

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan, pengembangan bakat dan minat siswa yang dilakukan secara sistematis (terukur) dan terorganisasi. Pendidikan juga merupakan usaha yang bersifat mendidik, membimbing, membina, memengaruhi, dan mengarahkan dengan seperangkat ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan dapat dilakukan secara formal maupun informal. Pendidikan dapat dilakukan di dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat, belajar dan pembelajaran.¹

Belajar merupakan proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di seorang tersebut individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses perbuat melalui berbagai pengalaman proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.² Secara fungsional pembelajaran adalah usaha sadar dari pendidik untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu di dapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.³

Sistem pembelajaran yang mampu dilakukan oleh seorang individu selama hidupnya dimanapun ia berada. Pembelajaran

¹ Herabudin, *Administrasi & supervisi pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2009),22.

² Muchlis Solihin, *Psikologi Belajar dengan pendekatan baru*,(Surabaya: Pena Salsabila, 2017),64.

³ Ibid,65.

mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.⁴

Proses dalam pembelajaran, pengajar dan mahasiswa disini merupakan dua bagian yang tidak bisa dipisahkan. Instruktur tampaknya kurang dalam mengembangkan kreativitas mereka untuk merancang, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang yang kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa. Hal ini tentu saja merupakan persoalan yang signifikan, persoalan yang tidak sekedar bisa dipecahkan dalam dataran wacana semata, namun harus ada aksi nyata guna mengatasi persoalan tersebut. Salah satunya, para pendidik perlu membangun kreativitas mereka sendiri agar mampu membuat bahan ajar yang inovatif.⁵

Untuk membuat pembelajaran yang layak, komunikasi antara pendidik dan siswa merupakan variabel yang signifikan dalam memberikan pemahaman yang berhubungan dengan subjek percakapan dalam pembelajaran. Unsur-unsur tersebut dapat kita capai dengan asumsi kita menggunakan sistem yang tepat, salah satunya dengan memanfaatkan media.⁶

⁴ Ibid,65.

⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*,(Yogyakarta: Oktober, 2011),14.

⁶Zaiful Rosyid dkk, *Ragam Media Pembelajaran*,(Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi,2019)1.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyampaikan dan menyajikan data dari sumber kepada penerima pesan, baik itu berupa jalur korespondensi, alat bantu komunikasi, metode pengenalan data, atau teknik yang menghubungkan seseorang dengan data.⁷ Media pembelajaran juga merupakan bagian dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁸

Komponen penentu hasil pembelajaran di dalam kelas adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu perangkat belajar yang berguna untuk membantu guru menyampaikan pesan dan materi pelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa berkonsentrasi dan fokus terhadap materi pelajaran.

Untuk situasi ini ada beberapa hadist yang masuk akal tentang media pembelajaran dimana ini terdapat dalam hadist dari HR. Bukhari sebagaimana hadist yang demikian ini:

⁷Hamdan Husein Batubara, Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar, Vol.5, No.1 (Oktober, 2019):34, <http://ujs.uniskabjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>.

⁸Arda dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII", vol.3 no.1. <http://media.neliti.com>, mediaPDF pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer.

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخاري)

Artinya:

Nabi saw. membuat gambar persegi panjang, ditengah-tengah ditarik suatu garis sampai keluar. Kemudian beliau membuat garis pendek-pendek di sebelah garis yang ditengah-tengah seraya bersabda: “ini adalah manusia, dan persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang di luar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain. Dan apabila ia dapat mengatasi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.” (H.R Bukhari)⁹

Berdasarkan hadits diatas kita dapat menyimpulkan bahwa nabi muhammad saw ini adalah seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan sesuatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan di serap oleh akal dan jiwa.¹⁰

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan juga akan

⁹ Ahmad Sunarto, Terjemah Riyadhus Shalihin, (Jakarta:Pustaka Amani,1999),

¹⁰ Ibid.

memberikan dampak pada pengembangan media pembelajaran. Ketika dunia pendidikan dituntut untuk berkembang, maka elemen yang ada di dalamnya termasuk media pembelajaran juga harus dikembangkan. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi di dunia, maka pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan sistem teknologi informasi menjadi media pembelajaran. Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbasis pada sistem teknologi dan informasi atau yang lebih populer dengan sebutan komputer.¹¹

Pembelajaran berbasis komputer adalah suatu sistem pembelajaran yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi. Media interaktif berbasis komputer dalam pengembangan media pembelajaran sering disebut dengan multimedia pembelajaran. Media pembelajaran memiliki hubungan yang sangat nyaman, sistem pembelajaran tidak akan berjalan seperti yang diharapkan tanpa media pembelajaran yang tepat.¹²

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan istilah PC-helped learning. Sesuai dengan situasi pembelajaran dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan Isi pelajaran, dan permainan.¹³

¹¹ Ibid,5-6.

¹² Syahroni, Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran matematika, materi bilangan pada kelas 3 SD, vol 7, no 3 (2017):263,<http://journal.ppmunindra.ac.id>, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran edisi revisi*, (Jakarta :Rajawali Pers, 2013),150.

Komputer memiliki berbagai kapasitas di bidang pendidikan dan persiapan. Komputer berfungsi sebagai pengawas sebagai sistem pembelajaran yang dikenal sebagai *Computer Managed Instruction (CMI)*, Dan sebagai panduan tambahan dan pembelajaran; pemanfaatannya mengingat pengenalan data untuk substansi topik, Mode yang dikenal sebagai (CAI).

CAI menjunjung tinggi pembelajaran dan persiapan. pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran sebagian besar mengikuti proses instruksional sebagai berikut: menata, menyusun tanpa henti, dan memesan mendidik; menilai siswa (tes); mengumpulkan informasi tentang mahasiswa; melakukan investigasi terukur terhadap informasi pembelajaran ; memperoleh catatan kemajuan belajar (kelompok atau perorangan).¹⁴

Adapun fenomena yang ditemukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Islam Matsaratul Huda Panempan Pamekasan yaitu dalam pengamatan langsung yang peneliti lihat disana sudah tidak lagi menggunakan media berbasis komputer. Karena menurut Kepala sekolah Ustadz Maddari pembelajaran berbasis komputer tidak efektif jika diterapkan di Sekolah Dasar.¹⁵

Alasan peneliti meneliti penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di sekolah dasar Islam Matsaratul Huda Panempan Pamekasan. Karena agar supaya siswa dapat mempermudah

¹⁴ Rosdiana, Pengembangan Media pembelajaran berbasis Komputer, vol.2 (oktober, 2013): 89-100

¹⁵ Pra, observasi langsung di SD Islam Matsaratul Huda Panempan (30 April 2021).

sehingga dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik dan juga siswa bisa senang di kelas agar siswa tidak bosan ketika belajar di kelas dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dalam sekolah dan agar guru bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan guru yang sudah mahir dalam lembaga tersebut.¹⁶

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di Sekolah Dasar Islam Matsaratul Huda Panempan Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian tersebut diatas, maka peneliti dapat mengajukan fokus penelitian yang akan diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di sekolah dasar islam matsaratul huda Panempan Pamekasan ?
2. Bagaimana urgensi penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di sekolah dasar islam matsaratul huda Panempan Pamekasan ?.
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dari penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di Sekolah Dasar Islam Matsaratul Huda Panempan Pamekasan ?

¹⁶ Pra, Wawancara lewat Whatapp kepada Bapak Kepala Sekolah SD Islam Matsaratul Huda Panempan Pamekasan, (30 April 2021).

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di sekolah dasar islam matsaratul huda panempn pamekasan
2. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di sekolah dasar islam matsaratul huda panempn pamekasan
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI di sekolah dasar islam matsaratul huda panempn pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian dan tujuan penelitian yang telah di kemukakan diatas, maka kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Dapat menjadikan masukan yang sangat berarti bagi peneliti mengingat peneliti adalah sebagai salah satu calon sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
 - b. Menjadi acuan yang sangat berarti mengenai penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Guru TIK

Dapat dijadikan bahan masukan dalam meningkatkan proses belajar mengajar khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada siswa kelas VI.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat mengembangkan pengetahuannya dalam media pembelajaran berbasis komputer.

c. Bagi Fakultas Tarbiyah IAIN Madura

Hasil review ini diyakini akan mampu memberikan kontribusi pemikiran tentang pentingnya membuat media pembelajaran berbasis PC untuk siswa kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Matsaratul Huda Panempan Pamekasan.

Selain itu, penjelajahan ini juga diharapkan dapat menjadi bahan tambahan pengetahuan dan tambahan pengetahuan tentang pentingnya pembuatan media pembelajaran berbasis PC untuk siswa kelas VI di Matsaratul Huda Panempan Pamekasan secara khusus.

d. Bagi peneliti

Hasil dari tinjauan ini akan menjadi pertemuan yang akan memperluas cakrawala pemikiran dan informasi dan pemahaman logis, khususnya dalam masalah kesungguhan membuat media pembelajaran berbasis PC untuk siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Matsaratul Huda Panempan Pamekasan atau bahkan di yayasan instruktif lainnya.

E. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang akan didefinisikan agar dapat memahami istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini dan agar supaya para pembaca memiliki anggapan dan pemahaman-pemahaman yang sama dan sejalan antara penulis dan peneliti dan juga para pembaca.

1. penerapan media pembelajaran

Secara garis besar penerapan media pembelajaran mempunyai fungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan serta mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indra.

2. Media pembelajaran berbasis computer

Dari beberapa definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer ini juga bisa dijadikan patokan sebagai alat bantu guru di saat mau memberi materi kepada peserta didik, adapun juga disebut dengan alat bantu siswa dalam pembelajaran sehari-hari komputer ini juga berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*.

Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction (CAI)*.