

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya dalam mempersiapkan generasi untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin canggih salah satunya dalam dunia pendidikan, karena tidak menutup kemungkinan perkembangan teknologi akan berdampak pada dunia pendidikan sehingga akan menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari media, metode dan evaluasi. Media yang digunakan bisa menjadi wadah dalam memberi dan menyampaikan materi dari guru ke siswa, sehingga pemakaian media pembelajaran bukan sekedar mempermudah guru dalam menyampaikan materi namun juga memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Azhar Arsyad berpendapat bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran memberikan pegangan kepada guru untuk memberikan penjelasan dan menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menyajikan materi. Dengan begitu, fokus siswa akan meningkat kepada materi yang disajikan sehingga siswa memiliki minat belajar dan berpikir kritis dalam menganalisis materi pelajaran.¹

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2010), 29–30.

Proses dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang utama, karena proses inilah yang akan menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidaknya. Dalam proses belajar mengajar, terdapat banyak faktor yang akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, diantaranya; guru, siswa, lingkungan, metode/teknik bahkan media pembelajaran.²

Media pembelajaran yang menjadi perantara dalam menyampaikan pesan pada kegiatan belajar mengajar yang mana pesan itu dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bovee dan Romiszowky yang menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang berfungsi sebagai pembawa pesan yang disampaikan oleh sumber.³ Gerlach dan Ely juga mengatakan bahwa media merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁴

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam sebuah sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Karena tanpa media, maka komunikasi dalam pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal.⁵

² Wahdan Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 2.

³ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

⁴ Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat)* (Jakarta: Kencana Divisi Prenadamedia Group, 2020), 5.

⁵ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi, n.d.), 16.

Upaya mendukung kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran yang dapat memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid. Dengan begitu, kita sebagai guru harus terus berinovasi untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan materi dengan terus mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan era yang berkembang.

Pembelajaran interaktif, dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat merangsang keingintahuan dan memberikan tantangan pada siswa dalam pembelajaran. Media pembelajran interaktif yang dapat membantu dalam menyampaikan pesan sehingga lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dengan berbasiskan *website genially* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam menyiapkan bahan ajar secara interaktif. Memiliki fitur-fitur yang menarik berbasiskan *website genially* sehingga dalam proses belajar mengajar Pendidikan al-Islam tidak monoton dan tidak membosankan.⁶

SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu merupakan lembaga pendidikan yang memiliki program yang berbasis kepesantrenan yang mana sebagian besar peserta didik tinggal di asrama. Selain memiliki sarana prasarana berasrama SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu juga tersedia laboratorium, *wifi*, *cctv*, dan *proyektor* terkhusus untuk kelas X dalam kegiatan pembelajaran menggunakan tablet untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya fasilitas tersebut,

⁶ Nur Afifah, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 35, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

dengan harapan dapat menunjang pembelajaran di kelas, dengan begitu baik guru maupun siswa bisa menggunakan mampu mengakses internet dengan lebih mudah. Berdasarkan fakta di lapangan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru al-Islam SMA Muhammadiyah 1 Boarding School Kota Bengkulu Ibu Sari Harlini, S.Pd.I menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar al-Islam yang berlangsung menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*, video, dan buku cetak. Media pembelajaran yang digunakan mengikuti perkembangan teknologi namun, pembelajaran yang berlangsung belum mampu melibatkan siswa dalam penggunaannya selain itu guru juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa bisa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi rupanya belum secara maksimal digunakan dalam pelajaran Pendidikan al-Islam seperti pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang mana pada pemanfaatan *website* ini, siswa dapat mengakses *link* yang di dalamnya terdapat bahasan materi, quiz, *link youtube* yang disematkan dan lainnya. Sehingga guru tidak hanya sebatas menggunakan buku teks, video youtube dan menayangkan power point. Namun, bisa melibatkan secara langsung siswa dalam penggunaan media agar minat, motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat meningkat.

Pengembangan media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 1 Boarding School memungkinkan peneliti kembangkan media pembelajaran

interaktif berbasis *website genially*, karena fasilitas yang mendukung sehingga penggunaan media berbasis *website genially* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, mampu melibatkan secara langsung siswa dalam penggunaannya sehingga siswa berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dalam pengaplikasiannya bisa dengan mudah dan mandiri untuk di akses siswa.

Sebagaimana, berdasarkan analisis kebutuhan yang ada perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* karena belum pernah menerapkan media ini, selain itu siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi, menarik dan mampu melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media sehingga siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Didapatkan bahwa siswa belum mampu mengimplementasikan secara baik bagaimana untuk terhindar dari sifat ghadhab, hasad, sombong dan pembohong. Dengan begitu, siswa dapat memahami dari video yang disematkan di media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* sehingga mampu untuk mengimplentasikan secara baik materi ini dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* sehingga dapat menunjang dan memudahkan kegiatan pembelajaran al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu. Sehingga siswa bisa berperan aktif dalam keberlangsungan

kegiatan pembelajaran dan mampu untuk meningkatkan minat, motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.
2. Proses pembelajaran yang masih bersifat monoton mengakibatkan kejenuhan dalam diri peserta didik.
3. Pembelajaran di kelas tergantung pada media dan metode pembelajaran yang konvensional.
4. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga siswa terkesan pasif dalam pembelajaran.
5. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah perlu dilakukan agar penelitian ini lebih terfokus, terarah dan tidak keluar dari sasaran pokok penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi permasalahannya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada materi menghindari penyakit (ghadhab, hasad, sombong dan pembohong) menjadikan pribadi muslim utama

2. Menghasilkan produk berbasis *website* yang mana siswa dapat mengakses *link* pembelajaran yang telah disematkan oleh guru
3. Media ini memuat materi, gambar dan quiz interaktif

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran al-Islam kelas X di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu?
2. Bagaimana media pembelajaran yang efektif digunakan pada mata pelajaran al-Islam kelas X di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada mata pelajaran al-Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran al-Islam kelas X di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu.

2. Untuk mengetahui media pembelajaran yang efektif digunakan pada mata pelajaran al-Islam kelas X di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada mata pelajaran al-Islam kelas X di SMA Muhammadiyah 1 *Boarding School* Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Genially sebagai media pembelajaran interaktif sebagai alat untuk berperan dalam melaksanakan proses pembelajaran diharapkan mampu membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan begitu, manfaat dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Teoritis

Adanya penelitian ini, bisa menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam menunjang proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* mampu membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar yang lebih menarik.

c. Bagi Siswa

Media berbasis *genially* yang memanfaatkan teknologi ini mampu memberikan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga akan menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan.

