakat yang memerlukan konsep untuk menghafal. Kesulitan pada materi zakat juga disebutkan pada beberapa penelitian terdahulu bahwa hasil penelitian mengenai materi zakat menunjukkan bahwa materi tersebut masih dianggap sulit untuk dipahami. Pernyataan ini didukung pengamatan di lapangan dengan wawancara pada guru fiqh, menyatakan bahwa:

Siswa kelas 8 MTs mengalami kesulitan pada mata pelajaran fiqh, mereka terkendala buku cetak. Guru tidak memiliki media belajar yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga siswa sering merasa bosan, ramai sendiri dan tiba-tiba mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Beberapa hal itu menyebabkan siswa mengalami penurunan nilai saat ujian. Saya berharap ada peneliti yang mampu mengembangkan media pembelajaran fiqh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Penyampaian materi zakat memerlukan inovasi dalam proses pembelajarannya agar siswa tidak beranggapan bahwa materi zakat sulit. Faktanya mata pelajaran fiqh adalah mata pelajaran yang penting dan harus dikuasai. Seharusnya pembelajaran fiqh dikonsepsi menjadi suatu mata pelajaran yang dirasa menyenangkan sehingga peserta didik semakin tertarik dalam mempelajari mata pelajaran ini.

⁶ Khusnul, Khotimah, wawancara diambil dari guru mata pelajaran fiqh kelas 8 MTsN Pulosari Tulungagung, pada tanggal 3 Oktober 2017, pukul 10.00 WIB

Penyampaian materi zakat memerlukan inovasi baru misalnya dengan menggunakan media yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mempelajari materi zakat. Media mempunyai peran penting dalam komunikasi pembelajaran, yaitu sebagai perantara yang mampu memberi makna sama antar komunikator dengan komunikan.⁷ Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik atau non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih dapat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.⁸ Tidak hanya menggunakan metode ceramah saja dalam setiap pertemuan.

Komunikasi satu arah atau ceramah bisa efektif jika siswa mempunyai kemampuan audio yang tinggi. Mereka akan antusias untuk akan tetapi lebih mendengarkan dan mencatat semua yang disampaikan oleh guru. Lain hal dengan kemampuan visual anak yang biasa mereka akan mudah bosan. Menyasati ini, penggunaan media pembelajaran *flash* menjadi salah satu solusi yang tepat. Media pembelajaran *flash* dapat memvisualisasikan yang abstrak menjadi konkret. Misalnya dalam pembelajaran materi zakat ada jenis-jenis hewan yang perlu digunakan untuk zakat mal, mereka dapat menyaksikan hewan tersebut secara langsung. Penggunaan media ini mampu meningkatkan

⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), 19

⁸*Ibid.*, 28

semangat siswa untuk belajar materi yang dirasa sulit sehingga keadaan siswa saat belajar dalam keadaan senang dan semangat. Siswa juga merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran pada materi ini mengacu pada Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 guru harus mempunyai : (1). Kepribadian yang matang dan berkembang. (2). Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi kuat, (3). keterampilan untuk mengembangkan minat peserta didik, dan (4). mengembangkan profesinya secara berkesinambungan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash*. Pengembangan ini termasuk salah satu inovasi terbaru karena yang ditampilkan pada media adalah berupa (1) materi, mengasosiasikan konsep awal pemahaman mereka dengan penjelasan materi yang telah tercantum pada media (2) video, mengamati video ini anak bisa mengasah kemampuan analisis terhadap suatu masalah (3) Galeri, mengkomunikasikan dan mengamati gambar yang ada pada media dengan menjelaskan pada siswa yang lain (4) Game, sebagai bentuk evaluasi untuk mengasah pemahaman siswa terhadap materi berupa soal-soal yang terdiri dari 2 level.

Pengembangan media pada materi zakat diharapkan dapat menambah motivasi peserta didik dalam mempelajari materi zakat sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menggunakan media dapat membangkitkan keinginan untuk

mempelajari materi bahkan dapat membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dirumah.⁹ Media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena penyajian materi sebagai sumber belajar dan informasi dikemas secara menarik.

Pengembangan media pembelajaran ini berupa aplikasi yang dapat diterapkan di dalam kelas adalah dengan memanfaatkan Adobe Flash CS 8 untuk mata pelajaran Fiqh bab zakat khususnya di kelas XIII MTs. Proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, diharapkan dapat menumbuhkan antusias siswa untuk belajar lebih lanjut mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga materi pelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Proses pembelajaran menggunakan media jauh membuat siswa aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) tetapi (*student centered*). Selain itu, materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan ke dalam media tersebut sehingga siswa mampu mengasosiasikan terhadap kehidupan nyata. Keberadaan media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, suatu objek yang tidak dapat ditampilkan secara nyata di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran objek tersebut mampu divisualisasikan melalui media

⁹*Ibid*, 33

pembelajaran. Proses menggunakan flash juga akan menambah semangat siswa untuk belajar.

Peran guru disini sebagai fasilitator, ini memudahkan guru karena guru tidak menjelaskan keseluruhan materi. Meskipun dalam menggunakan media pembelajaran berbasis flash guru berperan sebagai fasilitator, namun guru juga perlu dibekali kemampuan yang cukup tentang penggunaan media pembelajaran tersebut, agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Karena kemampuan guru mengelola kelas dan membimbing siswanya juga akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fiqh Bab Zakat Kelas 8 MTsN Pulosari Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fiqh Bab Zakat Kelas 8 MTsN Pulosari Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Perubahan Kurikulum 13 mengharuskan guru menggunakan media pembelajaran, sedangkan sebagian besar guru tidak menggunakan media.

- b. Beberapa guru sudah menggunakan media, tetapi masih sedikit sehingga diperlukan pengembangan media untuk mengimbangi proses belajar.
- c. Tingkat kesulitan pada materi zakat membuat motivasi belajar pada siswa rendah.
- d. Materi zakat termasuk materi yang perlu divisualisasikan agar siswa mudah mengingat komponen-komponen zakat.
- e. Siswa merasa bosan dengan metode ceramah tanpa adanya media.
- f. Hasil belajar siswa rendah, khususnya pada bab zakat beberapa penelitian terdahulu yang menyebutkan itu.
- g. Perlu ada inovasi media pembelajaran baru untuk menyampaikan materi zakat.
- h. Perlunya ada kreatifitas yang ada pada guru untuk mengimbangi Proses Belajar K13.

2. Batasan Masalah

Demi terwujudnya pembahasan yang terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis adobe flash CS8.
- b. Tema Media Pembelajaran berbasis *flash* dibatasi pada materi Zakat kelas 8 MTs
- c. Materi dalam media ini adalah bab zakat

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah seperti apakah produk pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* yang mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqh Bab Zakat kelas 8 MTsN Pulosari Tulungagung.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *flash* yang mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqh Bab Zakat kelas 8 MTsN Pulosari Tulungagung.

E. Spesifikasi Produk

Media aplikasi ini mempunyai ciri khas tersendiri, sehingga memiliki nilai lebih. Adapun spesifikasi produk tersebut adalah:

1. Produk berupa media pembelajaran bab zakat aplikasi yang berbasis *flash*.
Media yang digunakan merupakan aplikasi yang didalamnya ada materi zakat. Dalam media ini ada 4 Menu yakni: a) materi, mengasosiasikan konsep awal pemahaman mereka dengan penjelasan materi yang telah tercantum pada media b) video, mengamati video ini anak bisa mengasah kemampuan analisis terhadap suatu masalah c) Galeri, mengkomunikasikan dan mengamati gambar yang ada pada media dengan menjelaskan pada siswa yang lain d) Game, sebagai bentuk evaluasi untuk mengasah pemahaman siswa terhadap materi berupa soal-soal yang terdiri dari 2 level.

2. Isi materi sesuai dengan KD pada kelas 8 MTs yang materi zakat.
3. Menganalisis ketentuan pelaksanaan zakat.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Adapun Asumsi dan Keterbatasan tersebut sebagai berikut:

1. Asumsi
 - a. Produk yang disusun berupa media berdasarkan alur penelitian pengembangan media.
 - b. Dosen pembimbing, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memiliki pemahaman yang sama tentang standar media yang baik serta memiliki pengetahuan dalam bidang PAI
 - c. Praktisi (guru PAI) mempunyai pemahaman yang sama tentang kualitas modul yang baik dan memiliki pengetahuan dalam bidang pelajaran PAI.
 - d. Media ini dapat memotivasi siswa untuk belajar Bab Zakat.
 - e. Media ini bisa meningkatkan pemahan siswa tentang Bab Zakat.
2. Keterbatasan
 - a. Media ini digunakan untuk pembelajaran fiqh Bab Zakat kelas VIII MTsN Pulosari Tulungagung
 - b. Isi dari media ini terbatas hanya materi, video, galeri dan evaluasi.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk inovasi media pembelajaran untuk pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan teori, menambah wawasan dan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik MTsN Pulosari Tulungagung

- 1) Memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan wawasan tentang media *flash* bagi pendidik.
- 3) Membantu pendidik untuk menjalani proses belajar mengajar secara kreatif dan inovatif.

b. Peserta didik MTsN Pulosari Tulungagung

- 1) Meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar fiqh bab zakat.
- 2) Merangsang siswa agar lebih aktif saat proses pembelajaran.
- 3) Mempermudah siswa belajar materi fiqh bab zakat saat di luar kelas.
- 4) Membantu siswa untuk mengenal adobe flash dalam dunia pendidikan.

- 5) Melatih siswa untuk memanfaatkan adobe flash dengan baik dalam dunia pendidikan.
- c. Kepala MTsN Pulosari Tulungagung
- 1) Mampu meningkatkan kualitas belajar di dalam kelas, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis flash dalam proses pembelajaran.
 - 2) Menambah variasi media pembelajaran inovatif yang mampu merangsang siswa agar aktif dalam pembelajaran.
 - 3) Tolok ukur sebagai perbaikan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

H. Definisi Operasional

Dalam definisi operasiol terdapat empat kategori yakni sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah merupakan proses pendidikan dan pembelajaran jangka panjang yang mempergunakan prosedur sistematis dan terorganisir, mempelajari pengetahuan konseptual dan teoritis untuk mencapai tujuan umum.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk mempengaruhi efektivitas kegiatan pembelajaran dikelas sehingga peserta didik memperoleh pemahaman atas materi pembelajaran yang disampaikan.
3. Flash adalah salah satu [perangkat lunak komputer](#) yang merupakan produk unggulan [Adobe Systems](#). *Adobe flash* program yang digunakan untuk

membuat sebuah objek bergerak atau animasi. Program ini dapat dimanfaatkan untuk beberapa keperluan seperti pembuatan presentasi, animasi kartun, dan tampilan interaktif, serta digunakan sebagai program pendukung dalam pembuatan desain web.¹⁰

4. Media berasal dari kata latin dan bentuk jamak dari “*medium*”. Kata itu mempunyai arti perantara atau pengantar Media pembelajaran pada penelitian ini dinamakan *bo boi boy share* nama ini diambil dari *brand* yang digunakan dalam media ini dan *share* yang artinya sesuai dengan “zakat” yang berarti berbagi. Media ini terdiri dari tiga menu yakni materi, game dan galeri yang membahas khusus pada bab zakat.¹¹

¹⁰ Hendro Sahputro, dkk, *Perangkat Ajar Dunia Hewan Berbasis Multimedia*, (Palembang: Universitas Bina Darma), 9

¹¹ Susilana Dan Riyana, *Media Pembelajaran...*, 6